



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA**

---

---

**COLEGIO DE HISTORIA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

**El Homo-ludens en el siglo XXI: Una revisión historiográfica  
del discurso en el videojuego**

**Tesis para obtener el título de**

**Licenciado en Historia**

**PRESENTA:**

**Fabián Calderón Martínez**

**ASESOR DE TESIS:**

**Amado Manuel Cortés**

**Abril 2018**



## **AGRADECIMIENTOS**

Primeramente, dedico este trabajo a todas aquellas personas que conocí durante estos últimos años durante toda la licenciatura y que me permitieron crecer junto con ellos. A ustedes amigos y seres queridos que siempre confiaron en mí, que pacientemente me escucharon, que sufrieron conmigo, que jamás se alejaron cuando más me sentía abrumado y que con sus motivaciones me llevaron a romper mis propios límites.

Agradezco a los profesores que tanto dentro y fuera del aula me permitieron ver más allá de lo evidente y lo superficial. Al Dr. Marco Antonio Velázquez Albo, al Dr. Abraham Moctezuma Franco y al Dr. Amado Manuel Cortés por demostrarme, inclusive hasta el último momento de la carrera, que todo en esta vida, por simple que parezca, puede ser muy complejo y en muchos casos un gran reto dispuesto a enfrentársele.

A mis abuelos, porque de ellos proviene todo lo maravilloso que tengo. A mi hermana por ser siempre mi mejor ejemplo de superación y dedicación. Finalmente, agradezco a mis hermosos padres a quienes siempre estaré infinitamente agradecido por haberme dado la vida, por confiar en mí desde el principio por la decisión que tomé al estudiar esta carrera y nunca cuestionarme pese a mis momentos de incertidumbre. A todos ustedes, gracias por todo.

# ÍNDICE

<b>Introducción. Una crítica al academicismo.....</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 1. De la idea del juego a la historiografía del videojuego .....</b>	<b>16</b>
1.1 Sobre la idea de juego .....	18
1.2 Hacia una historiografía de los videojuegos .....	37
1.2.1 Los primeros esfuerzos. Acerca de las historias tecno-industriales.....	42
1.2.2. El origen de la crítica académica. Los Game Studies, textos y juegos .....	48
1.2.3 La transición cultural. Sobre el Arte, la Guerra y el Poder .....	55
1.2.4 El ascenso de la crítica histórica. Repensar el pasado desde el futuro .....	66
<b>Capítulo 2. Una historia de los videojuegos .....</b>	<b>70</b>
2.1 Antecedentes .....	70
2.1.1 El mundo bipolar .....	71
2.1.2 Occidente y el capitalismo keynesiano .....	75
2.1.3 La industria militar estadounidense de la posguerra.....	78
2.2 Los orígenes del videojuego (1947-1972) .....	81
2.2.1 La televisión y la posguerra .....	81
2.2.2 La computadora, la física-matemática y la influencia británica.....	85
2.2.3 Arcade. Del tabú lúdico-mecánico a la industria del videojuego.....	92
2.3 La consolidación de la industria del videojuego (1972-1985).....	97
2.3.1 Atari: Ascenso y caída.....	99
2.3.2 El potencial de las computadoras .....	105
2.3.3 El Crash del 83 .....	112
2.3.4 Japón: Sobre corporaciones y narrativas .....	116
2.4 Tiempos modernos y globalización (1985-Actualidad) .....	123
2.4.1. Estados Unidos, Japón y el futuro .....	127
2.4.2 Europa Occidental .....	137
2.4.3 Europa Central y del Este .....	143
2.4.4 América Latina.....	149
<b>Capítulo 3. Aproximaciones entre videojuegos y la historia.....</b>	<b>158</b>
3.1 Breve repaso sobre la filosofía de la historia .....	159

3.2 Simulación .....	173
3.3 Simulaciones históricas y videojuegos .....	183
3.3.1 Causalismo en los FPS. El acontecimiento histórico y el sujeto histórico individual .....	197
3.3.2 Contrafactualidad en los RTS. La larga duración y el sujeto histórico abstracto .....	203
<b>Conclusiones .....</b>	<b>209</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>211</b>

## **Introducción. Una crítica al academicismo**

Este trabajo es el epílogo de todo un largo proceso de reflexión y serie de preguntas que me llevaron a considerar a los videojuegos como tema principal. El resumen de dicha situación es que si bien esta carrera me compromete a escribir una “historia de los videojuegos”, mi primer pensamiento se centró en la gran problemática que ello conllevaba. No es fácil salirse de los parámetros tradicionales que dan confort a los historiadores, sobre todo cuando muchos de ellos se escudan detrás de un aparato institucional desde donde se ignora o desprecia todo lo que ellos consideran “no-histórico”. Para muchos los videojuegos, por varias y equivocadas razones, parecieran ser un tributo nada digno para la musa de la historia, Clío.

Con ello me refiero a las restricciones academicistas presentes en la propia infraestructura de la disciplina, y es que resultan sorprendentes los bloqueos, las fronteras, los límites interpuestos por nosotros mismos motivados por el miedo a salir de nuestra burbuja y enfrentar muchos de los debates que corresponden a las necesidades del siglo XXI, esos que utilizan la era digital o de la información como su objetivo; No es fácil hacer comprender a la Academia Histórica que nos encontramos no en la posibilidad, sino en la necesidad de transformar radicalmente la forma de interpretar los hechos del pasado y, sobre todo, cuando muchas otras disciplinas están incursionando en estos rubros recibiendo mucha mayor aceptación que los propios historiadores considerados profesionales.

Sin embargo, antes de proseguir, considero comenzar por lo básico: un videojuego se define como “cualquier software de entretenimiento informático ya sea textual o en imágenes que utiliza cualquier plataforma electrónica como ordenadores o consolas y que involucra uno o más jugadores en un ambiente físico o de red”. Esta definición, propuesta en el año 2004 por uno de los principales teóricos del juego contemporáneos, Gonzalo Frasca, asume que el videojuego puede considerarse un lenguaje de programación inscrito dentro de un formato físico - cartucho, diskette, CD-ROM - o

digital, que se reproduce audiovisualmente a través de una interfaz y que tiene como finalidad la producción de placer y entretenimiento a uno o varios jugadores -cooperativo o multijugador-.

Al considerarse un software de entretenimiento se le puede clasificar dentro del sector económico de los bienes y servicios. Tradicionalmente el videojuego se ha vendido como un bien tangible puesto que estos se producen en formatos físicos como el CD-ROM y son envueltos en cajas de plástico para ser exportados desde su país de origen a mercados periféricos. Sin embargo, hoy en día, el videojuego ha derivado en un servicio porque pueden ser comprados en formatos digitales desde cualquier parte del mundo con suscripciones o vía “on demand”, tal y como hace la televisión digital. Asimismo, con el internet, los desarrolladores tienen la capacidad de informarse y actualizar en tiempo real sus juegos según las exigencias de sus consumidores que usualmente les notifican sobre algún error o necesidad dentro del juego, logrando que se modifique el proyecto inicial, algo que los medios televisivo y cinematográfico son incapaces de realizar.

Bajo la definición anterior quedarían fuera del concepto todos los elementos externos al videojuego tal y como las consolas, controles de mando o accesorios; siendo los dos primeros indispensables para la ejecución del videojuego mientras que los accesorios funcionan como una extensión únicamente para expandir las experiencias de los jugadores como diademas auriculares, teclados, baterías inalámbricas, etc. Por otro lado, la videoconsola y el ordenador, entrarían en otra categoría tipológica. Mientras el videojuego es la parte “blanda” o *software*, que contiene el discurso lúdico-narrativo, los otros dos pueden ser considerados la parte pesada o *hardware* o, mejor dicho, las plataformas de las que depende el software para su ejecución.

Los videojuegos se han convertido en un fenómeno mundial. El hecho que hoy en día todavía algunos grupos o individuos no puedan reconocerlo como tal, desconociendo cuáles son las fronteras

que lo limitan, los ámbitos en los que se desenvuelven, los rubros a los que impacta, o que incluso que ellos mismos desconozcan que muchas veces forman parte de la industria como consumidores inconscientes, no significa que el videojuego carezca de grandísima relevancia en nuestras sociedades contemporáneas. En realidad, el videojuego es una herramienta tecnológica, industrial y cultural que está presente en muchos de los espacios de nuestra civilización. A decir verdad, dentro de la industria del entretenimiento, la del videojuego es la de mayor crecimiento con una tasa anual del 6.6%, acumulando un total de 99 mil millones de dólares en 2016 (DEV, 2016 p.9).

La estratosférica suma de sus ingresos estriba en su carácter global. Su industria no es controlada exclusivamente por uno o dos propietarios, sino que depende de una extensa red de mercados nacionales, internacionales y transnacionales que constantemente compiten por el desarrollo e innovación tecnológica, los procesos de manufactura y producción, y las formas más específicas de consumo. De acuerdo con DFC Intelligence (2015), existen aproximadamente 1,500 millones de jugadores de videojuegos, lo que equivale a más del 20% de la población mundial, los cuales, en su mayoría, se concentran en Asia, Europa y en menor medida, Norteamérica. La mayoría de ellos son jugadores esporádicos que utilizan la computadora y el teléfono celular como plataforma predilecta más que las videoconsolas caseras, lo que habla de sociedades globalizadas y lúdicas.

Con mayor profundidad, estamos hablando de innovación tecnológica aplicada con fines lúdicos que propició una industria global dedicada a la manufactura, desarrollo, marketing, edición y gestión de productos que se distribuyen a un público consumidor (Cunningham, Langlotz, Rhode & Whaley, 2008) y quién con su apropiación, le generan nuevas formas de experiencia que logran traducirse en transformaciones culturales muy significativas pero que muchas pasan desapercibidas. Pensemos por ejemplo en las convenciones de videojuegos, en los “youtubers” que hablan de lo nuevo de la industria, el contacto entre cine y videojuegos (Del Toro-Kojima) o su reciente uso terapéutico en

las áreas de la salud, etc. Pero si estas consideraciones no bastan para mover el interés de los historiadores por estos nuevos medios, no necesariamente depende de la indiferencia o negligencia, sino un problema que también compete a las instancias más profundas de la disciplina.

En México, ajenos a este tipo de problemáticas –porque que hasta el día de hoy resulta muy difícil hablar sobre una industria nacional y que la crítica situación del país parece no tener ninguna relación con estas herramientas -, no es raro que estos temas se tengan en mala estima o sean estigmatizados. Esto no es un problema que acontece solo en el país. La realidad es que aún hoy en día existen conflictos globales sobre la valorización intelectual de estos productos y donde hasta hace apenas unos años algunos países como Gran Bretaña, Canadá, Estados Unidos, España, Francia o Dinamarca han ingresado al debate con interesantes investigaciones, principalmente desde las Humanidades Digitales o los recientes y no menos importantes Game Studies.

Según Analet Pons (2013), las Humanidades Digitales son un campo de estudio dedicado a los medios digitales y que su abordaje se puede rastrear desde la aparición de las primeras computadoras y su exponencial crecimiento a raíz del ARPANET, precursor directo del internet. Debido a la juventud de este nuevo campo, resulta muy complicado establecer los límites metodológicos y teóricos para su comprensión. Sin embargo, pese a considerar si esta nueva posibilidad sea o no una futura disciplina que se incorpore a las reglas de la historia, lo que sí resulta claro para el historiador valenciano es que las nuevas herramientas digitales no afectarían los fundamentos de la disciplina histórica ya que sus implicaciones son de carácter epistemológico, no ontológico (2013, p.26). Por otro lado, los Game Studies son estudios exclusivos sobre videojuegos que en los últimos años han tenido gran recepción debido a su carácter interdisciplinar, desarrollados por investigadores de distintas universidades o centros de investigación, y de forma gratuita por internet.

Pese al reciente interés de los Game Studies, su alcance aún sigue siendo muy limitado y podría decirse que las historias sobre videojuegos siguen sin corresponder a los historiadores profesionales. Como se ha dicho, el desinterés de la Academia Histórica por estos temas ha hecho que otros grupos aprovechen estas oportunidades como los escritores, periodistas o historiadores aficionados. Jerome de Groot (2009), historiador británico especializado en la representación histórica en los nuevos medios, ya había explicado que la ausencia del historiador profesional no ha importado para que historiadores públicos emerjan como una respuesta al academicismo, y dónde los profesionales de la historia se presenten como celebridades que desde su centro académico se reservan el conocimiento considerándose los únicos capaces de transmitirlo, abogando por un “capital académico” y despreciando la posibilidad de transformarlo en un “capital cultural” (2009, p.16).

En ambos casos, una pregunta que salta a la luz y que suscita incomodidad, duda sobre cuáles son las consideraciones implicadas para realizar una historia de los videojuegos. La respuesta academicista radicaría primeramente en la delimitación espacial y temporal del trabajo, los documentos, fuentes y el material bibliográfico necesario para su construcción, y un marco teórico y metodológico que es evaluado por la misma academia para su aprobación y publicación; Para los periodistas y escritores la situación no es tan diferente ya que también cuentan con estrategias y herramientas similares como son las entrevistas, el material bibliográfico y consulta de archivos, aunque su validez depende no tanto de un consenso aprobatorio desde un círculo intelectual de élite, sino de su relación con la editorial para la que se encuentre trabajando.

Por otro lado, para los historiadores aficionados es otra la situación. En este caso son primordialmente las emociones y experiencias que estas tecnologías generan lo que mueve a estos grupos a crear sus propias historias como si se tratara de una especie de devolución por los buenos momentos pasados con estas. No es que dichas condiciones no se apliquen para el historiador

profesional, sólo que los aficionados no privilegian tanto la razón y la lógica como el sentimiento, y su aprobación no depende de rigidez metodológica sino de la recepción que hayan tenido. Estos grupos suelen tener mayor difusión y alcance puesto que sus historias se presentan en formatos audiovisuales cortos vía internet, lo que pone a preguntarse sobre el significado de la obra histórica en el siglo XXI. El problema es que muchas de éstas se encuentran fragmentadas, tergiversadas o erróneas puesto que dependen del espectáculo más que la veracidad representando un alivio para los historiadores profesionales y escritores serios puesto que todavía presentan autoridad intelectual.

Esto coincide con una nueva corriente en las ciencias sociales y humanidades llamada “giro afectivo” -affective turn- (Ticineto & Halley, 2007) y que lentamente ha incursionado en la disciplina histórica bajo el nombre de “historia afectiva” -affective history- (Agnew, 2007). Dichas propuestas revalorizan ética y estéticamente al ser humano, incorporando la emoción y el sentimiento sin que ello conlleve a la pérdida de razonamiento crítico. De acuerdo a esto, el rechazo a la dicotomía emoción-cognición, que por mucho tiempo ha gobernado en los círculos intelectuales, ya no debe de ser observado como una simple contradicción, sino como una respuesta al distanciamiento objetivo entre el historiador y el pasado (Athanasiou, Hantazaroula & Yannakopoulos, 2008). Esto tampoco implica la destrucción de las disciplinas sociales ni los sistemas intelectuales que permitieron su aparición, pero sí la necesidad de nuevos comportamientos que permitan enfrentar eficazmente las nuevas problemáticas que se nos presentan tan abrumadoramente hoy en día.

Dicha situación conlleva a la importancia de la reflexión sobre los usos del pasado en las sociedades contemporáneas. El historiador de la UAM-X, Germán Sosa Castañón (2014), considera “uso de la historia” como la forma en que diferentes discursos sobre el pasado tienen “un fin que no era aquel al que se les tenía destinados”, que generalmente se sitúan “en ámbitos fuera de la academia” y que de alguna manera, no necesariamente, “se prioriza una dimensión utilitaria” o de

consumo (2014, p.11). Con ello se refiere a un uso democrático del pasado que no está sujeto a un dominio monopólico o hegemónico por parte de ciertas instituciones o industrias, públicas o privadas, aunque en la mayoría de los casos, sean estos últimos los que se manifiestan como los principales promotores de dichos usos, o en los casos más radicales, abusos del pasado.

No se le puede obligar a la Academia Histórica que cambie sus parámetros cognitivos, lógicos y racionales con los que fue fundada, pero hoy es necesario comprender que muchos de estos mecanismos necesitan actualizarse a las nuevas necesidades que requieren nuestros tiempos. Ya decía de Groot que las discusiones teóricas de la naturaleza de la historia, el análisis del historiador público y el impacto de los medios populares en la comprensión histórica son temas que han quedado marginados (2009, p.4). Esto es, sobre todo, cuando dicha tradición desprecia y desprestigia cualquier actividad humana que le parezca innecesaria con tal de mantener el orden establecido. Anticuada postura que poco a poco sucumbe ante la democratización de los temas, la flexibilidad del discurso o la implicación de las emociones en relatos considerados de una seria ortodoxia.

Como agrega Athanasiou y colaboradores, “la compleja relación histórica entre historia [racionalista] y memoria [humana] se media a través de las emociones” y cita a Jörn Rüsen que lo cognitivo no debe de excluir el rol de las emociones, de su constitución ni en la forma como se crea el sentido del pasado. (2008, p.10). Desgraciadamente la democratización del pasado, también ha sido causada por las terribles consecuencias que dejó ante nosotros el último siglo del milenio pasado con la llegada de la guerra de total, el holocausto, el ultranacionalismo, los conflictos raciales y de género, así como el fin de las esperanzas y sueños posteriores a la Guerra Fría, de acuerdo al escritor Robert Kagan. El retorno a una nueva era de sensibilización surgió de la incapacidad de lo frío, lo serio y lo racional para hacer frente a una realidad incomprensiblemente violenta y brutal.

De acuerdo a las categorías de Koselleck, el triste y difícil *campo de experiencia* por el que atravesó Occidente en el siglo XX, conllevó a la pérdida o reducción de su *horizonte de expectativas*, por lo que fue necesario renunciar al ideal del progreso para concentrarse en la revalorización del pasado, de la memoria humana y sus agentes del cambio histórico. La recuperación de la memoria, no solo conllevó a que los historiadores escribieran obras históricas con respecto a esto, también se reflejó en la dignificación de los espacios públicos: en los monumentos, memoriales, museos de la tolerancia, las escuelas, conmemoraciones oficiales y todo tipo de eventos que se promovieran contra el olvido. Ante esta burbuja histórica que envuelve a la sociedad contemporánea mediante usos específicos del pasado con intenciones memoriales y que involucran tanto seriedad crítica como emocional, Jörn Rüsen argumenta que todo depende de la forma como nuestra sociedad se relaciona, interpreta o utiliza el pasado. Es decir, cómo se forja nuestra *cultura histórica*:

La cultura histórica contempla las diferentes estrategias de la investigación científico-académica, de la creación artística, de la lucha política por el poder, de la educación escolar y extraescolar, del ocio y de otros procedimientos de memoria histórica pública, como concreciones y expresiones de una potencia mental... sintetiza la universidad, el museo, la escuela, la administración, los medios y otras instituciones culturales como conjuntos de lugares de la memoria colectiva, e integra las funciones de la enseñanza, el entretenimiento de la legitimación, de la crítica, de la distracción, de la ilustración y de otras maneras de memorar, en la unidad global de la memoria histórica. (1994, p.2-3)

De acuerdo con esta visión holística, el historiador alemán incluye al ocio y entretenimiento como partícipes de la “unidad global de la memoria histórica” incluyendo tanto el potencial crítico como la capacidad lúdica de los medios de comunicación y las industrias culturales, algo que el historiador francés, Marc Ferro, ya había considerado del cine como recurso histórico allá en 1977. Asimismo, Aleida Assmann (2007) habría encontrado, además de la búsqueda de conocimiento, un motivo o

dimensión lúdica por la que las sociedades siempre se acercan a la historia. Entonces, si se toman estas consideraciones podemos decir que los videojuegos, observados hoy en día como un medio cultural (Aarseth, 1999; Galloway, 2006; Kline, Dyer-Witheford & Peuter, 2005; Ménéghin, 2010), se han convertido en una de las herramientas de mayor impacto en la memoria histórico-cultural debido al potencial lúdico que contienen. Esto haría necesario su pronta reflexión y preguntarse en qué medida también han aportado elementos que interesen a la disciplina histórica.

Los videojuegos observados como parte de la cultura histórica también pueden ser aquellos que representen temas históricos, tanto como ambientación o motor discursivo. El primero se refiere a utilizar un contexto histórico para embellecer la narración del juego. El segundo utiliza dicho contexto y lo pone en el centro de la historia, otorgando relevancia a acontecimientos específicos del pasado y que sustraiga el jugador en forma de interpretación histórica mediante un ejercicio lógico y racional de acuerdo a las ilusiones, emociones y experiencias vividas dentro del mismo. Esto implica que no sólo resulta necesario la realización de historias críticas sobre videojuegos, también debe ponerse en tela de juicio y renovar muchas ideas o prejuicios que debemos sustraer desde la profundidad teórica y filosófica de la historia para lograr una mejor comprensión de este medio.

Un ejemplo de lo último es que no debemos observar a los videojuegos con temática histórica como simples *representaciones* de un pasado considerado verosímil, tal y como manifiestan las teorías tradicionales de la historia que asocian dicho concepto con libros sobre historia, películas con temática histórica o pinturas que presenten un hecho sobre el pasado. Para los videojuegos es necesaria otra nominación; Observados como *simulaciones* (Frasca, 1999, 2003; Uricchio, 2005; Kapell & Elliott, 2013; Champion, 2014; Chapman, 2016; Chapman, Foka & Westin, 2016), los videojuegos se pueden entender como máquinas que recrean artificialmente leyes y procesos de un entorno real y que son ejecutados por el jugador para su experimentación con mayor libertad que

otro medio. Esta libertad de acción, depende de la *interacción* hombre-máquina, que es imposible hallar entre un lector y el libro, un espectador y la pantalla, o un admirador y la obra de arte. De ahí el gran potencial discursivo de las simulaciones lúdicas a la hora de presentar un tema histórico.

Una vez considerada la importancia de los videojuegos para la cultura histórica y las simulaciones como nuevas herramientas para la comprensión del pasado significativo y su reflexión teórica, es necesario mencionar que todo esto tiene también sus objeciones principalmente para quién acierte que un historiador no es un desarrollador de juegos y que además se vale más de la verdad que del lucro. El hecho que la historia se relacione con el sector privado y el entretenimiento de masas, no es determinante para que la historia se desvirtúe exclusivamente para fines meramente económicos, aunque sí es comprensible que la industria del videojuego influya abrumadoramente en la forma como el público acepta, consume y reinterpreta el pasado representado.

Cabe decir que existen grandes desarrolladoras como Microsoft Studios o Creative Assembly que combinan los juegos de estrategia con la historia militar, económica y política con objetivos tanto lúdicos como didácticos y que son respaldados por grupos de historiadores especialistas en el tema. De esta manera podríamos agregar que muchas empresas de la industria no buscan destruir la disciplina histórica, sino que se basan en ella para la construcción de las historias de sus juegos. Los desarrolladores usan el pasado histórico-académico para vender a dos públicos: a uno que gusta de la historia y a otro potencialmente atraído por el pasado significativo. En resumen, la historia “real” vende, el pasado significativo se consume, y la conciencia histórica se reconfigura, lo que regresa al punto de Rüsén sobre la diversidad de la cultura histórica en el Occidente contemporáneo.

Otra crítica es que los historiadores que trabajan en este tipo de medios sean catalogados como individuos condicionados por los intereses de la industria. Sin embargo, dichos críticos suelen ser

muchas veces los primeros que sufren la censura y presión institucional de una academia subsidiada por un Estado, con el poder de controlar y censurar los discursos de sus subordinados tal y como Robert Darnton expuso en 2014 en *Censores trabajando*. En este sentido se cree que existe una mayor libertad de expresión en instituciones públicas que en el sector privado, algo muy difícil de comprender en nuestros tiempos cuando el Estado es el principal represor ideológico. Sinceramente, lo que no vislumbran estos grupos, es que lo que han hecho estos arriesgados historiadores es abrir nuevos espacios laborales para influir directamente en nuevas producciones, interfiriendo desde adentro y permitiendo otro tipo de retos que fomenten y amplíen este debate.

En definitiva, existe una monopolización del conocimiento histórico y una Academia con el miedo a perder la autoridad legítima sobre el pasado significativo. Dicho miedo se cubre con máscaras metodológicas y teorías heredadas del siglo XIX que no aceptan nuevas formas para abordar el pasado tal y como otras disciplinas han venido trabajando últimamente con mejor resultado. Ya explicaba Alfredo Copado (Videoconferencias, 2016) que la mayoría de los estudios académicos sobre videojuegos en todas las ramas de las humanidades requieren de una contextualización histórica, pero difícilmente los investigadores mexicanos encuentran respuesta en las tesis de investigación profesional ya que éstas ni siquiera existen en el medio.

Es por ello que en mi primer capítulo considero necesario abordar cuál es la situación actual en la que se encuentra la literatura histórica sobre el videojuego, iniciando con una genealogía sobre la *idea de juego* para comprender cómo las filosofías y teorías del conocimiento más importantes a lo largo de la historia minimizaron el potencial de la lúdica como objeto de estudio; Presento históricamente algunas razones por las que la sociedad occidental hasta el día de hoy observa al juego como puerilidad, banalidad, futilidad y otra serie de calificativos que lo vinculan al orden de la ociosidad en un sentido peyorativo. Los videojuegos, al ser la última expresión del juego en el

devenir histórico igualmente resultan cargados de connotaciones negativas las cuales considero la razón principal por la que éstos sean hoy en día duramente estigmatizados y excluidos del debate, evitando así una crítica que nos ofrezca un panorama más adecuado de la situación.

Logrado esto, comparto la intención de otros autores contemporáneos por comenzar a reflexionar sobre la posibilidad de hablar sobre una historiografía de los videojuegos (Therrien, 2015; Švelch & Krobová, 2016) y cuáles son las implicaciones positivas y negativas que esto puede conllevar. La idea consiste en que una vez aceptada la importancia de la creación de historias sobre videojuegos, también existen diferentes formas de abordarlas, como por ejemplo las diferentes temáticas y aproximaciones –culturales, tecnológicas, políticas, sociales, etc.-, el uso y preponderancia que le dan a ciertos aspectos del pasado, cómo o por quiénes son realizadas y las profundas implicaciones que tienen para la disciplina especializada en el estudio del pasado.

El segundo capítulo pretende una breve historia de los videojuegos. Decidí esto porque considero aún existen pocas historias de videojuegos escritas en idioma español y un número considerable que no han sido traducidas del inglés. Además, muchas de éstas carecen de un contexto profundo que ubique temporal y espacialmente la evolución de los videojuegos con respecto a los eventos regionales o mundiales en los que se suscriben y que son determinantes para su comprensión histórica (Huntemann & Aslinger, 2013), así como las pretensiones imperialistas a las que ha estado condicionado por parte de la industria militar y el capitalismo desde sus orígenes a finales de la Segunda Guerra Mundial (Dyer-Witheford & Peuter, 2009; Huntemann, 2010). Asimismo, doy énfasis en el carácter narrativo de los videojuegos ya que es en este punto dónde podemos comprender la evolución de los juegos con temática histórica y cómo estas representaciones se proyectan como herramientas de gran capacidad para formar parte y reconfigurar la cultura histórica.

Un tercer capítulo radica exclusivamente sobre las posibilidades que tienen los videojuegos de historia para incursionar profundamente en los debates sobre la disciplina del pasado por lo que propongo a la teoría y filosofía de la historia como el mejor vehículo para ello. Se parte de la idea que estos videojuegos lejos de ser simples representaciones, son máquinas capaces de simular tiempos, espacios y personajes y, al mismo tiempo, ser interactivos, lo que sugiere diferentes modos de apropiación y comprensión histórica. Para ello se toma en cuenta la tradición narrativista heredada de Louis O. Mink, (1966, 1970) Arthur Danto (1989) y Hayden White (1966, 1992, 2014), así como las recientes aportaciones F.R. Ankersmit (2006, 2012, 2014), Verónica Tozzi (2009), María Inés La Greca (2013) y Norton M. Wise (2011, 2017) sobre experiencia, representación y simulación.

Esto no pretende otra monopolización discursiva por parte de la disciplina histórica tal y como he venido criticando en las páginas anteriores. A decir verdad, considero que la democratización de las historias sobre los videojuegos ya es un hecho presente y realmente mi postura no es otorgar armas para combatir a los “sublevados”, sino que los historiadores profesionales comprendan que ahora son ellos los que se encuentran contra los muros; La dialéctica entre historiadores profesionales y no profesionales podría ser una de tantas formas para que ambas partes puedan desarrollar herramientas capaces de renovar todos los aspectos relacionados con los estudios históricos y así evitar lo que algunos consideran como el fin de la historia –Fukuyama- o de los historiadores –Izquierdo y Sánchez- desde finales del milenio pasado.

## Capítulo 1. De la idea del juego a la historiografía del videojuego

Para comenzar este apartado habrá primero que delimitar los conceptos “historia” e “historiografía” y su relación con los juegos digitales. Primero, lo más sencillo. Por sí misma una historia de los videojuegos implica un acto reflexivo que pone de manifiesto el interés por descifrar con mayor precisión el papel que juegan estos medios electrónicos en nuestra sociedad y su relación con nuestro pasado, presente y hasta futuro. Bajo la tradición occidental moderna, las historias suelen escribirse por profesionales de la historia y representarse en soportes físicos mediante lenguajes escritos o textuales, aunque recientemente esto ha ido cambiando frente a los nuevos formatos digitales audiovisuales –pdf, word, etc.-, junto a la reciente incursión de historiadores no profesionales y la tendencia a recurrir a historias presentadas en audios o videos.

Por su parte, la Historiografía puede comprenderse como un estudio dentro de la disciplina histórica encargado del análisis del registro histórico *per sé*. Es decir, que pretende una reflexión crítica de la obra histórica, o una historia de la historia escrita. La Historiografía tiene la finalidad no sólo de analizar una historia escrita, también pone a prueba su veracidad al reflexionar sobre el contexto donde fue producida: las motivaciones de su autor, las condiciones políticas, culturales, económicas o sociales, la situación en la que se hallaba la reflexión histórica, así como los materiales y las “fuentes” utilizadas. Como resultado de un ejercicio reflexivo, el objetivo del historiógrafo es fortalecer el registro histórico aportando evidencias que trascienden a la simple reflexión de lo que cuentan o dicen los historiadores en sus obras.

Una vez aclarado esto, se puede decir que una historiografía de los videojuegos comprendería el análisis de las obras históricas que se han escrito sobre los juegos electrónicos, no sólo para rastrear sus orígenes, transformaciones y situación presente, sino la manera cómo han sido producidas, por quiénes, con qué propósito y en qué momento histórico. Implica, además, la comparación de estas

obras entre sí y encontrar cuáles son las similitudes o diferencias entre unas y otras para identificar la evolución de sus discursos. Empero, los primeros inconvenientes a todo ello es que quizás se crea no existen siquiera historias sobre videojuegos producidas y mucho menos reflexionadas desde el ámbito de la historia profesional, desde la academia histórica.

Francamente esto resulta ser una gran verdad. Los historiadores profesionales no han prestado la suficiente atención a estos temas. Con un par de excepciones, la gran mayoría de obras históricas sobre los videojuegos sólo han logrado acercarse desde la periferia, más como una nominación en alguna obra de mayor envergadura o para fortalecerla metodológicamente, que como un objeto de estudio autónomo. Sin embargo, sus nominaciones se han encontrado en varias de las más recientes obras sobre historia popular, historia de la cultura o historia tecnológica, como el caso de Edward Ayers, Jerome de Groot, o el ya mencionado Anaclet Pons, así como las nuevas aproximaciones sobre “recreación histórica” de Ian McCalman y Paul A. Pickering.

En realidad, han sido los escritores y los periodistas, así como los propios desarrolladores o historiadores aficionados, tanto en formatos físicos como digitales, quienes han sabido aprovechar estos huecos olvidados por la Historia. Esto se debe principalmente al interminable conflicto que suponen algunas de las teorías y filosofías de la disciplina histórica que lejos de reflexionar sobre las nuevas formas y usos del pasado, se encapsulan en paradigmas provenientes desde el siglo XIX cuando la historia, bajo la tradición positivista, se autodenominaba la ciencia del pasado, y que hoy terminan por excluir cualquier tipo de innovación, reflexión y actualización en la materia. Se basa en el supuesto que el “juego” es una condición no histórica sino sociológica o antropológica, además de estar asociada con el término de lo inútil, de lo banal, adjetivo erróneo que actualmente ha sido normalizado cual si fuera una norma, negando o reduciendo posibilidades de análisis diferentes.

El resultado es que todavía hasta el día de hoy las lecturas más populares sobre los videojuegos y su relación con el pasado resultan ser colectivos o individuos no especializados en la escritura de la historia, lo que haría necesario preguntarse sobre el papel del historiador en una historia que él mismo desprecia. Por ello antes de comenzar a reflexionar sobre las relaciones que existen entre el pasado y los videojuegos es necesario recurrir a un recuento que presente la situación actual sobre la idea de juego que permita enlazar y comprender cómo es posible hoy se pueda estar hablando ya no sólo de una literatura del videojuego, sino de su historiografía, una que inclusive desconocen la mayoría de los historiadores académicos o profesionales, toda una desgracia si se tiene en consideración el interés de muchos de ellos por actualizarse y estar a la altura de nuevos debates.

### **1.1 Sobre la idea de juego**

En el lenguaje greco-latino, el *otium* (ocio), se diferencia del *negotium* (no-ocio) porque el primero resulta ser una actividad lúdica, mientras que el negocio fue asociado con una de las actividades humanas más serias, la de la utilidad y lo redituable. Sin embargo, como explica Maximiliano Korstanje (2009), esto no necesariamente era una contradicción en tiempos del antiguo Imperio Romano. Si hoy tenemos una visión opuesta entre juego y seriedad es porque el juego no es un concepto rígido y fijo sino que depende de la evolución y transformación de las sociedades en el tiempo o, mejor dicho, de acuerdo como estas le perciban o lo requieran para sí mismas. Sobre esto, el filósofo argentino define al ocio como:

Toda actividad onírica y lúdica, no remunerada y practicada en el tiempo libre que satisfaga las necesidades específicas de relajación, distensión y desaburrimiento, condicionada por y hacia mecanismos sociales, religiosos y políticos con fines predefinidos. (2009, p.182)

De acuerdo con Johan Huizinga, el juego no nace de la cultura, ni siquiera queda subsumido a esta, sino que la antecede. En su *Homo Ludens* (2007) expone que tanto hombres como animales

juegan de la misma forma, por lo que hablar que la lúdica depende estrictamente de una conciencia racional o humana, que se manifiesta exclusivamente en los campos de lo socio-cultural, es una idea que debe ser rechazada. Empero, esta cualidad natural tampoco está ligada a las necesidades más básicas de los seres vivos. Si bien el juego es una actividad llena de sentido, “rebasa el instinto inmediato de conservación” (2007, p.12). Ningún ser muere de aburrimiento y, sin embargo, muchos organismos buscarán siempre la manera de ocupar algún tiempo para el disfrute de alguna actividad.

Según las cuatro categorías del tiempo desarrolladas por el psicólogo social Frederic Munné (1980), la categoría del “tiempo libre” puede definirse como “el tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el autocondicionamiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad” (1980. p.77). Pero, si en el ser humano el juego u ocio se ejecuta en el tiempo libre aunque siga condicionado por mecanismos sociales, como explica Korstanje, entonces, ¿Se podría manifestar libertad pura en el juego? Habrase de notar que cuando la naturaleza lúdica del hombre se somete a dichos mecanismos sociales, la idea de juego adquiere nuevas connotaciones:

[El juego] adorna la vida, la complementa y es, en este sentido, imprescindible para la persona como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por sus conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, [conlleva una] función cultural (Huizinga, 2007, p.22)

Siguiendo las consideraciones de Huizinga, el juego resulta ser una expresión cultural con sus propias reglas y límites; Un *orden* impuesto por la sociedad que, sin embargo, se relaciona y se confronta con el ideal de *libertad* en su forma más natural (2007, p.22). En definitiva, siempre existirá la tensión entre el juego como libertad natural y función socio-cultural, donde la naturaleza lúdica del hombre es sometida a la cultura desde el momento que este es insertado en ella desde los primeros años de vida. De lo anterior, el pediatra y psicoanalista Donald Winnicott expresa en

*Realidad y Juego* (1987) que el proceso de desilusión que viven los infantes al separarse de su madre a los pocos años de vida para enfrentarse a la realidad física y social que les rodean no es fácil ni sencillo. Por ello expone que existen *fenómenos y objetos transicionales* que le permiten al niño llevar paulatinamente y con relativa pasividad este proceso que acabará en la adultez. Estos fenómenos pueden ser juegos o ilusiones que el niño crea como un mecanismo de defensa, y los objetos, juguetes que le ayuden a llevar cómodamente la separación materna.

Agrega que una vez llegada su maduración, el adulto sigue siendo incapaz de aprehender toda la realidad fenoménica que le rodea y, aunque esto le incomode, ya no manifestará su ansiedad mediante juegos y juguetes infantiles sino en actividades que considera llenas de sentido como las religiones. En este punto Winnicott y Huizinga coinciden que los cultos sagrados son al mismo tiempo expresiones lúdicas por sí mismas, ya que conllevan todas las características que posee el juego: ilusiones, representaciones, bailes, iconografías, participación comunitaria, recreaciones, etc. Asimismo, junto con ellos, Korstanje se suma a la lista de quienes consideran también al arte como una actividad lúdica ya que parece compartir las mismas características mencionadas.

Sobre lo anterior, debido a sus limitaciones racionales, las sociedades primitivas fueron incapaces de reconocer la separación entre un orden religioso-cultural y uno físico-natural principalmente por el miedo y el desconocimiento de los fenómenos naturales. Conforme dichas sociedades se hicieron más complejas y asimilaban la realidad, la seriedad de la cultura comenzó a imponerse a la naturaleza libre del juego, reduciéndolo y haciéndolo dependiente de la primera. En las sociedades occidentales, la reflexión y sometimiento del juego por lo racional comienza su recorrido en la península balcánica, en la época antigua, donde los filósofos griegos fueron los primeros en definir que existen cualidades dentro del arte lúdico que difieren de otras actividades sociales consideradas con mayor grado de seriedad pero que no logran suprimir completamente el gozo del juego.

Aristóteles demuestra en su *Poética* la importancia de la lúdica para la cultura helénica: no sólo daba reconocimiento al papel del arte dramático, el placer que este conlleva o la libertad que de ella emana, también lo contrapuso ante la seriedad de la *Retórica* que dirige más su atención hacia la explicación que al performance. Es decir, que busca la “prueba o refutación” o, mejor dicho, la búsqueda del conocimiento real u objetivo. (Cap, XIX). De ahí que el historiador francés, Ivan Jablonka mencione que desde los griegos, existiera una “división de trabajo sexuada” donde las bellas artes fueran asociadas con “los encantos de la vida” y lo segundo, en su posterior formato científico, “la verdad dificultosa”, un trabajo considerado estrictamente masculino (2016, p.317).

Siguiendo a Korstanje (2008), la vara con la que se medía y diferenciaba el Imperio Romano de los bárbaros que habitaban al otro lado de las fronteras imperiales, no era su alto grado cultural o civilizatorio, sino las expresiones lúdicas subyacentes en la misma. Sobre las últimas centurias de la Roma Imperial, Korstanje realiza su análisis sobre cómo dichas actividades de los pueblos bárbaros, tal y como la cultura bélica, los ritos paganos o las actividades pesqueras y de cacería, fueron reconocidas por algunos pensadores romanos como necesidades elementales para la supervivencia de una sociedad, lo cual convenía muy bien para la revitalización de un imperio que poco a poco iba perdiendo el esplendor que lo caracterizaba desde tiempos de la República, de los grandes generales y los primeros emperadores. Finalmente el colapso romano fue inevitable en el año 476 d.C. tras las incursiones bárbaras de los pueblos provenientes de las regiones euro-asiáticas -vándalos, godos, alanos, etc.- por toda Europa occidental, dando paso al periodo comprendido como Alta Edad Media.

Conforme los pueblos bárbaros se establecían en Europa, el orden social se recuperaba y aparecían nuevos reinos en la región, la religión católica heredó y adoptó muchos de los preceptos greco-latinos. La dicotomía entre poesía y retórica, entre el juego y lo serio, fue bien recibida para la filosofía cristiana medieval logrando que el concepto de la lúdica trascendiera a un nivel moral

que se relacionaba con el orden divino. En palabras de Alfonso X de Castilla “fue Dios el que quiso que los hombres pudieran descansar de sus trabajos y buscar la alegría a través de los juegos”, frase digna de un rey que había de ordenar se escribiera “*Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el sabio*” (Siglo XIII), dónde se presentan problemas y reglas sobre dichos juegos. Sin embargo, pese a este tipo de excepciones, no todas las actividades lúdicas eran reconocidas como moralmente aceptables.

La tradición cristiana medieval se basaba en los preceptos de San Agustín y Santo Tomás. Ambos fundamentaron sus filosofías en el pensamiento de Aristóteles de quién tomaron el concepto *Eutropelia* que se define como aquella virtud que modera el exceso de diversiones y entretenimientos. En este sentido la Eutropelia era la virtud que evitaba que los buenos cristianos abusaran de la diversión y la convirtieran en vicios y males. Sobre este asunto González Alcantud refiere a que en la Edad Media “para ser lícito el juego deberá responder a la moderación, al buen fin, a la gravedad del espíritu y a la dignidad de la persona” (1993, p.75). Esto generó que los juegos que recurrían a la apuesta y a la usura como los naipes o los dados fueran gravemente censurados y sus jugadores encarcelados. De ahí la represión al misticismo gitano o la decisión de los corsarios o piratas por abandonar la vida moral por la fascinación lúdica y violenta de ultramar.

Con la llegada del Renacimiento la situación del juego resultaba muy ambigua. Mijaíl Bajtín desarrolla esta visión en su análisis sobre el cuadro de 1559 *El combate entre Don Carnal y Doña Cuaresma* del pintor flamenco Pieter Brueghel el Viejo donde la fiesta carnavalesca burlesca rechina con los ritos religiosos, donde se extrapola satíricamente el orden y el desorden, el juego y lo serio, lo sacro y lo profano, lo bárbaro y lo civilizado, el bien y el mal. Bajtín inclusive se enorgullece de esta tradición puesto que supone al juego como un acto existencial, democrático y de posibilidad. El carnaval es ilusión y ficción pero también un efímero momento de libertad:

Los espectadores no asisten al carnaval, sino que lo viven, ya que el carnaval está hecho para todo el pueblo. Durante el carnaval no hay otra vida que la del carnaval. Es imposible escapar, porque el carnaval no tiene ninguna frontera espacial. En el curso de la fiesta sólo puede vivirse de acuerdo a sus leyes, es decir de acuerdo a las leyes de la libertad. El carnaval posee un carácter universal, es un estado peculiar del mundo: su renacimiento y su renovación en los que cada individuo participa. Esta es la esencia misma del carnaval, y los que intervienen en el regocijo lo experimentan vivamente. (Bajtín, 2003, p.9)



Brueghel, P. (1559). El combate entre Don Carnal y Doña Cuaresma [Pintura]. Viena, Museo de Historia del Arte en Viena.

Siguiendo con todo esto, la aparición de nuevos sistemas de pensamiento en el Renacimiento que transitaban de un orden bárbaro medieval a uno civilizatorio racional y dónde la religión cristiana iba perdiendo la autoridad que había caracterizado durante toda la Edad Media, generó toda una ola de incertidumbre entre los siglos XVI y XIX. Sobre esto, Jean Duvignaud (1982) considera “flujos

de juego”, a los tres movimientos lúdicos inmersos en ésta época y que influirían en el *establishment* del siglo XVIII: el “libertinaje”, la “metamorfosis” y el “delirio barroco”, cada uno irrumpiendo vertiginosamente en la tranquilidad de la moralidad cristiana y trastocando cada espectro cultural.

Mediante la sátira, el movimiento cultural de los escritores libertinos criticó la “podredumbre de una sociedad y la descomposición de un mundo, que durante mucho tiempo había mantenido el orden monárquico” (1982, p.95); la metamorfosis se manifestaba en la “ensoñación de las élites”, una burguesía que se abría camino dispuesta a tomar el orden terrenal (1982, p.100) y el delirio barroco había demostrado como nunca la desacralización de las imágenes y representaciones cristianas, enfrentándose a la realidad “inamovible” (1982, p.112). Sin embargo, hacia finales del siglo XVIII, pese a su gran potencial dentro del devenir histórico, los flujos lúdicos se contrajeron frente al retorno del orden, de las formas, y el ascenso triunfal de la civilización.

Hasta entonces el entretenimiento resultaba ser una actividad poco controlada, y es que las peleas a muerte de gladiadores o animales, así como las exhibiciones de ajusticiamiento en las plazas públicas o la quema masiva de gatos, resultaban ser actividades que, pese a su salvajismo, formaban parte del paisaje cultural. Norbert Elías y Eric Dunning (1992) aseguran que esta situación se debía a una falta de regulación lúdica causada por una debilidad institucional de los gobiernos. Dicha situación iría cambiando hacia el siglo XVIII conforme las potencias europeas forjaban las bases de las sociedades consideradas civilizadas de mayor control por parte de los reinos y estados, por lo que la cualidad libre del juego comenzó a ser regulada y sublimada en actividades menos violentas:

Por lo que se ve, la mayoría de las sociedades humanas desarrollan algún remedio para las tensiones por sobreesfuerzo que ellas mismas generan. En el caso de las sociedades con un nivel de civilización relativamente avanzado, es decir, con restricciones relativamente estables, uniformes y moderadas y con fuertes demandas subliminales, puede observarse una considerable variedad de actividades recreativas con

esa función, una de las cuales es el deporte. Pero, para cumplir la función de liberar a los individuos de sus tensiones, estas actividades deben adaptarse a la relativa sensibilidad hacia la violencia física que es característica del comportamiento social de la gente en las últimas etapas del proceso civilizador. (1992, p.57)

El idealismo alemán de finales del siglo XVIII veía a la lúdica como un elemento que comprendiera la belleza del arte, aunque algunos de sus representantes también consideraran aceptable subsumir la condición libertaria al orden civilizatorio. En sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* de 1795 Schiller argumentaba que la estética –lo lúdico- y la ética –lo serio- actúan de manera recíproca en la comprensión del mundo. El filósofo alemán veía cómo el frenesí lúdico provocado durante la Revolución Francesa había derivado en el terror jacobino, dónde la sensación de triunfo republicano se convertía en un retorno a la barbarie debido los asesinatos políticos en masa debajo de la guillotina, supuesta máquina de la muerte racional civilizada, y asumió, que el juego no controlado acabaría en libertinaje por lo cual creía necesario un contrapeso ético que limitara los ánimos exacerbados de una sociedad entre los límites de lo bárbaro y civilizado.

El clasicismo de Schiller provenía de su interés por la cultura griega que fusionaba la educación y la estética para la comprensión del mundo. Sin embargo, las dramáticas transformaciones sociales, culturales, políticas y económicas a inicios del siglo XIX devinieron en el fin de lo estético y el momento de la “desnaturalización” (2016, Carta, 3). Esto era que el poder de la estética que había imperado hasta entonces hubo de dar paso a uno nuevo, al del racionalismo que alegremente las burguesías adoptaron como su estandarte progresista y que cuadraba perfectamente con el ideal civilizatorio. Así se comprende que “el primero [juego-estética] le dio forma la naturaleza, que todo lo une, y al segundo [razón] el entendimiento, que todo lo divide” (2016, Carta 6).

Mientras el siglo XIX observaba la caída monárquica en Francia o Italia, y las revoluciones burguesas se hacían ver por toda Europa, la visión comenzaba a tornarse un poco más obscura para el ideal de juego. El potencial lúdico que aún se hallaba en la nobiliaria estética dieciochesca, sucumbió ante una nueva retórica del orden, la del Estado Nacional. Las naciones emergentes supieron comprender que no era fácil sustituir un aparato milenario como era el Antiguo Régimen sobre todo cuando la autoridad espiritual jugaba de su lado. Es por ello que la retórica nacionalista rechazó tajantemente cualquier vínculo con el antiguo régimen y legitimó su autoridad excluyendo el misticismo religioso a favor del pensamiento racional, liberal y democrático.

Conforme el tiempo, el empirismo y el racionalismo, bien recibidos por la ideología del Estado Nacionalista, dieron origen a la Ciencia. Su metodología y aplicaciones determinaron que los primeros análisis sobre el juego fueran asociados a temas de conocimiento sobre la realidad biológica natural de los hombres y los animales, y con la llegada de la Psicología y la Pedagogía, el juego quedó enclaustrado como objeto de estudio para comprender únicamente el aprendizaje infantil. La reducción valorativa del juego, que perdía su aura libre y creativa, fue muy criticado por Jean Duvignaud quién tajantemente agrega que las ciencias sólo “tratan de eliminar lo que les aterra” (1982, p.13) en el sentido que dicha rigidez metodológica resulta incluso hoy en día incapaz de enfrentarse a las incongruencias racionales y lógicas que presenta la actividad lúdica.

Pero no fue tanto la ciencia, la religión o la política los ámbitos que llevaron al espíritu de juego a subsumirse a las necesidades progresistas de la sociedad. Desde el siglo XVIII y durante el XIX, el juego fue reducido por la economía utilitarista e industrializado por la burguesía occidental a raíz del periodo conocido como Revolución Industrial. Sobre esta último, Schiller era un pesimista. Agrega que su “época no está a favor del arte” y que “el provecho –utilitarista- es el gran ídolo de nuestra época”. Esto conllevó poco a poco al fin del espíritu de juego que se alejaba, como el arte,

del “ruidoso mercado del siglo” (2016, Carta, 2). Al final, el juego perdió su esencia estética, libre y creadora para ser sometido los intereses del sistema capitalista.

Incluso los juguetes, vistos como una extensión material del juego, pasaron de ser una artesanía individual que se realizaba con productos naturales, a un genérico industrial que, como todo producto del sistema capitalista, homogeneiza los gustos y satisface los deseos lúdicos y hedonistas. Germán Sosa Castañón (2014) cita a Robredo y Espinoza al considerar que el juguete en su faceta industrializada coarta la libertad inminente del juego y donde la carga ideológica de dicho juguete, de carácter euro-céntrico, es llevado de forma masiva al tercer mundo con el fin de que estas sociedades reconozcan y acepten su posición de dominados (2014, p.18-19) Dicha posición comenzaría a ser analizada a partir de la primera mitad del siglo XX cuando la influencia de los grupos marxistas comenzaran a hacer frente a los discursos burgueses dominantes.

Regresando, a mediados de siglo XIX, el liberalismo económico de carácter secular apartó la visión moralista cristiana del juego en el momento que la especulación y el azar se convirtieron en el *modus vivendi* de ciertos grupos sociales que se beneficiaban del propio sistema. De esta manera la aparición de los casinos, la especulación bancaria o la creación de las loterías nacionales en occidente transformaron definitivamente la idea del juego, llevando a su paroxismo las ludopatías, algo que plasmó Fiódor Dostoyevski en su novela “El Jugador” al escribir sobre los excesivos gastos de las sociedades aristócratas y burguesas europeas en estos espacios. Asimismo, movimientos como el oblomovismo, bovarismo o las ideas de Baudelaire, manifestaban una fuerte crítica moral a la ociosidad de las élites y sus insatisfacciones pese a su poder económico. Jean Duvignaud, a quién se le puede considerar un nostálgico del siglo XIX y fiel a la idea del juego pre-industrial, expresa:

Pronto será ciego el espíritu. Poco a poco Europa se aleja del juego. Emprende el camino de la redituabilidad y la eficacia. Vuelve la espalda al derecho de las formas, del oro y del color... Y es que se

habrá elegido entre una civilización del juego y una civilización de la producción redituable. (Duvignaud, 1982, p. 124)

Regresando a González Alcantud el antropólogo afirma que a pesar que en la Edad Media el dinero comenzaba a tener un valor muy importante, el poder se demostraba no por el que poseyera riquezas sino por el que las derrochara, generalmente un rey o un noble, por lo que la propiedad y la riqueza no eran tan móviles. (1993, p.77) Dicha situación iría cambiando en el Renacimiento dónde los intrépidos y aventureros iban en busca de la “fortuna”, sobre todo cuando occidente vivió la época de los descubrimientos y del primer capitalismo, el mercantilismo. (1993, p.111) El problema fue hacia el siglo XIX cuando la riqueza y el poder permitido por el capitalismo generaron no sólo un aumento considerable de riquezas en todo el hemisferio occidental sino una disparidad económica muy marcada que parecía contradecir los ideales progresistas de las sociedades democráticas.

Cuando la problemática social en occidente se centró sobre el valor de producción de las sociedades capitalistas e industriales, los temas asociados a la lúdica llegaron hasta las voces de la Sociología y la Economía. En su *Teoría de la Clase Ociosa* de 1899 Thorstein Veblen definía, que históricamente han existido dos grupos sociales: unos que se encargan de la producción y sustento económico de la sociedad, y otro que se encuentra ligado a los intereses del ocio. Este último grupo se había ganado un lugar importante en la sociedad principalmente por el control ejercido en ciertos ámbitos sociales, ya sea un rey o un noble, que no participaban de las fuerzas productivas del feudalismo pero se distinguían por su valor, honor y el reconocimiento, o como los sacerdotes e intelectuales que no participan directamente en las actividades económicas (Veblen, 2000).

Ya en el siglo XX con el capitalismo fomentando dicha disparidad, la crisis que derivó en el crack de 1929 y la ideología burguesa sobre el trabajo que desprestigiaba la lúdica como una actividad noble y necesaria, generó toda una ola de críticas. No era que muchos despreciaran en sí todas las

ventajas tecnológicas que habían derivado del proceso civilizatorio, sólo que algunos consideraban que las sociedades contemporáneas debían de utilizar aquellas ventajas con fines positivos y equitativos y no como recursos para un mayor sometimiento social y laboral. Sobre esto, en *Elogio de la Ociosidad* (1936), un pequeño ensayo del filósofo Bertrand Russell, se argumenta:

El tiempo libre es esencial para la civilización y, en épocas pasadas, sólo el trabajo de los más hacía posible el tiempo libre de los menos. Pero el trabajo era valioso, no porque el trabajo en sí era bueno sino porque el ocio es bueno. Y con la técnica moderna sería posible distribuir justamente el ocio, sin menoscabo para la civilización. (1932)

En el campo de la estética, las críticas al arte habían comenzado desde finales del siglo XIX cuando la corriente del Impresionismo se autoproclamó como la ruptura de la tradición técnica del arte pictórico. En la década de 1920, el Vanguardismo conllevó el último esfuerzo de asociar el arte dentro de la modernidad, aunque para la élite de la sociedad alemana esta misma representaba de mal gusto y la definió despectivamente con el título de “kitsch”. Este concepto fue utilizado por el filósofo y marxista berlinés Walter Benjamin quién habría de escribir en 1936 *La obra de arte en la época de la redituabilidad técnica* para explicar que con las nuevas tecnologías, capaces de repetir un producto masivamente, el arte se podía reproducir indefinidamente haciendo que este perdiera su valor de obra original, su autoridad o carga de tradición (2003, p.44). En otras palabras, se puede decir que la tecnología industrial destruyó el aura mística del arte.

Benjamin observaba que los nuevos sujetos históricos, las masas, se convirtieron en los consumidores del nuevo arte, un arte que había perdido su valor de culto por un valor de exhibición. Con las revoluciones tecnológicas de la primera mitad del siglo XX, el cine y la fotografía, si bien se colaron en dentro del medio artístico, su condición de ser fácilmente reproducibles hacía que fueran asociadas como copias estériles del mundo exterior. Sin embargo, esto no impidió que las

masas disfrutaran de los nuevos productos del entretenimiento masivo, como la joven industria cinematográfica o el aumento de la señal radiofónica. En resumen, se estaba gestando una sociedad del espectáculo y de las grandes industrias del entretenimiento tal y como hoy se conocen.

Walter Benjamin es asociado con la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt que vivía su apogeo a mediados de siglo pasado. Una de las muchas aportaciones que trajo consigo esta escuela fue la teoría del placer expuesta en *Eros y Civilización* por Herbert Marcuse en el año de 1955. El autor se sustenta en el pensamiento freudiano que la humanidad es una historia de la represión. Una lucha entre Eros y Tánatos, del placer destructivo y su control por medio de la represión cultural. Un placer que involucra los instintos más básicos del hombre contra una civilización que tratará de controlar aquellas pulsiones salvajes por el bienestar de la cultura y la civilización. Conforme el hombre se apartaba de su naturaleza y se acondicionó al sistema moral y de valores, la presión por liberar su sexualidad lo llevó a transformar dicho placer en violencia salvaje (Marcuse, 1983), condición muy similar a lo que sugiere Norbert Elías sobre el deporte.

De acuerdo a Marcuse, el cambio en el sistema de valores promovido por las necesidades de la cultura, hicieron que el humano sustituyera el “placer” y el “gozo” -lúdico-, por la “restricción del placer” y la “fatiga del trabajo” (1983, p.28). Esta postura claramente relacionaba al juego como un valor instintivo reprimido y sepultado entre los escombros que había dejado el progreso humano tal y como exponía Johann Huizinga, sólo que este último fuera del psicoanálisis. Desde una percepción capitalista, dicho progreso se ajusta en la medida que el trabajo es asociado más como una necesidad utilitarista mientras que desprestigia la satisfacción lúdica por no ser eficiente.

Así como Marcuse, otros integrantes de la Escuela de Frankfurt, Theodor Adorno y Max Horkheimer vivieron sus mejores reflexiones en el momento que los beneficios materiales del

capitalismo se hicieron notar en las sociedades occidentales. Era el mismo momento que la democratización del ocio devino en el auge de las industrias del entretenimiento con el cine y la televisión como sus referentes. En su *Dialéctica de la Ilustración* de 1953, Adorno y Horkheimer mencionaron que con la aparición de las industrias culturales, si bien éstas permitían dicha democratización, el ocio seguiría condicionado a los intereses de la ideología burguesa dominante cumpliendo más una función de alienación que un simple pero verdadero ejercicio libre y recreativo.

La importancia de los críticos marxistas deriva en que fueron los primeros en identificar que los productos culturales son el resultado de la mecánica de la producción en serie basada en una actividad monopólica de las clases burguesas, que permite la duplicación de objetos en forma genérica para un público homogéneo. Visto de esta forma, el ocio capitalista no sería una actividad libre sino una forma de consumo masivo incluso en “estado de distracción” (Adorno & Horkheimer, 1998, p.4). En este sentido, la tradición marxista define que las masas creen sentirse libres por vivir en un momento donde el ocio, el placer y el entretenimiento son mucho mayores que en todas las épocas anteriores. Sin embargo, dicha libertad se encuentra condicionada por productos clichés y estereotipos que fueron diseñados para un consumidor inconsciente.

Desde una perspectiva con mayor panorama, el capitalismo utilitarista sometió al juego de tal manera que funcionara para éste, pero si no resultaba redituable era tachado de innecesario y posteriormente desechado. Por otro lado, el marxismo logró reconocer la naturalidad del juego más allá de su función civilizatoria aunque su problema fue haberlo condicionado al orden capitalista burgués. Esto supone que mientras exista una monopolización del entretenimiento en las sociedades capitalistas existirá una reacción marxista para enfrentársele. Mientras ambos casos coincidan, la lúdica seguirá siendo observada como la contraparte del trabajo eficiente, y ninguna cualidad reflexiva independiente sobre la idea de juego saldrá de todo eso.

No se puede negar que Occidente se encuentre viviendo un momento dónde el entretenimiento, el ocio y el placer queden sumidos a prácticas monopólicas con mucha mayor trascendencia que en otras épocas como en el Imperio Romano o la Edad Media. En realidad el efecto de la Globalización y la migración hacia el sector de los servicios, producto de una tercera revolución industrial (Rifkin, 2011) que permitió el paso de las sociedades industriales a una era post-industrial (Bell, 2006), ha generado la teoría de hallarse inmerso en un mundo sometido por el entretenimiento alienante, del placer instantáneo fácil de conseguir en *La Sociedad del Espectáculo* (1965) como alguna vez se refirió el cineasta marxista Guy Debord. También, en su *Civilización del espectáculo* (2012) el escritor y político peruano Mario Vargas Llosa expone sin tapujos:

La banalización lúdica de la cultura imperante, en la que el valor supremo es ahora divertirse y divertir, por encima de toda otra forma de conocimiento o ideal. La gente abre un periódico, va al cine, enciende la televisión o compra un libro para pasarla bien, en el sentido más ligero de la palabra, no para martirizarse el cerebro con preocupaciones, problemas, dudas. Solo para distraerse, olvidarse y abandonarse en un devenir ligero, amable, superficial, alegre y sanamente estúpido. (2012, p.35)

Pero no todos están en completo acuerdo con todas estas teorías reduccionistas de la lúdica que aparecieron en el siglo XX. Por ejemplo, para el sociólogo francés Aurélien Fouillet, sí es posible hablar de un *Imperio Lúdico* (2014) pero no necesariamente con un énfasis tan peyorativo sobre el juego. A decir verdad, el juego se ha convertido en un elemento primordial para las sociedades actuales y su valor radica en las nuevas formas de comunicación y socialización que está generando, tanto en relaciones presenciales como en los espacios digitales. En una entrevista, Fouillet agrega que no habrían sido tanto las sociedades post-industriales quienes reprodujeran la lúdica mediante su monopolización como forma de control social. En realidad, fue el aburrimiento y tedio generado por la sociedad utilitarista lo que despertó las pasiones lúdicas de la humanidad (Blanc, 2015).

El autor expone que el juego responde a una “necesidad biológica” que ha sido reprimida en las sociedades occidentales y que se manifiesta en forma de aburrimiento. Esto genera una “angustia existencial” provocada por un colapso de la ilusión donde lo “inesperado y la aventura han desaparecido” (Blanc, 2015). Su idea no sólo conlleva la herencia psicoanalítica del placer reprimido y su vínculo con las sociedades del entretenimiento, también logra un enlace con la tradición de Schiller. En la entrevista agrega que el juego no tiene la capacidad de generar una revolución por sí mismo, tal y como plantea la postura de Schiller que exige también de la ética para su consumación. Sin embargo, el juego tiene la característica intrínseca de ser “subversiva”, una cualidad que siempre le ha permitido escapar de las prisiones ideológicas que la cultura le ha impuesto.

Así como Fouillet, Jean Duvignaud ya abogaba por la necesidad de revalorizar la lúdica logrando observarla desde formas muy diferentes a las acostumbradas, aquellas que defienden el “azar, la incertidumbre o la inseguridad”, que no requieren de la “competencia y de la preocupación por la eficacia” (1982, p.10). Coincide en su carácter subversivo pero desconfía de su capacidad revolucionaria, y aunque existan momentos en la historia de la humanidad dónde se hayan presentado “estallidos lúdicos” (1982, p.14) como movimientos políticos, culturales o sociales, dicha efervescencia siempre será aplastada una y otra vez por las presiones de lo establecido y del orden, condición manifiesta en mayor medida bajo los golpes revolucionarios de los siglos XIX y XX.

Sin embargo, para evitar caer en determinismos utilitaristas o pretensiones marxistas, aquí se continúa con una idea de juego más humilde pero no menos enriquecedora que sirva para complementar el espectro lúdico que se ha expuesto hasta ahora. Pese a la época donde se hallaba, Huizinga se alejó las posturas anteriores para remitirse a una teoría cultural sobre el juego donde expuso las implicaciones lúdicas en la filosofía, las artes, la política e incluso la guerra. Desde una perspectiva formal, para el historiador holandés el juego es una irrupción o cancelación temporal en

el tiempo de la cultura, que afecta la vida corriente y lo cotidiano sólo en el momento que dure el juego; Es una frontera entre lo real y la ilusión dónde, a diferencia del *play*, que es acción lúdica libre, el *game* es un universo con sus propias reglas que le dotan de sentido y significado, por lo que los ritos sagrados suelen ser su mejor ejemplo. En este sentido, la religión contiene un carácter lúdico puesto que posee todas las características anteriores sin que estas le erradiquen seriedad. A decir verdad, la relación juego-seriedad sería un indicador sobre cómo funciona la cultura misma.

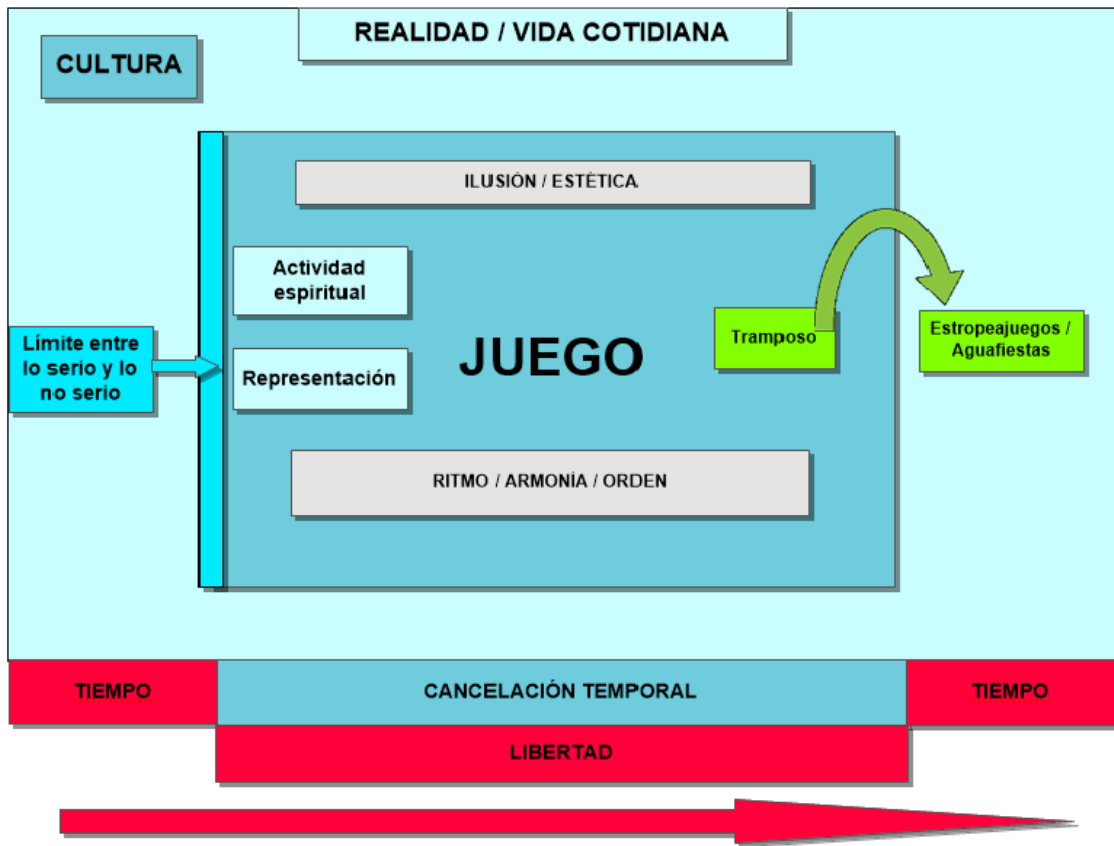


Figura 1. Diagrama de la Teoría Cultural-Formalista del Juego de Johan Huizinga.

Huizinga fallecería en 1945 en un campo de concentración en Holanda tan sólo meses antes que la Segunda Guerra Mundial concluyera. Su obra fue recuperada por la Escuela Francesa, principalmente por Roger Caillois en *Los juegos y los hombres* en 1958 y por Jean Duvignaud en *El*

*juego del juego* en 1980, ambos también alejados del utillaje mental marxista de la época. Para Caillois, la propuesta de Huizinga era muy general puesto que el concepto de juego resultaba muy vago, por lo que decidió clasificar al juego en Ludus y Paideia, asociando al primero más con el concepto game o juego normado, y al segundo como actividad lúdica espontánea. Sin embargo, su verdadera aportación es su conceptualización en cuatro sub-categorías: agón (competencia), alea (azar), mimicry (simulación), e ilinx (vértigo), todas ellas influyentes en la dinámica cultural.

Por otro lado, Jean Duvignaud haría honor a la condición libertaria del juego puesto que su obra, en resumen, no pretende sino manifestar la belleza del juego y el uso que le dan los hombres. No aboga en sí a construir una teoría como sus predecesores, pero sí defiende sus cualidades y el potencial para afectar profundamente a las sociedades. Desde los juegos previos al acto sexual, los horóscopos, las caricaturas o el kitsch, Duvignaud, sin caer en pretensiones marxistas, observa la muerte de la *idea de juego* frente al hedonismo contemporáneo. Sin embargo, el autor está consciente de un poder que envuelve a la lúdica y que hasta tiempos recientes ha sido menospreciado, y es que el juego tiene como finalidad “trastornar” la condición de los hombres y promoverse como “insurrección permanente” y una “experiencia errante” contra los cánones establecidos (1982, p.11).

Históricamente, las ideas del juego se han involucrado en investigaciones de todos ámbitos como las ciencias naturales, sociales y humanidades. Por la problemática que envuelve su conceptualización en una teoría específica, ha sido difícil lograr una sola respuesta que involucre todo el fenómeno. La Sociología y la Antropología han hecho su labor tratando de dilucidar sus implicaciones en el campo de la cultura y lo social logrando grandes aportaciones como Norbert Elías en su *Sociología Fundamental* (1982), y en Economía, *La Teoría de Juegos* (1944) de Neumann y Morgenstern resulta ser literatura básica. Sin embargo, exceptuando a Huizinga, los historiadores han hecho poco por la lúdica puesto que la consideran una tema que no les compete,

asociándola con otros campos de estudio o simplemente por la retrógrada percepción de considerarla una actividad pueril o sin sentido debido a su cualidad onírica, ficticia o ilusoria, algo que hoy en día tiene consecuencias tanto en la actividad reflexiva del historiador y su disciplina.

Debido al increíble ascenso de la diversión, el juego y el entretenimiento en las sociedades del espectáculo en occidente, que son producto de las industrias del entretenimiento que ha traído la era post-industrial y el capitalismo, ha sido necesario que se reflexione la lúdica inclusive si eso implica involucrarse con temas como la irrealidad y la ficción, solamente para desnudarla para después retornar a lo real con mucha mayor fuerza crítica. Es deber fundamental del historiador comenzar a recuperar temas de ésta índole ya que resulta sorprendente que hasta pleno siglo XXI la disciplina histórica se vea reacia a cambiar de paradigmas aun cuando, con las tecnologías de la información, existe un aumento considerable en la producción de historias no “profesionales”, tanto escritas como audiovisuales, con mucho mayor alcance que las de la disciplina histórica, lo que abre el debate sobre la validez de la disciplina, del oficio del historiador y la propia obra histórica.

En una era donde la lúdica y la tecnología parecen haber llegado a una simbiosis digna de prestar atención, y los videojuegos convertidos en uno de sus máximos representantes, la producción historiográfica de estas herramientas, la mayoría por individuos y grupos ajenos a la historia profesional, puede también dar pauta para reconocer que las historias fuera de los círculos históricos están ganando un terreno muy importante. Es irónico que la sociedad, objetivo primordial de la historia, esté otorgando un valor muy determinante a los videojuegos y sean los historiadores quienes estén negando esta reflexión sólo por teorías o métodos tradicionales, que si bien todavía son muy importantes, carecen de mucha posibilidad frente a la tormenta que se avecina en el horizonte.

Es necesaria una revolución tanto de la actividad reflexiva sobre las actividades lúdicas del hombre en la actualidad como de la forma que actúan los historiadores, así como el valor intrínseco que posee la obra histórica para aclarar este panorama. Si es pertinente decirlo, sí existe una historiografía de los videojuegos: una fiesta dónde periodistas, escritores, desarrolladores y aficionados han aportado al evento, y dónde el huraño historiador recela de sus nuevos “colegas” sólo porque su vieja identidad le impide incorporarse al evento, dándosele de un ser que no es digno de tales, pues, por su estatus, merece algo mejor. Si esto no se corrige el aislamiento podría convertirse en su propia destrucción. Por ello es indispensable reconocer las aportaciones de los otros rubros y comenzar a trabajar con nuevos enfoques sin abandonar una actitud crítica.

## **1.2 Hacia una historiografía de los videojuegos**

Recientemente, Carl Therrien profesor asistente de la Universidad de Montreal, habría abordado en un artículo para los Games Studies, *Inspecting Videogame Historiography* (2015), la situación de la historiografía del videojuego a partir de uno de sus géneros más populares, los juegos de disparos en primera persona o *FPS*, por sus siglas en inglés. El autor inicia su artículo con una pregunta que realizó Daniel Engber al periódico estadounidense *The New York Times* en el 2014: “Who made the first-person shooter game?” Si bien la pregunta no responde completamente el origen de este género, lo que compete aquí es reflexionar con dicha pregunta en el sentido de por qué fue presentada en uno de los periódicos con mayor reconocimiento mundial.

Cómo se dijo en la introducción, el fenómeno de los videojuegos sobrepasa por mucho los análisis sobre estos mismos, sobre todo aquellos que competen a los historiadores. Sin embargo, el marcado historicismo de la pregunta de Engber demuestra aquella necesidad inquisidora que caracteriza a la especie de humana, aquella que busca el “por qué” de las cosas, no sólo del presente sino de aquellas

situaciones o eventos pasados. El hombre busca dar razón a su existencia mediante la creación de un sentido a estos eventos, que traigan respuestas a su presente y le permitan una orientación futura, los cuales recuerda mediante el uso de la memoria, una que se entenderá como memoria individual.

Pero cuando ciertos eventos pasados logran tener un impacto trascendental en un grupo o sociedad, dicha memoria adquiere un carácter colectivo que sólo puede ser aceptada y justificada de acuerdo a los intereses de dicho grupo. De esta forma, si existe la necesidad de preguntarse el origen de los primeros videojuegos FPS desde un periódico de alcance global, se estaría de acuerdo que existe un gran público interesado en el tema y que en cierta medida también está en la búsqueda de ese origen. Sólo así se comprende que la sociedad contemporánea está buscando encontrar un sentido histórico a los videojuegos ya que estos se han convertido en herramientas que han transgredido sus vidas, a las que les han otorgado un valor y se han arraigado como elementos de su cultura material.

Todavía hasta el día de hoy, en la tradición histórica profesional occidental, la memoria colectiva de eventos pasados se avala mediante producciones históricas escritas por individuos o colectivos interesados en el tema. Estas historias son acreditadas mediante un consenso general que se basa en teorías, métodos y filosofías principalmente provenientes del siglo XIX. Asimismo, además de las consideraciones que el videojuego está asociado con la puerilidad, el carácter “reciente” de los videojuegos hace que estos no sean considerados productores de un conocimiento histórico puesto que como tal, no son reliquias del pasado y todavía se encuentran en una fase constructiva. Sin embargo, esto es una condición muy relativa y está más sujeta a consideraciones subjetivas que propias de una metodología objetiva ya que no existe un dogma histórico para medir la temporalidad.

Sorpresivamente y contrario a muchas argumentaciones, los videojuegos son dispositivos de entretenimiento electrónico que se originaron a mediados del siglo pasado, justo al finalizar la

Segunda Guerra Mundial, por lo que hablar que son exclusivos del tiempo presente suele ser una equivocación tanto por ignorancia al tema como por ubicación o percepción temporal que posean los historiadores. A decir verdad, se está hablando de setenta años de constante evolución y transformación tecnológica que han reconfigurado muchas de las estructuras sociales, económicas, culturales y políticas de nuestras sociedades y, por ende, impactando en cada uno de los individuos inmersos dentro de estas sociedades profundamente lúdicas.

La ignorancia al tema y la actitud reacia a comprenderlos desde una postura profesional debido a la auto-imposición de la propia Academia, no impidió que otros grupos no académicos, pero igual afectados por este fenómeno hayan respondido con la misma actitud inquisidora que los propios eruditos del pasado. El problema que ello suscita sería que muchas de estas historias no dependen de una autoridad legítima y por tanto no responden a métodos ni reglas con los que cuenta la tradición de la Historia profesional y, como tal, estas historias resultan ser el producto de experiencias individuales, o colectivas, no determinados por la validación de un grupo especialista en el tema. Esta tendencia de la academia por monopolizar, hacer legítimos ciertos discursos y excluir a los videojuegos en sus estudios, resulta ser realmente más un estereotipo que una deficiencia en las formas de la historia, un miedo al ocio crítico tal y como han manifestado muchos intelectuales desde el siglo XIX, pero, principalmente, una desconfianza a los nuevos medios digitales:

La única manera de relacionarse con el pasado es el estudio académico tradicional, una imagen de la investigación histórica que ya no puede presentarse en una época en que las suscripciones a los canales dedicados a la historia, los visitantes de sitios web genealógicos y los recibos de taquilla para películas ambientadas en el pasado están a la alza (Kapell & Elliott, 2013, p.2)

Durante el siglo XX pocos fueron los historiadores profesionales que se atrevieron a cruzar las fronteras de la tecnología. Un ejemplo fue a partir de la Cliometría y la Historia Cuantitativa que en

la década de 1960 hasta 1970 fueron utilizadas por ciertos historiadores, principalmente estadounidenses y franceses, bajo el fundamento que los sistemas computacionales, junto con la Econometría, pudieran aportar “datos duros” para la comprensión del pasado histórico. Su relación con la cuantificación de datos demográficos coincidió con la Historia Social que en aquellos años había tenido un gran repunte y aceptación en la historia angloparlante –Estados Unidos y Gran Bretaña-, la Escuela francesa de los Annales y en Alemania desde la Escuela de Bielefeld.

Su problema fue que al fundamentarse como una metodología rígida de la Economía, resultaba muy complicada su aplicación para sistemas variables, además de ser poco atractiva para las nuevas generaciones de historiadores y poco a poco fue perdiendo adeptos. Sin embargo, el uso de la tecnología llevó al segundo caso, la tecnología no como metodología histórica sino como una forma de hacer estudio por sí misma, un campo de estudio independiente. No era dirigir las computadoras hacia fines históricos sino llevar la disciplina histórica a las formas más complejas de los sistemas computacionales. Así, en 1980, los británicos formaron *The Association for History and Computing* y el journal *History and Computing*, acuñando el concepto *Digital History* –Historia Digital-.

Según el historiador Edward L. Ayres, su generación, la de 1970, tuvo el privilegio de haber atravesado por las tres fases del uso de la tecnología para la historia. La primera fue la de la Cliometría y la Historia Cuantitativa que estaba sujeta a los rudimentarios computadores de la época de 1950 y 1960; la segunda se basaba en el uso de los procesadores de texto y su uso en la creación de las primeras bases de datos allá en 1980 y la última se desarrolla con la aparición del internet, el ascenso de los contenidos audiovisuales y los lenguajes hipertextuales. Esta última coincidiría con nuestra época desde inicios de 1990, la del internet 2.0, dónde las posibilidades responden más al uso de la historia como una herramienta que reconfigura desde sus fundamentos el pasado histórico,

incluyendo la reflexión sobre los usos de los soportes digitales, la condición del sujeto en el hiperespacio y, sobre todo, la democratización y/o relativización del discurso histórico.

Como parte de la tercera fase, desde el año 2000, en distintas partes del mundo académicos profesionales en el área de las humanidades han dado el gran salto hacia las Humanidades Digitales y comenzado a reflexionar con mayor detenimiento las tecnologías videolúdicas a través de los Game Studies, teniendo como resultado un impacto positivo a la hora de producir conocimiento histórico. Sin embargo, no son tanto los historiadores sino los escritores, periodistas y hasta psicólogos o pedagogos los que han promovido la periodización del videojuego como una forma de estructurar la forma de percibir su evolución y transformaciones. Sus aportaciones también han conseguido que poco a poco los historiadores amateurs se apoyen de estas obras para construir sus propias historias. Sobre esto, los investigadores checos, Jan Švelch y Tereza Krobová señalan:

La historia de los videojuegos, y los fans regularmente se alinean en los trabajos de los académicos. Sin embargo, aún falta mucho por explorar, especialmente en lo que respecta la división entre las historias oficiales de videojuegos y la forma en que los propios aficionados integran la historia en charlas y debates de los fanáticos. (Švelch & Krobová, 2016)

Desde otra posición, existen autores que consideran que las historias de videojuegos de los aficionados no son nada despreciables y en realidad pudieran ayudar a modificar la propia pretensión de las historias consideradas profesionales. Philip Tan y Konstantin Mitgutsch consideran que la “heterogeneidad” de las historias rompería con la tradición de una historia única y es que si se sigue con la línea que las historias están ligadas no sólo al razonamiento sino a la emoción y el sentimiento, -como mencionan Rüsen y Athanasiou-, podríamos hablar de una multifacética y diversa gama de historias producidas por experiencias únicas motivadas de acuerdo al contexto de cada sujeto, (2013, p.94) generando lo que Tan y Mitgutsch consideran “playographies” (2013, p.97) o biografías de

juego. Esto es que las experiencias individuales se transformen en múltiples biografías capaces de observar el valor del sujeto consumidor como objeto de estudio histórico colectivo:

En las discusiones académicas y de periodismo sobre historias de videojuegos, se hace gran énfasis en trayectorias unificadas de los avances tecnológicos, el crecimiento de industrias regionales, y la evolución del diseño, ficción y estética de los juegos como un medio monolítico. Si bien, estos factores puedan influir en la inclusión de juegos en las historias personales, estos solamente son significativos por el contexto que cada individuo le otorgue de acuerdo a momentos específicos de su vida. La situación biográfica y estado de desarrollo de cada jugador tiene un gran impacto si uno aprecia y opta por participar en cualquier juego dado. (Tan & Mitgutsch, 2013, p.98)

Con lo último se demuestra la dialéctica existente entre la tradición histórica profesional con la democratización del conocimiento histórico en el tercer milenio. En tiempos de la era digital, de lo instantáneo y los imparables flujos de la información, es difícil definir el futuro que le depara al pasado significativo, que usos le darán y cuáles serán las implicaciones políticas, sociales y económicas que eso suscitará. Tampoco es acertado mencionar que los videojuegos definirán el futuro de la Historia, pero su consumo, sus historias y sus análisis, sin lugar a dudas serán uno de los caminos más interesantes para comenzar a reflexionarla durante las siguientes décadas.

### **1.2.1 Los primeros esfuerzos. Acerca de las historias tecno-industriales**

Según Jordi Bermejo “en los años 70 y 80 se propagó contra los videojuegos la misma desconfianza que había provocado la llegada del cine y la televisión” (2012, p.26). Siguiendo la categorización de Umberto Eco, este miedo generalizado proviene del hecho que a las sociedades les resulta muy complicado comprender en primera instancia la magnitud que supone la aparición un nuevo medio. Es decir, que con cada desarrollo o innovación tecnológica que tenga un impacto

tan determinante para la sociedad, esta podría ser *integrada* –aceptada- o *apolíptica* –rechazada-, de acuerdo a los cánones establecidos ya sean políticos, económicos, culturales, éticos o morales.

Este argumento puede considerarse fundamental si se quieren comprender las negativas de los historiadores profesionales para aceptar a los videojuegos como herramientas capaces de proporcionar un conocimiento racional y crítico. Sin embargo, a finales de los ochenta, ya habían pasado casi veinte años desde que los videojuegos, con la visión empresarial y capacidad creativa de la empresa Atari en 1972, se convirtieron en un fenómeno de masas. Esto suponía que los niños de estas generaciones que disfrutaron de estas tecnologías ahora pertenecían al mundo adulto. Sin embargo, esto no limitaría su pasión por los mismos y el deseo de pensarlos desde una posición más crítica y reflexiva, tal vez como una búsqueda o retorno a su propio pasado.

Cabe agregar que la mayoría de historias o periodizaciones sobre videojuegos no forman parte de grandes y monumentales obras de varios tomos. El problema de la participación de los historiadores es tan grave, que la gran mayoría de estas no son ni libros, sino solo forman parte de un capítulo o, inclusive, funcionan como una introducción para abordar otros temas no históricos. Esto, sin embargo, no es despreciable puesto también da pauta para reconocer ciertas deficiencias o huecos dejados por la disciplina, además de permitir a los historiadores reconocer por qué y de qué forma otros grupos ajenos a ella han venido realizando estos esfuerzos. Por otro lado, las obras escritas exclusivamente sobre historias de videojuegos no son meras repeticiones. Así como en la historia, un tema puede ser abordado desde diferentes perspectivas y estas herramientas no son la excepción.

El primer libro de historia sobre videojuegos fue *Screen Play: The Story of Video Games* por George Sullivan en 1983, constaba de 93 páginas y estaba destinado a un público juvenil (Pérez, 2013, p.137). Sin embargo, la primera obra realizada para un público adulto fue *Phoenix The Fall*

*and Rise of Video Games* en 1994 por el investigador Leonard Herman y que tenía como base la relación evolutiva entre innovación tecnológica y el desarrollo industrial. Esto no parece extraño si se comprende que durante la década de 1990, tuvo lugar una revolución tecnológica sin precedentes en la industria, y junto al aumento de un público consumidor a una escala global, el campo resultaba propicio para comenzar a producir textualmente historias y experiencias pasadas con esos juegos.

Por sí misma, la obra de Leonard Herman es una de las pocas que también mantiene una actualización y reedición constante. Su publicación en 1994 ha pasado por cuatro re-ediciones -1997, 2001 y 2015-, y en cada una de sus introducciones se explican cuáles son los cambios respecto a las anteriores, incluyendo fe de erratas u otros errores, así como algunas consideraciones que hasta ese punto habían pasado desapercibidas. Su historia se sustenta a partir de “revistas, kits de prensa y encuentros personales” los cuáles considera documentos que ofrecen hechos reales, datos duros o, en sus palabras, “just the facts”. (Herman, 2001) aunque carece del uso de entrevistas directas.

Se hace referencia a que esta obra podría considerarse una historia tecno-industrial en el sentido que realiza un rastreo evolutivo de las innovaciones tecnológicas de la industria en una periodización que incluye un capítulo por año. Por ejemplo, en la tercera edición cada capítulo describe los lanzamientos de consolas, dispositivos, software, accesorios, precios e innovaciones industriales anualmente, sobre todo de Estados Unidos y Japón desde 1970 hasta el año 2000, acumulando un total de 27 capítulos ya que los primeros tres incluían Computer History, 1970-1973 y 1974-1976. Sus esfuerzos le llevaron a agregar varios apéndices que ofrecían información sobre las computadoras, las implicaciones de los juegos con la aparición del internet o algunas fotografías de las portadas de las revistas de moda para los consumidores estadounidenses entre 1980 y el 2000.

Herman apunta primeramente a la periodización como uno de los inevitables debates que existen cuando se realizan las primeras historias sobre algún tema. “La historia de los videojuegos en un tema difícil de documentar. La razón de ello es porque resulta muy difícil determinar exactamente cuándo comenzó” (2001, Cap. 1); Así como en la propia disciplina histórica, los debates sobre los orígenes de un tema no ofrecen una sola respuesta sino distintas aproximaciones. La tendencia tecnológica de Herman pone como antecedentes la aparición del ábaco -2000 a.C.- como una de las primicias del cálculo matemático que conllevó a los lenguajes computacionales del siglo XX, todo ello para fundamentar su propia historia tecnológica e industrial del videojuego a partir de 1970.

Para inicios del milenio, la obra de Herman ya era un clásico dentro de esta industria y muchos de los futuros historiadores se basarían en su tradición para sus propias historias. Su amigo, el escritor y periodista Steven L. Kent agradecía primordialmente a Herman por su “brillante libro” que le habría ayudado para escribir *The Ultimate History of Video Games* (2001). Si bien Kent ya habría escrito un libro el año anterior titulado *The first quarter: A 25-year of History of Video Games* (2000), su nueva obra profundizaba en mayor grado la evolución de los videojuegos, manteniendo la tradición cronológica o sincrónica, con el agregado de una línea del tiempo que señala algunas de las fechas más determinantes de la historia de los videojuegos.

La diferencia entre la obra de Herman y Kent fue la incorporación de entrevistas directamente a algunas de las personas más importantes del medio como el fundador de Atari y creador de la industria del videojuego, Nolan Bushnell; su co-fundador, Al Alcorn, o el considerado “padre de los videojuegos”, Ralph Baer, entre otros. Además, la periodización de Kent tenía como antecedentes los juegos mecánicos de la década de 1930. Es decir que, contra Hermann, que priorizaba lo tecnológico, la historia de Kent también ofrecía la perspectiva de la industria del entretenimiento en

Estados Unidos, principalmente la de los juegos mecánicos y electrónicos bajo el “boom” de las máquinas de Pinball. Es decir, el rastreo del videojuego surge cuarenta años antes que el de Herman.

Al final de su obra, Kent incorpora un pequeño párrafo donde expresa que si tan solo hubiera publicado su historia unos meses después, habría coincidido con varios de los eventos más importantes de la industria como el gran potencial de la Play Station 2 de Sony y la Xbox de Microsoft, así como el ocaso del Dreamcast y Midway Games. “Por ponerlo de otro modo, el juego nunca termina” (2001, Cap. 30), es una transformación constante de acuerdo a las innovaciones tecnológicas o las necesidades de los consumidores, y conforme avanzaba el nuevo milenio parecía que el fenómeno mundial realmente apenas comenzaba. En resumen, daba razón a que las historias sobre videojuegos también parecían estar destinadas a reproducirse y actualizarse.

Con el creciente interés y valorización de historias sobre videojuegos también comenzaron los planteamientos sobre las formas para la construcción histórica. Aunque muchos de estos grupos no pertenezcan a la historia profesional, su interés por la periodización o la temática ya habla mucho de los usos del pasado. Además de ello, también existen individuos que aunque carezcan de una profesionalización histórica coinciden que hace falta una historia que sea lo suficientemente agradable para atraer a un público masivo. Se hace referencia a que las historias tecno-industriales resultaban interesantes para los amantes de la tecnología en su estado más puro, pero difícilmente tenían mayor recepción debido a su linealidad discursiva, monotonía y abordaje cronológico. Hacía falta proyectarse más en la obra, pensar cómo atraer a nuevos lectores y ser más creativo.

En el Instituto Tecnológico DigiPen, Singapur, el profesor y diseñador de juegos italiano Robert Dillon había logrado reconocer este problema mientras preparaba su clase de Game History y es que a pesar del aumento en el interés del estudio sobre los videojuegos en las universidades desde inicios

del milenio, no existía literatura crítica sobre los mismos. Tal y como escribe en *The Golden Age of Video Games. The birth of a Multibillion Dollar Industry* (2011), su obra representa un esfuerzo para hacer llegar a sus alumnos las profundas implicaciones históricas de los videojuegos de una forma seria y crítica pero sin tener que descuidar la narrativa en favor de una escritura agradable y accesible. Considera que hasta ese momento existían dos tipos de historias, unas que presentaban bonitas imágenes pero carecían de profundidad crítica y las ya mencionadas historias tecno-industriales:

Sin embargo, no pude encontrar ningún texto donde basar mi curso, o para recomendar sinceramente a mis estudiantes. Algunos libros fueron diseñados como deliciosos artículos de mesa de café, con muchas bellas imágenes, pero no muy prácticas para un estudio serio. Otros libros se enfocaban sólo en una marca específica de la industria, así como consolas, arcades, o una compañía en particular (2011, p.XI)

Objetivamente, por estar mayormente dirigido a sus estudiantes de diseño de juegos que al público masivo, la obra no difiere demasiado de las historias tecno-industriales tradicionales, puesto que también hace un rastreo evolutivo de la propia tecnología tal y como Leonard Herman, y cuenta con entrevistas como hace Steven L. Kent. Sin embargo, a diferencia de ellos, la periodización resulta ser más accesible al dividir su texto en tres partes. La primera de ellas involucraría la aparición de los videojuegos en la década de 1940 en centros tecnológicos y universidades, el ascenso del fenómeno y la formación de la industria de las computadores caseras; La segunda, el colapso económico de la industria en 1983 y su revitalización gracias al mercado japonés y, la tercera, es dedicada a las generaciones de consolas que poseyeron el sistema de 16-bit a mediados de 1990.

Como toda obra histórica, el acercamiento a los tiempos presentes significa mayor conflicto a la hora de la periodización, Dillon concluye su obra no sin antes agregar un epílogo donde menciona sobre la situación del videojuego hasta la primera década del nuevo milenio. Con la llegada de las consolas como la Play Station 2 en el año 2000, el autor considera que los videojuegos ya pueden

observarse como una forma de arte; que la aparición de los desarrolladores independientes permitirá nuevos horizontes de experimentación y que el recién aumento de los juegos en línea, o la aparición de sensores de detección de movimiento en las consolas como la Wii del 2007, abre nuevas preguntas sobre la virtualidad. Así como Kent se había referido que la evolución tecnológica en los videojuegos es un proceso en permanente desarrollo y construcción, Dillon también coincide sobre las nuevas posibilidades: “¿Qué nos depara el futuro? Sólo el tiempo lo dirá” (2011, p.161).

### **1.2.2. El origen de la crítica académica. Los Game Studies, textos y juegos**

Como tal, el siguiente apartado realmente está fuera de lo que aquí se ha considerado parte de una historiografía de los videojuegos. Sin embargo, se debe agregar porque se asume que de no haber sido por una confrontación intelectual en los albores del nuevo milenio, y que se presentará a continuación, los trabajos sobre videojuegos hubieran tardado un poco más de tiempo en surgir o tener relevancia en las instituciones profesionales y, consecuentemente, también los estudios históricos sobre estas tecnologías. Esto se debe porque aunque en aquellos momentos ya existieran historias sobre videojuegos, habría sido la revista *Game Studies* la primera que popularizaría la relación entre los videojuegos con las ciencias sociales y humanidades.

En el año 2001, con la finalidad de observar los videojuegos desde un panorama más amplio, pretendiendo un alcance global y de forma crítica, el doctor en Literatura Electrónica de la Universidad de Berden en Noruega, Espen Aarseth, creó *Game Studies*, una revista electrónica gratuita que contaba con la colaboración de un equipo multinacional y que hasta el día de hoy sus números han sido publicados semestralmente vía internet. El primer número de la revista abrió la discusión sobre la necesidad de investigar los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar con la intención de expandir las fronteras discursivas y de debate, sobre todo desde los círculos académicos, que en su tradicional rigidez metodológica, olvidaron estar inmersos en otra época, la era digital:

Hoy tenemos la posibilidad de construir un nuevo campo de estudio. Tenemos una industria de billones de dólares con casi ninguna investigación básica. Tenemos el material cultural más fascinante que ha aparecido desde hace mucho tiempo, y tenemos la oportunidad de unir la estética, la cultura y aspectos del diseño técnico en una sola disciplina. (Aarseth, 2001)

Espen Aarseth además es reconocido por su influencia en la teoría literaria y los nuevos medios de comunicación al integrar nuevas teorías y conceptos a los estudios tradicionales sobre Narratología. Su libro *Cybertexto: Perspectivas en la Literatura Ergódica* (1997) sugiere primeramente que la diferencia entre los viejos y nuevos medios, no depende del soporte que utilizan, sean de papel o digitales, sino de su capacidad de lectura. Su tesis asume que a diferencia de la lectura tradicional de textos, que requiere un esfuerzo visual de carácter lineal, secuencial, estático y orientación teleológica con la que está familiarizado Occidente, la literatura ergódica propone un carácter mucho más dinámico y complejo que puede servir como la alternativa más adecuada para analizar la organización de textos en las nuevas plataformas digitales -incluyendo los videojuegos- y propone el concepto de “cibertexto” para desarrollar su teoría.

El cibertexto se basa en la tradición de la hipertextualidad que supone varias alternativas u opciones al lector y que éste sea quién decida cómo concluir el texto leído. Una analogía que permita ejemplificar esta situación sería el libro “Rayuela” de Julio Cortázar donde el autor sugiere al lector tres formas para leer su obra. La primera sería la tradicional y familiar lectura lineal, la segunda sería una propuesta del autor quién selecciona sólo algunos capítulos alterando la experiencia lectora, y una última que permite la total libertad al lector para decidir el orden de la historia narrada. Conforme la evolución tecnológica del siglo XX, las aplicaciones de la narrativa hipertextual en los computadores derivó en que dichas alternativas u opciones literarias se convirtieran en nodos -hipervínculos- donde el lector puede modificar el curso de la narración logrando así una lectura

interactiva a través de una pantalla y dónde dichas acciones determinan el final de la historia. En otros casos, como en el internet, la lectura es en cierta medida infinita hasta que el lector lo decida.

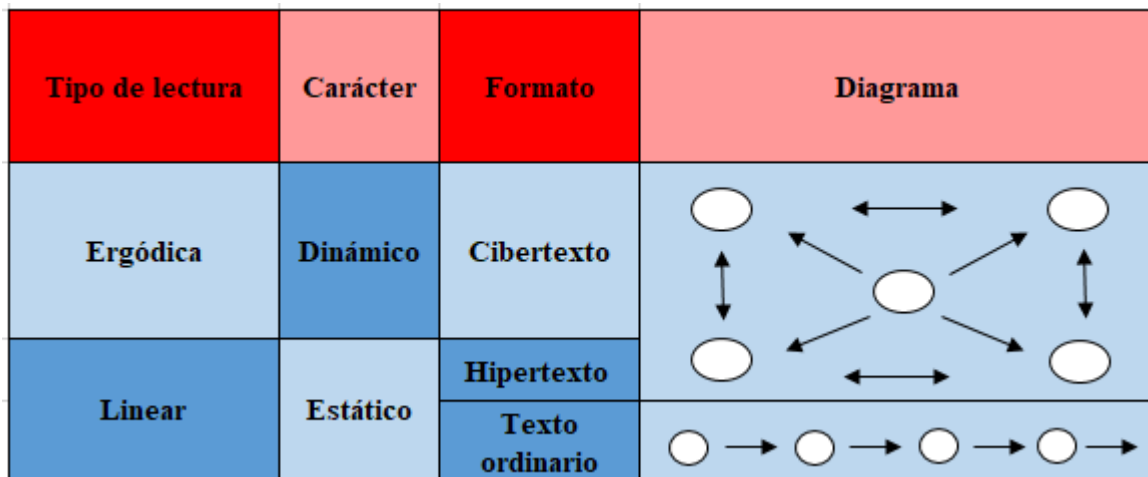


Figura 2. Diagrama basado en la tipología de Espen Aarseth. La escritura lineal es linear-causalista, el hipertexto y el cibertexto son dinámicos, pero el cibertexto exige de una actuación entre usuario-máquina.

El cibertexto tampoco es una teoría exclusiva de lo digital ni una teoría nueva ni revolucionaria, sino una nueva “perspectiva sobre todas las formas de textualidad, una forma de ampliar los estudios literarios” (1997, p.18) sobre todo en algunos aspectos que parece han quedado rezagados. Si bien, el sentido del hipertexto difiere de la literatura lineal por su posibilidad de sentido y por considerarse infinita, además de otorgar una mayor intervención o poder de acción del lector, el cibertexto posee una cualidad mucho más profunda entre la relación máquina-texto-usuario:

Centra la atención, en el consumidor, o usuario, del texto, como una figura más integral de lo que asumen los teóricos. La actuación del lector toma lugar en su cabeza mientras que el usuario del cibertexto también actúa en un sentido extranoemático. (1997, p.1)

El concepto “extranoemático” refiere a que está más allá del pensamiento -del griego *nóema*-, por lo que el lector de cibertexto no sólo recibe pasivamente el objeto leído y lo transforma en un objeto

de pensamiento, también lo trabaja -del griego *ergōdēs*-, lo calcula y manipula, lo “actúa”. Con la reciente aparición de los mundos virtuales en los juegos electrónicos, el cibertexto proyecta mayormente estas posibilidades al generar una historia interactiva diseñada específicamente para verter al máximo todas las capacidades del lector-jugador, introduciéndolo a un mundo con todas las posibilidades de la narración: espacio, tiempo, personajes, etc. Con su teoría, Aarseth habría logrado incorporar los discursos o textos de los videojuegos con las teorías narrativas tradicionales.

Aunque algunos autores aceptaron esta tesis, para otros el análisis desde una perspectiva exclusivamente narratológica resultaba ser insuficiente para comprender la magnitud que representaban los videojuegos. La primera debilidad apreciada en la teoría de Aarseth fue su determinismo literario y una visión limitada de los juegos. Si bien todo videojuego cuenta indudablemente con un discurso, este no es en sí un libro, ni siquiera resulta ser un texto ordinario, sino un juego. La proposición anterior tiene su justificación que el mundo se ha acostumbrado tanto a la narrativa que es difícil imaginarse otra “alternativa” (Frasca, 2003, p.224)

Los conceptos *acción* o *actuación* no coincidían del todo con la pasividad de la lectura pero tampoco eran simples acciones sin sentido en la narrativa del videojuego. Fue necesario comprender que la inter-“acción” del lector con el videojuego conlleva un carácter lúdico muy diferente y más complejo que el que propone cualquier teoría narrativa. El investigador uruguayo Gonzalo Frasca, también colaborador de Game Studies, expuso en su artículo *Ludology meets Narratology* (1999) que la teoría narrativa no era la única manera para responder a las incertidumbres del fenómeno del videojuego y sugirió a la Ludología –término acuñado por él mismo- como la contraparte de la Narratología. Años más tarde, en *Simulación versus Narrativa. Introducción a la Ludología* (2003) sugiere que los videojuegos, observados solamente en su apartado narrativo, resulta incompleto y que el modelo de la narración tradicional limita una comprensión más profunda y amplia:

La teoría literaria tradicional y la semiótica simplemente no podían lidiar con este tipo de textos, juegos de aventura y ambientes multi-jugador basados en texto [MUD, Dungeons & Dragons] porque estos trabajos no estaban compuestos exclusivamente por secuencias de signos, sino que se comportaban como máquinas o generadores de signos (2003, p.223).

El textualismo de Aarseth en los juegos electrónicos implica dos problemas fundamentales basados en la teoría literaria tradicional: primero, no comprendía en toda su magnitud el papel de la acción en el texto o libertad del jugador, y segundo, la libertad del jugador determina la generación de texto más que la lectura del mismo. El primer punto implica que la teoría tradicional ha reflexionado poco sobre la función de la *acción* en la lectura, concentrándose plenamente en el texto como forma o contenido. Sin embargo, un partido de fútbol debe de ser visto por lo que es: un juego deportivo, una actividad, un proceso de inter-acciones, más que una narrativa o una lectura de carácter pasivo. Desde el ajedrez hasta el fútbol, el deporte se juega, no se lee.

El segundo punto propone que a diferencia del texto tradicional, la libertad o poder otorgado al jugador con el que modifica la narración mediante acciones a lo largo del juego, implica no sólo un potencial lúdico mucho mayor que una narración convencional, también dichas acciones generan, mediante procesos algorítmicos, el ambiente y discurso del juego. Esto último sugiere que cualquier camino elegido por el jugador, ya sea A o B, provoca un proceso de renderización (generación y animación de imágenes virtuales) según cómo fue programado; Cada elección conlleva un resultado diferente por lo que el videojuego es más una actividad determinada no por un texto inamovible que el lector recibe pasivamente, sino una actividad en la que el jugador y la máquina generadora de signos funcionan a manera de simbiosis produciendo un carácter único y específico.

Aún más, contra el argumento que la crítica de Frasca se concentra solamente en textos escritos y que el videojuego se desenvuelve completamente de forma audiovisual, el autor se defiende desde

el concepto de la *representación*, término ligado principalmente a la semiológica y narratológica, y que se basa en la teoría imitativa del arte o mimesis. Agrega que un concepto más adecuado para responder preguntas sobre los videojuegos, sería el de la *simulación*, aunque este concepto sólo pudiera ser adecuado para este nuevo medio electrónico, ni siquiera para la televisión o cine. Para Frasca “los medios tradicionales son representaciones, no simulaciones”, que tanto el libro como la televisión son meros objetos representacionales mientras que el videojuego podría considerarse una simulación (2003. p.223) por su carácter interactivo y la inmersión que produce.

El elemento constitutivo que separa la representación pasiva del medio tradicional frente a la simulación en el videojuego es la *interactividad* entre jugador-juego, hombre-máquina. La interactividad posee un contenido lúdico propio y su ejecución estaría interrelacionada con la generación de significados por medio de la programación algorítmica del juego y la construcción de una simulación video-lúdica. La simulación pretende la construcción artificial o virtual de un modelo que posea el mismo comportamiento *-behaviour-* que el modelo original. Generalmente el modelo original estaría relacionado con el efecto de realidad producido dentro del juego incluyendo no sólo la construcción de actores de la representación, también la programación de un tiempo y espacio que permita el desarrollo narrativo condicionado por las acciones del jugador y la máquina.

Frasca distingue la simulación lúdica como la característica principal que desde entonces ha separado a los videojuegos de los distintos medios, incluyendo los digitales. Sin embargo, para integrar la teoría de Aarseth con la suya, Frasca sí coincide que tanto en la simulación como la representación “ambos producen descripciones y eventos secuenciales [narrativa]” (2003, p.224) con una introducción, climax y desenlace. Desde esta perspectiva, el jugador no está viendo una pintura o película, sino que interviene activamente en la generación narrativa de un ambiente virtual diseñado con fines lúdicos mediante procesos interactivos. Esto supone la puerta de entrada que

permita entenderlos como una herramienta con gran potencial intelectual que pudiera además tener alguna respuesta positiva al estancamiento de las teorías tradicionales.

Por una parte la Narratología abrió la posibilidad de estudiar el videojuego como un objeto textual, mientras que la Ludología consideraba necesario estudiarlo también como un proceso interactivo –lúdico-. La Ludología pretende el estudio de “los juegos en general y de los videojuegos en particular” (2003, p.222) sustituyendo las viejas consideraciones textuales. Por otro lado hay quienes consideran que la separación entre texto y juego aclara el panorama de los recientes estudios, pero también no desechan la idea que las investigaciones pueden trabajarse eclécticamente en el sentido de estudiar a los videojuegos como simulaciones lúdicas con capacidades representativas, abogando por las cualidades narrativas de la historia y reflexionando cómo es que dichas simulaciones son capaces de producir significados muy diferentes a la tradición literaria.

Según Sosa Castañón (2014), por mayor creencia que los videojuegos no posean cualidades narrativas, incluso los más simples como Tetris, o tan sencillos como aquellos viejos Combat o Space Invaders, “sí existe una narración interna en el hecho de jugar y la experiencia del usuario. Es decir, que el jugador narra de forma subjetiva su partida aunque no exista en el juego una historia estructurada” (2014, p.21). Esta hubiera sido la razón principal por la cual fue necesario abordar al videojuego primeramente desde la “teoría literaria, teoría del cine o la narratología” (Frasca, 2003, p.222) antes que un acercamiento reflexivo independiente, ya que contaban con un sustento teórico supuestamente más firme que la joven propuesta de la simulación desde la Ludología.

En definitiva, la llegada del nuevo milenio abrió un nuevo rumbo. La confrontación dentro de los Games Studies en tiempo real, vía internet y entre investigadores de dos contextos muy diferentes, no sólo sorprendía sobre las nuevas posibilidades tecnológicas, también generó adeptos en ambos

bandos logrando que poco a poco la revista se volviera muy popular alrededor del mundo y muy pronto surgieron nuevos temas por dónde abordar al medio. El propio concepto Games Studies hoy es utilizado para definir al área de investigación profesional sobre las nuevas tecnologías videolúdicas y todo lo que conllevan como las implicaciones textuales, lúdicas, políticas, históricas, económicas, etc. Su impacto ha traído a relevancia nuevos nombres, principalmente de jóvenes en distintas instituciones alrededor del mundo, tanto de gran renombre como del MIT de Massachusetts o investigadores jóvenes independientes que no tendrían voz si no hubiese sido por toda esta revolución tecnológica y el increíble aumento de interés por comprender este nuevo fenómeno.

### **1.2.3 La transición cultural. Sobre el Arte, la Guerra y el Poder**

Un poco antes de los Game Studies, el británico Andrew Darley ya era una pieza clave para comprender el fenómeno de los videojuegos. *Cultura Visual Digital* (2000) no era precisamente una obra histórica, pero sus acercamientos a la historia sirven como base para comprender una diferencia: el valor histórico de los videojuegos no es determinado por su evolución tecnológica sino por su relación con el ser humano. El autor exponía que era necesario ir más allá de las historias tecnológicas que hasta entonces gobernaban los estudios. Asumía que en tiempos de la posmodernidad, era necesario comprenderlos desde una perspectiva estética y cultural ya que desde 1980, el gran apego de las sociedades occidentales por la fascinación tecnológica, devino en nuevas formas que parecían romper con la vieja tradición de la cultura analógica a favor de una cultura digital:

Para comenzar a entender la dimensión formal/estética de la cultura digital visual estamos obligados a movernos más allá de una explicación centrada únicamente en torno a una cronología del desarrollo tecnológico... Exploro estas líneas de continuidad, así como sus correlativos disyuntivos, tanto de los propios géneros como sus contextos estético/culturales, con la intención de describir y explicar las formas en que son significativos (2000, p.2)

Darley comienza un primer acercamiento histórico-cultural de la tecnología argumentando que a pesar de su aparición a mediados de siglo en la etapa formativa de las computadoras modernas, es hasta 1960 cuando se puede hablar de una “era prehistórica de las formas culturales” Con ello refiere a que aunque existieran “impulsos estéticos” en el uso de la tecnología digital desde 1950, fue necesaria una década más para que se pudiera percibir todo el potencial que tenían las computadoras para trastocar los ámbitos culturales, sobre todo, cuando un gran número de artistas, muchos inspirados aún por la técnica modernista, vieron posible la producción de innovación estética por este medio, reelaborando la estética a través de la experimentación con la técnica. (2000, p.11-12).

Tanto por la obra de Andrew Darley, como la difusión de los Game Studies, los años siguientes al nuevo milenio presenciaron nuevas aportaciones a los estudios sobre los videojuegos. El número de estudios sobre textualismo y ludología aumentó, y con ella nuevas teorías, conceptos y aportaciones significativas para comprender el fenómeno. Las obra de Rolling y Morris o la de Salen y Zimmerman en el año 2004, junto con la de Juul en 2005 dieron origen a una teoría del diseño (Pérez, 2014, p.138) y la propuesta en *Gaming* (2006) de Alexander Galloway pondría en la mesa la idea de una “cultura algorítmica”; Dando un paso más allá que Gonzalo Frasca, que los considera simulaciones, Galloway es mucho más cuidadoso al definir que los juegos son máquinas manejadas por operadores o jugadores, quiénes bajo una interacción continua entre ambos, e inscritos en muchas estructuras sociales, sus consecuencias alteran y modifican los espacios de la cultura. Es decir, que la cultura algorítmica se estaría forjando de nuestra adaptación a las máquinas, a los entornos virtuales que día a día vamos aceptando como si fueran parte de nosotros mismos.

En el siglo XXI, fueron los mismos británicos quienes continuaron la tradición cultural y comenzaron a generar obras relacionadas con los procesos de globalización del mercado y su impacto cultural tal y como *Digital Play: The Intercation of Technology, Culture, and Marketing*

(2003) de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter. Los autores consideran que el videojuego es la forma cultural de entretenimiento más redituable en el mercado global, pero sostienen que es necesario desechar el determinismo tecnológico que alaba y cree que la tecnología crea nuevas formas de vida (2003, p.80-81). Digital Play aboga por el contexto integrando la perspectiva económica a la industrial permitiendo comprender la magnitud del fenómeno en espectros relacionados de la industria y su influencia en muchos campos de la cultura:

Nuestra historia trata sobre cómo el juego interactivo se convirtió en una matrix de experimentación en las prácticas de innovación directiva, modificación cultural, emprendimiento digital y crítico control de la propiedad intelectual hasta la emergencia de un mercado mundial post-fordista (2003, p.82)

Según los autores, el “circuito tecnológico” corresponde a la interrelación que conlleva la innovación y experimentación tecnológica, la formación de un mercado que lo lleva al plano económico y su difusión hacia un público consumidor que goza de estos productos hasta transformarlos en una forma de cultura. Los tres convergen en un punto que Kline y compañía llamarán la “experiencia del juego interactivo” (2003, p.56-58). Para llegar a esto, proponen una delimitación en cuanto al contexto económico dónde se desarrollan los videojuegos. Consideran que, si bien surgen en los años cuarenta dentro del capitalismo industrial, que dominaba occidente desde la década de 1930 bajo el sistema del Fordismo, su industrialización en los años de 1970, fue posible gracias a la evolución de dicho sistema. Es decir, un capitalismo de la información, post-fordista.

La aparición de la industria del videojuego se logró a partir de ciertos eventos políticos, económicos e intelectuales entre 1960 y 1970, pero principalmente cuando los principios mecanicistas de producción en serie y todo el modelo fordista, fueron sustituidos en favor de un nuevo sistema basado en la automatización, la aplicación electrónica, el marketing y que ahora se insertaban en la globalización y la posmodernidad cultural. Para reforzar esta condición, en Japón el

Toyotismo promovió que la industria emigrara a un carácter corporativo donde estructuras presumiblemente aisladas de la industria, ahora se integraban en todo un corpus donde participaban muchos ámbitos relacionados entre sí:

Detrás de las maravillas... existe todo un complejo de producción y organización, tecnológica y cultural, que involucra la creación de nuevas fuerzas de trabajo, estrategias de gestión, movilizaciones de expertos, instituciones de propiedad y recintos legales, estrategias de marketing, y... la organización de nuevas formas de consumo (2003, p. 67).

Los autores sostienen una periodización de cinco etapas: los Orígenes de la industria (1960-1984), Las fronteras electrónicas (1985-1990), Mortal Kombat (1985-1990), Age of Empires (1995-2001) y La Nueva Ciber-Ciudad (2001-actualidad). La primera etapa explica la transición del régimen fordista al post-fordista; la segunda explica el ascenso de Japón y Nintendo en el mercado global; la tercera sobre la revolución tecnológica de los años noventa, la búsqueda por el realismo y la guerra de las consolas; la cuarta hace referencia sobre la competitividad y el triunfalismo del duopolio de Sony y Microsoft, y el último abordaría sobre las recientes tendencias de la realidad aumentada, la realidad virtual y los ciberespacios que son capaces de aumentar y reconfigurar las relaciones sociales y culturales en los mundos virtuales mediante la interconexión de la red.

Pese al viraje cultural de las historias de los videojuegos, títulos tecno-industriales de la industria tampoco han dejado de escribirse. Ejemplos de ello, son las ya mencionadas obras de Steven L. Kent (2001) y Dillon (2011); la de Mark Wolf (2008); la de Tristan Donovan (2010) o la de Aaron. Sin embargo, de acuerdo a una entrevista que le fue realizada recientemente, Donovan está consciente de la necesidad de “integrar otras historias”, es decir, nuevos abordajes históricos (Therrien, 2015). Esto no necesariamente hace negativas todas estas obras. A decir verdad fueron y han sido la base para futuras investigaciones. Estas obras solo marcan la tendencia de lo mucho que falta por explorar

y aunque los trabajos culturales y los Game Studies hoy dominen el medio, el valor de las historias tecno-industriales recae en su calidad de ser las primeras en enfrentarse al reto.

Por ejemplo, si bien los trabajos culturales han acercado a los videojuegos con algunas pretensiones estéticas, aún falta por ver los límites en que ésta se encuentra implicada en las formas de producción capitalista de esta industria. Esto remonta a una situación que aún no ha sido resuelta pero que ha generado problemáticas desde el origen de los videojuegos y es sobre si es posible hablar de pretensiones artísticas. Se dice problema puesto que el mismo arte es incapaz de definirse claramente en tiempos de la posmodernidad, y porque la violencia explícita de muchos de estos genere la duda en muchos grupos sobre si deberían siquiera valorarse como objetos culturales. Esta problemática tuvo su paroxismo a inicios de la década de 1990 cuando el realismo de juegos violentos como DOOM o Mortal Kombat llegaron a considerarse temas sociales y políticos.

Un caso muy llamativo se sucitó en Francia. En aquellos momentos el país europeo vivía un apogeo en cuánto a producción de videojuegos muy particulares y con su sello distintivo. El caso tuvo sus motivos por un artículo de los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder titulado *¿Quién teme a los videojuegos?* (1994) que exponía al videojuego como una herramienta bienintencionada muy lejos de las fuertes acusaciones que se le imputaban durante los convulsivos años posteriores a la Guerra Fría. Su postura asume no sólo la defensa del videojuego como un objeto cultural, también lo consideraban una nueva forma de expresión artística y se atrevieron a calificarlo como el “décimo arte”, después de la fotografía y el cómic. Aunque estas declaraciones resultaban muy atrevidas para aquellos momentos, el desarrollo e innovación tecnológica en las últimas dos décadas ha colocado esta aseveración como tema central en muchos estudios recientes.

Con la tecnológica actual, los desarrolladores de videojuegos poco a poco han venido incorporando a diseñadores gráficos, artistas digitales, bandas sonoras y técnicas cinematográficas y teatrales en sus trabajos, razón por la cual hoy en día tengan mayor aceptación las ideas sobre sus posibilidades artísticas. Sobre esto, muchos investigadores que asocian al videojuego con estas cualidades basan sus argumentos en la conceptualización del músico Richard Wagner quién en el siglo XIX consideraba que el futuro del arte debía pretender la búsqueda de la “obra de arte total”, refiriéndose a la inclusión de todas las artes –arquitectura, poesía, música, etc.- en una misma obra.

Superficialmente esta idea es clara, los videojuegos hoy más que nunca trabajan con artistas, y, bajo ciertas condiciones y combinaciones estéticas, han logrado obras de gran calidad que permiten experiencias en los jugadores incapaces de ser emuladas por el arte tradicional. El problema de todo esto es que al estar determinadas por motivos tecnológicos y económicos, sus fines no responden a la “verdadera” esencia del arte y aunque dichos investigadores aboguen por la obra de arte total, deberían de reconocer que el objetivo del músico alemán pretendía una reconciliación del hombre con la naturaleza mediante esta obra. Es decir, la obra de arte total no es la culminación sino un medio para lo trascendental, algo que difícilmente pasa por la mente de la mayoría de los desarrolladores de videojuegos y que remite una vez más a la crítica de Walter Benjamin sobre la reproductibilidad infinita en el arte contemporáneo y la penetración total del sistema capitalista.

Pero tampoco es necesario llegar al desprestigio y rechazo total. Si se toma la atención necesaria en este asunto, es claro que por la gran diversidad de géneros y posibilidades de los videojuegos, se puede observar que entre muchos de estos existen grandes diferencias que les otorgan cualidades o características específicas que les proyectan identidad y que se distinguen del tradicional entretenimiento de las masas. En el mundo de la cinematografía, Hollywood ganó terreno a mediados del siglo XX con sus grandes producciones que opacaron casi por completo al cine europeo. Esto no

significó el fin de este último sino que muy pronto se adaptó a que si bien no podía competir contra el gigante norteamericano, su propia diferencia sería su supervivencia. Es decir, mientras las nuevas superproducciones ganaban públicos masivos, el cine europeo era mucho más reducido, profundo y complejo, logrando convertirse en el hoy conocido, cine de arte.

Sobre esto, *Generation Xbox How Videogames Invaded Hollywood* (2012) trascendió un paso más allá sobre las historias culturales defendiendo la propuesta estética de los videojuegos y su relación con la industria cinematográfica. Su autor el periodista, escritor y guionista Jamie Russell pone de manifiesto que los juegos son una forma de arte y su relación con el cine ha hecho que ambas industrias vengán compartiendo diferentes características que han servido para revolucionarse cada una por su lado. El primer acercamiento fue del cine al juego cuando se adaptó el filme de Steven Spielberg *E.T. El Extraterrestre* (1982) a la consola Atari 2600 y, desde entonces, toda una gran ola de filmes cinematográficos, en su afán por una mayor recepción y alcance de nuevos consumidores, no han dejado de involucrarse con el medio video-lúdico.

Russell no es de la opinión que el cine tiene un valor mayor que los videojuegos. Pese a su tradición histórica, esta no la hace superior, al contrario, considera a ambos como una relación simbiótica en su evolución histórica. Toma en consideración la opinión de cineastas, productores y desarrolladores de juegos que han sido parte de la revolución tecnológica que comenzó en la década de 1990 y que podría considerarse una época bisagra entre ambos medios. Anteriormente los videojuegos adaptaban películas de cine con toscas gráficas y mecánicas simples debido a la limitación tecnológica, y los videojuegos llegaban a la industria del cine con terribles adaptaciones tal y como *Super Mario Bros* (1993) o *Street Fighter* (1994), todo pese su alto presupuesto. Sin embargo, tanto por la tecnología como por la renovación de ambas industrias, la situación dio un giro completo tal y como explica el director, productor y desarrollador, Remington Scott:

A fines de la década de 1990, Hollywood todavía estaba dominado en gran medida por animadores de la vieja escuela que eran cautelosos de la nueva tecnología digital que salió de la esfera de los juegos. “Fue un momento muy desalentador”. Descubrí que la comunidad de Hollywood simplemente no estaba interesada. La tecnología estaba demasiado adelantada a su tiempo, demasiado avanzada para ellos. La mentalidad era a la vieja escuela. Era una que se había nutrido desde 1920 y aún utilizaban la misma tecnología: alguien dibujando a mano. (Russell, 2012, p.214)

Con la aparición de las imágenes generadas por computadora –CGI- fue posible hablar también por primera vez de personajes humanos creados por computadora en la industria del cine como *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) y que el director James Cameron llevaría a su paroxismo con *Avatar* (2012), película que, a su vez, está sorprendentemente inspirada en el videojuego de ciencia ficción de Microsoft, *Halo* (2001). En resumen, la finalidad de Russell es el rastreo histórico de ambas formas de expresión desde su primer contacto en 1982, su interrelación y sus futuras posibilidades con las nuevas tecnologías, logrando entonces la comprensión que la industria cinematográfica busca de ninguna manera desprestigiar a los videojuegos, ni que la industria de los juegos electrónicos es el verdugo del cine. Pero tal y como expone Russell este “terremoto a la industria del entretenimiento” puede si bien desaparecer las letras “Hollywood” de Los Ángeles, no hay que pensarlo como el final, sino como un “siguiente nivel” (2012, p.237).

Las tempranas pretensiones de los hermanos Le Diberder también habrían tenido eco en investigadores como Chris Melissinos y Patrick O’Rourke quién con el apoyo del Museo Smithsonian publicaron un libro gráfico titulado *The Art of Videogame* (2012) donde se valoran históricamente algunos videojuegos que lograron una aportación al medio a partir de sus características “artísticas”, incluyendo su potencial gráfico audiovisual, banda sonora o la poética de sus discursos. El autor hace su recorrido desde los primeros videojuegos y sus carencias narrativas

hasta el potencial liberador de *Flower* (2006), pasando por la intromisión cinematográfica de la década de los noventa con el lanzamiento de *Metal Gear Solid* (1998). Melissinos, además, considera comentarios o aportaciones de músicos, artistas o desarrolladores para enriquecer su obra.

Diez años después que Kline, Peuter y Dyer-Witthford reivindicaran el papel que representa el medio video-lúdico en la transformación cultural y del ser humano, y diecinueve años después que los hermanos Le Diberder dieran la cara por los diseñadores y artistas que trabajan en la industria video-lúdica, Melissinos consiguió satisfactoriamente una obra que involucrara aspectos estéticos, principalmente el papel de la música, arquitectura, literatura o la cinematografía. Si se defiende la propuesta de los hermanos franceses, entonces se podría hablar que la obra de Chris Melissinos estaría logrando satisfactoriamente un pequeño acercamiento hacia una mínima pero con gran potencial historia del arte en el videojuego. En otro caso, habría que preguntarse por qué el videojuego habría permeado en uno de los rubros más antiguos de la Filosofía.

En los últimos años los trabajos han girado en torno a temas que habían sido olvidados en las historias de videojuegos. Un ejemplo de ello es Nina Huntemann quién asume en *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Videogames* (2010) una postura revisionista y crítica sobre la enorme influencia de la industria militar estadounidense en el videojuego, algo que apenas se menciona en las obras tecno-industriales. El objetivo de la obra es “explorar los multifacéticos enlaces culturales, sociales y económicos entre el videojuego y el sector militar desde una diversidad de perspectivas teóricas y metodológicas” (2010, p.10). La obra está compuesta de cinco apartados que involucran una periodización de los juegos de guerra, análisis sobre la representación de temas bélicos, implicaciones pedagógicas, la sensación y experiencia de jugar con la guerra y, por último, como los propios juegos de guerra pueden funcionar como una protesta anti-bélica. En resumen, Huntemann

estaría abordando históricamente la atracción inherente entre la cultura bélica y la del juego en occidente, justo como lo había hecho Huizinga en su propia teoría cultural del juego.

La obra por sí misma es una joya profunda para quién se encuentre en busca de las implicaciones tanto indirectas y directas sobre los juegos violentos en la sociedad. Cada apartado cuenta con varios capítulos escritos por varios autores y una opinión de la autora. El primer apartado titulado “Historizing the joystick soldier” cuenta con la aportación Sebastian Deterding, Randy Nichols y David B. Nieborg y una entrevista final realizada por la autora al escritor, desarrollador y analista político y militar James F. Dunningan. Tanto Nichols como Nieborg se encargan de los aspectos precisos dónde coinciden la industria militar y la de los videojuegos, así como las características o cualidades que poseen y adquieren los jugadores con los juegos con temática bélica. Por su parte, Deterding realiza una periodización histórica desde los primeros juegos bélicos.

Deterding realiza su rastreo histórico sobre como la cultura bélica ha influido en el gozo lúdico de la sociedad occidental. Define “Prehistoria (1780-1824)” al periodo dónde aparecieron los primeros juegos de mesa que tenían como finalidad tanto el placer del juego como la táctica e instrucción militar, considerando a *Kriegspiel* de 1811, el primer juego de mesa diseñado para el entrenamiento del ejército prusiano; “Civil Kriegspiel (1880-1932)” sería el periodo donde aparecieron los juegos de mesa militares destinados a un público civil; “Wargaming Renaissance (1952)” el año donde volvieron a aparecer este tipo de juegos después que en la Segunda Guerra no hubo registros sobre su producción; “Founding Years and Golden Age (1952-1980)” abordaría la comercialización masiva de los juegos de mesa bélicos y sus implicaciones con temas históricos, y “The Digital Exodus (1980-1985), la transición hacia el juego de mesa digital, el videojuego.

Siguiendo esta línea belicista, cabe mencionar otra gran obra de Nick Dyer Witheford y Greig de Peuter *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (2009). Sin ser explícita una periodización del videojuego, los autores, mediante el rastreo histórico, ponen en el foco de la discusión la relación del Imperialismo contemporáneo con la industria del videojuego. Basan su trabajo en la obra *Empire* (2000) de Antonio Negri y Michael Hardt y exponen tres conceptos que estarán presentes en todo su libro: “Ludocapitalism”, “Militainment” y “Digital Dissent”. La idea que los videojuegos se originaran a partir y en función del capitalismo -Ludocapitalism- y la industria militar -Militainment-, provocaría no sólo un dominio y control mucho mayor que en cualquier otra industria del entretenimiento. También generaría núcleos de protesta y grupos de resistencia bajo la actividad del hacking o el criptoanarquismo en defensa de la libertad digital -Digital Dissent-.

Desde sus orígenes, los cuáles los autores detectan a mediados del siglo XX, los videojuegos no sólo giran en función del capitalismo y la industria militar, sino que pueden considerarse la razón de su existencia. *Games of Empire* va más allá que *Digital Play* al manifestarse explícitamente por primera vez como un estudio marxista donde se presentan casos sobre las relaciones de poder y de producción de la industria, su relación con los trabajadores y las condiciones de consumo. Asimismo, dentro del rastreo histórico logran identificar aquellos momentos históricos dónde la fuerza laboral ha resistido a las presiones de esta industria global, desde los hackers anti-guerra de la década de 1960, su relación con los movimientos de la *New Left* en el mundo anglosajón, las luchas feministas por ingresar a estos nuevos campos de trabajo o el trabajo no remunerado -*free labour*-. Tal y como agregan los autores, el objetivo de su obra tiene razón de ser porque hasta entonces los “estudios serios” que se le habían hecho sobre la industria terminaban más por otorgarle un respeto excesivo:

Pero al dar a este medio cierto respeto, a menudo doblan la vara al otro lado, ignorando los contextos políticos y económicos de los juegos virtuales, omitiendo ligeramente las condiciones del trabajo

remunerado y no remunerado en la producción del juego reinscribiendo tópicos sobre los trabajos en la era de la información para los que los mismos jugadores se entrenan, pero fallan en ascender incómodas preguntas sobre el orden global para el que los jugadores son ahora el nuevo modelo de participantes empoderados. (2009, p.XXVI)

#### **1.2.4 El ascenso de la crítica histórica. Repensar el pasado desde el futuro**

Si bien las historias sobre videojuegos y sus periodizaciones han abierto nuevos panoramas de reflexión, han sido principalmente los trabajos que asocian al videojuego con la disciplina histórica las que han tenido mayor relevancia desde la década anterior; Debido a su pertenencia a las sociedades del “primer mundo”, en cuanto al fácil acceso a la alta tecnología y al entretenimiento electrónico de masas que incentiva el sistema capitalista, la mayoría de los investigadores que trabajan estos temas son de origen británico y estadounidense. Sin embargo, también hay que mencionar que estos son herederos directos de la nueva filosofía de la historia, surgida a mediados del siglo XX, que tuvo gran aceptación en el mundo anglosajón y de la que Louis O. Mink, Arthur C. Danto y Hayden White son algunos de sus principales exponentes.

Esto quiere decir que los videojuegos evolucionaron paralelamente junto a una renovación dentro de la tradición de la historia académica. Desde *Simulation, History and Computer Games* (2005), William Uricchio ya había expuesto el potencial que tenían las simulaciones video-lúdicas para presentar temas históricos y consideraba a la teoría posmoderna de la historia como la mejor preparada para enfrentarse a los problemas actuales, algo que no puede decirse de la tradición moderna debido a su andamiaje teórico, metodológico y filosófico, todavía orgullosamente positivista, que le ha impedido salir del estancamiento desde el milenio pasado:

También me gustaría explorar la relación de los juegos de computadora con un proceso cultural de comprensión histórica, específicamente, con los debates disciplinarios dentro de la profesión histórica. En

este caso, me sorprende la feliz coincidencia del desarrollo más o menos paralelo de la historiografía postestructuralista... con los hipertextos computacionales y juegos (2005, p.328)

En años más recientes, el historiador y antropólogo Matthew W. Kapell junto con Andrew B.R. Elliott presentarían una antología titulada *Playing with the Past Digital Games and the Simulation of History* (2013) donde colabora una gran comunidad de jóvenes investigadores. En su introducción, los autores exponen algunas relaciones entre los discursos de los juegos y la propia tradición historiográfica así como la problemática de observar a los juegos como textos; sus implicaciones ideológicas; su potencial pedagógico y algunas aproximaciones a los usos del pasado en la actualidad, poniendo a debate la tradición moderna contra la tradición posmoderna de la historia.

La obra consta de cinco partes que se dividen en varios capítulos cada uno. Las partes manifestarían entonces cuáles son las necesidades primordiales por trabajar: La primera parte se titula “Historia como Proceso” donde se abordan los problemas básicos entre la representación y simulación históricas; La segunda “La Historia escrita por Occidente” aborda temas relacionados con la hegemonía, dominio y poder de discurso; La tercera “El usuario como generador de la historia” donde se revela el poder e influencia del usuario en los entornos virtuales; La cuarta “Las Políticas de la Representación” propone cuál es el poder y uso ético de las representaciones y, por último, “Mirando atrás hacia el fin del mundo” aborda como el futurismo en los videojuegos también es una proyección de la propia percepción temporal que posee la cultura histórica occidental.

El historiador cultural, Adam Chapman, quién defiende que una de las aportaciones más significativas a los estudios de videojuegos e historia es la obra de Matthew y Kapell, puede ser considerado como el investigador mejor preparado sobre la relación videojuego-historia. No sólo porque está consciente de todos los nuevos temas que han surgido, sino porque en su obra *Digital Games as History* (2016), también estructurado a base de ensayos, aborda críticamente como la

propia historia científica u oficial no es suficiente para enfrentarse a las grandes transformaciones que hoy sufre la historia. El autor considera a autores posmodernos como Hayden White, Alun Munslow y Robert Rosenstone quienes han “permitido la pluralización del pasado cuestionando las narrativas dominantes” y que las voces que por mucho tiempo callaron ahora hablen (2016, p.4).

Moviéndose junto y yendo todavía más allá de los trabajos de Uricchio y su idea de la “historiografía posmoderna”, Chapman apunta en otro ensayo que el verdadero debate se encuentra precisamente en la filosofía y teoría de la historia. A pesar de que aún existan estos hilos que mantienen atados a los historiadores con el viejo orden de la historiografía moderna, muchos eruditos del pasado de alguna u otra manera ya han aceptado algunas ideas o parte del vocabulario posmoderno, a veces más por necesidad, pero motivados porque existe la conciencia que los problemas ya no son los mismos que en otros tiempos:

Sin embargo, realmente solo es posible hablar de dicha ruptura gracias a los avances en la filosofía y teoría de la historia en décadas recientes que han alentado consideraciones y compromisos sobre las formas de representación histórica. Esto es bastante evidente si nosotros, incluso de manera superficial, consideramos algunos de los supuestos teóricos que a menudo sustentan silenciosamente tales preocupaciones. (Chapman, Foka & Westin, 2016, p.2)

Este ensayo es la introducción del volumen “Rethinking History” de *The Journal of Theory and Practice* y tiene como título *What is historical game studies?* (2016). Este trabajo de quince páginas resalta los grandes avances llevados por los estudios relacionados con el binomio videojuego-historia, desde que Kurth D. Squire propuso en *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III* (2004) cómo los videojuegos con temática histórica trasgreden los ámbitos de lo serio al presentarse como herramientas de aprendizaje histórico a través de la lúdica. Esto lo hace con el objetivo de reconocer que desde entonces, con la aparición de nuevos temas, nuevas

formas y perspectivas, los videojuegos que representan pasados históricos no formaban parte de los Game Studies, no porque en algún momento no lo hicieran, sino porque las nuevas aportaciones le han permitido considerarse como un campo de estudio independiente:

Ha sido enormemente posible reconocer a los estudios sobre juegos históricos [*Historical Game Studies*] como un distinto y separado interés del gran campo de los estudios sobre juegos [*Game Studies*] por la teoría, el contenido y los propósitos que le conciernen. Aunque aún es muy incipiente, el campo ha crecido como una reconocida red de estudiosos, eventos, textos y líneas de investigación relacionadas con lo que podría significar para el pasado ser representado y lo más importante, jugar con él. (Chapman, Foka & Westin, 2016, p.2)

Con lo anterior estaríamos hablando por primera vez, ya no solo de Humanidades Digitales, ni siquiera integrantes de los Game Studies, sino que cualquier estudio que implique la relación entre pasado y videojuegos –ya sea historia profesional, amateur, usos del pasado, consumo, recreación, representación, simulación, lúdica, aprendizaje histórico, etc.- tiene cabida ahora en los “Historial Game Studies”. Esto sería un nuevo y fértil campo para la misma historia, y aunque exista el peligro latente que esto pudiera generar incertidumbre en la disciplina, la respuesta tampoco sería esconderse a ver si los peligros se disipan, sino darles la cara y posicionarse desde todos los frentes que sean posibles. De ahí la necesidad de escribir sus historias, de reconocer nuevas historiografías y de valorar críticamente, las inquietudes, deseos y pasiones del Homo-ludens en la era digital.

## **Capítulo 2. Una historia de los videojuegos**

Comprendido en el capítulo anterior sobre la importancia del juego en la cultura occidental, incluidas sus representaciones históricas, ahora es necesario abordar como es que los videojuegos consiguieron su boleto de entrada a la historia y por qué su actual relevancia. Hay que recordar que actualmente los videojuegos se han convertido en una gran herramienta para el entretenimiento de masas alrededor de todo el orbe. La mayor parte de su producción proviene de países tecnológicamente avanzados como Estados Unidos, Canadá, Japón, Francia, Alemania, Finlandia y Reino Unido pero esto no ha limitado la incursión a la industria de países como China, Brasil, Colombia, Argentina o México; El caso de Rusia es muy particular ya que en materia de videojuegos se considera una nación en vías de desarrollo pese a su gran capacidad tecnológica (El libro blanco, 2015, p. 14-17). Esto indica que una historia de los videojuegos puede ser tan general por sus implicaciones en el mundo globalizado y a la vez particular debido a como la industria ha repercutido en regiones específicas o países en sus ámbitos sociales, culturales, políticos y económicos.

### **2.1 Antecedentes**

Hablar del origen de los videojuegos sigue teniendo discrepancias hoy en día. Si bien es cierto que los autómatas existían desde la Edad Antigua y se masificaron bajo el cobijo de la industrialización del siglo XIX, o que el primer videojuego con impacto comercial fue hasta la década de 1960, el primer juego electrónico a través de una pantalla fue desarrollado en Estados Unidos en 1947, justo en los albores de la Guerra Fría. Sin embargo, estos no pudieron haber visto la luz sin tomar en cuenta tres consideraciones: Primero, la formación de un mundo bipolar dominado por la Unión de Repúblicas Soviéticas Socialistas (U.R.S.S.) y Estados Unidos de América al finalizar la Segunda Guerra Mundial en 1945; Segundo, el ascenso de Estados Unidos como el nuevo líder del mundo occidental y la implementación del modelo capitalista fordista-

keynesiano en estos países y, tercero, la apuesta del país norteamericano en la inversión a la industria militar principalmente reflejado en los rubros de la ciencia y tecnología.

### 2.1.1 El mundo bipolar

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto armado que involucró distintas naciones de todo el mundo entre 1939 y 1945. La Unión Soviética y Estados Unidos, junto con sus aliados, lograron frenar las pretensiones de una Alemania dispuesta a recuperar el terreno perdido desde la Primera Guerra Mundial. Junto a los alemanes, el Reino de Italia apoyaría el expansionismo del Tercer Reich en el Frente Europeo y, desde Asia, el Imperio de Japón ampliaría su orbita de influencia conquistando las islas del Pacífico e invadiendo a su histórica rival, China. Sin embargo, tras seis años de intenso conflicto, de grandes pérdidas humanas y económicas, el 2 de septiembre de 1945 el periódico estadounidense The New York Times expresaría que el último país que faltaba de capitular lo había hecho un mes después que cayera en su territorio la primera bomba atómica. Con la rendición del Japón, la guerra que provocó más de 50 millones de muertes había concluido.



Aquel miércoles 15 de agosto de 1945, el mundo se despertó con la noticia que la Segunda Guerra Mundial había concluido después de seis año de conflicto y más de 50 millones de muertos.

Pese al triunfo, el antagonismo existente entre las ideologías políticas y económicas entre el capitalismo estadounidense y el comunismo soviético, supusieron el primer obstáculo en las relaciones diplomáticas de ambos países justamente después de la guerra. A decir verdad, la cooperación durante ella surgió más como una necesidad para frenar las pretensiones nacionalistas de Alemania, Japón e Italia, más que una alianza sincera. Sin embargo, la gran capacidad armamentística, económica y política de ambas potencias, implicó que ninguno pudiera declarar un conflicto abierto contra el otro sin que ello supusiera una gran amenaza mundial motivada por el reciente desarrollo de armas nucleares por Estados Unidos en 1945 y que Rusia conseguiría en 1951.

En la Conferencia de Postdam celebrada por los victoriosos aliados un mes después de la rendición alemana el 2 de mayo de 1945, se definió que Estados Unidos, junto con Francia y Gran Bretaña, se repartirían el lado Oeste de Alemania mientras que la Unión Soviética se le otorgaría el Este. Dicha situación se reflejó a mayor escala con la histórica división de las fronteras internacionales, popularizando los términos Europa Occidental y Europa Oriental, sólo que ahora la primera funcionaría bajo el capitalismo y la otra por el comunismo. Bajo estas nuevas divisiones imaginarias el mapa europeo se había transformado pero, a escala global, un conflicto de mucha mayor envergadura había surgido. Con la Unión Soviética y Estados Unidos como nuevas superpotencias, el fin de la guerra abrió camino a un nuevo periodo conocido como Guerra Fría que abarcaría desde 1945 hasta 1991, momento que la U.R.S.S. se desintegró.

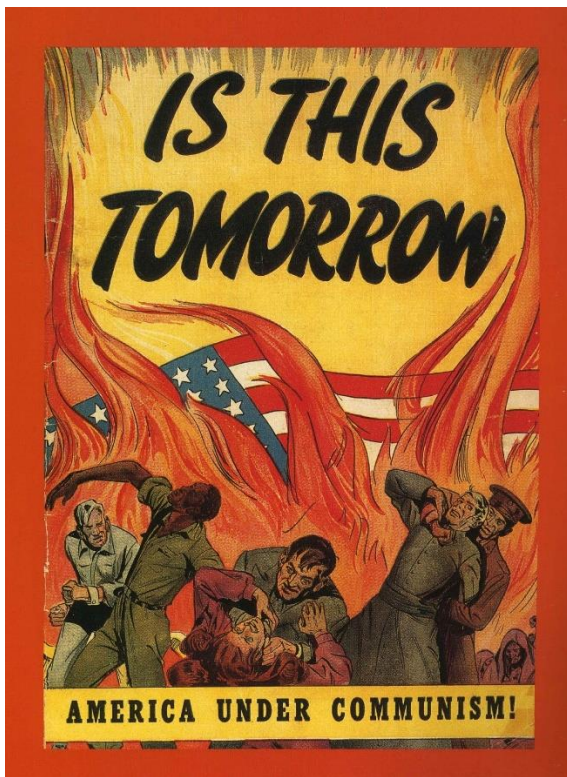
En su *Historia del Siglo XX*, el historiador Eric Hobsbawm comentaría que este periodo, lejos de considerarse una “Guerra Fría” entre la U.R.S.S. y Estados Unidos, parecía ser más una “Paz Fría” (1999, p.232) donde la guerra declarada nunca fue una opción real. Sin embargo, la lucha por la hegemonía mundial no impidió que ambos países extendieran su influencia en todo el orbe. Desde las revoluciones y dictaduras latinoamericanas hasta las transformaciones culturales en Asia,

pasando por la descolonización africana, los movimientos populares europeos y el radicalismo religioso en Medio Oriente, no hubo espacio exento en el mundo que no estuviera relacionado, directa o indirectamente, con las acciones y movimientos que las dos grandes potencias realizaban con tal de ir un paso adelante de su adversario, ya fueran asuntos políticos, económicos o militares.

Además, la sustitución de regímenes gubernamentales en países como China, Cuba, Chile, Nicaragua o Irán demostraron que la periferia mundial tenía mayor relevancia de lo que alguna vez se hubiera considerado, principalmente por la emergencia de nuevos países en Asia como Vietnam, Corea del Norte, Corea del Sur, Taiwán y Hong Kong, o Argelia, Angola, Libia y Túnez en África. Incluso en la Europa de finales de 1980, la desintegración de Yugoslavia favoreció el resurgir ultranacionalista de los pueblos eslavos -croatas, bosnios, eslovenos, serbios, etc.- y su consecuente conflicto. A razón de estos países fue que se popularizara la idea del espionaje internacional, los black-ops, la propaganda política, los movimientos sociales y revolucionarios, todos promovidos directa o indirectamente por cualquiera de las dos super potencias mundiales.

Asimismo, la Guerra Fría propició grandes cambios en la política y economía mundial. Ejemplos de ello fueron la creación de nuevas instituciones internacionales en el hemisferio occidental como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 1947, o el Banco Mundial (BM) y el Fondo Monetario Internacional (FMI) a raíz de los acuerdos de Breton Woods en 1944 que tenían como objetivo la defensa de la doctrina de *lassiez-faire*, o libre mercado. Por su parte, la Unión Soviética mantendría sus planes quinquenales establecidos en 1929 durante el mandato del Secretario General Iosif Stalin (1922-1953) y que durarían hasta 1991 alentando a una economía planificada o estatismo, y dónde sus objetivos tendrían intereses más sociales tales como la vivienda, salud y educación, financiadas por su industria nacional y promovida por un Estado regulador y centralista.

La necesidad por mantener la hegemonía mundial durante la Guerra Fría exigió desde un inicio que ambos países se vieran obligados a desarrollar constantemente nuevas tecnologías que funcionaran no sólo como retórica defensiva, también como propaganda para atraer a los países emergentes o que buscaban un nuevo camino ideológico. Tales casos fueron los avances en la aeronáutica, la petroquímica, la física, la óptica, la computación, las telecomunicaciones o la medicina. Las consecuencias materiales de dichos logros fueron la invención del láser, la fibra de carbono, la fibra óptica, los misiles teledirigidos, el internet, el plástico, las energías alternativas o las tecnologías de comunicación. Sin embargo, nada de lo anterior pudo haberse logrado si ambos países no hubieran desembolsado grandes sumas presupuestarias para la defensa de sus intereses.



Propaganda anti-comunista estadounidense (izquierda) y propaganda anti-capitalista soviética (derecha).

Estados Unidos había destinado hasta un 40% del PIB al sector militar durante la Segunda Guerra Mundial, su máximo histórico; En 1951 otorgó para la Guerra de Corea un 13%, y durante la Administración del presidente Ronald Reagan en la década de 1980 llegó a 9% (Stiglitz, 2000, p.50). Por su parte, la producción de Rusia entre 1939 y 1945 descendió abruptamente debido al impacto generado por las invasiones alemanas a su territorio, la destrucción de sus ciudades y la movilización de refugiados. Sin embargo, las reformas económicas, además del status que había adquirido como potencia ganadora, levantaron la económica soviética entre 1950 y 1960 superando a la estadounidense en temas como el acero, carbón, petróleo y gas. (Cafagna, 1961, p.134),

Al final, el estancamiento económico de los años 70 y la pérdida de apoyo internacional tras sofocar violentamente los levantamientos en Hungría (1956) y Praga (1968), vaticinaron la caída de la Unión Soviética. Dicha situación fue irreversible en 1989 con la caída del muro de Berlín que desde 1963 dividió al país en dos: La República Federal Alemana (RFA) bajo el cobijo de Estados Unidos, y la República Democrática Alemana (RDA) protegida por Rusia. La Guerra Fría terminaría oficialmente en 1991 con la desintegración de la Unión Soviética haciendo que Estados Unidos se convirtiera en la principal potencia mundial y generando las momentáneas ilusiones que la democracia, junto al capitalismo neoliberal, serían el único y mejor camino a seguir para todas las naciones lo que promovería la tan anhelada integración global. Panorama nada más equivocado.

### **2.1.2 Occidente y el capitalismo keynesiano**

En 1945 Europa estaba destruida. De todos los escenarios bélicos este continente fue el más devastado. Decenas de millones de europeos fallecieron en seis años sobretodo en Europa del Este donde se presentaron algunos de los hechos más atroces de la guerra. El historiador Tony Judt menciona que los bombardeos y migraciones de refugiados generaron que tan sólo en la Unión Soviética desaparecieran 1,700 ciudades y 70,000 pueblos (2011, p.40). En el Frente Occidental, con

la llegada de Estados Unidos a las costas francesas aquél 6 de junio de 1944, en el “Día D”, generó que el norte francés se convirtiera en el nuevo escenario bélico y uno de los más afectados de la guerra. Además, el aumento de las batallas aéreas, supuso daños a capitales como Londres, aunque la peor parte se la llevaron los alemanes al ver reducidas a cenizas a Colonia, Dresde y Hamburgo.

Por su valor táctico las carreteras, puertos y canales también fueron objetivos principales de la guerra generando que las comunicaciones resultaran gravemente interrumpidas. Entre 1939 y 1945 Francia perdió 9,200 locomotoras lo que equivalía al 77% total de sus transporte ferroviario, mientras que las inundaciones artificiales provocadas por los alemanes en Holanda destruyeron el 60% de las arterias terrestres y fluviales (2011, p.40). De las potencias principales Estados Unidos fue el único de los países victoriosos que estuvo exento de una intervención militar en su territorio. Dicha situación le permitió desarrollar su economía de una manera relativamente estable y hacia el final de la guerra, cuando Europa demandaba con urgencia insumos básicos para la reconstrucción, su mercado fue lo suficientemente capaz de satisfacer las necesidades al otro lado del Atlántico.

Con la industria y economía fuertes, y una influencia en la política internacional sin precedentes, el país gobernado por el entonces presidente Harry S. Truman (1945-1953) había pasado de ser un país de segundo plano a una potencia mundial junto con la Unión Soviética. Con tales ventajas Estados Unidos definió una nueva política exterior: El *Plan Marshall* (1948) pretendería un apoyo financiero para la reconstrucción de Europa y Japón; la *Doctrina Truman* (1947) haría frente a los “enemigos de la libertad” en todo el mundo y la *Organización del Tratado del Atlántico Norte* (1949) sería un acuerdo de defensa militar firmado con los aliados europeos como respuesta colectiva ante cualquier agresión soviética. En contraparte, desde Moscú también se dio la orden de cerrar filas. Los países bajo su influencia -Bulgaria, Hungría, Polonia, Rumania, Checoslovaquia, Albania y la

República Democrática Alemana- firmarían el *Pacto de Varsovia* (1955) que consistía en una alianza militar como reacción a la OTAN y al rearme de la Alemania Occidental.

Las políticas económicas de Estados Unidos y Europa tuvieron mucha influencia de los trabajos del economista británico John Maynard Keynes publicados en 1936. A grandes rasgos su tesis sugería que en tiempos de crisis y desempleo los Estados debían aumentar el gasto público y promover la inversión privada para el desarrollo de nuevas infraestructuras, creando nuevos empleos que generarían salarios para comprar los nuevos objetos y bienes de consumo con el fin de recuperar el flujo económico. En 1945 la idea resultaba adecuada para una Europa destruida, necesitada de trabajo y productos de consumo, mientras que en Estados Unidos la vuelta de los soldados de todos los frentes supondría un aumento del desempleo y una muy probable depresión económica. La respuesta a esto ya estaba lista desde 1938 en el centro intelectual de Estados Unidos, en la Universidad de Harvard, la vía de entrada al keynesianismo al país norteamericano.

En dicha institución se celebraron los primeros seminarios sobre la teoría general de Keynes y su resultado, una obra titulada *An economic program for american democracy* (1938), hizo eco en algunos economistas norteamericanos. De acuerdo a Agustín Cue dicho trabajo, “centraba su mensaje en la necesidad del gasto gubernamental para el desarrollo y la protección de los recursos naturales, la electrificación, la vivienda, la educación y la salud, los ferrocarriles y las autopistas” (2002, p.62-64). A pesar de la resistencia de algunos y las “enconadas polémicas” que sucintó la influencia keynesiana en Estados Unidos debido a sus tendencias ideológicas ambiguas –ni de derecha, ni de izquierda- (2002, p.77), los resultados fueron muy efectivos. En la década de 1950, tan sólo a 10 años desde el fin de la guerra, Estados Unidos y sus aliados de la OTAN superaron los estándares económicos incluso previos a 1939, el año que ésta había comenzado.

Esto también fue posible mediante el *Fordismo*, término acuñado por el filósofo y político italiano Antonio Gramsci sobre el sistema de producción en serie, aplicado primeramente por el empresario Henry Ford en la industria automotriz en la primera mitad del siglo XX que estaba basado en el sistema de organización racional del trabajo de Frederick Taylor y que suponía la sujeción del obrero a tareas mecánicas no especializadas y repetitivas. Con la aplicación de dicho modelo en los capitalismos avanzados, las sociedades occidentales se permitieron beneficios materiales sin precedentes y sus ciudadanos comenzaron a comprar nuevos y diversos productos a bajo costo dando al origen de la cultura consumista moderna. Esta condición se vio potenciada gracias a la integración de circuitos eléctricos a la vida cotidiana como en los electrodomésticos, la novedad en occidente.

En materia social, las políticas sanitarias en Occidente, principalmente en Europa, generaron un aumento demográfico conocido como *baby boom* y que fue observado como un milagro de la posguerra. Además, por la aprobación de numerosas reformas, el sector educativo se modificó para dar apertura a nuevos grupos sociales que hasta entonces habían sido excluidos y que con el tiempo fomentaría una conciencia crítica en amplios sectores sociales. En definitiva, el apoyo a nuevas políticas sanitarias, la democratización del sistema educativo y un aumento del poder adquisitivo basado en un nuevo sistema económico, permitió el ascenso de una nueva clase media forjada desde el corazón de Occidente y que tenía como paradigma el modelo estadounidense.

### **2.1.3 La industria militar estadounidense de la posguerra.**

Howard Zinn cita la frase de Lawrence Wittner que en realidad, “la [segunda] guerra había revitalizado el capitalismo estadounidense” (2005). Al final de ésta, la necesidad de mantener su hegemonía en Occidente y frenar las pretensiones del comunismo soviético en todo el mundo, obligó a que Estados Unidos invirtiera gran cantidad de sus ingresos en los rubros militares, moviendo sus piezas y jugando estratégicamente, trabajando con sus aliados e influyendo en países no alineados

para que se unieran a su bando, al menos en ciertos rubros. El despliegue económico comenzó a partir de 1947 bajo la aplicación de la Doctrina Truman donde se destinaron grandes sumas de apoyo económico y militar para controlar regiones problemáticas y sofocar las revueltas comunistas en Grecia. Su aprobación pudo darse también bajo la creación de una “atmósfera de crisis” en los ciudadanos estadounidenses a los que se les infundió el miedo propagandístico.

A pesar que la Guerra de Corea pudiera haber sido otra causa de tan tremenda inversión, en realidad todavía hasta el año de 1955 la Unión Soviética ni siquiera estaba en condiciones o en posición para amenazar la seguridad nacional de Estados Unidos. Lo que motivó al país norteamericano a invertir en la industria militar puede sostenerse a partir de la idea del “keynesianismo militar”: Si bien el keynesianismo incentiva el crecimiento económico basado en el gasto público con objetivos al terreno de lo civil, este modelo sugiere que los esfuerzos deben concentrarse en el ámbito castrense. El gasto para desarrollar nueva tecnología militar y potenciar la industria bélica en vez de invertir en otros sectores industriales no sólo potenciaba la economía, también sirvió para rearmar a todas las naciones de la OTAN amenazadas por los soviéticos.

Sin embargo, no fue en sí el gobierno de Estados Unidos quién dedicó sus esfuerzos en la producción directa de insumos militares. Desde su independencia en 1776 el sector privado ha sido el encargado de los asuntos de la guerra del país como cuando Robert Morris, padre fundador y financiador de guerra, consiguió que Francia suministrara el armamento necesario para combatir a la corona británica. Con el paso del tiempo la maduración de esta idea derivó en lo que se conoce como contratistas para la defensa -defense contractors-, empresas privadas dedicadas a la producción de tecnología militar o inteligencia y que proveen a los gobiernos que las solicitan. Esta forma de *outsourcing* cobró mucha importancia en la Guerra de Corea, donde el derroche presupuestal del gobierno norteamericano generó que la competencia entre dichas empresas por dominar el sector

militar, consolidara o perfeccionara la industria bélica mediante compañías como IBM, General Electric, Sperry Rand, entre otras (Kline, Dyer-Witthford & Peuter, 2003, p.85).

Los centros de investigación tampoco fueron omisos a las exigencias que requería el país norteamericano. El financiamiento del sector militar también benefició a instituciones académicas muy reconocidas como Harvard, Stanford, UCLA, John Hopkins y el MIT. A decir verdad, muchos de estos institutos fueron los principales desarrolladores de estas nuevas tecnologías quienes enfocaban sus investigaciones a las áreas como la Química, la Física o la Ingeniería, logrando grandes aportaciones en la comunidad científica. Sobre las consecuencias de esto, el especialista español de historia contemporánea, Ángel Bahamonde, menciona:

“El tiempo de la ciencia se acortó extraordinariamente. Los recientes inventos en el mundo de la química, en el sector de las comunicaciones o los progresos en el empleo de la energía nuclear, permitió configurar un formidable marco capaz de ser aplicado tanto en términos económicos como en el propio plano militar.” (2012, p.319)

En el área de la Física, laboratorios federales y universidades también destinaron esfuerzos en la creación de nuevas tecnologías que les valieran ventajas en el sector bélico. El Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), conocido por el desarrollo del radar en 1941 por parte de físicos británicos y estadounidenses en el Laboratorio de Radiación (1940-1945) del Departamento de Física, sería determinante para ganar la guerra. En conclusión, en 1945 la Guerra Fría comenzó un nuevo orden mundial dirigido por la U.R.S.S. y Estados Unidos. Éste último, bajo una nueva forma de capitalismo, se había convertido en el pilar del mundo occidental el cual defendería por medio de una sólida industria bélica y grandes innovaciones en los rubros de ciencia y tecnología. Según Bahamonde, lo interesante de todo ello fue “que la solidez del entramado científico y tecnológico aseguraba su posterior reproducción ampliada hasta límites insospechados.” (2012, p.319)

## **2.2 Los orígenes del videojuego (1947-1972)**

Durante los años siguientes a la Segunda Guerra Mundial, en Occidente se presenciaron grandes revoluciones en la ciencia y la tecnología motivada principalmente por la vanguardia y la hegemonía mundial. En Estados Unidos y Gran Bretaña las investigaciones con objetivos militares permitieron que algunas áreas específicas experimentaran con juegos desarrollados en rudimentarias computadoras mediante la construcción de algoritmos básicos, no por el mero interés del juego, sino porque a partir de las recientes teorías de juegos muchos investigadores comprendían que estas eran una buena oportunidad para desarrollar tecnologías con fines como la predicción de trayectoria de misiles, inteligencia artificial, condicionamiento-respuesta, o relaciones humanas.

Con el gran crecimiento económico estadounidense, el aumento del sector privado en el área de las telecomunicaciones y un mayor poder adquisitivo por parte de la sociedad norteamericana, generó que las investigaciones lúdicas con objetivos militares pasaran paulatinamente a manos de la sociedad civil como una nueva forma o medio del entretenimiento y consumo de masas. Sin embargo, esto no fue un proceso simple. Solamente mediante la interrelación entre la industria de los juegos electrónicos, la tecnología electrónica, el capitalismo fordista y una sociedad consumista fue posible hablar de la aparición de los videojuegos. Es por ello necesario recordar las tres diferentes plataformas desde dónde los videojuegos pudieron ver la luz: El televisor, la computadora y los juegos electrónicos o arcade, popularmente llamados en México, “maquinitas”.

### **2.2.1 La televisión y la posguerra**

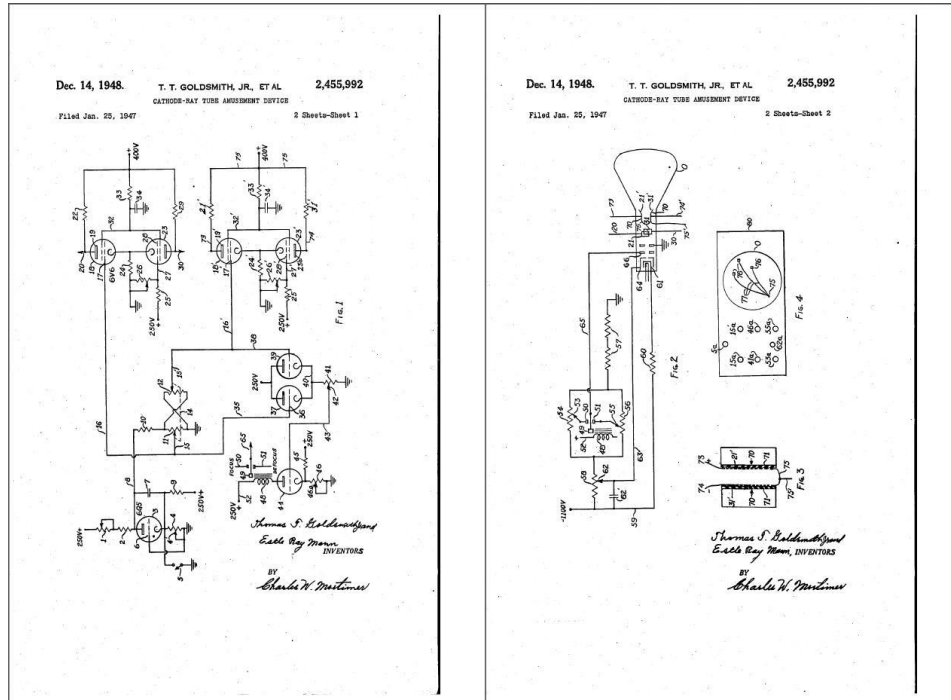
Mientras la efervescencia internacional de la Guerra Fría iba cobrando forma a finales de 1940, las políticas económicas en Estados Unidos generaron un aumento considerable del sector privado; Así como la industria militar, las empresas en telecomunicaciones también comenzaron a reflejar ganancias nunca antes vistas. En aquella década la televisión presenció una revolución tecnológica

motivada por el crecimiento económico y el aumento de competidores en el sector. En 1947, ya existían 77,000 televisores en todo Estados Unidos, siendo la ciudad de Nueva York la que acaparaba la mayoría del mercado. Este aumento en la demanda permitió que en aquellos años aparecieran nuevas señales de televisión como la *Dumont Television Network* en 1946, y la *CBC* y *ABC* en 1948, que competirían con la tradicional NBC fundada en 1926.

Un día de 1947, en los laboratorios de Dumont Television, los ingenieros Estle Ray Mann y Thomas T. Goldsmith, dieron un gran paso en la industria del entretenimiento mientras experimentaban con la tecnología de tubo de rayos catódicos en una televisión cuando transmitían imágenes en la pantalla cubierta de fósforo, y plomo, para evitar la radiación. Goldsmith y Mann lograron controlar las imágenes en la pantalla mediante la manipulación del haz de luz del tubo, dotaron de estructura a dicho control y el resultado fue el primer videojuego conocido de la historia. Bajo el nombre de *Dispositivo de Entretenimiento de Tubo de Rayos Catódicos -Cathode ray tube amusement device-*, este simulador de trayectoria de misiles, estaba inspirado en los radares de la Segunda Guerra. La obra fue patentada en enero de 1947 pero vería la luz el 14 de diciembre del año siguiente. Curiosamente, aquél rudimentario dispositivo nunca se comercializó.

Resulta claro que el primer videojuego nació de las telecomunicaciones y no de la industria bélica, aunque ésta última tuviera estrecha relación con la primera. La verdad era que muchas empresas contratistas tenían subdivisiones con funciones menos “agresivas” tal y como *Loral Electronics* (1948-1996) que aunque su financiamiento provenía de la marina estadounidense, poseía un departamento exclusivo para la producción de televisores. Uno de sus trabajadores llamado Rudolph H. Baer, de ascendencia judeo-alemana, fue un ingeniero especializado en el desarrollo de sets de televisión. En 1938 y con 16 años emigró con su familia a Estados Unidos previo a la guerra. Sus conocimientos en la radiodifusión le permitieron trabajar para el servicio de inteligencia

estadounidense cuando fue reclutado en 1943 y, posteriormente, por sus habilidades en varios campos de las telecomunicaciones, le valieron la entrada a Loral Electronics en 1951.



### Funcionamiento del Dispositivo de Entretenimiento de Goldsmith y Mann.

De acuerdo con los informes de Ralph Baer en su libro autobiográfico, un día de 1951 su empresa le pidió construir una televisión que fuese revolucionaria. Para distinguirse de la competencia, a Baer se le ocurrió la novedosa idea de integrar un juego interactivo a uno de sus televisores. Sin embargo, el jefe de ingenieros, Sam Lackoff, rechazó la propuesta puesto que la consideró absurda. (Baer, 2005, p.3). En la industria del videojuego, este hecho significó sino un retroceso, al menos una oportunidad perdida. Resignado, Ralph Baer olvidó todo el altercado y con ello la posibilidad de integrar un juego electrónico a una televisión desapareció para siempre. Tuvieron que pasar casi veinte años antes que el videojuego se reencontrara con la televisión, ya no integrado al monitor sino como una plataforma externa que podía conectarse al televisor.

Ocurrió el 1 de septiembre de 1966 cuando Baer retomó sus viejas ideas sobre crear un dispositivo lúdico que pudiera conectarse a una televisión ordinaria. En sus escritos se exponía que el objetivo era crear un dispositivo de bajo costo con una entrada a la televisión que pudiera sustituir la señal por otra y donde se pudiera manipular la interfaz (2005, p.9-10). Cuando estuvo terminado, el dispositivo contaba con 12 juegos –o minijuegos-, los cuales dependían de una capa transparente de plástico auto-adherente por electrostática, de varias figuras y colores de acuerdo al juego elegido, y que el jugador colocaba en la pantalla de su televisor para después manipular el haz de luz que simulaba un balón, una pelota, etc. La videoconsola *Magnabox Odyssey*, se patentó en 1967 y, cinco años más tarde, en 1972, se vendía como el primer simulador de juego electrónico. Sin embargo, a pesar de haber conseguido buenas ventas, un fallo estratégico en la promoción de la videoconsola postergó, una vez más, la llegada del videojuego al público masivo.



La primera versión de la Magnabox Odyssey fue conocida como la Brown Box o “caja marrón”.

El problema era que muchos consumidores creyeron que para jugar a la Magnabox Odyssey se requería un televisor exclusivo para la consola y por tanto lo asumieron como una compra inaccesible. Esto no desmotivó a Ralph Baer por promocionar públicamente su empresa a través de congresos, eventos y ferias por todo el país. Si bien la falta de comercialización de su producto fue un fracaso, su eco en las futuras generaciones se vería en la década siguiente y a pesar que por mucho tiempo el ingeniero judío no fuese reconocido por sus aportaciones a la industria, hoy en día Baer es una figura principal y se le reconoce con el título honorífico de “padre de los videojuegos”.

### **2.2.2 La computadora, la física-matemática y la influencia británica**

En 1953, Iosif Stalin, el líder del partido comunista soviético falleció dejando incertidumbre mundial, causando disconformidades en toda la U.R.S.S. y las primeras manifestaciones en contra del partido comunista en Europa del Este, principalmente en Hungría y Yugoslavia. Mientras tanto, en Estados Unidos, Dwight D. Eisenhower se convertía en el nuevo presidente y entre sus acciones fue reducir el gasto destinado al sector militar que durante casi una década aumentó considerablemente gracias al miedo fomentado por la idea de la Guerra Fría y que para el presidente representaba una situación muy preocupante. Esto se reflejó en la reducción de la intervención castrense en los ámbitos de innovación tecnológica hacia finales de 1950. Además, durante su gobierno se presenciaron beneficios sociales y económicos de las políticas anteriores. Bahamonde agrega que fue una década en la cual el “progreso técnico y la distribución de la riqueza, generó una sociedad más igualitaria, integrada y participativa”, al menos para Occidente (2012, p. 351).

El aumento del poder adquisitivo y la producción masiva de diversos productos a bajo costo, generó la aparición de una nueva clase media y una sociedad consumista. Aunado a ello, en Estados Unidos el crecimiento demográfico obligó a que las familias emigraran hacia los suburbios donde podían beneficiarse de las novedades ciudadanas al tiempo que se alejaban de sus problemas,

generando el mito del estilo de vida estadounidense -american way of life-. La baja de los precios del petróleo benefició a la novedosa industria automotriz, a la petroquímica y siderúrgica, situación que proyectó el uso de automóviles particulares y desarrolló el mercado de los electrodomésticos. La tecnología había incursionado en los hogares de las familias como nunca antes y muy pronto los televisores, los automóviles, los refrigeradores, etc., se convirtieron en objetos de vida cotidiana.

Pero si la economía en Estados Unidos mantuvo su auge, en Europa occidental comenzaron a ocurrir “milagros” tras la pronta recuperación y crecimiento económico sin precedentes de los países afectados por la guerra como en Francia, Italia, Grecia y la República Federal Alemana. Con mayor esfuerzo, Gran Bretaña logró un lento crecimiento no sin aceptar que había perdido la influencia mundial que la había caracterizado por muchos siglos. A diferencia de la Europa continental, la política británica apostó por la nacionalización de varios sectores de la industria, y la importancia del marxismo había hecho de los sindicatos organizaciones fuertes que ofrecían muchos beneficios al trabajador lo que influyó en la productividad, el consecuente aumento del precio de las mercancías y una menor competencia en el mercado internacional:

La extraordinaria aceleración del crecimiento económico fue acompañada por los inicios de una era de prosperidad sin precedentes. En el lapso de una generación, las economías del occidente europeo recuperaron el terreno perdido durante 40 años de guerra y depresión económica, y los resultados económicos y los patrones de consumo europeos comenzaron a parecerse al de Estados Unidos, (Judt, 2011, p.476)

Durante este tiempo conocido como el “El milagro económico” en España; en Alemania “Wirtschaftswunder”; en Italia “Il Miracolo economico” y en Francia “Les trente glorieuses”, o las tres décadas de crecimiento económico después de la Segunda Guerra Mundial, los estados de bienestar europeos también destinaron recursos a la “financiación del ocio” (Bahamonde, 2001,

p.350) por lo que la industria del entretenimiento, con el cine o la televisión como paradigmas, vivió una de sus mejores épocas potenciada por los beneficios materiales que presentaba la era dorada del capitalismo tal y como define el historiador Eric Hobsbawm en su Historia del siglo XX.

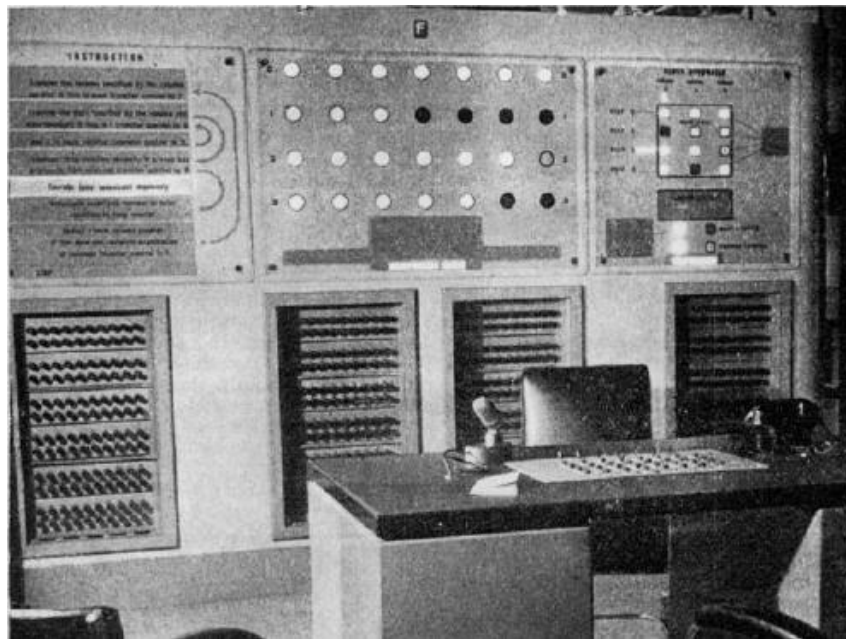
Aún con todo, los videojuegos todavía no estaban preparados para el público y es que los materiales necesarios para su desarrollo todavía eran muy costosos para la época. Además, los técnicos especialistas que conocían su gran potencial, los desarrollaron más con finalidades científicas y no como herramientas con objetivos lúdicos, aunque ello no impidió pequeñas revoluciones dentro de aquellas limitaciones tecnológicas. Jeannie Novak señala que uno de los caminos que daría rumbo a esta industria fue generado por académicos y estudiantes –hackers- en las universidades y centros de investigación mientras tenían tiempo libre que destinaban a mejorar sus habilidades de programación (2012, p.4) y que les permitieron lograr “innovaciones radicales” (Kline, 2003, p.87) que utilizarían en los grandes computadores de la época.

Al mismo tiempo que Goldsmith y Mann desarrollaban el primer videojuego por televisión en 1947, los físicos estadounidenses William Shockley, John Bardeen y Walter Brattain, lograron controlar el movimiento eléctrico a través de semiconductores lo que les condujo al desarrollo del primer transistor de contacto de punto y el considerado “logro más importante en la historia de la electrónica” (DeMaría & Wilson, 2004, p. 8), allanando el camino para la gran era de la computación. Con la llegada de estas nuevas tecnologías, fusionadas con todas las demás áreas de la investigación científica, el futuro resultaba muy prometedor para los estudios sobre juegos. Sobre esta última situación, Nina Huntemann expone:

“Durante los años más calientes de la Guerra Fría, la guerra y los juegos se volvieron prácticamente indistinguibles. La lógica binaria y la finalidad de la guerra nuclear hicieron necesario calcular cada

posibilidad, paso y reacción del enemigo, y los juegos de simulación contruidos sobre el análisis de sistemas y la teoría matemática del juego, prometían una solución científica a esta demanda” (2010, p.21)

Asimismo, *La Teoría de juegos* (1944) de John von Neumann había demostrado que el juego se podía utilizar como un medio para entender problemas complejos y serios de la realidad, algo que fue bien recibido por la comunidad científica en Estados Unidos y Gran Bretaña. Por ejemplo, el físico londinense Alan Turing, considerado el “padre de la computación” y una de las grandes mentes del siglo XX debido a sus trabajos sobre la inteligencia artificial (IA), creó *Chess on Computer* (1947) con fines experimentales. El británico nominó Test de Turing al esfuerzo de una IA para vencer la inteligencia humana. Aplicada dicha prueba a su juego, el objetivo era que la computadora fuera capaz de vencer una partida de ajedrez a un usuario real. No obstante, debido a su orientación sexual y la sociedad conservadora, Turing se suicidaría en 1954 sin haber conseguido sus propósitos.



Nimrod, desarrollada por John Bennet y carente de una interfaz, fue la primera computadora diseñada exclusivamente para reproducir un juego electrónico.

Sin embargo, las ciencias aplicadas en la programación de juegos era un hecho real y muchos investigadores heredaron los trabajos de Turing. Algunos de ellos modificaron juegos de mesa tradicionales y los programaron para ser utilizados en computadores como el caso del ingeniero australiano John Bennet quien presentó Nimrod, una computadora exclusivamente diseñada de reproducir un juego llamado *Nim* (1951). Sin contar con interfaz, este juego se basaba en un antiguo juego matemático de origen chino y del que se tienen registros en Europa desde el siglo XVI, justo en el momento en que el capitalismo, en su fase mercantilista, estaba reconfigurando el comercio en todo el mundo y generando que por primera vez se pudiera hablar de una economía global.



Festival de Gran Bretaña de 1951, inaugurado por el Rey Jorge VI.

Bennet trabajaba para Ferranti, una empresa fundada en 1885 dedicada a la ingeniería eléctrica y que en la II Guerra Mundial se había dedicado a la producción de sistemas de radar y sonares, principalmente para la Real Fuerza Aérea británica, justo como lo hacían sus aliados norteamericanos en los laboratorios del MIT. El videojuego se presentó en el Festival Británico (1951-1953) creado por la conmemoración del centenario de la Gran Exhibición de 1851 e

inaugurado por el Rey Jorge IV. En aquél momento los británicos se concentraron en ellos mismos para “elevar el espíritu... promocionando lo mejor del arte británico, diseño e industria” (BBC, 2017) ya que después de la guerra, nadie estaba interesado en promover una feria internacional, principalmente en Europa, dónde las industrias habían desaparecido, la desconfianza entre gobiernos estaba muy presente y la cooperación internacional era exclusiva para la reconstrucción.

Otro juego matemático enfocado en la “interacción humano-computadora” fue *OXO* (1952), creado por los profesores de la Universidad de Cambridge, Alexander Douglas y Maurice Wilkes. Este juego fue el primer tic-tac-toe, mejor conocido en idioma español, como “Tres en línea”, o coloquialmente “Gato” en México y utilizaba la misma tecnología que la EDSAC, considerada la primera calculadora portátil de la historia. Ese mismo año el norteamericano Arthur Samuel reprodujo *Checkers* o “Damas” en uno de los primeros ordenadores, la IBM 701. Con estos logros, los deseos de Turing se cumplieron de forma póstuma y es que para 1961, las inteligencias artificiales estaban derrotando a los “campeones nacionales de ajedrez estadounidenses” (Donovan, 2010) generando que las grandes cabezas del mundo comenzaran a observar el otro potencial de los juegos.

El físico estadounidense William Higginbotham, de 48 años, trabajaba en el *Laboratorio Nacional Brookhaven* del Departamento de Energía de Estados Unidos cuando desarrolló *Tennis for Two* (1958). Este juego de deportes fue diseñado para reproducirse en un osciloscopio, un dispositivo de registro electromagnético mediante un pequeño monitor. Su importancia radicó en la experimentación en diferentes plataformas electrónicas y que, como la computadora o la calculadora, demostraba que las nuevas tecnologías tenían algo más que ofrecer y no solo eran herramientas destinadas al mero conocimiento de saberes científicos, algo estaba sucediendo.

Así como Baer tuvo que esperar para vender la primera videoconsola casera hasta finales de 1960, el primer juego por computadora con intenciones meramente lúdicas, también aguardó su turno hasta que Steve Russell, un profesor del MIT, desarrolló *Spacewar!* (1962) para el ordenador PDP-1. Si bien las computadoras británicas o el dispositivo de Goldsmith ya contaban con una pequeña y rudimentaria interfaz, la pantalla de la PDP-1 es considerada de las más innovadoras principalmente por la forma como reproducía *Spacewar!* La facilidad de su manejo y su apertura a otros grupos no académicos, le convirtieron en el primer videojuego con la talla para impactar significativamente en un público mayor, tanto así, que el MIT fue sede el primer torneo de videojuegos.

Pero la importancia de *Spacewar!* no sólo recaía por su valor como pionero lúdico, fue además el primer videojuego que estaba ambientado en el espacio exterior. El jugador tenía como objetivo utilizar una nave espacial de la que el jugador se agenciaba y utilizaba para destruir otra nave mediante el clásico mecanismo de trayectoria de disparos mientras trataba de evitar la fuerza gravitacional ubicada al centro de la pantalla. Cabe decir, que este acercamiento al espacio era consecuencia del impacto ideológico generado por la Guerra Fría cuando la Unión Soviética lanzó a la estratosfera el primer satélite artificial llamado Sputnik 1 el 4 de octubre de 1957 y, por el cual, Estados Unidos reaccionaría un año más tarde con su propio programa espacial y la creación de la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio (NASA), iniciando la carrera espacial.

Otra característica importante del videojuego de Russell fue la incorporación de un mecanismo para dos jugadores lo que proyectaba aún más las posibilidades del videojuego generando experiencias cooperativas, algo totalmente revolucionario. Sin embargo, el peso de la PDP-1 de más de 500 kilogramos hacía inaccesible su distribución comercial casera, por lo que estos juegos siguieron formando parte de las instituciones académicas o centros de investigación. Aún con *Spacewar!*, y así como el caso de Baer sobre los juegos por televisión, los videojuegos por

computadora también tendrían que esperar su turno hasta 1970 cuando las innovaciones tecnológicas redujeron los precios en el área de la electrónica. Justamente, esa misma década fue la época cuando los juegos electrónicos tragamonedas o arcade, vivieron tanto su nacimiento como su apogeo.

### **2.2.3 Arcade. Del tabú lúdico-mecánico a la industria del videojuego.**

La historia de los juegos electrónicos o arcade, es algo que hoy se asocia con la visita a un centro comercial o a un pequeño local dónde por un económico precio se puede jugar con estas máquinas por un tiempo determinado. Esto si bien no es equivocado también es necesario recordar que este tipo de herramientas para el entretenimiento popular son mucho más antiguas de lo que se cree. Las máquinas siempre han servido a la humanidad tanto para ayudarlo en sus trabajos como para generarles algún tipo de goce o placer desde los orígenes de la propia humanidad. Sin embargo, resulta que hasta hace apenas unos siglos atrás fue posible hablar de una importancia determinante para las sociedades occidentales, tanto para trabajos productivos como para fines estéticos o lúdicos.

Con la llegada de la Revolución Industrial en el siglo XVIII, la preocupación que las máquinas estuvieran sustituyendo al hombre en sus actividades generó grandes polémicas en diferentes círculos intelectuales y religiosos sobre la relación entre hombre-máquina, algo que fue adquiriendo tonalidades más radicales cuando las grandes máquinas de las industrias permitieron mayores ingresos a las clases altas mientras que los obreros vivían penurias laborales. Durante el siglo XIX, las burguesías occidentales, bajo el ideal del “progreso” consideraban que las máquinas industriales formaban parte y eran la representación de los logros del hombre en cuanto a herramientas de producción de bienes materiales. Por su parte, sus críticos aseguraban que dichas máquinas sustituirían el valor del trabajo humano, originando discusiones que hoy en día siguen presentes.

En ambos casos, el análisis giraba en torno a los efectos de productividad y eficiencia, lo cual dotaba de una cualidad muy seria al asunto. Sin embargo, la quisquillosa curiosidad humana no limitó a ciertos grupos por experimentar con ellas, incluso si eso los llevara a relacionarlo con cuestiones no tan “útiles”. Muchos empresarios dirigieron su mirada al extremo que nadie veía, al de la banalidad y el ocio. De esta manera el sector privado se percató que la tecnología industrial para la productividad también se podía utilizar para fines lúdicos. Muchos inventores aprovecharon la tecnología para crear “máquinas de azar, máquinas medidoras de fuerza, máquinas adivinas, máquinas de visión y escucha, básculas automáticas” (La edad del piel, 2014, p.7). El principio de funcionamiento era insertando una moneda a cambio de generar una experiencia lúdica al usuario, ya fuera ganado un premio o incluso una predicción del futuro. El juego se había industrializado:

Suponían en muchos aspectos la antítesis de las máquinas de producción. Estaban colocadas en lugares públicos como bares, quioscos, recepciones de hotel, grandes almacenes e incluso en algunas esquinas de calles. Aunque finalmente encontrarían su lugar, en unas galerías diseñadas para este propósito (los llamados penny arcades). (La edad del pixel, 2014, p.7)

Ya en las primeras décadas del siglo XX, los juegos tragamonedas no sufrieron casi ninguna modificación en su mecanismo de funcionamiento, y su consumo no era excesivo. Sin embargo, en 1932 apareció la primera máquina de Pinball llamada *Mills official*, que con el agregado de los “flippers” y las temáticas Baseball o Humpty Dumpty en 1947, provocaron el inicio de la “adicción a los juegos”. (DeMaría & Wilson, 2004, p. 5). Con esta idea los juegos electrónicos comenzaron a calificarse de “caldo de cultivo del vicio” y “salas de enfermedades infecciosas”. Además, muchos lugares comenzaron a ver como el crimen organizado se adueñaba de estos espacios principalmente cuando aparecieron las primeras y muy atractivas máquinas de apuestas. (La era del pixel, 2014,

p.14). La tecno-fobia lúdica, llegó a tal grado que incluso el alcalde de Nueva York prohibió su uso en 1940 hasta 1975, año en que los videojuegos ya eran un gran fenómeno en Estados Unidos.

Tiempo después, los tragamonedas llegarían como Jukebox y máquinas expendedoras que se distribuyeron por todo Estados Unidos en 1950. Aún con todo, el juego iba adquiriendo matices que no parecían detenerse. La industria estadounidense de juegos tragamonedas dirigió su mirada a otros países tal y como la empresa Standard Games (1940), de Martin Bromley, Irving Bromberg y James Humpert, que no sólo distribuía sus productos en las bases militares de Hawai, también se fusionó con la empresa japonesa Rosen Enterprises Ltd. (1953) con sede en Tokio, que años después se cambiaría el nombre a Service Games, popularmente conocida como SEGA y que vería su mejor época décadas más tarde cuando los videojuegos se volvieron un fenómeno de masas.

En Estados Unidos, a inicios de los sesentas, los baby boomers que habían nacido en los albores de la posguerra ahora eran mayores de edad pero el contexto donde se criaron era completamente diferente que el que vivieron sus padres o hermanos mayores. Al no sufrir la desgracia de los cuarentas, ni la difícil reconstrucción de la década siguiente, la forma de ver el mundo entre la nueva juventud figuraba como una nueva era de expectativas. Los jóvenes emergieron como una cultura rebelde que buscaba transgredir todas las formas de sus predecesores. Su inevitable e inconsciente inserción en la sociedad de consumo tampoco limitó su capacidad de tener conocimiento de los problemas de su tiempo y muchos de ellos se convertirían en activistas políticos cuando los temas de género, racismo, ecología o la guerra nuclear se presentaban como los nuevos temas a resolver.

En Europa Occidental la política en los jóvenes acariciaba la piel comunista. Ya fuera su acercamiento al orden soviético o al modelo chino que desde 1966 vivía una revolución cultural, el modelo rojo era muy atractivo para la juventud clase mediera que por tradición histórica, no veía

con tan buenos ojos el modelo capitalista norteamericano. Mientras tanto, en Estados Unidos, el comunismo se limitó a pequeños partidos políticos con casi nula relevancia nacional, y si bien la política era crítica por parte de los jóvenes, desaparecer o sustituir el modelo capitalista no era opción teniendo en cuenta que muchos de ellos habían sido los principales beneficiarios de dicho sistema. Con todo este nuevo orden, el ya mencionado activismo político, el rock & roll, el pop art, la nueva moda o las tribus urbanas, expandieron las fronteras de la lúdica y las salas de juego o cafeterías, se convirtieron en las nuevas actividades y lugares de esparcimiento de los jóvenes de las clases medias.

Las ferias de tecnología que se popularizaron en el siglo XIX tuvieron un repunte debido al incremento en el interés de la electrónica e informática por parte del sector privado y los jóvenes ingenieros universitarios. Uno de estos jóvenes fue Nolan Bushnell. Nacido en 1943, este oriundo de Utah creció admirando los avances tecnológicos de la época, situación que le motivó para graduarse como ingeniero eléctrico en dicha ciudad el año de 1968. Por esas fechas durante una feria celebrada en Burlingame, California, Bushnell quedó fascinado con uno de los proyectos presentados. Resultó que en ese momento Ralph Baer se encontraba promocionando su Odyssey.

Bushnell junto con dos amigos, Ted Dabney y Allan Alcorn, se inspiraron en uno de los 12 juegos de la Magna Box Odyssey para crear su propio juego llamado *PONG* (1972). Desarrollado para dos jugadores, estaba basado en el juego de mesa ping-pong y funcionaba con ruedas analógicas que movían dos barras verticales en la pantalla que representaban las paletas. Sus creadores diseñaron el videojuego para una máquina tragamonedas y lo instalaron en un bar de la ciudad. Un par de semanas después, Al Alcorn habría recibido una llamada del dueño del local informando que el juego se había descompuesto y que lo fueran revisar inmediatamente. Cuando llegó al lugar Al Alcorn se sorprendió cuando descubrió que no había un error en el juego sino en su mecanismo que había sido saturado con decenas de monedas de veinte centavos. Es decir, el primer fallo técnico en la historia de los

videojuegos se debió a un cajón de monedas muy pequeño saturado por unos comensales que al parecer habían pasado buenos momentos con el nuevo entretenimiento del local.

Esto supuso una revelación para Bushnell y su equipo quienes inmediatamente produjeron decenas de máquinas con el mismo juego, llevándolas por toda la ciudad y con el mismo resultado positivo. Con su primer logro, Bushnell fundó la compañía *Atari* (1972) y muy pronto la empresa ya había vendido cien mil máquinas por todo el país. Repentinamente la pasión por los videojuegos en Estados Unidos estalló y es que “Pong había tomado a la nación como una tormenta, introduciendo a millones de personas la idea del videojuego” (Donovan, 2010), reconfigurando la propia visión del ocio. En definitiva, en 1972 la industria del videojuego comenzó con un problema mecánico que generó las primeras y efímeras pérdidas económicas. Un error que, como mencionó el desarrollador y ex-trabajador de Atari, David Crane “nadie volvió a cometer” (Goldgewicht, 2014).



De izquierda a derecha, los cofundadores de Atari Ted Dabney y Nolan Bushnell, el jefe de finanzas Fred Marincic y Allan Alcorn, diseñador de PONG.

### **2.3 La consolidación de la industria del videojuego (1972-1985)**

En la historia de los videojuegos la década de 1950 significó un momento de falsos arranques debido a los altos costes de producción; el desconocimiento de su potencial económico y lúdico; el poco interés de la industria del entretenimiento y porque no existía un mercado de consumo masivo pese que las sociedades occidentales se bañaban en los mejores momentos del capitalismo. Las consecuencias positivas de la economía, produjeron un aumento de bienestar social que condujo al ascenso de una clase media dependiente del capital que destinaba recursos al disfrute y al ocio. Entrado 1960 esta sociedad de consumo comenzó a forjar nuevas identidades, muchas de ellas determinadas por el mercado que ofrecía multitud de productos diversos a un costo muy bajo, creados de manera industrial y destinada a un mercado heterogéneo.

Hacia 1970, sin embargo, la situación mundial comenzó a cambiar radicalmente. Occidente ya había llevado al máximo los beneficios de la posguerra y la revitalización económica europea y japonesa desde 1950 provocó que paulatinamente todos estos países dejaran de importar mercancías de su proveedor norteamericano. Además, el repentino ascenso a los mercados internacionales de los “dragones asiáticos” –Hong Kong, Taiwán, Singapur, Corea del Sur y China- producto de una mano obra barata pero disciplinada, tuvo repercusiones negativas y de menor crecimiento económico en las economías occidentales. Con lo anterior, además del gran coste que representaba mantener las tropas en Vietnam, el presidente estadounidense Richard Nixon se vería obligado a realizar una serie de reformas en 1971 que incluían la devaluación de un dólar que se encontraba sobrevalorado.

El fin de los acuerdos de Breton Woods que desde 1947 habían mantenido fijo al dólar, obligó al país norteamericano a abandonar el patrón oro y el valor de su moneda comenzó a fluctuar llevándose consigo a las divisas europeas perdiendo el referente monetario que le había distinguido las últimas décadas. Dicha depresión vendría acompañada de un evento proveniente de Medio Oriente. El apoyo

de Estados Unidos a Israel contra la invasión egipcia y siria en la Guerra de Yom Kippur en octubre de 1973, generó que la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) elevara 70% el precio del petróleo. Más tarde decretaría un embargo económico a Estados Unidos dando fin a la era del petróleo “tremendamente barato” a la que occidente se había acostumbrado y que utilizaba para abastecer a sus industrias que le llevaron a sus respectivos milagros. (Judt, 2011, p.260)

La subsecuente crisis petrolera de 1973 y el aumento de mercados internacionales, debilitó la demanda de productos europeos y estadounidenses lo que se tradujo principalmente en la caída de las industrias automotriz, siderúrgica y química. Esto desembocó en graves problemas como inflación, desempleo, bajos salarios, lento crecimiento económico y déficit presupuestario debido al gran gasto público en todo el hemisferio occidental. Sin embargo, tal gravamen que se proyectó hasta 1980, obligó a las potencias industriales a reorientar su tecnología profundizando hacia las áreas de la robótica, las telecomunicaciones e incluso, la bioingeniería, generando la llamada Tercera revolución industrial. Esto supuso una migración de la economía hacia el sector terciario y el crecimiento de las áreas dedicadas a los bienes y servicios, teniendo como consecuencias grandes transformaciones en la industria del ocio y entretenimiento electrónico.

La Tercera revolución industrial fue el término acuñado por el escritor Alvin Tofler, basado en el trabajo de Daniell Bell en 1960, que suponía la migración de las sociedades industriales, -de la manufactura de materias primas, de la producción en masa y los obreros de fábrica-, a una era post-industrial: la de los servicios, la de la “tecnología intelectual”, de los obreros de cuello blanco y de las telecomunicaciones. En esta nueva era el obrero emigraba del trabajo manufacturero o mecánico, para especializarse en tareas que requerían mayor uso del pensamiento y la inteligencia, fomentando la aparición de los obreros del conocimiento -*knowledge workers*- (Kline, Dyer-Witheyford & Peuter, 2003, p.5). Así, mientras los autómatas reducían el número de obreros de fábrica, muchos de ellos

se convirtieron en los profesionistas requeridos para una nueva económica mucho más dinámica, corporizada y de proyecciones y alcances globales.

Al ser la innovación tecnológica el nuevo motor de la economía mundial, las instituciones académicas expandieron sus matrículas en el área de las ciencias exactas y sus aplicaciones como la ingeniería, así como la aparición de las carreras destinadas al mercado internacional, la gestión empresarial y al sector de los bienes y servicios. El fin de la era industrial dejaba de lado el mecanicismo tradicional sabiendo que el futuro dependería de la industria de alta tecnológica y las telecomunicaciones, así como las nuevas relaciones que se forjarían de ella. En el sector de los videojuegos, la visión resultaba muy nublada puesto que aún resultaba difícil percatarse si lo que estaban gestando era una nueva industria o si solo era un pasatiempo de un grupo de jóvenes ociosos. El tiempo, como se ha constatado, le daría la razón a Bushnell y a Atari.

### **2.3.1 Atari: Ascenso y caída**

Para lograr la migración a las sociedades capitalistas post-industriales, muchos gravámenes se desarrollaron en occidente. La devaluación del dólar y la inflación, inevitablemente perjudicaron el bolsillo del consumidor estadounidense y europeo en un primer momento. Irónicamente, la histeria colectiva provocada por PONG, generó que no sólo la empresa de Nolan Bushnell sobreviviera a la crisis, sino que la convirtiera en una de las empresas más redituables en la industria del entretenimiento. A diferencia de anteriores desarrolladores como Baer o Goldsmith, Bushnell no sólo era un ingeniero, también era una persona creativa con visión empresarial y que estaba consciente de la importancia del marketing para la venta de sus productos. Bushnell sabía de esto puesto ya había sufrido sus primeros tropiezos cuando produjo su primer videojuego *Computer Space* (1971), un juego arcade con una carcasa de estilo futurista que no tuvo el éxito esperado.

Bushnell también estaba consciente de las normas legales sobre la venta de los juegos electrónicos y los convenios de exclusividad que se tenían en ese entonces entre distribuidores y compradores. El ingeniero californiano se las arregló y contacto a su compañero y también programador, Joe Keenan para que fundara *Kee Games* (1973), una empresa que se haría pasar como competidor de Atari pero que en realidad trabajaría para ella. Su función sería la distribución de copias muy parecidas a PONG. Sorpresivamente, las aportaciones de Keenan, quién incluyó algunas mejoras al juego, le generó su propia fama y le llevó a desarrollar su primer título autónomo llamado *Tank* (1974). Los resultados fueron tan efectivos que Bushnell convirtió a Keenan en el director de Atari mientras que él pasaría a ser director del área de ingeniería. Kee Games cerraría en 1978 no sin producir otros títulos novedosos como *Tank II* (1974) o *Tank III* (1975) que serían precursores directos de uno de los mejores éxitos de Atari, *Combat* (1977).



PONG fue el videojuego que se distribuyó masivamente atrayendo a un gran público, propiciando la industria del videojuego.

Poco después, Bushnell, un poco escéptico, aceptó el proyecto propuesto por el ingeniero Harold Lee sobre llevar a PONG a los hogares en una videoconsola la cual desarrollaría bajo el nombre de *Atari Pong* (1975). Las finanzas de Atari no eran lo suficientemente buenas para la manufactura del

hardware viéndose en la necesidad de formalizar las primeras grandes alianzas en el mercado de videojuegos. En su búsqueda, Bushnell contactó al consorcio Sears Roebucks & Company con el que firmó un contrato que proponía la distribución de la videoconsola a cambio de los derechos de PONG. Bushnell aceptó y muy pronto a su compañía le fueron encargadas 150 mil unidades para antes de la Navidad de aquél año, lo cual fue considerado como un gran reto para Atari. Al final se logró el cometido y la videoconsola se vendió mundialmente con el nombre de *Tele-games* (1975).

A diferencia de la Odyssey de Baer, la llegada de la consola de Atari no tuvo problemas en demostrar a millones de personas que no era necesario un nuevo televisor para jugar con ella y justamente un año después, en la navidad de 1976, ni Bushnell ni los ingenieros de Atari fueron capaces de producir lo suficiente para satisfacer la gran demanda de la consola. Para enfrentarse a la competencia Atari gustaba de los riesgos pero siempre estuvo consciente que su ventaja comercial era el buen ambiente laboral que permitía la creatividad de sus ingenieros y que le mantenían en la vanguardia, justo en el momento que las tradicionales y experimentadas empresas de juegos electrónicos comenzaban a observar que el futuro del entretenimiento ya no estaba en las máquinas de pinball, sino en los videojuegos y los populares pinballs poco a poco se irían relegando.

Con el pronto acomodo de empresas como Channel F y RCA Studio II en el mercado de los videojuegos, y la necesidad de Bushnell de mantener la hegemonía en el mercado, Atari vendió sus servicios por 28 millones de dólares (Donovan, 2010) a la gran empresa de telecomunicaciones Warner Communications, una filial de Warner Bros. fundada en 1972. Para evitar la caída, Bushnell presentó a Warner un nuevo prototipo de videoconsola que habría de distribuir bajo el nombre de *Video Computer System 2600* o VCS 2600 (1977). La consola fue la primera en utilizar un microprocesador integrado y, junto con *Fairchild Channel* (1976) de Channel F, fueron las primeras en distribuir software por separado o, mejor dicho, los primeros cartuchos de videojuegos. Los

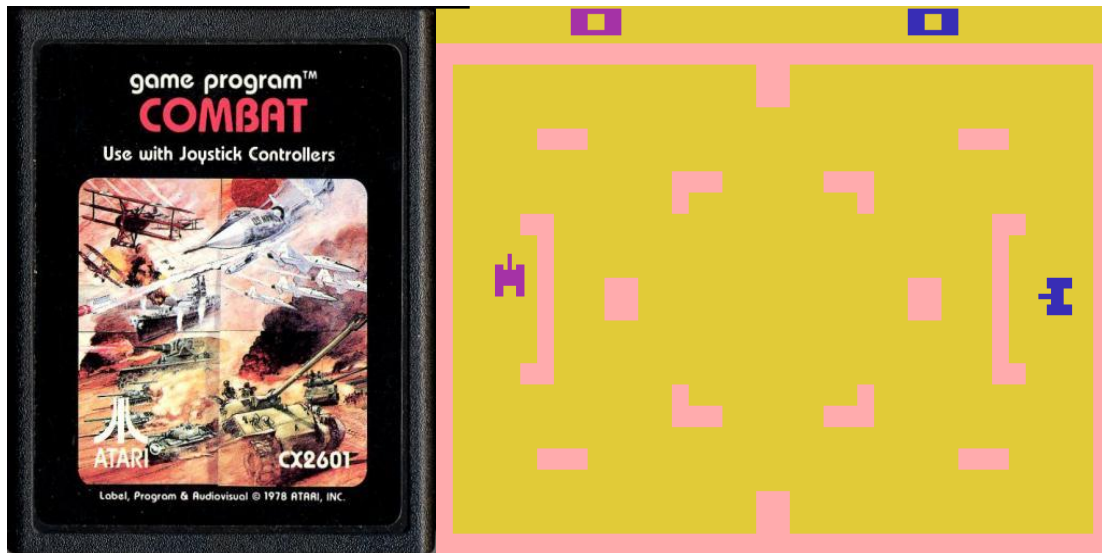
avances gráficos que ahora corrían bajo los 8-bit generaron que dichas consolas ampliaran la brecha tecnológica frente a sus predecesoras, diferenciándose del resto del mercado y formaran parte de lo que hoy es conocido como la Segunda generación de videoconsolas.



Si bien la Odyssey de Baer ya había llegado a los hogares a finales de 1960, la Video Computer Entertainment System 2600 de Atari fue la primera videoconsola en llegar a un público masivo.

Una de las grandes obras para la VCS 2600 fue *Combat* (1977). Este juego representa para Chris Melissinos una de las obras más significativas en la historia de los videojuegos si se observa desde un enfoque discursivo. El juego “carecía casi por completo de una narrativa” ya que estaba sujeta a pixeles que apenas y podían representar tanques o aviones, además de carecer de un contexto (espacio y tiempo). Según el autor, esto no era un gran problema y es que en la caja del juego, sus instrucciones e imágenes, rellenaban el vacío discursivo del juego. Es decir, “para llenar la narrativa, la caja de arte del juego mostraba un vivo campo de batalla con máquinas militares realistas” (Melissinos, 2012). Esto suponía una de las grandes deficiencias de los primeros años de los

videojuegos, donde la falta de potencial tecnológico de la época debía de ser sustituido con el uso de la imaginación de los jugadores que constantemente les recordaban los desarrolladores.



Para llenar las deficiencias narrativas de los primeros videojuegos como en Combat, era necesaria la imaginación del jugador basada en la asimilación de imágenes y textos en las cajas de juegos.

Pese que la subordinación de Atari a Warner fue bien remunerada económicamente, la burocratización corporativa terminó absorbiendo y debilitando la creatividad de los ingenieros de Bushnell, algo predicho por el directivo de Warner, Ray Kassar, cuando se refirió a que la multinacional “no era un campo de juegos” (Donovan, 2010). Con ello, los problemas se extendieron y las actitudes de Warner demostraban su interés por el control total de Atari algo que Bushnell no veía con buenos ojos puesto que Warner desconocía el verdadero funcionamiento de las empresas dedicadas al entretenimiento. Incluso Al Alcorn, llegó a afirmar que aunque Kassar fuera el nuevo jefe de producción de Atari, “nunca entendió los videojuegos, ni sabía de juguetes” (Snead, 2014).

Los problemas siguieron y Bushnell observaba como Warner cada vez más lo excluía de las decisiones importantes y muchas de sus ideas caían a oídos sordos. Uno de esos casos se presentó

cuando exigió a la empresa la necesidad de desechar la VCS 2600 y actualizarla por una de mejor capacidad tecnológica ya que la revolución computacional de aquella década demostraba que en los microprocesadores estaba el futuro de los videojuegos. El enojo aumentó cuando se le exigió a la división de juegos arcade de Atari desarrollar nuevas máquinas de Pinball a un costo muy alto. Casi al mismo tiempo, dicha división sufrió algunas modificaciones por parte de Warner, destruyendo casi por completo el corazón de la empresa de Bushnell. Finalmente, tras pasar de problema a otro, Nolan se despediría de Warner Communications en 1983, algo que lamentaría todavía hasta 2016.

Video Computer System siguió vendiendo hasta 1982 aunque su verdadero valor se había perdido desde 1979 cuando Warner decidió invertir más en software que impulsar la innovación tecnológica propuesta por Bushnell, situación que sería aprovechada por *Intellivision* (1979) y la aparición de *Colecovisión* (1982), la primera distribuida por la CBS y la segunda por la compañía de juguetes Mattel. Aunado a ello, un año antes de la salida de Bushnell, una mala respuesta en una entrevista para la televisión de un directivo de Warner, refirió a la mala condición laboral de los ingenieros de Atari quienes consideraban que su trabajo era subvalorado a pesar que tan sólo cuatro de ellos producían más del 60% de las ganancias totales en videojuegos de Warner (Goldgewicht, 2014) lo que les llevó a renunciar y fundar su propia empresa de juegos llamada *Activision* (1977).

En 1980, en medio del torbellino, Atari logró la licencia para reproducir el exitoso arcade japonés, *Space Invaders* (1978) de Taito para la VCS 2600 convirtiéndose en uno de los videojuegos más populares en la historia de los videojuegos. El juego no sólo fundó el género *shoot'em up*, o de disparos, también emocionó a los jugadores cuando vieron que el juego pretendía evitar una invasión alienígena, y aunque era imposible ganar, la adicción recayó en ver quién podía aguantar el mayor tiempo posible. *Space Invaders* se convirtió en un gran éxito comercial solamente después de PONG

y aunque tuvo una mayor comprensión en su espectro narrativo, la “imaginación” seguía siendo la herramienta fundamental para lograr el efecto de realidad, o ilusión de juego (Mellissions, 2012).

Durante los siguientes años Warner Communications generó grandes dividendos, más por la herencia de los excomulgados de Atari y la licencia de Space Invaders que por su propia creatividad. Después de subsecuentes errores multimillonarios, Atari se fusionaría con su rival *Commodore International* (1954), un año después se vendería a la empresa japonesa *Namco* (1955), y a pesar de los grandes esfuerzos por retomar el rumbo, la empresa creada por Bushnell jamás logró recuperar la hegemonía que le caracterizó durante la década de 1970. Jeannie Novak señala de forma muy acertada que desde la creación de Computer Space en 1971, no solo se originó la industria de los videojuegos, el juego también representó un gran logro social puesto que llevó una “elitista forma de entretenimiento a las masas” (Novak, 2012, p.7) No fueron las computadoras de la élite universitaria, ni las videoconsolas de las clases medias, sino los juegos arcade los que en su momento democratizaron la lúdica audiovisual, algo necesario a tomar en cuenta para los estudios hoy en día.

### **2.3.2 El potencial de las computadoras**

La revolución científica y tecnológica desde 1950 originó una gran transformación en el área de la computación durante las siguientes décadas. Los grandes computadores que se ubicaban en las universidades o centros de investigación se convirtieron en minicomputadores de bajo costo y de gran potencial gráfico como la *IMLAC* (1970) dónde Steve Colley y Howard Palmer habrían de desarrollar *Maze* (1973), precursor de los juegos de disparos en primera persona –FPS- en tercera dimensión en la década de 1990. El bajo costo y el aumento gráfico producido por el nacimiento de los microprocesadores permitió que las computadoras rápidamente superaran a las videoconsolas y a los juegos arcade tradicionales que hasta ese entonces la mayoría solo contaban con circuitos eléctricos integrados y una capacidad audiovisual muy reducida.



Maze fue el primer videojuego por ordenador que introdujo las físicas en tercera dimensión mucho antes que se popularizaran dos décadas más tardes en la década de 1990.

Aún con toda esta ola de nuevas tecnologías, los rudimentarios telégrafos que habían aparecido en el siglo XIX se resistían a morir y todavía hasta finales de 1960 se vendían bajo el nombre de Teletipos. Estos dispositivos, similares una máquina de escribir, servían para la transmisión de mensajes mediante un teclado simbólico integrado. Pese a que actualmente los teletipos sean una tecnología obsoleta del milenio pasado también tuvieron una participación muy importante en la industria de los videojuegos ofreciendo una nueva forma de jugarlos. Si bien el atractivo común de los videojuegos era que se reproducían directamente por una interfaz, el teletipo carecía de una, pero su suerte se basaba en que muchos desarrolladores lo utilizaron para programar códigos para después llevarlos a las computadoras donde los textos eran representarlos de forma virtual en la interfaz.

Con la visualización de palabras o frases en la pantalla, y la falta de imágenes en los juegos basados en texto, permitió y obligó a los desarrolladores a construir historias complejas y entretenidas para satisfacer la carencia visual que tanto privilegiaban los juegos shoot'em up como Space Invaders. Lo que distinguió a los teletipos era que privilegiaba el valor del jugador otorgándole

la posibilidad de decisión al presentársele opciones lógicas como “yes/no” teniendo como consecuencias la alteración del desarrollo y secuencialidad narrativa. Este acercamiento a la hipertextualidad literaria permitió una nueva forma de observar a los juegos. Otorgarle la oportunidad al jugador para decidir o modificar la narrativa del videojuego era una novedad para 1970 y sus consecuencias abrieron la posibilidad de pensarlos desde otras herramientas literarias.

Asimismo, los teletipos permitieron a los videojuegos transformaciones en otras manifestaciones culturales tal y como en los juegos de mesa. No como los tradicionales o matemáticos ajedrez y tic-tac-toe de 1950, sino aquellos que eran parte de la nueva cultura popular como *Dungeons & Dragons* (1974). Este juego de fantasía medieval creado por Gary Gygax y Dave Arneson, estaba inspirado en el libro *El Señor de los Anillos* del escritor y filólogo británico J.R.R. Tolkien. Posteriormente los desarrolladores Gary Whisenhunt y Ray Wood llevarían dicha obra al teletipo PDP-11 bajo el nombre de *DND* (1975). Como en la obra original, el jugador se asume en el papel de un personaje y lo personifica con todas sus habilidades y destrezas, inclusive modificables, que le ayudan a enfrentarse a los obstáculos o monstruos que se presentan a lo largo del juego.

Con esto, el género *juego de rol* –RPG- fue llevado al videojuego como todo un éxito. La fantasía medieval era muy popular en las generaciones más jóvenes por lo que estos videojuegos, también capaces de interactuar con aquél imaginario fantástico infantil, tuvieron gran aceptación en los círculos de los desarrolladores y programadores. Muy pronto aparecerían *Ultima: The Age of Darkness* (1980), *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (1981) y *Dungeons & Dragons* (1981). El impacto fue tal que los estudiantes de la Universidad de Essex, Inglaterra, Richard Bartle y Roy Trubshaw se les ocurrió la idea de integrar *Colossal Cave* (1977), otro videojuego de rol diseñado por Will Crowther y Don Woods, en la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPANET) creada en 1973 y hoy considerada la precursora del internet.



El Teletipo PDP-11 fue utilizado para la programación de los primeros videojuegos para el género de rol – RPG-, como el DND en 1975.

En tiempos dónde la Guerra Fría continuaba su inquietante curso lleno de incertidumbres políticas y militares, las nuevas tecnologías y el miedo a una catástrofe mundial, obligaron al gobierno estadounidense y sus aliados de la OTAN, a desarrollar el ARPANET. Esta red de computadoras de carácter internacional entre instituciones estatales, académicas y de investigación, pretendía un intercambio permanente de información en caso de algún ataque cibernético soviético para evitar la pérdida de información. El resultado de la mezcla del ARPANET y Colossal Cave fue el primer videojuego multijugador en línea y su éxito rápidamente atrajo la atención de los demás juegos basados en texto, incluyendo Dungeons & Dragons. Estos juegos fueron englobados en el género *Multi User Domain* (MUD) o Multi User Dungeon, y se convertirían en la base de los videojuegos de rol modernos (Pérez, 2013) como World of Warcraft, The Elder Scrolls o League of Legends.

Las computadoras permitieron nuevos géneros e incluso las primeras hibridaciones de los mismos. Por ejemplo, cuando Chris Crawford diseñó *Tanktics* (1977), no sólo había desarrollado los

primeros videojuegos del género de *Estrategia en Tiempo Real* -RTS-, sin darse cuenta, también había logrado incorporar reglas complejas utilizadas en los juegos de mesa con temas bélicos a los videojuegos. Así como los juegos de rol donde los jugadores hacían sus propias decisiones, Crawford agregaba que en los RTS de carácter bélico, dichas decisiones eran “acciones que no necesariamente afectaban inmediatamente”. En vez de eso, los jugadores dependían de la decisión de todos los demás jugadores y de esta forma representar “la verdadera naturaleza de la guerra en tiempo real” (Donovan, 2010). Si *Combat* ofrecía la acción bélica como violenta e inmediata, *Tanktics* respondía más al uso de la táctica y la estrategia. En ambos casos, el juego de guerra llegó para quedarse.



El videojuego “*Dragon’s Lair*” (izquierda) y la película animada “*En busca del valle encantado*” (derecha). Don Bluth trajo consigo la aparición de cinemáticas a los videojuegos y su estilo de animación es muy conocido tanto en esta industria como en el cine.

Otro hito en la historia de los videojuegos fue *Dragon’s Lair* (1983), un juego de fantasía medieval que si bien fue distribuido principalmente por arcades, el uso de microprocesadores permitió una revolución audiovisual muy significativa. Su animador fue Don Bluth, trabajador de la empresa The Walt Disney Company desde la década de 1950 y que sus más grandes éxitos llegaron entre la década de 1980 y el 2000 con películas como *Fievel* y *el Nuevo Mundo* (1986), *En busca del*

*valle encantado* (1988), *Todos los perros van al cielo* (1989), y *Anastasia* (1997). Su estilo tan peculiar de animación y caricatura convirtió a *Dragons Lair* en una película interactiva más que un juego, dónde el jugador estaba limitado en la toma de decisiones pero sujeto al condicionamiento y la reacción inmediata por lo que la carencia lúdica era indistinguible. Su precaria y limitada forma de juego no lo ha hecho menos en la historia de la industria pues es considerado el primero en incluir técnicas del cine animado o la aparición de las cinemáticas en los videojuegos.

Pero la gran revelación de la década provino de otro error de Atari en 1976. Dos ingenieros de la empresa, Steve Wozniak y Steve Jobs, creadores del popular *Breakout* (1976), le propusieron a Nolan Bushnell financiar un prototipo de microprocesador. La respuesta del directivo fue negativa por lo que ambos ingenieros acordaron buscar suerte por su cuenta y fundaron la empresa *Apple Computer* (1976). Su primer gran logro llegó al año siguiente con la salida al mercado de *Apple II* (1977). El slogan promocional de 1983 “Una computadora, un individuo” destilaba ánimos pues orgullosamente se proclamaba como el primer ordenador para uso personal lo que devino en una revolución en el mundo de las telecomunicaciones. Junto con sus competidores TRS-80 de Tandy Co. y Pet de Commodore, los días donde las computadoras sólo se encontraban en instituciones había terminado y, potencialmente, cualquiera podía tener una en su hogar (Donovan, 2010)

En la *Apple II* se podían realizar múltiples acciones incluida la programación de software a partir de un programa llamado BASIC diseñado por John George Keremy y Thomas Eugene Kurtz en 1965 con la finalidad de facilitar las herramientas para que cualquier público entusiasta desarrollara sus propios programas de computadora incluidos los videojuegos. BASIC no era exclusivo de Apple. También fue utilizado por diferentes compañías de las que destacaron IBM, Intel o Hewlett-Packard. El programa era integrado como servicio fundamental para los ordenadores personales que en ese entonces se producían como partes separadas dependiendo del usuario para su ensamblaje y uso.



Jobs y Wozniak, fundadores de Apple Computer y creadores de Apple II.

La democratización de desarrollo de software y el aumento en el consumo de ordenadores personales, motivó a muchos jóvenes entusiastas a desarrollar su propia empresa tecnológica como Bill Gates y Paul Allen quienes fundaron *Microsoft* (1975) con el fin de crear intérpretes del lenguaje de BASIC para el micrordenador Altair 8800 de Intel. Con su nueva empresa Gates y Allen se convirtieron en iconos reconocidos de la industria de la computación y Microsoft ascendió como el nuevo gigante informático y la competencia de Apple Computer. Desde entonces, dicha competencia ha generado una revolución en cuanto innovaciones tecnológicas que van desde sus aportaciones al internet, a la ergonomía usuario-máquina e incluso al área del entretenimiento video-lúdico, principalmente cuando Microsoft desarrollara la XBOX a inicios del nuevo milenio, una combinación sorprendente entre una poderosa computadora y una videoconsola casera.

### 2.3.3 El Crash del 83

La primera y mayor caída en la historia de los videojuegos tuvo lugar en 1983 causada por una inocencia general de la misma. Nadie podía imaginar que una industria que había llegado a los 5,000 millones de dólares en 1981 (Novak, 2010) terminaría casi en la ruina total tan sólo dos años después. Las glorias de Atari de la década anterior habían demostrado que los videojuegos eran un gran negocio mientras que las computadoras de bajo costo ofrecían a un gran número de consumidores la posibilidad de producirlos desde la comodidad del hogar. No obstante, la mayoría de estos pequeños emprendedores no se percataron que ya estaban formando parte de una gran industria (Donovan, 2010,) y como tal, las ventajas económicas también conllevaban grandes riesgos.

La primera situación se presentó a inicios de 1980 cuando Warner, sin la aprobación de Atari, aletargó la vida de la VCS 2600 cuando debió de haber invertido esfuerzos en la producción de una nueva con mayor potencial. Como consecuencia, el hecho de detener la innovación tecnológica por parte de la única gran empresa con los recursos económicos para hacerlo, generó que los desarrolladores independientes o las pequeñas empresas se alinearan a este paro tecnológico, provocando una excesiva oferta de videojuegos “malos y repetitivos” de grupos que poco o nada sabían sobre la industria (Canal Plus). El resultado fue que las gráficas de los videojuegos se mantuvieron inamovibles por varios años más causando indignación a un público que poco a poco se volvía más exigente. Esto conllevó a una segunda situación y tenía que ver sobre la incursión de la industria japonesa del videojuego al mercado estadounidense y la llegada de *Pacman* (1980).

*Pacman*, “waka-waka” o “comecocos”, es un videojuego que fue originalmente diseñado para los juegos arcade por el desarrollador Toru Iwatani para la empresa Namco. Cinco meses más tarde de su producción y su gran triunfo en el archipiélago asiático, *Pacman* se distribuiría en Estados Unidos causando igualmente una gran conmoción por todo el país debido a su particular modo de juego que

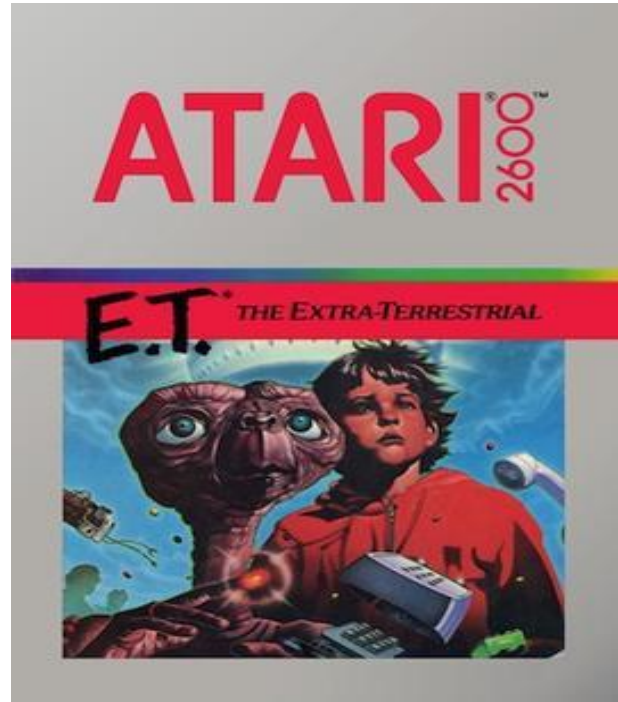
mucho distaba de los típicos juegos de naves espaciales y disparos. Bajo una nueva y revolucionaria forma de marketing, ningún videojuego había tenido tanto impacto con excepción de PONG y Space Invaders, la diferencia es que ahora la fascinación provenía de lugares que hasta entonces eran insospechados. Era sorprendente que un país que había sufrido importantes consecuencias económicas y desgracia social a causa de la Segunda Guerra Mundial, ahora estuviera distribuyendo juegos para el placer y el entretenimiento popular a escala internacional.

La euforia por Pacman en Estados Unidos fue tan sorprendente que Atari aprovechó su condición monopólica para comprar los derechos del juego y distribuirlo para su videoconsola, pensando que ello pudiera mejorar las ventas de la empresa. Sin embargo, la obsoleta tecnología de la VCS 2600 demostró lo contrario y el juego de 8-bit se reducía a colores muy simples y apagados que nada tenían que ver con la versión japonesa llena de vida cromática, mejor estilo de juego y pasadizos secretos. A pesar de todo, Atari continuó su agónica lucha por sobrevivir en un mercado estadounidense cada vez más competitivo y logró salir airoso con saldos positivos por última vez.

La tercera situación que llevó al fin de la hegemonía de Atari y posterior colapso de la industria en 1983, se originó a partir de su relación con la industria del cine de Hollywood, justo cuando la historia colectiva de la ciencia ficción dominaba las salas de cine con películas como *Star Wars: A New Hope* de 1977 o *Tron* en 1982. Ambos títulos habían sido llevados por las empresas de videojuegos a las máquinas arcade y videoconsolas entre 1981 y 1983, convirtiéndose en grandes éxitos. Esto motivó a que Atari hablara con el director de cine Steven Spielberg para producir el videojuego del filme *E.T. El extraterrestre* (1982) que tanto había cautivado mundialmente. Por las experiencias anteriores la respuesta del cineasta fue positiva y el videojuego, que llevaría el mismo nombre, se vendería para la navidad de ese año, una vez más, para la VCS 2600.

Los derechos de la película le habían costado a Atari 21 millones de dólares y su desarrollo unos 5 millones más, incluyendo una de las más grandes campañas publicitarias. El contrato se realizó en julio de 1982 por lo que había muy poco tiempo para su producción. El diseño del juego fue encargado al ingeniero Howard Scott Warshaw quién contaba con el apoyo de Atari y Spielberg por haber terminado satisfactoriamente el juego *Raiders of the Lost Ark* (1982), basado en el filme de Indiana Jones. Howard comentó que “los jefes creían que cualquier cosa que llevara el nombre de E.T, vendería “millones y millones” (BBC, 2016) creyendo que cinco semanas bastarían para producir uno de los juegos más esperados del año. El juego resultó ser más como una copia barata de Pacman, con mecánicas obsoletas, gráficas anticuadas y carencia narrativas sorprendentes.

Al final, de 4 millones de cartuchos producidos se vendieron menos de la mitad y las pérdidas de Atari superaron los 500 millones de dólares. La empresa se vio en la necesidad de minimizar el impacto económico vendiendo E.T. y otros títulos sin éxito a empresas mayoristas quienes se encargarían de distribuirlo a pequeños establecimientos a precios excesivamente bajos, lo que parecía ventajoso para Atari. Sin embargo, esto no fue así. En 1983 gran parte de los consumidores desconocían el mundo de los videojuegos y cuando se acercaban a las jugueterías para comprarlos eligieron los juegos baratos, clones y de mala calidad de Atari u otras compañías. Por otro lado, las empresas que ofrecían buenas innovaciones tecnológicas se vieron en la necesidad de reducir sus precios e índices de calidad para ser competitivos. Al final, la industria fue víctima de su propia pretensión, y el público consumidor, desesperado, dejó de comprar. La industria finalmente colapsó.



Howard Scott Warshaw (derecha) sabía que el tiempo para la producción de E.T. el Extraterrestre de Spielberg (izquierda) para la VCS 2600 no sería suficiente.

Cabe mencionar que las máquinas arcade que se distribuían en los centros comerciales, en los arcade rooms o bares también vieron una caída estrepitosa. La era dorada del arcade (1972-1985) se había distinguido por ofertar una experiencia lúdica a precios económicos además de diversidad de videojuegos muy entretenidos que provenían de la “invasión japonesa” como Space Invaders y Pacman. Inclusive, antes de la crisis de 1983, el auge de las videoconsolas y los ordenadores personales ya habían causado conmoción en los juegos arcade, y aunque este formato de videojuegos no ha desaparecido hasta nuestros días, este tipo de juegos que permitían la socialización al reunir a niños y jóvenes, dejó de tener el impacto que les caracterizó. Con las videoconsolas de dos jugadores, o los juegos multi-jugador, todos con mejor potencial gráfico, dejó al arcade en el último lugar.

De un momento a otro los videojuegos pasaron de ser una gran expectativa a una moda pasajera y es que tanto las obsoletas consolas como los repetitivos y aburridos juegos de 8-bit de Atari y

malas empresas, parecían ser los elegidos para destruir a una joven industria. Sin embargo, al otro lado del océano Pacífico, en Japón, país que en ese momento ya era reconocido en el mercado estadounidense por sus aportaciones, se manifestaron señales que indicaban que no todo estaba perdido. El país asiático no sólo había aprendido todo lo que podía de Estados Unidos desde 1945, también se encargó de superarlo y llevarlo a nuevos límites, algo presente en el área de la alta tecnología, las comunicaciones y, claro está, los videojuegos.

### **2.3.4 Japón: Sobre corporaciones y narrativas**

Después de la Segunda Guerra Mundial Japón vivió su propio milagro económico pese a la derrota y ocupación estadounidense. Esto tiene sus fundamentos en el positivo legado pre-industrial de la era Tokugawa (1600-1868) y la buena experiencia de industrialización japonesa del periodo Meiji (1868-1912), que preparó al país para la reconstrucción en 1945. (Collantes, 2008, p.6) Aún con los acuerdos de Breton Woods de 1947, Estados Unidos tuvo sus dudas sobre revitalizar la industria japonesa que durante la primera mitad del siglo XX se caracterizó por beneficiar al sector militar. Sin embargo, con el recrudecimiento de la Guerra Fría, el país norteamericano tuvo la necesidad de reforzar su posición estratégica y geopolítica. Bajo un modelo capitalista único, la “Fábrica de Asia” se revitalizó y Japón logró crecimientos de hasta 8% anuales entre 1947-1973, tasa que ningún país europeo occidental llegó a lograr durante el mismo periodo (2008, p. 17-18).

Inclusive, desde la primera mitad del siglo XX, la industria eléctrica japonesa –Sharp (1912), Toshiba (1939) o Sony (1946)- no era nada despreciable frente a sus competidores occidentales y, en este ámbito, las pérdidas durante la Segunda Guerra fueron mínimas con respecto a los beneficios que supuso el milagro japonés. Asimismo, muchas de estas empresas impulsaron la industria de la televisión en 1950 logrando en este país lo que el historiador Raymond Williams identificó en 1974

sobre como en las sociedades europeas occidentales, principalmente en Gran Bretaña, las nuevas tecnologías, estaban derivando en transformaciones socio-culturales muy profundas.



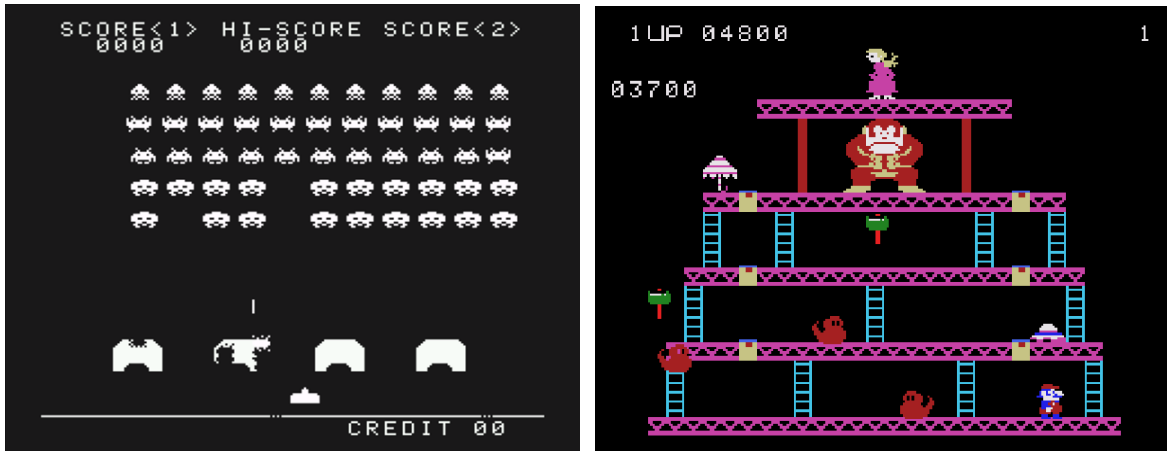
Como en Estados Unidos, la industrialización japonesa también se logró gracias a la inversión en los sectores militares durante la primera mitad del siglo XX.

Debido a la influencia estadounidense en el siglo XIX, la industria del entretenimiento japonés fue muy parecida a la de su homólogo norteamericano: Hacia 1940 Japón no sólo importaba, también producía sus propios juegos electrónicos llamados Pachinko, tan entretenidos como el Pinball en Estados Unidos. Además, empresas como Nintendo (1889) también contaban con gran experiencia en el mercado de juegos de cartas y juguetes. Con la revolución electrónica de los años cincuenta, el ocio japonés se multiplicó y las empresas *SEGA* (1953), *Namco* (1955), *Bandai* (1950), *Taito* (1953), junto con Nintendo, emprendieron poco a poco la transición de juguetes artesanales o mecánicos, a los juegos electrónicos y videojuegos en los albores de los años setenta.

El primer paso que fomentó los orígenes de la industria del videojuego en Japón provino de la comercialización de copias de PONG de Atari por parte de SEGA y Taito en julio de 1973, un año después de su lanzamiento oficial en Estados Unidos. El éxito generó la subsecuente compra de licencias oficiales de juegos y un mayor intercambio comercial internacional. Por ejemplo, Taito exportó *Taito's Speed Race* (1974) y *Western Gun* (1975) por medio de la empresa norteamericana Midway, mientras que Atari concedería los derechos oficiales de PONG a Namco en 1973. Empero, fue el éxito *Space Invaders* (1978), lo que obligó a los desarrolladores estadounidenses a voltear con mayor detenimiento la revolución que se estaba concretando al otro lado del Pacífico (Picard, 2013).

En Nintendo, el “triumfo de *Space Invaders*” y la “crisis petrolera de 1973”, motivó a que esta empresa migrara de las máquinas de juego hacia los videojuegos (Picard, 2013) y hasta finales de la década se dedicó a la producción de clones, principalmente de Atari. Solamente hasta 1979 Nintendo comenzó a desarrollar sus propios videojuegos aunque fue hasta la llegada del arcade *Donkey Kong* (1981) de Shigeru Miyamoto, cuando la empresa japonesa se consolidó en la vanguardia, y es que el título rompía muchos estándares de los videojuegos hasta entonces, incluyendo un enfoque familiar, así como un estilo de juego propio y un buen argumento narrativo que, aunque todavía muy sencillo, era concreto y muy entretenido para los consumidores.

A pesar de ser un clásico arcade de superar obstáculos, los personajes de *Donkey Kong* -un simio, un plomero y una dama en apuros- tenían nombres y una personalidad que se fusionaba con una apariencia gráfica única; Por primera vez en la historia de los videojuegos, un buen argumento venía acompañado de una estética visual muy atrayente para los consumidores. Inspirado en la infancia de Miyamoto, la fantasía y el cine de Hollywood de los años treinta, *Donkey Kong* logró un éxito comercial mundial tan grande como el juego de Namco, *Pacman*. Esto fue, sin duda, debido a un marketing y publishing muy complejo que ni siquiera el mercado estadounidense había consolidado.



A diferencia de los breves y rápidos juegos arcade como Space Invaders (izquierda), Donkey Kong (derecha) propuso una narrativa que involucraba personajes “humanos” y un contexto inspirado en el cine de Hollywood de 1930 y el romanticismo caballeresco.

Pacman y Donkey Kong habían dado en el clavo vendiendo no sólo los videojuegos sino la imagen de sus personajes en todo tipo de productos como alimentos y vestido. Incluso la cadena estadounidense ABC compró los derechos a Namco para producir una caricatura de Pacman en 1984, la primera adaptación televisiva de un videojuego. Aunque la versión de Pacman de la VCS 2600 propició el colapso de la industria en 1983, la versión original de Namco, y el juego de Donkey Kong, levantaron los ánimos de un mercado occidental que difícilmente podía volver a creer que los videojuegos tendrían futuro después de lo sucedido con Atari y todo el efecto dominó causado.

Además, los resultados de la evolución tecnológica japonesa lograron el desarrollo de la Tercera generación de videoconsolas auspiciadas por Nintendo y su *Family Computer* (1983), y la *Sega Mark III* (1983) de SEGA. La última no tuvo el impacto que la primera y se rediseñó con el nombre de *Master System* (1986), ambas de 8-bit. Con todo el boom japonés, el mercado de videoconsolas renació vendiéndose por todo el mundo. Hacia finales de 1980 las consolas de tercera generación de SEGA dominaron el mercado asiático haciendo énfasis en Corea del Sur; ocuparon el espacio vacío

en Europa dejado por la caída de Atari y tuvieron una increíble recepción en Sudamérica, principalmente en Brasil donde también despertaba una industria nacional.

Por otro lado, Nintendo también se expandió globalmente en Europa, Asia y América, pero fue la distribución de Family Computer en Estados Unidos, bajo el nombre de *Nintendo Entertainment System* -NES- (1985), lo que le valió reconocimiento y fama internacional, más aún, cuando lanzaron al mercado *Super Mario Bros* (1985), vendido en Norteamérica en octubre de ese mismo año y en Europa occidental durante 1987. De acuerdo al análisis industrial realizado por Aoife Cunningham, Holger Langlotz, Marc Rhode y Clayton Whaley, *Super Mario Bros* revivió una industria que parecía destinada al fatalismo:

“Casi por sí mismo [*Super Mario Bros.*] revitalizó la industria. Cimentó el cambio de las preferencias del consumidor de peor a mejor calidad. La industria respondió, reconociendo la necesidad de innovación constante, particularmente en velocidad y gráficos, en orden para atrapar un gran mercado” (2008, p.9)

Otros grandes éxitos japoneses en aquella época serían el juego de acción y aventura *The Legend of Zelda* (1986), también de Shigeru Miyamoto, *Megaman* (1987), *Baseball Stars* (1989), o *Dragon Quest* (1986) y *Final Fantasy* (1987) de la desarrolladora Enix. Los dos últimos marcaron el inicio de los juegos de rol japonés pero, sobre todo, popularizaron la moda de adaptar a los videojuegos el arte del manga y el anime, cultura visual muy arraigada en Japón desde inicios del siglo XIX y que el videojuego ayudó a internacionalizar, logrando una buena recepción en el público occidental.

En 1980, Japón sentó las bases para el futuro de la industria. Los videojuegos del gigante asiático tuvieron muy presente el valor del marketing y, bajo una lógica corporativa, supieron identificar que para lograr la hegemonía las empresas japonesas debían de controlar todos los rubros, desde la manufactura del hardware como desarrollo de software. Al final, el efecto de la globalización marcó

una tendencia híbrida entre nacionalismo e internacionalización de la industria nipona (Picard, 2013) Por un lado, los personajes Mario de Nintendo, Sonic de SEGA y Pacman de Namco, se convirtieron en iconos reconocidos mundialmente y al mismo tiempo se les asociaba con una industria nacional que sólo pudo triunfar gracias a sus particularidades económicas, sociales y culturales.



La narrativa de los videojuegos japoneses generó la aparición de personajes e iconos exclusivos reconocidos mundialmente que supieron explotar los corporativos japoneses como Nintendo –Mario, SEGA – Sonic- y Namco –Pacman-.

Entre finales de 1980 e inicios de 1990, “en términos geopolíticos... los japoneses competían entre ellos” (Pérez, 2013, p.142). Esto era que no existía ningún competidor que pudiera hacerles frente, sobre todo cuando la industria japonesa focalizó su producción al desarrollo de videoconsolas y videojuegos, reduciendo su influencia en el arcade. Con la competencia interna apareció una Cuarta generación de videoconsolas cuando SEGA lanzó *Sega Mega Drive* (1988) convirtiéndose en la primera consola en utilizar 16-bit. Nintendo respondió rápidamente y dos años más tarde

distribuiría *Super Nintendo Entertainment System* –SNES- (1990) lo que marcaría el comienzo a la “Guerra de las Consolas”, de acuerdo con el escritor estadounidense Black J. Harris en 2014.

El enfrentamiento entre ambas compañías fue tan competitivo que rápidamente la tecnología permitió emigrar hacia una Quinta generación de consolas de 32-bit, donde SEGA y Nintendo tuvieron que compartir el mercado con la incorporación de Sony en el mundo de los videojuegos con su propia videoconsola, la *Play Station* (1996). Tanto ésta como la consola *Sega Saturn* (1996) incorporaron un lector de CD-ROM lo que permitía mayor posibilidad de almacenamiento y, por ende, la incorporación del gran poder gráfico que implicaba la tecnología de la tercera dimensión - 3D-. Esta tecnología no era algo nuevo puesto que Maze de 1973 ya había dado las claves sobre cómo utilizarla. Sin embargo, con el lector de CD y los nuevos mandos, se permitieron experiencias lúdicas que incorporaban mejores sonidos y música, ambientaciones por explorar, además jugabilidad y mecánicas más complejas. En resumen, también una revolución narrativa.

Por su parte, la agudeza de Nintendo permitió vislumbrar la desventaja del formato del CD como blanco de la piratería y continuó con los cartuchos para su *Nintendo 64* (1996) no sin antes tomar ventaja con la inclusión de 64-bit y el lanzamiento de *Super Mario 64* (1996). En materia de desarrollo de software, empresas como Capcom y Konami aprovecharon las nuevas tecnologías para desarrollar juegos de gran calidad gráfica e historias que involucraban técnicas cinematográficas como *Resident Evil* (1996) de Capcom, *Silent Hill* (1998) y *Metal Gear Solid* (1999) de Konami, revolucionando los géneros de terror, de sigilo y la aparición del popular subgénero *survival horror*.

Si bien SEGA se mantuvo en la pelea hasta el final del milenio con *Sega Dreamcast* (1998), la competitividad del mercado global obligó a que la empresa renunciara a la manufactura de hardware para concentrar sus esfuerzos únicamente al desarrollo de juegos dando fin a la guerra de las

consolas. Esto generó que Sony y Nintendo, junto con la llegada de la Xbox estadounidense en 2001 por parte de Microsoft, se convirtieran en las tres compañías más rentables de la industria. Así como SEGA, aquellas empresas que no pudieron competir en el desarrollo de videoconsolas, emigraron al desarrollo de software o simplemente desaparecieron. Esto se debía a que resultaba muy difícil competir contra compañías que alcanzaron ganancias multimillonarias.

En resumen, tal y como consideran Peuter, Kline y Dyer los videojuegos son una industria que se originó en Estados Unidos y que maduró gracias al corporativismo japonés. (2003, p.83). Conforme se avanzaba hacia el nuevo milenio y la economía mundial transitaba hacia el neoliberalismo de la mano de la globalización, otras regiones que transitaban hacia el capitalismo a raíz del fin de la Guerra Fría, o que simplemente habían madurado sus economías, comenzaron también su incursión a las industrias de las telecomunicaciones y del entretenimiento digital. Sin embargo, las implicaciones de un mundo globalizado ha traído ventajas y desventajas, posibilidades pero también peligros sobre los usos y abusos de las nuevas tecnologías, y los videojuegos no son la excepción.

#### **2.4 Tiempos modernos y globalización (1985-Actualidad)**

González Tardón asegura que la industria de los videojuegos se insertó en el fenómeno de la globalización desde 1979 cuando los japoneses Space Invaders y Pacman invadieron el mercado estadounidense (2014, p.53). Contra esta argumentación cabe decir que estos no fueron los primeros juegos que comerciaban estos países, tal y como se ha visto en el apartado anterior sobre los casos de SEGA y Taito a mediados de esa década. Además, si se toma como consideración el “crash” de 1983, aunque Space Invaders y Pacman hayan sido los primeros en comercializarse, de nada hubiera servido si la industria no hubiese sobrevivido. En otras palabras, sólo es posible hablar del binomio videojuego-globalización después de 1985 cuando la industria logró su recuperación mediante la apertura del mercado a distintas partes del mundo y no sólo en Estados Unidos y Japón.

1980 fue una década marcada por el crecimiento económico en Estados Unidos, Japón, Europa occidental y algunos países latinoamericanos. El modelo keynesiano que sobrevivió hasta la crisis de 1973 fue paulatinamente modificado por las teorías liberales de la Escuela Austriaca de Ludwig Von Mises y su discípulo Frederick Hayek, y que tuvieron aceptación en la Universidad de Chicago bajo el cobijo de Milton Friedman. El pensamiento de los “Chicago Boys” criticaba la economía planificada, abogaba por la reducción de la intervención del Estado en los asuntos económicos y pretendía la desregularización económica a través de la privatización de muchos sectores que por mucho tiempo habían funcionado bajo la administración estatal como salud, educación, energía, etc. así como la liberalización financiera y bancaria, con el objetivo de reducir el gasto público.

Las políticas liberales se aplicaron experimentalmente en Chile -después del derrocamiento del gobierno socialista del presidente Salvador Allende por el dictador Augusto Pinochet en 1973-, después en Gran Bretaña por la Primer Ministro Margaret Thatcher y en Estados Unidos por el presidente Ronald Reagan durante los años ochenta. Por su parte, la economía de la U.R.S.S. no pudo hacer frente a la competencia en el mercado internacional que se desarrollaba en el mundo occidental debido a la *status quo* de la cúpula política rusa y el centralismo proveniente del Kremlin en Moscú, que limitó el crecimiento económico en todo el bloque soviético. En 1989, el estatismo soviético derivó en la caída del muro de Berlín y la reunificación de Alemania lo que vaticinaba la caída de la U.R.S.S. que finalmente colapsó en 1991 tras el coqueto del presidente soviético, Mijaíl Gorbachov con el modelo occidental y el golpe de estado de Boris Yeltsin, lo que derivó en el fin de la Guerra Fría y el mundo bipolar que había imperado desde 1945.



La década de los ochentas significó la caída de la U.R.S.S. liderada por Mijaíl Gorbachov, y el triunfo de las políticas neoliberales de Margaret Thatcher y Ronald Reagan en occidente.

El siglo XXI llegaba con el ascenso del neoconservadurismo político y la visión progresista que el fin de la historia estaba próxima debido a la creencia que el neoliberalismo económico y la democracia liberal eran la solución a todos los males futuros. Rápidamente quedó demostrada la falsedad de dicha aseveración principalmente tras las incursiones militares que la derecha estadounidense incentivó en Oriente Medio o el resurgir anti-imperialista de algunas naciones latinoamericanas, como Venezuela y Bolivia. Irónicamente, China y Rusia, alguna vez consideradas voces firmes de la ideología comunista, comenzaron paulatinamente a abrirse hacia el libre mercado pero manteniendo la histórica tradición centralista de sus gobernantes.

La influencia de la tecnología conllevó a la aparición del internet, la red de telefonía móvil, la televisión por cable y satelital. Esto se tradujo en la reducción de las fronteras comunicacionales produciendo un aumento del flujo de información a gran escala y en tiempo real, lo que suponía un

paso más allá en el proceso de una sociedad globalizada. En materia de videojuegos, dicha globalización y el fin del mundo bipolar permitieron que la industria pasara de un carácter nacional e internacional a uno global y transnacional donde las sociedades post-industriales, Japón y Estados Unidos, se consolidaron como los países vanguardistas en cuanto a innovación tecnológica. Por otro lado, en Europa, América Latina y otros países asiáticos, comenzaron lentamente pasar de una fase de consumo a una de producción, cada una aportando características específicas a la industria.

Por ejemplo, Europa occidental ha sobresalido desde la década de 1980 por el desarrollo de software, aportando diversas y novedosas narrativas a sus juegos que hoy son reconocidas por la industria y las cuales le otorgan un sello distintivo. En cuanto a Europa Central y del Este, la situación no resulta tan favorable suponiendo las condiciones históricas por las que atravesaron a mediados del siglo XX, cuando fueron separadas de occidente. Sin embargo, algunos países poco a poco han logrado integrarse a este mercado, principalmente los que se encuentran más allegados a los bordes occidentales como Polonia, República Checa y Estonia. Para concluir, los países nórdicos también han ingresado a la industria recientemente aportando novedosas características.

En América Latina y Asia el mercado de consumo ha existido desde hace ya mucho tiempo. Sin embargo, en materia de producción China y Corea del Sur han logrado buenas aportaciones desde los rubros de la telefonía celular mientras que en América Latina puede considerarse como uno de los mercados emergentes con mejores proyecciones para el futuro, principalmente por las economías más fuertes de la región como Brasil, Argentina y México. La difusión de los mercados a estos dos continentes también se ha logrado debido al carácter transnacional del videojuego, donde grandes empresas de la industria, tanto de hardware, software o materiales tecnológicos logran establecer sus sedes en distintos países, trabajando con desarrolladores locales con la finalidad de aportar diversas y distintas perspectivas de acuerdo a sus condiciones geográficas, políticas, culturales y sociales.

### 2.4.1. Estados Unidos, Japón y el futuro

En 1990 el gran impacto del fenómeno de los videojuegos también obligó a que todos estos países comenzaran a aplicar políticas específicas para su regulación de acuerdo a su influencia o el contexto político de cada sociedad. Por ejemplo, en el año 1994 Estados Unidos aprobó una clasificación de acuerdo al contenido de los juegos por edades llamado ESRB y, en 2003, el contexto específico del viejo continente obligó a la Unión Europea al desarrollo de un sistema similar llamado PEGI, todo esto debido al aumento de la violencia y foto-realismo que hacía más verosímiles a los juegos. En 1993, la llegada de la realidad virtual y el realismo de los juegos de acción como *Mortal Kombat* (1992) y *DOOM* (1993) por las compañías estadounidenses, Midway Games e Id Software, respectivamente, lograron generalizar la idea que los videojuegos eran simuladores de asesinatos.



El ex senador del Partido Demócrata en Estados Unidos, Joe Lieberman, es considerado la cabeza principal del movimiento para la regulación de contenidos en los videojuegos durante la década de 1990 debido a la violencia explícita que presentaban ciertos juegos, dando origen a la ESRB.

Pero no todo fue negativo en esta década. Mientras se promulgaban leyes y se argumentó, no equivocadamente, que *DOOM*, un juego de disparos -FPS-, fue un motivo de la masacre de la

Escuela Columbine, otros diseñadores volteaban a ver que la realidad virtual y el fotorrealismo podrían generar otro tipo de posibilidades. En Texas, los hermanos Miller fundaron en 1987 Cyan Worlds Inc. Esta empresa de videojuegos logró fama mundial con la producción de *Myst* (1993), un juego de aventura gráfica que no dependía de los disparos para su progreso sino de la inteligencia y perspicacia del jugador y que sobresalía por la posibilidad de moverse libremente por el entorno virtual y no estaba condicionado por la linealidad narrativa, ya que fue de los primeros que explotó el potencial que tenían los entonces revolucionarios CD-ROM's. Su impacto fue tal que en su momento fue considerado el videojuego más vendido de todos los tiempos hasta *Los Sims* (2002).



*Myst* (1993) es considerado el primer videojuego que logró popularizar la tercera dimensión -3D- a los videojuegos, veinte años después de la creación de esta tecnología.

Con la llegada de *Myst* para un solo jugador, la posibilidad de los nuevos entornos virtuales en 3D desde finales de 1990 generó una revolución en todos los aspectos de la jugabilidad. En la década de 1980, los videojuegos de 8-bit como *Pitfall* o *Mario Bros*, se caracterizaban por la linealidad narrativa que se manifestaba en un proceso de desarrollo de izquierda a derecha de la pantalla

permitiendo la posibilidad de un inicio, un clímax y un final. Con DOOM y los juegos FPS en 3D, la situación era muy similar solo que para mantener la linealidad eran necesarios obstáculos y objetos poligonales en 3D que delimitaran los movimientos del jugador como si fuera un personaje a través de un laberinto de un solo camino y donde no se pueden trepar sus paredes. Si bien Myst y DOOM tenían la característica de ser entornos virtuales en 3D, la diferencia era que el primero abrió camino a una nueva posibilidad, la de los juegos del género “cajón de arena” o sandbox, llamados así porque su posibilidad de experimentación no estaba tan limitada como el segundo caso.

Junto con toda la nueva tecnología, los sandbox ofrecían un nuevo universo de posibilidades para las mecánicas de juego pero principalmente la exploración del entorno virtual. Si bien este tipo de juegos tenían también sus propios objetivos principales, la posibilidad de moverse libremente por el entorno dio luz para que se incorporaran objetivos secundarios o que simplemente los artistas digitales se empeñaran en mejorar el espectro audiovisual con mejores estéticas para el simple disfrute del jugador. Esto permitió la exploración y el disfrute de la ambientación y, por tanto, potenciaba la inmersión de juego y la posibilidad de afectar profundamente la narrativa. La intención ya no pretendía de ir al punto A al B así sin más, ahora lo importante era el camino para llegar a este, la forma, el estilo del jugador o el goce estético. Si el fin del juego justifica los medios, en el sandbox, el medio se convertía en un elemento tan importante como el mismo fin.

A partir de entonces a los videojuegos vanguardistas y de alta tecnología que procuraban simular entornos cada vez más reales se les comenzó a asociar bajo el concepto de “foto-realismo”. Con la innovación y mayor capacidad tecnológica, la -3D-, así como el cada vez mayor uso de efectos visuales y de sonido en la industria cinematográfica, principalmente de las grandes compañías como Hollywood, los videojuegos no solo adaptaban filmes o viceversa, ahora también las técnicas del cine como los efectos de cámara o argumentos narrativos se hacían cada vez más presentes. Grandes

ejemplos de juegos que experimentaron la época de la 3D, las renovaciones narrativas y las técnicas cinematográficas serían *Tomb Raider* (1996), *Golden Eye 007* (1997) o *Metal Gear Solid* (1998), que junto con *Mario Bros* (1996) y *Half Life* (1998), todos estos emblemáticos títulos revolucionarían la industria e influirían en las obras que aparecerían en el nuevo milenio.

Esa misma década aparecería *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) de Blizzard Entertainment, Inc. otro juego de estrategia en tiempo real –RTS- de fantasía medieval. Sin embargo, fue hasta el nuevo milenio cuando la franquicia produjo *World of Warcraft* (2004), un juego sobre el mismo tema pero convertido en un multijugador masivo en línea que hoy es considerado uno de los más populares y de mejores ganancias alrededor del mundo, aunque en los últimos años ha venido perdiendo fuerza frente a otros juegos multijugador y nuevos entornos virtuales. Sus consecuencias no han pasado desapercibidas y cada vez más teóricos e investigadores intentan comprender las relaciones sociales y de comunicación en este género. Inclusive la diseñadora de juegos Jane McGonigal aseguraba que, con un enfoque bien intencionado, los videojuegos que permitan este tipo de interacciones sociales, serían capaces de transformar el mundo (TED, 2010).

La inmediatez de la información, el desarrollo de tecnologías cada vez más asequibles y un aumento en el interés por este tipo de herramientas, también generó que personas o colectivos dedicaran sus esfuerzos a crear sus propios videojuegos sin la obligación de trabajar para uno de los grandes corporativos como Sony, Microsoft o Nintendo. Como el cine de arte o el género “indie” en la música, muchos individuos o colectivos independientes comenzaron a aprovechar muchos huecos olvidados por las grandes industrias que solo promovían la repetición de clichés y estereotipos. Estos grupos emergentes poco a poco comenzaron a desafiar a las grandes compañías no tanto por su calidad tecnológica sino por las historias que contaban. Al carecer del capital económico de las

empresas multinacionales que valían sus ingresos de la repetición de dichos clichés, los desarrolladores independientes comenzaron a crear nichos de mercado a través de sus narrativas.

No es que este tipo de juegos haya sido una gran novedad, solamente que la globalización de la industria y la homogeneización de los juegos, así como una mayor accesibilidad a ciertas tecnologías y los nuevos lenguajes de programación, hicieron que estos tuvieran un reconocimiento mundial desde inicios del milenio tanto que en ese periodo se popularizó el término “triple a” o “AAA” para calificar a los juegos de grandes corporativos, y “juegos indies” que no pertenecían a ninguna gran firma. Estos juegos habrían sido difíciles de comercializar en tiempos dónde el internet no existía, por eso mismo con la llegada de este último y la aparición de plataformas de distribución de medios digitales como *Steam* (2003) que ya no requerían de formatos físicos, hicieron posible el abaratamiento de los costes de producción y un mayor alcance comercial alrededor del mundo. Con todo, en 1998 se formó el Festival de Juegos Independientes –IGF- donde anualmente se reconocen las nuevas obras que han aportado significativamente a la industria principalmente por sus narrativas.

Pero si ya se desarrollaban eventos de videojuegos, como las competencias de Spacewar! que se celebraban en las universidades en los años sesenta y permitieron el inicio de una cultura del videojuego, fue hasta finales de los ochentas e inicios de los noventas cuando aparecieron las grandes convenciones de videojuegos. *Game Developers Conference* (1989) que alberga a los IGF, surgió para reconocer el valor de los desarrolladores de juegos del momento y el *E3* (1995) se fundó con objetivos más industriales al solo permitir la entrada a trabajadores de la industria como desarrolladores e incluso periodistas y dónde se presentan algunas de las novedades y se preparan caminos para el futuro en materia de software, hardware o cualquier innovación tecnológica. Ambos eventos se presentan anualmente en el estado cuna de la industria de los videojuegos: California.

Estas convenciones o exposiciones son las mayormente reconocidas a nivel mundial y aunque se celebren en terreno norteamericano, no suelen ser las únicas. Existen casos como el *Tokyo Game Show* (1996) donde se presenta lo mejor de la industria japonesa del videojuego, y en su homóloga alemana, la *Gamescom* (2009), se exponen los logros de la industria europea. Sobre esta última cabe decir que actualmente su importancia es tal que en 2017 la canciller alemana Angela Merkel fue la inauguradora del evento. Asimismo, también existen convenciones más pequeñas pero no de menor reconocimiento, solamente que éstas son exclusivas de corporativos o compañías específicas como la *PlayStation Experience* (2014) de Sony, o la *Blizzcom* (2005) donde se reconocen las franquicias más importantes de Blizzard Entertainment. Al final, dichos eventos fueron también elementos importantes que han devenido en su integración dentro de la cultura “pop”, y a sus partidarios más fieles se le ha sido asignado dentro de una orgullosa sub-cultura: los “gamers”.



La Canciller de Alemania Angela Merkel en la inauguración de la Gamescom (2017).

Conforme dicha cultura gamer se iba estableciendo en el occidente de primer mundo y los críticos promulgaban la violencia de sus narrativas, las complejas y no violentas historias de los desarrolladores independientes hicieron que los investigadores de videojuegos comenzaran a preguntarse sobre si dentro de dichas narrativas podría encontrarse un fundamento pedagógico. Sobre esto, desde la década de 1970 el Centro de Educación Computacional de Minnesota ya había producido un juego exclusivamente a la enseñanza. El título era *The Oregon Trail* (1974) que pretendía la enseñanza histórica sobre los caminos tomados por los pioneros estadounidenses durante el siglo XIX y donde el jugador podía experimentar con la cacería, el comercio y las enfermedades. Si bien el juego ha sido calificado como buen material educativo, su jugabilidad no lo fue tanto.



*The Oregon Trail* (1974) es considerado el primer videojuego desarrollado exclusivamente con fines pedagógicos y que dio origen al género “serious game”.

En todo caso, este juego se convirtió en el primer videojuego exclusivo para la enseñanza histórica y durante las décadas siguientes las investigaciones sobre estos también dio paso a un nuevo género en los videojuegos y un nuevo tema de estudio. Trabajando temas que van desde la pedagogía y el

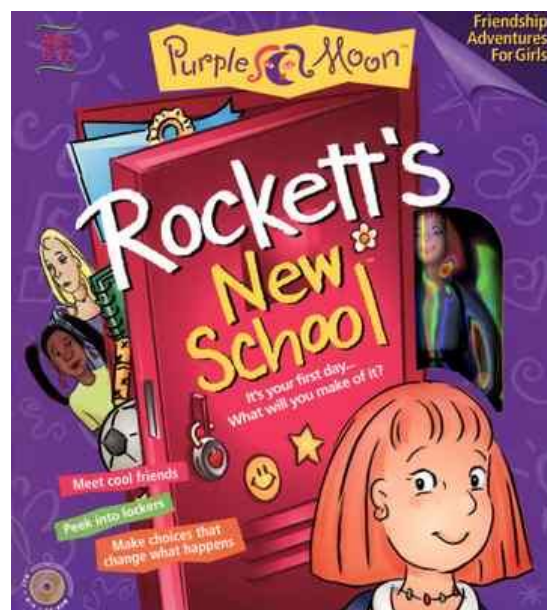
adoctrinamiento, el “serious game” se define como “una competencia mental, jugada con una computadora de acuerdo a reglas específicas que usa el entretenimiento para algún tipo de entrenamiento gubernamental o corporativo, educación, salud, políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica” (Zyda, 2005, p.26). A partir de esta apertura ha sido posible que los videojuegos hayan dejado de lado las viejas suposiciones lúdico-deterministas, a ser comprendidas como herramientas tanto negativamente por su mal uso, pero también de gran posibilidad para las áreas de la comunicación, la psicología, la medicina y la educación. En las sociedades de alta tecnología este camino ya se ha abierto pero aún podría decirse que está en una fase experimental.

Otro punto a resaltar sobre los cambios en la historia reciente de la industria del videojuego es sobre la participación de las mujeres y su representación en los juegos. Durante la década de 1960 y 1970 los espacios para las mujeres en el sector de la alta tecnología era mínimo comparado con los ingenieros o físicos que dominaban los laboratorios en ciencia y tecnología, razón por la cual los videojuegos eran producidos por hombres y para hombres, lo que consecuentemente se tradujo en que fueran observados exclusivamente para el consumo masculino. Sin embargo, en Estados Unidos la “Primera ola de videojuegos” también coincidió con la “Segunda Ola Feminista” (Dyer-Witthford & Peuter, 2009, p.18) aquella dónde temas como la libertad sexual, las desigualdades o derechos laborales, el trabajo no remunerado, la vida doméstica y la familia comenzaron tener eco.

Si bien en los años 80 el Feminismo era un movimiento reconocido y practicado globalmente, y los videojuegos iban ganando el título de fenómeno de masas, realmente se tienen pocos registros sobre sus contactos en aquella época, aún cuando hizo su aparición *Custer's Revenge* (1982). El juego no sólo se caracteriza por utilizar elementos del pasado histórico para burlarse del genocidio indio-americano por parte del gobierno estadounidense a mediados del siglo XIX, también utiliza la condición lúdica para justificar la violación de una nativa por parte del oficial de caballería George

A. Custer, quién fue muerto en la Batalla de Little Bighorn en 1876 contra los pueblos Lakota y Cheyenne. Sin embargo, solo hasta la década siguiente los debates comenzaron a ganar fuerza.

Todo comenzó en 1995 cuando un grupo feminista australiano llamado “Venus Matrix”, desarrolló un prototipo de juego nominado “All New Gen” que resultaba ser más una manifestación contra el dominio masculino en la industria. Esto dio origen al movimiento “Girls Games” que tuvo su punto más álgido cuando la investigadora Brenda Laurel, junto con Interval Research Corporation, desarrollaron *Rocket’s New School* (1997) una aventura gráfica diseñada con base en entrevistas realizadas a niñas entre 8 y 14 años, según sus dudas e inquietudes de su edad. El resultado no fue satisfactorio porque el juego parecía reproducir los estereotipos clásicos y aunque el juego tuvo secuelas el proyecto fue cancelado. Sin embargo, el debate ya estaba en la mesa y las empresas comenzaron a re-dirigir sus esfuerzos a nuevos mercados.



La misoginia de Custer’s Revenge sería uno de los cientos de detonantes para que en 1990 el movimiento feminista levantara la voz contra la industria y aunque Rocket’s New School falló en su intento por cambiar los paradigmas, aún sirve como base para comprender la lucha desde las perspectivas de género.

El resultado fue un aumento de protagonistas femeninos tanto en la industria como en su representación en los videojuegos tal y como Samus Aran de *Metroid* (1986), Lara Croft de *Tomb Raider* (1996) –principal ícono feminista-, Maxine Caulfield de *Life is Strange* (2015) o Aloy de *Horizon Zero Dawn* (2017). En títulos que representan temas históricos se puede resaltar a Manon en *Medal of Honor Underground* (2000), combatiente de la resistencia francesa, que ha inspirado a personajes como Isabelle DuFontaine en *Call of Duty 3* (2006) o Jeanne en *Call of Duty WWII* (2017), ambas también de la resistencia pero que funcionan como personajes secundarios. En el caso de *Battlefield 1* (2017) se hace honor a los batallones de mujeres soviéticas que se formaron a partir de 1917 y que algunos combatieron en la Primera Guerra Mundial.

Si bien queda claro que ha habido grandes cambios en estos rubros, el caso de internet conocido como GamerGate (2015) reveló asuntos importantes en lo más profundo de la industria. El caso no sólo destapó una red de corrupción y tráfico de influencias entre empresas desarrolladoras y periodistas de videojuegos. La confrontación también derivó en campañas de acoso y hostigamiento, así como amenazas sexuales y de muerte de ciertos grupos de la cultura gamer contra las desarrolladoras estadounidenses Zoë Quinn y Brianna Wu, y la crítica feminista canadiense Ana Sarkeesian, quienes argumentaron que dicha campaña procede de comunidades masculinas de la industria que se encierran en el conservadurismo y están contra la diversificación del medio. El caso no llegó a mucho más, pero marca un precedente en la confrontación entre feminismo y este medio.

Para concluir, hoy en día las industrias de Japón y Estados Unidos se encuentran en una fase de lento crecimiento ya que la curva de crecimiento parece estar llegando a un límite. Esto, sin embargo, no alevina otra caída de la industria, solo que las empresas se han convertido en multinacionales y muchos de los grandes corporativos ahora están trabajando con otros mercados alrededor del mundo. Por otro lado, dicha tendencia también se debe al repentino crecimiento económico de otras regiones

como Europa u América Latina, quiénes poco a poco han estado emigrando de simples consumidores de la hegemonía occidental, al sector de la producción y, por tanto, se está gestando una lenta pero paulatino cambio en los discursos por parte de nuevos desarrolladores alrededor del mundo.

#### **2.4.2 Europa Occidental**

Cómo se ha dicho, los británicos tienen sino el mismo reconocimiento que los estadounidenses en cuanto a la producción de los primeros y rudimentarios videojuegos en los años cincuenta, que pretendían más una finalidad científica que un dispositivo lúdico. Sin embargo, y pese a su potencial, hablar de una industria en Europa sólo fue posible a partir de los años ochenta cuando las facilidades económicas y tecnológicas en occidente derivaron en un mayor consumo europeo e interés para su producción. Las consecuencias de la caída de la industria en 1983 tuvieron gran impacto en el viejo continente. Pérez Latorre asegura que fue un “momento crucial” para el videojuego europeo (2013, p.142) y es que si bien Estados Unidos había perdido fuerza en el mercado mundial, la invasión japonesa estaba ocupando su lugar a un ritmo muy acelerado con la fiebre de Space Invaders y Pacman que invadió toda Europa e hizo necesario que la industria de este continente comenzara a abrirse camino mediante características específicas que le colocaran como un mercado competitivo.

Del occidente europeo fueron los británicos los primeros quienes hicieron frente a la globalización del videojuego. Desde el rubro de las computadoras, la empresa Sinclair Research, fundada en 1973, consiguió satisfactoriamente la producción del ordenador *Sinclair ZX Spectrum* de 8-bit en 1982 y su influencia permitió que esta se volviera “la plataforma más popular para los europeos” (2013, p.142). Sin embargo, la importación de las consolas japonesas y los ordenadores estadounidenses Apple II o Commodore 64, propiciaron que la joven industria del viejo continente también emigrara de la manufactura de hardware al desarrollo de software, algo que supieron aprovechar Gran Bretaña, Francia y, en menor medida, la República Federal de Alemania.

La ventaja de los juegos europeos radicaba en el mensaje que transmitían y es que mientras Estados Unidos reflejaba seguridad y confianza internacional con el género de las “épicas de acción y fantasía” como *Dungeons & Dragons*, el panorama europeo reflejaba mayor incertidumbre política y económica por lo que la ironía, el surrealismo y la comedia, fueron el discurso dominante en sus videojuegos. (Pérez, 2013, p. 146) Por ejemplo, el hoy conocido “surrealismo británico” (Donovan, 2010) proviene de los esfuerzos del diseñador londinense Matthew Smith, quién desarrolló *Manic Miner* (1983) y su secuela *Jet Set Willy* (1984) presentados para el ZX Spectrum. Ambos juegos de aventura se diferenciaron de sus homólogos norteamericanos por su “rareza” (Donovan, 2010), ya que mientras el estadounidense *Pitfall* (1982), de Atari, pretendía una aventura selvática de lianas, lagartos y cavernas con una culminación triunfalista, la estética en las obras de Matthew Smith se remitían a figuras abstractas, representaciones sepulcrales y fondos oscuros subterráneos.



Del surrealismo y comicidad de *Manic Miner* y *Jet Set Willy*, a la ironía en *Grand Theft Auto*, las últimas dos décadas del milenio pasado proyectaron a los británicos como potencia de videojuegos, debido a su peculiaridad narrativa-discursiva.

La extrañeza de estos juegos se prolongó hasta inicios de los noventa con historias sobre camellos mutantes, topos recolectores de carbón, o bélicos cavernícolas en biplanos, como *Attack of the*

*Mutant Cammels* (1983), *Wanted: Monty Hole* (1984) y *Tyrants: Fight through time* (1991). Al final, este sin-sentido, sentó las bases creativas que se convertirían en un sello distintivo de la industria británica que si bien se alejó de los videojuegos abstractos, el surrealismo se manifestaba a manera de sátira e ironía de carácter social. Uno de los ejemplos más relevantes que demuestran la herencia de esto, fue la popular saga *Grand Theft Auto* (1997) por parte de la empresa Rockstar. Desde su primera entrega el juego fue catalogado para mayores de 18 años de acuerdo a la ESRB y PEGI, y es que su contenido puede considerarse de los más atrevidos discursivamente hablando.

Todos los juegos de la saga *Grand Theft Auto*, han puesto de manifiesto muchas contradicciones de la cultura estadounidense: Resaltar el místico culto al capitalismo y la industria de la guerra; Manifiesta explícitamente el hedonismo estadounidense, su sensación de superioridad a través de la discriminación racial y la objetivación femenina, o los grandes abusos de las industrias mediáticas como la cinematografía y el videojuego. Este tipo de juegos manifiestan y están en contra de muchos de los vicios que también no sólo se encuentran, sino que todavía rigen a la propia industria del entretenimiento. Tropos históricos que contradicen sobre si es posible hablar de una autocrítica o simplemente es una estrategia de marketing. Ahí es dónde se encuentra la verdadera ironía.

Otra de las grandes empresas británicas es Creative Assembly. Fundada en 1987, la desarrolladora se involucró con los géneros deportivos y de carreras hasta el fin de milenio. Con la llegada de *Rome Total War* (2000) la empresa dio un viraje completo al cambiar al género de la Estrategia en Tiempo Real con temática histórica con toda una serie de juegos que han pasado desde la Edad Antigua hasta las Guerras Napoleónicas en Occidente, pasando por la conquista de América e involucrando la edad media japonesa. Bajo un modelo que lo caracteriza, estos juegos permiten no sólo un tablero de juego con fichas tal y como los juegos de Chris Crawford de 1970. Con el potencial tecnológico de 1990 fue posible que estos juegos cuenten con la ambientación gráfica de un campo de batalla donde

el jugador utiliza la estrategia, la táctica, planifica y mueve activamente sus ejércitos para vencer a sus enemigos, generando la simulación de una batalla presumiblemente histórica.

Así como Creative Assembly, fue durante toda la década de 1980 que “las compañías estadounidenses y europeas también empezaron a crear y cultivar marcas de videojuegos o franquicias de videojuegos, y eventualmente se convirtieron en editoras” (Pérez, 2013, p.143) llevando a una fase posterior la industria. En la Europa continental, Francia rápidamente se acostumbró al desarrollo de software y muy pronto verían la luz las empresas Infogrames (1983), Titus, (1986), Ubisoft (1986), o Froggy (1986), esta última caracterizada por su crítica política, algo que faltaba y aún lo hace, en las producciones norteamericanas.

De Froggy, *Même les pommes de terre ont des yeux!* (1988) –Incluso las patatas tienen ojos!- fue una apuesta a la sátira política y una comedia contra las dictaduras latinoamericanas. Uno de sus autores, Jean-Louis Le Breton, expone en su blog que el juego surgió como una “iniciativa personal”, donde se usaban comandos sencillos basados en un modelo de análisis de sintaxis donde el jugador debía conseguir tres objetivos: Eliminar a la junta derrocando al dictador, alimentar a las personas hambrientas, encontrar al ex-presidente y organizar las elecciones. Las implicaciones narrativas de este juego de crítica política carente grandes gráficos, hace recordar sobre aquellos tiempos donde los primeros videojuegos requerían de la narrativa para satisfacer las deficiencias audiovisuales, solamente que esta vez, no era la deficiencia tecnológica, porque la había, sino la terquedad de los jóvenes desarrolladores a dejar una marca nueva e independiente, desde una pequeña trinchera, muy lejos de las grandes multinacionales Atari o Nintendo que dominaban el medio.

Otro juego francés de aventura con mayor seriedad pero no de menor crítica política fue *Freedom: Rebels in the Darkness* (1988) de Cocktel Vision. Este juego presentado más como una aventura

gráfica, realiza una crítica contra la esclavitud del pueblo de Martinica que fue sometido a los intereses franceses, holandeses y británicos durante los siglos XVI al XVIII. El juego consiste en escapar de los esclavistas con un grupo de personas en busca de la libertad. De ancestros de Martinica, la desarrolladora Muriel Tramis, junto con la colaboración del reconocido escritor Patrick Chamoiseau, consideraron necesaria la transmisión de estas experiencias, que hasta el día de hoy, con algunas considerables excepciones-, difícilmente se encuentran en el medio de los videojuegos.



Menú de Inicio de Freedom Rebels in the Darkness (1988). A diferencia de Estados Unidos, Europa y, principalmente Francia, reconocían el poder de la crítica histórico-social en los videojuegos.

A finales de 1980, al otro lado del río Rin, el frenesí político que vivía Alemania debido a la pronta desintegración de la Unión Soviética y la reunificación alemana, probablemente haya sido un motivo, además de las posibilidades tecnológicas, por el cual algunos desarrolladores de videojuegos hayan elegido la historia política y militar del país como su motor discursivo. Ejemplo de ello fue la compañía Ariolasoft, especialista en juegos de estrategia y gestión, que con *Kaiser* (1984) y *Hanse*

(1986) preconizaban la gloria de los reinos alemanes medievalistas, algo que continuaría *Die Fugger II* (1996) de Sunflowers y su secuela *The Guild 2* (2006) (Donovan, 2010 ).

Con la revolución tecnológica de los años noventa y el impacto económico de la industria y el fenómeno que ahora representaban los videojuegos, generó que corporaciones ajenas a la industria comenzaron a invertir en el rubro logrando que los ingresos ascendieran a 10 billones de dólares a finales de 1990. Esto vino acompañado de una dinámica especulativa de los principales inversores lo que desembocó en una rápida maduración de la industria en Europa y, creativamente hablando, los europeos alcanzaron el mismo nivel que las compañías de desarrollo norteamericanas y japonesas. (Pérez, 2013, p.143-144). Esto, como se ha dicho, ha tenido mayor resueno en Inglaterra, Francia y Alemania. Lejos de ahí, los demás países europeos habrían de esperar un poco más.

La Europa mediterránea no vivió las mismas ventajas económicas que sus vecinos noroccidentales y tardaría unos años más para ingresar a la industria. Por ejemplo, la fama internacional de *Goody* (1988), *Commandos* (1998) y *Commandos 2* (2004) de la empresa Ryro, elevaron a España como un país emergente en el desarrollo una industria propia y actualmente una de las de mayor crecimiento en Europa; Italia logró reconocimiento en el 2008 a partir de la Molleindustria, empresa que comenzó el desarrollo de videojuegos en formato Flash, en internet. Desde entonces, su objetivo no solo ha planteado una crítica a algunos problemas socio-políticos de la época, también diseña “juegos radicales contra la tiranía del entretenimiento” (Pérez, 2013, p.149).

Al igual que los italianos, los países escandinavos comenzaron su aventura industrial en los albores del nuevo milenio. La empresa finlandesa Remedy levantó la mano, desarrolló el exitoso juego de disparos de primera persona –FPS-, *Max Payne* (2001), y al año siguiente DICE, de Suecia, ingresó al mercado con *Battlezone 1942* (2002) y sus actuales producciones como *Battlefield 1*

(2016) han traído al género de disparos en primera persona, la temática de la Primera Guerra Mundial. Con todo, fueron los “diseñadores nórdicos independientes” quienes en la última década lograron poner en alto su industria con *Crayon Physics Deluxe* (2009) de Finlandia; *Community* (2011) y *Minecraft* (2011) de Suecia, y *Limbo* (2011) de Dinamarca (Pérez, 2013, p.144).

La creatividad de Europa occidental se distinguió de la competencia japonesa y estadounidense, logrando reconocimiento y fama internacionales algo que ni siquiera pudieron percibir aquellos países que se encontraban del otro lado de la cortina de acero. La turbulencia política soviética a finales de 1980 y el bajo crecimiento económico de los países socialistas, nubló casi por completo cualquier posibilidad de hablar de videojuegos en estas regiones, mucho menos la posibilidad de su industria. Actualmente esta tendencia ha ido cambiando a raíz del fin de la Guerra Fría y la liberalización de ciertos mercados, aunque mayormente, la región permanece ajena a esta industria.

### **2.4.3 Europa Central y del Este**

Desde 1945 hasta 1989, los procesos de industrialización de la U.R.S.S. basados en la economía comunista, exigían un mayor control estatal mediante la nacionalización empresarial por lo que claramente sus objetivos y consecuencias, comparados con el libre mercado occidental, fueron muy diferentes. A propósito de ello, Stephen Kline, Witheford y Peuter agregan:

“Cuando los regímenes socialistas, particularmente la Unión Soviética, colapsaron en 1989 se pensaba ampliamente que las economías administradas por el Estado eran muy rígidas y autoritarias para producir la innovación necesaria para la post-industrialización, o para permitir a sus ciudadanos el acceso a los canales de comunicación, centrales para la creación de una economía de la información.” (2003, p.8)

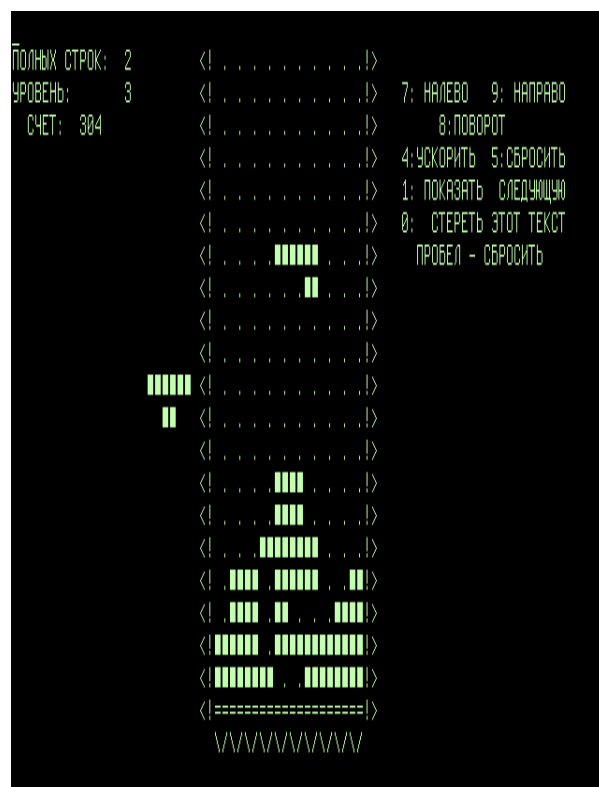
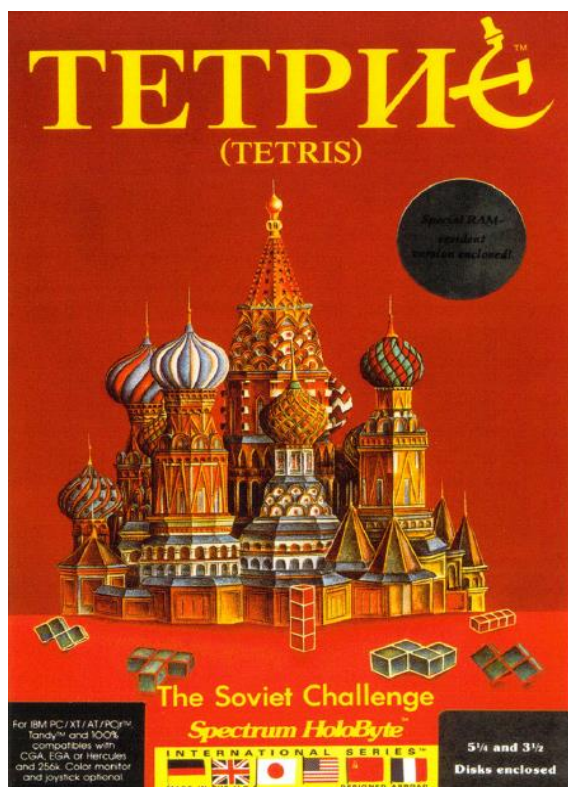
Con esto tampoco se asume que la revolución tecnológica y científica de la posguerra haya pasado desapercibida en la Unión Soviética, solamente que la velocidad con la que dichas tecnologías fueron

llegando al consumidor soviético conllevó un proceso más lento y controlado. De ahí la consideración de Kline que “los robots, la inteligencia artificial, y las redes de computadora son los hijos especiales del libre mercado (2003, p.8) Por otro lado, tampoco se niega una industria del ocio en la U.R.S.S. Así como el japonés Pachinko o el Pinball norteamericano, en Rusia también contaban con sus propios juegos electrónicos arcade, los cuales eran aprobados y regulados por la organización juvenil soviética llamada Komsomol y donde los ideales de los jóvenes se representaban en los géneros de disparos, deportivos y folclóricos (Calvert Journal, 2014).

En los ochenta, la influencia norteamericana y japonesa obligó la transición rusa hacia los videojuegos incluyendo la producción de hardware, como por ejemplo la consola portátil *Elektronika* o la casera *Kvan-BK*. Además, la importación de *Dendy* de Taiwán que era una copia de la NES, o la occidental *Atari* (Calvert Journal, 2014) indican que el mercado de juegos electrónicos en la U.R.S.S. no era tan proteccionista como se hubiese creído; En materia de software, el discurso que los juegos transmitían reflejaba parte de la cultura popular rusa incluyendo la pasión por el hockey, las caricaturas, la exploración espacial o las matemáticas. Esta última tendencia influiría en la década de 1990 y es que en un “clima dónde la ingeniería, la ciencia y las matemáticas eran altamente cotizadas, estos juegos prometían ejercicios mentales” (Calvert Journal, 2014).

Sin embargo el videojuego ruso más popular fue *Tetris* (1984) diseñado por Alexei Pajitnov, popularizado por Nintendo en 1989 y que llegaría a un público estadounidense hasta entonces acostumbrado a estereotipos rusos que generaban los medios occidentales desde los orígenes de la Guerra Fría en la década de 1940. En Estados Unidos, “recurrir a temas de control mental y guerra nuclear dentro de todas las caras de la cultura popular [incluyendo los videojuegos] sirvió para manipular el miedo contemporáneo y la fascinación con estos remotos adversarios ideológicos” (Plank-Lasco, 2015, p.8). Pese a su iconografía, la música y la carencia de violencia de Tetris, el

juego bien pudo presentarse como un discurso políticamente “neutral” pero la excesiva popularidad en el país norteamericano generó que todavía hasta 1992, los periódicos nacionales comenzaran a creer que la adicción al juego se debía a una manipulación y control mental por parte de la injerencia soviética en el consumidor norteamericano (2015, p.17).



Promocional soviético de Tetris de 1984 (izquierda), desarrollado por Alexei Pajitnov.

En 1991, la transición de Rusia hacia el capitalismo fue motivada por las reformas de Mijaíl Gorbachov, el frustrado golpe de estado comunista contra éste y el triunfo presidencial de Boris Yeltsin en Rusia, político dispuesto a la apertura comercial. Dicha transición conllevó a subsecuentes crisis económicas y políticas en el país que devinieron tras la liberación de los mercados lo que generó incertidumbre nacional que se reflejó en el negocio de los videojuegos rusos como el caso de *Vangers* (1998) de K-D Lab, juego de ciencia ficción que combina el género de rol y de carreras sobre una humanidad avanzada tecnológicamente en un mundo gobernado por una raza insectoide.

El juego por sí mismo suponía una “fuerte metáfora de los miedos de la reciente Rusia post-soviética”. (Calvert Jorunal, 2014).

La incorporación de Rusia en los mercados internacionales fomentó las primeras licencias oficiales de los videojuegos y la reducción de las copias o clones; las traducciones de los juegos de ruso a inglés y viceversa, además de la aparición de una industria del videojuego. Sin embargo, a pesar de la incorporación al sistema capitalista, la recuperación del centralismo ruso por parte de su actual presidente Vladimir Putin desde principios del milenio y el gasto destinado a la industria militar, como hizo Estados Unidos en 1940, ha logrado también tener cierto impacto en materia de videojuegos. Hoy en día Rusia ocupa el puesto número once en la industria mundial de videojuegos debido al desarrollo de software para computadoras, móviles y consolas, además de una fuerte inversión en los géneros de estrategia y juegos de rol en línea, con ingresos de hasta 1.4 billones de dólares y un crecimiento anual de 6.4% promovido por su mercado interno de 72 millones de jugadores, casi el 65% la población rusa. (Russian search marketing, 2017)

El crecimiento económico vino acompañado con el surgimiento de juegos patrióticos y aquellos relacionados con la historia militar soviética como *IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad* (2001) sobre aviones de la II Guerra Mundial; *The Truth About 9th Company* (2008), un juego documental que motiva la enseñanza de la historia, o el contemporáneo *Sirian Warfare* (2017), polémico juego que ha demostrado el regreso de la guerra propagandística entre Rusia y Occidente, solamente que ahora, con la globalización y las libertad económica internacional, hace que esta ya no tenga que pasar por filtros para llegar al otro país, sea legal o ilegal. La facilidad que ofrecen las tecnologías de la información como el internet hace fácil cualquier tipo de acceso a otro país y de diversas formas, inclusive como un potente discurso político disfrazado de un inocente juego para niños.



Syrian Warfare es un videojuego ruso cargado de un discurso político a favor del gobierno de Al-Assad, generando controversia en occidente sobre el retorno de la guerra propagandística, ahora desde el entretenimiento digital o videolúdico.

Pero si la caída de la U.R.S.S. fue difícil, esto generó conflictos más graves en las ex-repúblicas soviéticas. De acuerdo con Tony Judt los países centroeuropeos reactivaron la retórica nacionalista tal y como hicieron en el siglo XIX y es que si bien el control soviético había limitado sus economías frente a occidente, abrazar el ideal depredador capitalista de una forma acrítica, tampoco resultaba ser la mejor solución (Judt, 2013). Es por ello que hablar de una industria de los videojuegos en esta región sea casi inexistente, quizás con algunas contadas excepciones. La falta de cooperación y desconfianza histórica entre los países balcánicos con sus tensiones nacionalistas desde los años noventa, han hecho muy complicado hablar de mercados firmemente establecidos.

Por otro lado, Polonia y República Checa, con una mayor relación con los intereses de occidente, principalmente por el mercado alemán, hubieron experimentado con los videojuegos desde 1980 y hasta el día de hoy se consideran los países con mayor crecimiento de la industria de la región (PWC, 2014). Sobre los países eslavos del mar Báltico, Estonia consiguió ingresar a la industria a inicios

del milenio no como productor de hardware o software, sino como un desarrollador de alta tecnología que vende principalmente a Occidente (PWC, 2014) tanto porque esta región puede costear estas tecnologías, además por sentirse cómoda y con mayor confianza del lado de la Unión Europea, frente a las recientes tendencias expansionistas de la Rusia Moderna.



El impulso de la memoria histórica polaca en los videojuegos comienza a ser explotado por pequeñas empresas que se enfrentan al desafío de elegir un camino entre la repetición de clichés y estereotipos o convertirse en discursos de crítica social y resistencia.

En particular la industria polaca reconoce el atraso frente a otras industrias nacionales alrededor del mundo. Sin embargo, como muchos productores emergentes, sabe que para competir contra las grandes corporaciones globales su potencial se debe de concentrar en su aspecto narrativo si es que quiere dejar su huella. Asimismo, la experiencia histórica ha hecho que los desarrolladores de este país descubran en el videojuego también una válvula de escape discursiva. Piotr Sterczewski (2016) hace un análisis sobre el uso de la memoria histórico-cultural de tres juegos ambientados en

Levantamiento de Varsovia de 1944: *Little Insurgentes* (2009), *Uprising of 1944: The Silent Shadows* (2012) y *Enemy Front* (2014). La idea es poner a debate la inclusión de temáticas trágicas de testimonios de civiles frente a las suaves y digeribles narrativas heroicas a las que está acostumbrada la industria., así como la influencia de ciertos géneros que influyen en su su recepción.

Sin embargo, la incorporación de “la otra Europa” a los mercados internacionales tampoco ha respondido a las necesidades de estos países con los verdaderos problemas que aquejan a la región por lo que hablar si existe potencial en la industria del videojuego, este tampoco definirá su futuro. Por un lado la Unión Europea aún sigue siendo un gran problema para las economías de los países europeos que se encuentran fuera de ella y, por el otro, una nueva Rusia parece ir ganando terreno en Europa Central y hacia el continente asiático. Bajo la experiencia histórica y la influencia de agentes extranjeros, puede que la protoindustria del videojuego en la región genere turbulencias políticas, económicas y sociales de mayor envergadura que en otras partes del mundo, basando esta suposición en el tradicional combate propagandístico y la influencia ideológica en una región que aún le falta mucho por elegir un rumbo por su propia cuenta.

#### **2.4.4 América Latina**

En materia de videojuegos, Latinoamérica no es muy diferente a Europa, puesto que tampoco vivieron un crecimiento paralelo a las industrias estadounidense y japonesa. Podría considerarse que la industria en los países latinoamericanos posee mejores condiciones que los países europeos centrales y del este, con excepción de Rusia, pero se encuentra rezagado frente a los países occidentales aproximadamente por una década debido a los grandes avances de Francia, España, Inglaterra, Alemania o los países nórdicos. Sin embargo, de acuerdo al estudio de PwC *Global entertainment and media outlook 2014–2018*, el continente americano –LATAM- es el que cuenta

con mayor proyección de crecimiento industrial, dónde países como Colombia, Venezuela, Perú, Chile y Argentina, sólo son superados por las dos grandes potencias de la región: Brasil y México.

El hecho es paralelo a Europa Central y del Este sólo si se toma en cuenta que Latinoamérica ha sido escenario de grandes problemáticas económicas, políticas y sociales desde el siglo XIX: países inmersos en luchas raciales o movimientos nacionalistas e independentistas; conflictos entre dictaduras ultra-derechistas e ideologías de la izquierda radical durante la Guerra Fría; la problemática de la globalización y la destrucción ecológica; el terrible fracaso de sus estructuras políticas que han devenido en una falla del Estado de Derecho y falta de una cultura de la legalidad, o el aumento de la corrupción y el terrorismo. Estas son algunas causas por las que sea sorprendente que existan proyecciones económicas en este rubro mucho más difíciles de rastrear en otras regiones.

Con todas estas particularidades que son ajenas a países de primer mundo como Japón, Estados Unidos o Europa Occidental, es pertinente asumir que la industria de los videojuegos no sólo ha tardado un poco más en hacer su entrada, sino que la forma como lo ha hecho es diferente al igual que sus implicaciones. A decir verdad, Latinoamérica comienza como una región periférica del consumo de videojuegos a finales de 1970 para comenzar una fase protoindustrial en la década de 1980 y 1990, cuando se logra una transición hacia un fenómeno de masas y las primeras empresas dedicadas a la producción nacional de videojuegos. Con la competencia transnacional, algunas filiales de grandes corporativos establecidos en algunos de estos países también ha permitido que jóvenes desarrolladores trabajen bajo los estándares de productividad más altos, por lo que el interés y calidad de los individuos de estos países, haya mejorado en los últimos años.

En su artículo *Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica* (2000) el investigador de la UNAM, José Ángel Garfias Frías, señala que

en México los videojuegos llegaron a finales de la década de 1970, en tiempos del presidente José López Portillo (1976-1982). Mediante una asociación entre una empresa estadounidense, del estado de California con tres empresas mexicanas, la primera se encargaría de traspasar los juegos a través de la frontera, mientras que las otras se dedicarían al ensamblaje de máquinas arcade, así como la publicidad en medios periodísticos como estrategia de marketing (2000, p.105).

Si bien, como expone Garfias, el primer negocio que incorporó videojuegos arcade como una forma para obtener ingresos fue una heladería en Zamora Michoacán en 1974, la llegada del fenómeno del videojuego llegó a México a mediados de 1980 cuando aumentó el número de ensambladores y la producción en cadena, lo que pudo haber tenido sus efectos en el descenso de los precios y mayor accesibilidad. Dicha situación tuvo su paroxismo entre 1990 y 1994 cuando aparecieron empresas mexicanas dedicadas a producir refacciones por mayoreo y agilizar sus cadenas de distribución, evitando la necesidad de esperar semanas para su importación.

Socialmente hablando, Garfias realiza un pequeño comentario sobre la influencia de dichos videojuegos en varios sectores de la población. Durante 1980 el consumo de videojuegos generó toda una serie de características específicas para cada grupo social que se definieron en la década posterior. Por ejemplo, en 1991 las clases altas no sólo consumían videojuegos mediante computadoras y consolas, también habrían definido las bases de una “cultura gamer” en México cuando compraban las revistas especializadas en videojuegos como la Club Nintendo que se distribuyó en toda Latinoamérica y dónde se daban consejos sobre los juegos o se anunciaban novedades. Asimismo, esa década también se caracterizó por la transmisión de programas juveniles sobre videojuegos o caricaturas de los mismos como la serie Super Mario Bros (1990) en TV local.

Conforme las reformas neoliberales que habían iniciado durante la presidencia de Miguel de la Madrid se iban aplicando a los diferentes rubros de la economía mexicana, la situación también afectó a los videojuegos. El “efecto tequila” que derivó en la crisis de 1994 entre los gobiernos de los últimos gobiernos priistas de Carlos Salinas de Gortari y Ernesto Zedillo Ponce de León, generó una devaluación económica y una disparidad económica sin precedentes. Con ella, el mercado de los videojuegos no sólo convirtió las videoconsolas o computadores personales en artículos de lujo, también permitió la entrada al mercado de videoconsolas falsas y clones de mala calidad provenientes de China como la PolyStation o la Famiclon, que con sus diseños y logos similares a los de las grandes compañías como Sony y Nintendo, lejos de convertirse en productos accesibles para consumidores de menores recursos resultaron ser una estafa hasta bien entrado el nuevo milenio.

Por otro lado, los videojuegos en formato arcade son los que menos han sufrido de estos problemas. Si bien es cierto que la innovación tecnología también influye en estas plataformas, su accesibilidad aún es mayor que las de sus homólogos en las consolas y computadoras. Por ejemplo, aunque en las plazas y centros comerciales existen locales donde se ofertan este tipo de servicios a precios que varían entre los 5 y 10 pesos, existen muchos y pequeños locales, tanto en las urbes como en muchas comunidades, dónde todavía se ofertan aquellos títulos arcades que fueron populares en la década de 1990 tal y como Street Fighter (1987), The Simpsons (1991), The King of Fighters (1994), o Metal Slug (1996). Esto remite una vez más a la idea de Novak que los videojuegos arcade se crearon como una herramienta tecnológica que democratizó el ocio digital.

De acuerdo a un breve artículo de Pablo Villa, colaborador de la página Xataka México (2015), recuerda como los juegos arcade también aparecían en la tiendas de la esquina, en farmacias, tlapalerías e incluso algunas casas que adaptaban sus cocheras para los niños y jóvenes de la colonia. Sin embargo, hoy en día, la realidad es muy diferente y difícil para aquellos establecimientos que

brindaron entretenimiento digital en aquella época. Un ejemplo es “Diversiones Moy” que hacia 1995 contaba con 99 establecimientos en todo el país, pero que debido a un “negro panorama”, la empresa comenzó a emigrar desde 1996 hacia Centro y Sudamérica. (Expansión, 2011). El resultado es que si hoy observamos este tipo de juegos en la calle, la mayoría solo es la carcasa, puesto que dentro de ellas no están aquellos juegos originales sino emuladores que corren a través de un Xbox.



En México, títulos como Street Fighter II o The Simpsons fueron algunos de los juegos arcade más populares en la década de 1990.

El relativo aumento del fenómeno en este país también determinó que justo en los albores del nuevo milenio en la ciudad de México se establecieran las primeras normas para regular a los videojuegos, debido a que muchos establecimientos estaban instalados junto a centros educativos, algo que parecía tener impactos negativos en los estudiantes. La regla consistía en que ningún establecimiento podría ubicarse a menos de 500 metros, y aunque la dinámica de reglamentación de videojuegos fue aplicándose a distintas partes del país, aún existen muchas deficiencias para mantener este tipo de orden. Esto no es una novedad puesto que muchas de las leyes que se emiten a lo largo del país, muchas veces carecen de seguimiento ya que lo consideran una situación menor. Sin embargo, el crecimiento del fenómeno ha obligado a mayores presiones del sector político.

En el año 2012 el senador Carlos Alberto Puente Salas Senador del Partido Verde Ecologista de México (PVEM), presentó al Senado una propuesta para modificar el Artículo 27 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal y crear la Ley Federal de Clasificación de Videojuegos. En 2015, el diputado del mismo partido, Antonio Cuéllar Steffan también presentó una iniciativa a la Cámara de Diputados. Sin embargo, en abril de 2017 el Partido Revolucionario Institucional (PRI) logró el cometido de manos de la diputada Aurora Cavazos Cavazos quién como sus antecesores, su propuesta hallaba el motivo en la falta de regulación del contenido de estos y que fácilmente llegaba a manos de los niños. Su propuesta aclaraba que la clasificación de contenidos como el ESRB estadounidense o PEGI europeo no era adecuada por las condiciones específicas del país, algo que generó molestias en la industria mexicana ya que esto afectaría su crecimiento.

Hasta el 2015, México contaba con 150 compañías de videojuegos aportando 800 puestos de trabajo y sus aportaciones a la economía mexicana generaron \$4.4 millones de dólares. Las empresas localizadas se ubican principalmente en Baja California, Sonora, Sinaloa, Nuevo León, Yucatán, Chiapas, Jalisco y la Ciudad de México, lugar donde se concentra el 45% de las compañías totales (Vélez, 2016). Debido a su accesibilidad la mayoría de los jugadores son de tipo casual y lo hacen a través de teléfonos inteligentes o en arcades, debido a los altos precios de las computadoras o videoconsolas caseras. En resumen, el neoliberalismo económico permitió la formación de la industria de los videojuegos en el país, aunque la disparidad económica generada desde entonces ha hecho que las innovaciones tecnológicas más recientes sólo puedan ser consumidas por clases altas.

La industria no solamente se ha enclaustrado en la venta o compra de software o hardware. Como se mencionó, desde la década de 1990, aparecieron revistas donde se presentaban novedades o trucos de juegos y que principalmente eran consumidas por las clases medias y altas. Revistas como *Atomix* (1990) o *Club Nintendo* (1991) demostraron que la industria mexicana también tenía algo que ofrecer

desde la palabra escrita, y aunque hoy en día el formato físico ha sido remplazado casi en su totalidad por las revistas digitales en internet, su legado permitió la difusión y el conocimiento de la industria en todo el país. Hoy en día, gracias a la red no sólo se tiene la presencia de revistas mexicanas impactando en Latinoamérica tal y como *Gamedots* (2012), también blogueros y video-blogueros se han sabido filtrar en el periodismo de videojuegos generando pequeños pero nuevos empleos.

Uno de las grandes razones porque México tiene un gran potencial en la industria de los videojuegos a nivel mundial ha sido por su curva demográfica de más de 100 millones de personas que cada vez más consume videojuegos. Esta situación es similar en Brasil quién cuenta con el doble de población y dónde 35 millones de personas los utilizan regularmente desde 1980 cuando ya podía hablarse de las primeras producciones de grupos o individuos independientes (Portnow, Protasi & Donaldson, 2013). A pesar ya su tradición ochentera, aún le falta madurar a la industria brasileña que únicamente ha visto grandes logros con el multijugador *Amazon* (1983) que recreaba el juego de mesa llamado TILT, *Planet et Noite Animal* (1996) o *Show do Milhaó* (1996) todos estos demostraban la tendencia a emular juegos de mesa reales o programas de tv nacionales (2013, p.75)

Otra gran compañía de gran reconocimiento fue Southlogic Studios fundada por Christian Lykawka en 1996 en Porto Alegre. Dicha compañía resultó ser el ejemplo de cómo la industria de los videojuegos a nivel mundial estaba accediendo a un carácter global y transnacional. Southlogic Studios comenzó a producir juegos de disparos en 2D con *Guimo* (1996), pero a través de una incubadora de empresa de la Universidad Federal de Río Grande del Sur, se le proporcionó los recursos con la que emigró a la 3D con la cual desarrolló *Jungle Demo*, una demostración donde se exponía el potencial de su nuevo motor gráfico. Su trabajo atraería la atención de la editora WizardWorks, quién desde 1997 había trabajado con un simulador de cacería. El resultado fue *Deer*

*Hunter 2004* (2003) y *Deer Hunter 2005* (2004) que se publicarían para la plataforma Atari, compañía que tuvo gran recepción en ese país.

Otro caso fue el de Donsoft Entertainment quién produjo hace apenas unos años *Capoeira Legends: Path of Freedom* (2009), un juego de acción y aventura con temática histórica que promueve la identidad cultural de los pueblos afroamericanos en Brasil al colocar como argumento narrativo la resistencia de las comunidades fugitivas en los Mocambos durante el siglo XIX cuando las élites portuguesas se opusieron a la liberación de esclavos. Para reforzar las cualidades culturales, el juego incorpora mecánicas de combate basados en el arte marcial del Capoeira que combina estilos de danza y música con orígenes en el Brasil colonial del siglo XVI entre los pueblos nativos de América y los pueblos afros traídos desde África por los portugueses y españoles.



Capoeira Legends combina la acción-aventura junto con la crítica social en un país marcado por la esclavitud y que forma parte de un continente ligado a consideraciones elitistas y raciales desde el siglo XV.

Pero mientras Brasil veía un gran crecimiento económico desde inicios del nuevo milenio, en Argentina se presentó una grave crisis en el año 2001. Sin embargo, dicha crisis tuvo consecuencias favorables para la industria de los videojuegos. El juego de disparos en primera persona *Dark Rage* (1995) había sido el pionero de distintas empresas o desarrolladores independientes que comenzaron a surgir en la primera década del nuevo siglo como Sabarasa Entertainment o NGD Studios quienes consiguieron satisfactoriamente producir *Malvinas 2032* (1997) y *Regnum Online* (2007), respectivamente. El primero de tintes históricos y el segundo un juego multijugador en línea que se publicó primeramente tanto en Argentina, como en Chile y Uruguay vendiendo 10,000 copias y que hoy en día se distribuye gratuitamente por internet. Hasta el 2010, Argentina contaba con 66 compañías, 3000 empleados e ingresos de 55 millones USD (2013, p.80-81)

Al final, los países alejados del primer mundo como son América Latina o Europa del Este, suelen ser los últimos beneficiados pero los más mencionados por parte de las industrias culturales. En materia de videojuegos, los discursos hegemónicos muchas veces suelen representar a estos países desde una visión totalmente alienada de la situación real. Si es posible hablar de futuras y estables industrias nacionales en estos países, se espera que su fortaleza la encuentren en sus narrativas y discursos que hagan un serio contrapeso ético. Si algo nos ha enseñado la historia de los videojuegos, es que el control de ciertas empresas o corporativos cambia constantemente de manos por lo que es necesario mencionar que si los videojuegos estarán más presentes en nuestras vidas en los años venideros, hay que ser cautelosos, críticos y estar atentos ante cualquier transformación, dispuestos a responder desde las nuevas trincheras tanto lúdicas como del pensamiento. De ahí la razón del tercer capítulo de este trabajo, uno que responda a las inquietudes sobre lo que transmiten los videojuegos y particularmente los videojuegos históricos: sus representaciones o simulaciones.

### **Capítulo 3. Aproximaciones entre videojuegos y la historia**

Este apartado tiene la función de posicionar al videojuego dentro de algunos debates existentes dentro de la teoría y filosofía de la historia, principalmente aquellos que competen a temas relacionados con la representación de algún tipo de pasado. La tesis asume que aunque el concepto “representación” tiene gran potencial, resulta ser insuficiente -tal y como lo describimos en el primer capítulo sobre las confrontaciones entre Espen Aarseth (Narratología) y Gonzalo Frasca (Ludología)- para comprender toda la magnitud que conlleva. De ahí que sea necesario observarlo más como una “simulación” ya que va de acuerdo con las características mecánicas y de visualización de dichos juegos. Para llegar a ello, es indispensable hacer un recuento de algunos debates existentes en la considerada nueva filosofía de la historia que surgió desde mediados del siglo pasado como un esfuerzo para comprender que el pasado construido por la teoría moderna si bien no resultaba completamente equívoca, tampoco resultaba suficiente para los nuevos debates, por lo que aquí se presentan algunas aportaciones de teóricos de la posmodernidad.

Aunque este tema pueda ser causa de controversia puesto que la posmodernidad en su postura más radical pretende el fin de toda referencialidad, de toda verdad u objetividad como han expuesto muchos historiadores y filósofos en las últimas décadas, aquí se aboga por una tercera postura que permita dilucidar caminos dónde tanto la teoría moderna como la posmoderna puedan trabajar en un claro eclecticismo, dónde no se llegue a determinismos radicales ni de una ni otra perspectiva. A decir verdad, cómo se dijo al principio de este trabajo, más que defender alguna de estas ideas es poner en claro algunos de los debates actuales y que aquejan tanto a la disciplina histórica como al simple uso de pasado en occidente. Una vez comprendida la transformación evolutiva de la filosofía de la historia será posible realizar un análisis como esta fue, es y podrá ser aplicada en el rubro de los videojuegos, de los entornos virtuales o las simulaciones videolúdicas.

### 3.1 Breve repaso sobre la filosofía de la historia

De acuerdo a Louis Mink, (1970) desde el siglo XVII las controversias entre empirismo y racionalismo habían logrado que todo tipo de comprensión sobre la realidad fuera poco a poco dejando de lado las posibilidades de la imaginación (1970, p.542), algo que fue bien recibido por los filósofos de la época quienes siguiendo la lógica newtoniana, aceptarían sin reparos lo que se convertiría en la teoría científica firmemente establecida hacia el siglo XIX. Siguiendo esta línea, en la tercera década del siglo XX, los filósofos de la historia adoptaron el modelo de Hempel llamado modelo de “cobertura legal” –*covering law model*- o modelo nomológico-deductivo, que pretendía la comprensión de fenómenos naturales que sólo podían ser respondidos por metodologías utilizadas por la ciencia y que pretendían la deducción de esos eventos a través de explicaciones específicas.

El debate sobre la capacidad de los filósofos de la historia por predecir el futuro, tal y como los científicos podían predecir los fenómenos naturales, generó una serie de problemas en la disciplina, principalmente porque para muchos la realidad física no era la misma que la social. Algunos inclusive llegaron a aceptar que la historia era una “protociencia” debido a que las explicaciones que daban sobre el pasado estaban coordinadas por algunas consideraciones aplicables para la ciencia, tal y como la hipótesis, paso principal del método científico. Sin embargo, “los historiadores parecen generalmente considerar las hipótesis generalizadas no como leyes potenciales, sino como guías cuyos servicios empelan” (Mink, 1966, p. 35). En resumen, el problema se asumió como una “confrontación antagónica de la cultura científica y la cultura humanista” (1966, p.27)

Los que estaban favor de la protociencia o neo-positivistas, advertían que si bien las ciencias naturales dan explicaciones completas de los fenómenos naturales, la historia sólo puede acechar a explicaciones incompletas ya que está ligada a fenómenos particulares y de la realidad social, no natural. No obstante, ello no impedía una comprensión mediante este método. Pero el objetivo real

de Mink era demostrar que la característica distintiva de la comprensión histórica se logra observando un evento pasado complejo como un todo y no en partes, “viendo las cosas unidas en un total y sinóptico juico que no puede ser remplazado por la técnica analítica” (1966, p.42). De ahí el valor autónomo de la historia respecto a la ciencia. Pero, ¿Cuál era el resultado de ver los eventos pasados como secuencias que se unen entre sí para lograr una comprensión histórica? La respuesta: un complejo o unidad narrativa que se logra por medio de la narración histórica.

Las aportaciones de Verónica Tozzi en la materia definen una primera etapa de la filosofía crítica de la historia como aquella que tuvo un marcado interés por el debate entre la descripción, la explicación y la comprensión histórica, así como el status científico de la historiografía y su justificación. Para la investigadora argentina, una segunda etapa tendría lugar a partir de 1970 cuando dicho status “se desplaza hacia el de la narración” con lo que el problema central deviene en el establecimiento del “status epistemológico de los relatos históricos” (Arabarco, 2010, p.190). Esta etapa coincide con la aceptación de la idea de Collinwood sobre el carácter imaginativo del historiador en la producción de sus historias y, por ende, su frase que toda historia es una historia contemporánea, una narración del presente:

Los historiadores muy a menudo argumentan que ellos encuentran útil y necesario “revivir”, “recrear” por la imaginación los eventos que investigan; y no han sido reacios a llamar esta actividad “visión” o “intuición”. Dilthey, Croce y Collinwood, entre otros, apuntaron este hecho como la diferencia definitiva de la inquisición histórica, argumentando que las acciones humanas son siempre expresiones de los estados de la mente y que el acto distintivo de la comprensión histórica es la re-experimentación del historiador y sus lectores y si es adepto tanto en la escritura como en la investigación sobre esos estados mentales (Mink, 1966, p. 36)

Lo último sugiere que no existe una única verdad del pasado sino interpretaciones de los acontecimientos inscritos en la producción historiográfica y donde el valor de la imaginación del historiador en su presente es fundamental para su trabajo. Dicha postura de la que el filósofo analítico estadounidense Arthur Danto es un referente principal, sugiere que si la historia es entendida como un relato donde se analizan sus partes, entonces encuentra no sólo su explicación, sino un significado que se obtiene conforme a la disposición imaginativa que hace el historiador de los acontecimientos del pasado que él considera relevantes o significativos:

Preguntar por la significación de un acontecimiento, en el sentido histórico del término, es preguntar algo que solo puede ser respondido en el contexto de un relato (story). El mismo acontecimiento tendría una significación diferente de acuerdo con el relato en que se sitúa o, dicho de otro modo, de acuerdo con qué diferentes conjuntos de acontecimientos posteriores pueda estar conectado (Danto, 1989, p.46)

Pero dicha predisposición de seleccionar ciertos acontecimientos históricos de acuerdo a la imaginación e interpretación del historiador, hace preguntarse sobre cuál es el margen para medir que resulta históricamente relevante y qué no para el erudito del pasado. A decir verdad eso implicaría consideraciones fuera del orden de la lógica o racional ya que se vería acosado por el orden de lo estético. Sobre esto, Danto insiste que la “interpretación moral es extra-histórica, por lo que el contraste entre una narración pura y una significativa no es un contraste dentro de la historia, sino entre la historia y algo más” (1989, p.90).

Dicha cualidad estética habría de poner un debate aún de mayor envergadura para la Nueva Filosofía de la Historia sobre que la historia no sólo se estaría alejando de la cualidad objetiva abalada por el aparato teórico metodológico de las ciencias exactas que le había caracterizado desde el siglo XIX bajo la lógica newtoniana, sino que implicaba un carácter asociado al orden de lo relativo, de lo estético y de lo subjetivo. De esta forma, en cada obra histórica producida por los

historiadores se reflejarían directa o indirectamente sus intenciones o deseos. Más que una verdad única y exacta, la historia era ahora subjetiva:

La descripción completa presupone pues una organización narrativa, y la organización narrativa es algo que nosotros hacemos. No solamente eso, sino que la imposición de una organización narrativa nos aboca lógicamente a un factor inexpugnablemente subjetivo...Organizamos los acontecimientos en relación a otros acontecimientos que encontramos significativos, en un sentido que no hemos tocado aquí. Es un sentido de significación común, no obstante, a todas las narraciones, y está determinado por los intereses temáticos de este o aquel ser humano. (Danto, 1989, p.98)

Por su estrecha relación con los estudios sobre el arte, Danto habría de defender la posición estética de la historia a partir de la teoría imitativa del arte y pone el ejemplo sobre el trágico dilema que le lleva al pintor sobre la imposibilidad de duplicar e imitar en su obra un paisaje, con sus árboles y pájaros, tal y como son en realidad. Si acaso lograra dicho arte perfecto, esto lo conduciría entonces no a hacer arte sino a querer ser Dios y por lo tanto un fracaso como artista ya que el artista sólo puede aspirar a la perfección. De igual forma que en el arte, “la historia como imitación o duplicación, es una ideal imposible” (1989, p.57) ya que a lo mucho el historiador aspira a representar solo una parte de la realidad pasada mediante la selección discriminatoria de ciertos hechos por aquellos que él considera significativos.

Hayden White sería otro filósofo que, así como Danto, se preguntaría por la cualidad narrativa en la historiografía. En *Metahistoria*, sus pretensiones ya se veían desde su definición de la obra histórica: “Una estructura verbal en forma de discurso de prosa narrativa que dice ser un modelo, o imagen de estructuras y procesos pasados con el fin de explicar lo que fueron representándolos” (2014, p.14). White manifestaba abiertamente sus acercamientos con la teoría literaria algo que causó una indignación mucho mayor que la de sus predecesores ya que no sólo renegaba lo científico,

sino que se asociaba directamente con un área de las humanidades que históricamente estaba asociado con la ficción, el mito y la fantasía, teniendo consecuencias que se verán más adelante.

Si bien Danto ya había analizado las lineales “crónicas” de los antiguos historiadores para definir que ni siquiera estas son capaces de generar enunciados verdaderos sobre el pasado, White las recuperó en su análisis para considerarlas la base enunciativa de toda obra histórica. Las crónicas resultan ser secuenciales e indefinidas, carecen de un origen y de un final, y sólo cuando dichos datos se ordenan bajo motivos inaugurales, de transición y finales, es cuando se puede hablar de la construcción de un relato. En definitiva la crónica y el relato resultan ser los “elementos primitivos” de toda narración histórica y de los cuáles White partía para realizar su propia anatomía del discurso histórico o su teoría de la obra histórica (2014, p.18).

En dicha teoría el filósofo estadounidense se atrevió a definir cuáles eran las intervenciones directas, aunque muchas veces inconscientes, de los historiadores para la construcción de su relato histórico y, por ende, en la manipulación de los hechos o datos reales sobre el pasado mismo; En su análisis sobre los historiadores y filósofos de la historia del siglo XIX, White identificó la existencia de estrategias o modos que ejercían dichos personajes en sus narraciones históricas que les permitieron explicar los hechos pasados y que definían un “estilo historiográfico” propio (2014, p.10). Estos modos resultarían ser la explicación por trama (romántica, cómica, trágica y satírica), explicación por argumentación (formistas, organicista, mecanicista y contextualista) y explicación por implicación ideológica (conservadurismo, liberalismo, anarquismo y radicalismo).

De acuerdo a la imaginación histórica del siglo XIX, las combinaciones de estos modos eran suficientes para la explicación del pasado. Por ejemplo, las historias románticas de Michelet explicaban una trama romántica novelesca, bajo un argumento formista y una ideología de cohorte

liberal, sobre todo, entendiendo el contexto triunfalista de la Francia Republicana post-revolucionaria a mediados de dicho siglo. Por otro lado, Jacob Burckhardt centraba sus esfuerzos en el contextualismo de los eventos, sólo para evidenciar mediante la sátira y una actitud conservadora, la crisis emergente de la sociedad occidental de *fin de siècle*, haciendo notar la crisis del historicismo alemán y el desencanto del autor por la posibilidad de un mundo mejor para la humanidad, idea que se manifestaría durante la primera mitad del siglo XX (2014, p.38-39).

Para Hayden White, dichas explicaciones que dan pauta para comprender como observaba occidente el “realismo” hace 200 años, sólo eran superficiales. White asegura que el verdadero efecto de la explicación procede de un carácter infraestructural de la narrativa histórica que antecede a cualquier explicación ya sea por trama, argumento o ideología. Agrega que serían los tropos del lenguaje poético (metáfora, metonimia, sinécdoque y la ironía, etc.) los recursos estilísticos a los que recurre el historiador y con los que “prefigura el campo histórico” y lo constituye como un dominio sobre el cual aplicar las teorías específicas que utiliza para explicar lo que en realidad estaba sucediendo (2014, p.10). En la década de 1960, desde sus inicios en la filosofía de la historia, White ya coincidía, como sus contemporáneos, Arthur Danto y Louis Mink, que la historia estaba lejos de las pretensiones científicas y más ligada a un carácter estético, primordialmente poético, y por el cual generaba cierta vaguedad en la identidad de los historiadores y su disciplina:

Cuando el historiador es criticado por científicos sociales por la suavidad de su método, organización metafórica y la ambigüedad de sus presuposiciones, el historiador dice que la historia nunca ha sido ciencia pura. Que sus métodos no deberían de ser juzgados como los de las matemáticas y disciplinas experimentales. Todo esto sugiere que la historia es un tipo de arte. Pero cuando es reprochado por artistas literarios por la negativa de usar modos actuales de representación literaria, el historiador cae en el punto

de que es una semi-ciencia que no les permite la libre manipulación artística y que sus narrativas no pueden elegirse libremente, aunque son necesarias.” (The burden of history, White, 1966)

Si la edad moderna es identificada con el orden de lo objetivo y científico en la historia, la tesis de Hayden White colocaba al subjetivismo y la estética como referente en la era posmoderna. Esto ha generado hasta hoy un gran debate entre los defensores de la teoría posmoderna, que incluso llegan a relativizar el discurso histórico y posicionarse a favor del fin de la historia, y aquellos que consideran impensable jubilar la tradición científica y moderna de la historia, aunque tampoco encuentren soluciones a dicho problema. Sin embargo, tras un análisis Luis Vergara (2005) sobre el debate entre el radical posmoderno Keith Jenkins y el modernista Pérez Zagorín en la última década del siglo XX, el investigador considera una tercera vía que pudiera escapar de la dualidad incómoda.

Para Vergara, los historiadores conservadores que abogan por la tradición y la modernidad histórica tienen el sentido de alarma por el peligro que recorre la disciplina, mientras que el camino de los posmodernos acepta las ideas fundamentales de la posmodernidad. Empero, también existe una tercer reacción, una que acepta de “algunas instituciones posmodernas y críticas a la práctica historiográfica pero rechaza ideas más radicales” (2005, p.74-75). Sobre estas ideas hay que tener en consideración que desde la encrucijada de Hayden White, los posmodernos se han dividido en dos grupos: El “antirrealismo” sugiere la postura más radical al exigir que el pasado no puede ser objeto del conocimiento histórico – como asegura Keith Jenkins-, y el “narrativismo” sigue la teoría de White que prioriza a la creación imaginativa y el uso de tropos en el relato histórico (2005, p.76).

White siempre sugirió que aún con la irrupción literaria al discurso histórico, la narratividad lleva consigo misma el poder interno de representar una realidad pasada, es decir una antítesis del antirrealismo, que todo lo niega. Por su parte, en su *Historia y Tropología* (2014), el historiador y filósofo holandés F.R. Ankersmit si bien ocupaba el concepto de la representación, que suponía una

mejor estrategia para superar a las tradicionales explicación e interpretación, consideraba que las representaciones “no pueden ser proposicionalmente verdaderas o falsas” (2014, p.69) puesto que una pintura que muestre un acontecimiento del pasado no está definida narrativamente con la intención de explicar o revelar el significado de dicho pasado, solamente se encargaría de mostrar los trazos del pintor. Asimismo, la obra histórica encajaría en el modelo de la representación ya que estaría condicionada a los intereses propios de quién la escribe, los historiadores.

Ankersmit también sugiere supuestos que permitan la generación de una conciencia histórica y la comprensión de los acontecimientos del pasado mediante la experiencia que tienen los individuos con dicho pasado. De ahí su propuesta que todo individuo genera dicha conciencia mediante una “experiencia histórica” en relación con la obra histórica, la pintura histórica, o cualquier elemento que considere tengan las condiciones o cualidades para ser identificadas con un pasado que sí aconteció, por lo que utiliza el concepto acuñado por Roland Barthes “efecto de realidad” –*effet de réel*-, como una forma que permita sustituir el pasado real con una representación: una “teoría de la sustitución” de acuerdo a Gombrich, que no necesita ser una imagen exclusivamente material.

Para Ankersmit, la “experiencia histórica sublime” es un momento que resuena con la forma en cómo nos relacionamos con nuestro pasado. Una forma que permite el “escape de la matriz intelectual de la verdad y la representación histórica” (Ankersmit, 2006, XIV). Dicha teoría aboga por el vínculo directo, auténtico que no está lingüísticamente medido con el pasado. Parte su teoría de la noción de “trauma” para definir que la experiencia traumática “irrumpe el esquema normal dentro de la cual damos sentidos a los datos de la experiencia”, que la experiencia traumática antecede a toda asimilación o comprensión del mismo trauma mediante recursos lingüísticos para expresarla, rechazando las consideraciones interpretativas o representativas de la historia. De esta

forma lo objetivo histórico pareciera no tener cabida frente a las experiencias subjetivas y por tanto se hablaría de la posibilidad de la irrepresentabilidad.

Con esto, puede observarse una contradicción total entre la generación de sentido y el potencial cognitivo de la narración histórica frente a la experiencia subjetiva que expulsaría al narrativismo del punto focal histórico. Irónicamente, desde 1986, Ankersmit señalaba que la “filosofía de la historia anglosajona debía optar entre volverse narrativista y seguir existiendo, o permanecer epistemológica –científica- y desaparecer” (La Greca, 2011). Asimismo, sugiere la estrategia del “operador de tres lugares” -*three-place operator*- cuando define que “la representación define lo representado en términos de cómo se ve el mundo –realidad representada-” (Ankersmit, 2012, p. 72-73) que más adelante definirá como un juego de metáforas lo que le hará rozar las fronteras entre la experiencia presencial subjetiva y el razonamiento vía lenguaje figurativo o poético-narrativo.

Las aportaciones a la Nueva Filosofía de la Historia de los europeos continentales así como la renovación por parte de los anglo-sajones resultan de vital importancia. Sin embargo, tampoco se puede menospreciar las aportaciones de un círculo importante en Argentina. Liderada por Verónica Tozzi y seguida con exponentes como María La Greca, la aportación de la segunda resulta ser indispensable ya que sugiere la periodización de esta problemática. La Greca está consciente del oxímoron que representa el caso anterior y asume complicado definir si Ankersmit es un “crítico o continuador” del narrativismo (2013). Al considerar que el significado del pasado no es comprobable y está sujeto a condiciones meramente subjetivas o de la experiencia, pareciera escabullirse más hacia la tendencia del antirrealismo y por lo tanto un acercamiento a Keith Jenkins y su radicalismo.

Objetando a esto, Ankersmit no se asume un antirrealista. A decir verdad su pensamiento sobre la ineficiencia de la historia en su aspiración para ser considerada ciencia, y que el discurso histórico

sigue siendo una entidad estructural cargada de herramientas de la ficción, tampoco ha dado pauta para que considere que la historia no tenga posibilidades cognitivas sobre el pasado. Se podría decir que su tesis sería antirrealista sólo en el sentido que no se puede comprobar el pasado histórico tal y cómo fue con exactitud ni su significado puesto que es imposible revivirlo, pero en ningún momento niega la existencia de dicho pasado, sólo que todo depende de las formas de expresarlo en la representación ya sean textuales, pictóricas o audiovisuales:

Esto invita a la mirada que la representación presentada es (exclusivamente) una forma de ver el mundo. Si la frase “una forma de ver el mundo” es vaga e imprecisa, este llamado no es incorrecto estrictamente hablando... por lo tanto, parte de la realidad misma, pero también [es necesario tomar en cuenta] la capacidad de las metáforas históricas para cerrar la brecha de lenguaje/realidad (Ankersmit, 2012, p.76).

El hecho que las metáforas históricas sean meramente representaciones de representaciones sobre realidades pasadas, y que sólo revelan una “forma de ver el mundo”, ha hecho que sus críticos hayan actuado de la misma manera que con White y otros teóricos: estigmatizando al narrativismo y su herencia recuperada por Ankersmit, alegando que dichas teorías niegan la existencia del pasado tal y cómo se menciona arriba; Dichos grupos usualmente toman de ejemplo el Holocausto como escudo para justificar que si la realidad son cadenas de representaciones, entonces uno de los eventos más brutales en la historia de la humanidad pareciera nunca haber existido.

En primer lugar, Ankersmit no considera la falta de existencia. Expone que tanto el Holocausto o Napoleón sí existieron, sólo que resulta muy complicado comprobar la existencia del Renacimiento ya que resulta ser un concepto abstracto. Es decir, es una de aquellas de las más altas abstracciones de la historia que no puede ser definida sino a través de un consenso entre historiadores posteriores y que han asumido la tarea de investigar todo lo relacionado a dicho momento atribuyéndole características artificiales basadas en un modelo de correspondencia entre los elementos de dicho

pasado y sus investigaciones. Considera el concepto “grados de existencia” (2012, p.83) para jerarquizar los conceptos representacionales creados sobre el pasado, colocándolos a debate sobre su relevancia existencial a partir de dichas investigaciones y así asumir que Napoleón o el antisemitismo resultaron “más reales” que la dinámica especulativa del proceso renacentista.

Lo que se representa en una representación puede encontrarse en lo que tenemos, evidencias históricas... y donde el rango de evidencia es coextensivo con todas las discusiones de los historiadores, desde agentes individuales del pasado hasta las más altas abstracciones de la historia intelectual y social. A menudo los objetos históricos serán objetos materiales, pero no necesariamente. (Ankersmit, 2012, p.72)

Ankersmit también coincide que todo depende de acuerdo a la “intuición” que posea el historiador para comprender todo el conglomerado de datos e informaciones provenientes del pasado y asumirlas mediante dichas representaciones que varían de acuerdo a su imaginación. Para el historiador holandés, la comprensión histórica de dichas representaciones sobre eventos reales del pasado, pueden permitirse por el hecho que tenemos una “comprensión contemporánea más refinada que antes” (2012, p.83-84), que nuestra percepción historicista y nuestro régimen de historicidad están mejor definidos que en otras épocas y al parecer irán ampliándose conforme surjan más investigaciones sobre ciertos temas que irán de la mano de las nuevas reflexiones sobre el pasado significativo y el valor que se le otorgue a las experiencias tanto individuales como colectivas.

Recientemente este debate ha trascendido a niveles mucho más complejos de los que muchos historiadores pudieran comprender. En su ensayo, Vergara ya apuntaba que muchos de los profesionales del pasado han evitado todas estas fuertes discusiones y prefieren esperar a que el reto se desvanezca, o al menos, eso es lo que quisieran creer. A decir verdad, mientras algunos historiadores siguen reclusos en sus bóvedas archivísticas, aceptando únicamente el antiguo dato textual o manejando conceptos jerárquicos que se encuentran ligados a la teoría histórica moderna

más tradicionalista, tal y como el uso de “fuentes primarias y secundarias”, la posición posmoderna se encuentra reaccionando ante la presión cada vez más fuerte de las ciencias físicas y naturales sobre aspectos fundamentales en la historia, principalmente, la influencia de la técnica científica.

Ya se ha mencionado que las Humanidades Digitales han enfrentado el reto de involucrar a la tecnología no sólo como una herramienta para justificar el argumento o explicación histórica, sino como un elemento esencial para reformular la misma disciplina y permitirle enfrentarse a los nuevos retos dispuestos en el siglo XXI. Si bien la filosofía de la historia parece incursionar poco a poco en este rubro, aún los estudios en este campo resultan casi nulos pero no por ello menos importantes o fútiles. Por tanto, es permitido mencionar que si la historia como disciplina se rehúsa a morir, tendrá que trabajar con muchos de los campos que ofrecen los avances tecnológicos. ¿Dónde comenzar?

Se ha dicho que la filosofía de la historia, cronológicamente hablando, primero vivió las reflexiones sobre la descripción y la explicación del pasado -bases de la filosofía de la historia considerada “moderna” desde el siglo XIX-. Tiempo después, a mediados del siglo XX, por su incapacidad de ser abordada de forma puramente científica y objetiva, trabajó con la interpretación y búsqueda de un significado de dicho pasado –hermenéutica-, y la representación, ambas posturas que son localizadas dentro de la tradición “posmoderna” que pretenden la relativización y la subjetividad en la historia. Sin embargo, incluso desde la teoría de la representación y la incorporación de la experiencia a los nuevos debates, como el caso de Ankersmit, dicha subjetividad no resulta ser el punto final y muerte de la historia, sino una nueva oportunidad.

Otro punto en defensa de la historia no subjetiva es la del historiador Ivan Jablonka. Al estar ligada la imaginación y la creatividad a la historia, muchos críticos la han asociado al carácter de la ficción literaria. Jablonka accede a que existen dos tipos de ficción: la intransitiva, que es

autorreferencial o que no está en relación con ningún fenómeno de la realidad, y la transitiva que es referencial y está ligada a la teoría del reflejo (2016, p.197). Esto supone que la ficción literaria transitiva pareciera tener el mismo valor que la historia por tener la misma capacidad para representar una realidad pasada, tal y como Hayden White había demostrado en *Metahistoria*, situación por la que muchos críticos renegaron de la capacidad de la historia de explicar una realidad pasada ya que sus formas parecen pertenecer al campo de la fantasía literaria.

Sin embargo, Jablonka considera la existencia de “ficciones de método” que son herramientas de la tradición literaria utilizadas por los científicos sociales y humanistas pero que en ningún momento pretenden la destrucción de la realidad. Estas son: ficción-revelación, el extrañamiento, la plausibilidad, la creación de conceptos y teorías y procedimientos narrativos. Todos ellos demuestran que si bien, los historiadores parecieran rozar entre la ficción y la verdad, en ningún momento los historiadores buscan traicionar a su audiencia con mentiras. A decir verdad, hoy en día tenemos una idea errónea del concepto de ficción: “las ficción no es verdadera porque no existe, tampoco es falsa porque no entraña intención alguna de engañar” (2016, 195). La historia no es falsa puesto que busca la verdad, pero acercarse a ella sólo es posible mediante cierto uso de ficciones.

De esta forma el historiador utiliza herramientas –ficciones de método- para justificar un conocimiento verdadero del pasado y que principalmente ejecuta mediante una acción cognitiva como el extrañamiento, la ficción-revelación o la plausibilidad, para después definir ciertas teorías y conceptos sobre el pasado que explicará mediante un proceso narrativo. De ahí su diferencia con la ficción literaria y el rompimiento con los radicales que niegan la posibilidad de verdad en la historia, aunque Jablonka tampoco está de acuerdo con los que abogan por una historia meramente científica:

Ni la teoría literaria ni la historia científicista comprenden esas ficciones de método. Para la primera no hay otra cosa que la ficción, mundo envolvente sin relación con lo real: la verdad solo es una palabra. Para la segunda no hay más hechos: la verdad se recoge como una piedra. De ahí esta partición del mundo: por un lado, la literatura, reino de la ficción, y por otro, la historia, dominio de lo fáctico. (2016, p.218-219)

Es por eso que siguiendo a Vergara, este trabajo asume la tercera reacción del historiador que acepta la capacidad del discurso histórico para producir conocimiento histórico mediante operaciones cognitivas que se basan en métodos, estrategias o técnicas tanto de la modernidad y la posmodernidad pero que no buscan caer en el nihilismo que proponen autores radicales y antirrealistas como el caso de Keith Jenkins que imposibilitan cualquier reflexión vía disciplinar. En resumen, esta tercera vía asume que existen estrategias para lograr un tipo de conocimiento histórico sobre una realidad pasada que sí aconteció mediante representaciones que permitan un ejercicio reflexivo a través de un razonamiento lógico y dónde se encuentren implicadas consideraciones sobre experiencias subjetivas de actores del presente con su pasado.

La Greca agregó que entre todas las teorías de la posmodernidad, la del narrativismo era la opción con mayor posibilidad dentro de la nueva filosofía de la historia pero sólo si está continúa manteniendo un espíritu irónico y la autocrítica. Es necesario entonces abogar por una nueva filosofía que permita tanto la inclusión del potencial narrativo como elemento para la comprensión histórica –Mink, Danto, White, incluso Jablonka- y al mismo tiempo permita un enlace con la cualidad de la experiencia histórica –Ankersmit- sin caer de nuevo en bagajes románticos del futuro de la historia. Una respuesta podría encontrarse en un elemento mencionado pero muchas veces olvidado dentro de la tradición histórica y que bajo las nuevas tecnologías pueda encontrar una nueva vía de reflexión para la filosofía de la historia: la plausibilidad o contingencia –simulación-.

### 3.2 Simulación

Habría sido la incapacidad de la “predicción” la razón por la que muchos críticos consideraran que la historia fuera rechazada como una ciencia. Por ejemplo, en 1682, Edmund Halley, bajo la influencia de la teoría gravitacional de su amigo Isaac Newton, logró predecir que la siguiente aparición del cometa tendría lugar en 1758, momento que sí ocurrió y demostró la capacidad de la ciencia para predecir eventos futuros, algo que la historia trataría de emular desde el siglo XIX sin éxito alguno teniendo que conformarse únicamente con los conceptos de “descripción” y “explicación” de los eventos del pasado y su cualidad de protociencia hasta mediados del siglo XX.

Realidad Histórica	Periodo histórico	Comprensión de la realidad histórica desde la filosofía de la historia	Pretensiones científicas
Dato	Edad Media Edad Moderna Siglos V - XVIII		
Crónica			
Relato Histórico	Modernidad histórico-científica Siglo XIX	DESCRIPCIÓN	SÍ
		EXPLICACIÓN	SÍ
		INTERPRETACIÓN	Transición
	Posmodernidad Siglo XX	REPRESENTACIÓN	NO
		SIMULACIÓN	Experimentación

Figura 3. Comprensión de la realidad histórica desde la filosofía de la historia.

Louis Mink cita a Dray cuando este afirma que el modelo de cobertura legal de Hempel hubo puesto una “barrera conceptual” que limitaba a una historiografía orientada humanísticamente, y aunque existieran detractores de la historia como ciencia, estos tampoco negaban la “reconstrucción imaginativa” de los historiadores (1966, p.27). Esto era porque ambos grupos aceptaban que existía una cualidad lógica en ambas posturas tanto en la predicción *-científica-* como en la explicación *-histórica-*. Para Mink la primera de las seis características de la práctica histórica era que “los historiadores generalmente afirman que pueden dar al menos explicaciones parciales de eventos pasados; pero normalmente no se competen a predecir el futuro, incluso en el nivel de incompletitud y generalidad en el que “explican” el pasado” (1966, p.30).

Mink resume cuatro razones de las actitudes de los historiadores sobre este asunto: Primero, el resultado del éxito de la lógica científica y la lógica histórica no tiene relación con el éxito entre cada una, por lo que si una respondía a un problema bajo el modelo lógico, no necesariamente era una forma viable para la otra; Segundo, lo anterior surge porque las decisiones y consecuencias humanas no funcionan bajo una ley natural, son indeterminadas; Tercero, que los historiadores dan su perspectiva que se obtiene cuando la secuencialidad de los eventos ha concluido, son narraciones sobre el pasado, y cuarto, aunque existan evidencias del pasado en el presente, estas no determinan una cualidad predictiva del futuro, a lo mucho dichos pensamientos plausibles pueden ser utilizados por historiadores en el futuro cuando son útiles para sus propias explicaciones. (1966, p.30).

En definitiva, la predicción fue rechazada para la historia primeramente porque no era comprobable lo que le quitaba el sustento teórico para ser considerada una ciencia o protociencia a mediados del siglo XX. Dicha negación de la plausibilidad, tampoco fue retomada de manera profunda para las teorías posmodernas de la historia, ni siquiera dónde existía mayor posibilidad como en la teoría narrativista de Hayden White; Definida en la historia como contrafactualidad, lo

plausible ha sido rechazado hasta hoy puesto que no ofrece verdades ni tampoco responde al criterio cientificista por sugerir posibilidades de hechos que nunca existieron, de ahí la crítica a los filósofos de la historia especulativa como Marx, Hegel o Spengler que nunca vieron sus utopías ni colapsos civilizatorios realizados. Ya decía Ankersmit, “los sistemas especulativos son como las relaciones extramaritales: muchos las tienen, se supone que son tan naturales como emocionantes pero de todos modos no se ajustan a las reglas adecuadas” (2014, p.99).

Sin embargo, recientemente, el físico y profesor en historia de la ciencia de la UCLA, Matthew Norton Wise, escribió un artículo en la revista *Erkenntnis* titulado *La ciencia como relato (histórico)* (2011), una propuesta muy arriesgada que no pretende en sí el retorno de la historia a las pretensiones científicas. En realidad, asume el cambio de trayectoria metodológica que han adoptado las ciencias naturales en años recientes hacia posibilidades de índole narrativo con el objetivo de eliminar el carácter mecanicista que ha gobernado en el pensamiento occidental desde que la ciencia, pareciera, se adjudicó el único derecho para resolver las preguntas sobre la realidad fenoménica.

Comienza su recorrido defendiendo la “autonomía del lenguaje” al aceptar la propuesta de Russell Berman que el lenguaje es en sí mismo una tecnología. Esto resulta ser su vía de entrada para asumir que aunque existan teorías para catalizar el progreso en ciencia e ingeniería, un avance revolucionario es más probable que “surja de la entrada en escena de nuevas tecnologías que permiten a los investigadores analizar viejas cuestiones de manera nueva e incluso preguntarse por asuntos antes impensables (2011, p.1-2). Así, el lenguaje, considerado como una tecnología, es un elemento revolucionario que permite formular nuevo conocimiento sobre la realidad, inclusive si esta nueva tecnología incursionara las reglas y métodos establecidos de las ciencias naturales.

Si se toma en consideración el pensamiento de Wise, el carácter nomológico-deductivo de Hempel, que ha gobernado las ciencias naturales desde sus orígenes, y que por algún tiempo logró aceptación en los círculos históricos a mediados del siglo XX bajo el cobijo del positivismo lógico otorgándole el status protocientífico a la disciplina histórica, deberá, sino ser rechazado, al menos separado parcialmente para comprender que en todo modelo del lenguaje físico-matemático existe una cualidad narrativa y que “en el caso de las tecnologías relacionadas con la investigación científica, su función creativa tiene que ver con su capacidad de fundamentar diferentes relatos sobre los objetos que pueblan las ciencias” (2011, p.2)

Contrario a la tradición científica establecida, este argumento sostiene que el carácter explicativo no depende exclusivamente de dicho modelo matemático de los objetos físicos que pretende explicar, sino de la forma en cómo es transmitido o narrado. Wise se fundamenta en las ecuaciones derivadas parciales (EDP) que considera, han sido los medios y los objetivos de las explicaciones, en el sentido que éstas han posibilitado la “imaginación creativa” por parte de la intuición de los físicos especialistas al ejercer un uso creativo del lenguaje matemático –EDP- “a través de un relato sobre un campo del mundo determinado” (2011, p.3) En otras palabras, pese a que actualmente la mayor parte de la comunidad científica todavía lo niegue, Wise asegura que la narrativa es un intermediario que enlaza el lenguaje matemático con los fenómenos naturales o físicos permitiendo explicar dicho enlace y la evolución temporal de dichos procesos físicos por medio de un relato:

[...] diríamos que la tecnología matemática del lenguaje de las ecuaciones diferenciales parciales y sus soluciones ofrece una estructura deductiva exenta de narrativa a la que los físicos recubren con relatos a la hora de interpretar diversos fenómenos. Esta estructuración deductiva de los fenómenos ha constituido el canon de las explicaciones físicas. Pero el énfasis se ha puesto en las deducciones excluyendo los relatos que las recubrían y abstrayendo, por tanto, la historicidad de las explicaciones físicas (2011, p.5)

Para Wise, dicha historicidad es el punto de enlace que converge una vez más entre la ciencia y la historia dónde, así como sugiere la teoría de Hayden White, los relatos son los que definen el estatus explicativo de los fenómenos de la realidad. Pero, si el retorno de la narración en las ciencias exactas ha tenido su apogeo, tampoco ha sido del todo gracias a una renovación en el área de la lingüística, sino que la propia ciencia hubo de hallarse en una encrucijada desde la década de 1970, cuando el lenguaje científico se estaba convirtiendo en el principal problema para resolver dichos fenómenos sobre todo cuando los modelos deductivos resultaron ser muy simples y anticuados con respecto a los nuevos descubrimientos: la teoría de la relatividad o el “caos cuántico” (2011, p.5).

La teoría de la relatividad supuso el fin de la ciencia mecanicista. Einstein rompió con la tradición newtoniana y puso de manifiesto la condición caótica del universo lo que significó que el carácter deductivo fuera muy estrecho para comprender la magnitud de la nueva problemática. Cómo se ha dicho, los nuevos descubrimientos vinieron acompañados o surgieron de nuevas tecnologías, por lo que la forma para explicar dichos fenómenos naturales comenzó a depender de las revolucionarias computadoras que surgieron durante la segunda mitad del siglo XX. Para responder a infinitas posibilidades los científicos hubieron de reconocer el uso de simuladores dónde se programaban diferentes variables –EDP- de tal forma que la computadora fuera capaz de simular múltiples posibilidades cuando se tratara de explicar partículas microscópicas y sus trayectorias en un sistema.

Actualmente, una explicación del comportamiento dinámico de un sistema consiste en desarrollo en el tiempo de una simulación seguido visualmente a través de una pantalla... En estas situaciones complejas las simulaciones por ordenador, tanto las que comienzan a partir de EDP's como las que no, se han convertido en los modos de la explicación y probablemente, también en los fines de la misma. (2011, p.5)

Si bien la mayor parte de las respuestas obtenidas en las simulaciones nunca se han presentado en la realidad, Wise considera que la plausibilidad también pretende promover un tipo de

conocimiento mediante la trata de “objetos ficticios que posibilitan los cálculos y... ofrecen explicaciones intuitivas de fenómenos cuánticos” (2011, p.6), esto se agrega a que dichos cálculos lo hacen “en tanto protagonistas de un relato que describe su historia, una historia evolutiva generada por la simulación” (2011,p.6). Es decir, una reacción física o química es posible comprenderla de forma narrativa, no sólo sumando sus componentes ( $A + B$ ) que llevan a su producto ( $A + B \rightarrow C$ ) sino interpretando la evolución de dicha reacción mediante la creación de un relato o una narración para hacerla más asequible. ¿Cómo es que **A** reaccionó con **B** para lograr el producto **C**? Para responder, Wise toma las los conceptos *explanandum* y *explanans* del modelo de Hempel:

Estas propiedades se convierten en objetos físicos, matemáticamente y en la pantalla, a través de los lenguajes en los que se escribe su evolución. En este sentido, las distribuciones que emergen (el *explanandum*) son ante todos objetos históricos; es más, solamente cobran sentido a través de sus historias (*explanans*) (2011, p.8)

Wise pone como ejemplo el problema existente en localidades de la Toscana italiana sobre cómo estos afirman ser descendientes directos de los Etruscos. Mediante un simulador se tomó el ADN de muestras óseas de cadáveres etruscos y muestras de actuales de pobladores toscanos realizando 1000 simulaciones por cada prueba. Esto dio por resultado varias posibilidades que sólo pudieron interpretarse bajo el supuesto o teoría que la separación genética entre ambos pueblos pudo darse entre 240 y 500 generaciones pasadas. Mediante un relato histórico, los historiadores genetistas definieron que pudo haber sido una élite etrusca la que dominó a los pueblos toscanos para después mezclarse con ella, previo a la formación de la monarquía romana.

Wise refinaría dicho pensamiento y seis años después, en abril del año 2017, publicó un artículo en la revista *Studies in History and Philosophy of Science* que lleva como título *On the narrative form of simulations* (2017) algo que se traduce como “En la búsqueda de la forma narrativa de las

simulaciones” donde retoma algunos ejemplos de su publicación anterior y lo aborda con mejor precisión desde la filosofía de la historia. Define que las simulaciones “explican los procesos que simulan mediante la generación de un desarrollo temporal, una evolución o un escenario de un principio a un fin”. Basando en una investigación sobre simulaciones de copos de nieve, cada uno posee formaciones diferentes y cada uno se lee como una “narración histórica única” (2017, p.74).

Según las siete características de Wise, las simulaciones se construyen; se modifican; son exploratorias; son provisionales; tienen una perspectiva limitada; trabajan más por analogía que por necesidad y resultan ser más adecuadas para enfrentar las contingencias del mundo real (2017, p.76). Esto implica que dichas contingencias o situaciones plausibles que son generadas dentro de los simuladores, pueden comprenderse mediante construcciones narrativas donde se relacionan un limitado número elementos dentro de un contexto coherente y que sirven de base para una interpretación significativa de los datos programados en el simulador. En definitiva, se podría decir que la simulación es posibilidad, creación imaginativa e incluso, prevención.

Actualmente los historiadores mantienen el carácter mecanicista y causalista de eventos pasados que explican mediante una historia, por lo que siguen sumergidos en las características de la ciencia tradicional aun cuando ésta última se ha acercado más a la tradición narrativa de las humanidades y ha incorporado formas menos mecanicistas; Por su imposibilidad de predecir el futuro, la mayoría de los historiadores excluyen lo contrafactual y plausible puesto que lo asocian con algo no-empírico ni comprobable. Sin embargo, algunos filósofos e historiadores ya habían considerado que es posible hallar una comprensión histórica de mundos posibles a partir de una correcta explicación.

Desde *Tiempo y Narración* (2009) de Paul Ricoeur y su idea del “espacio de contingencia” o que son posibles otras historias, o la obra de *Mundos Posibles* (1991) de Geoffrey Hawthorn, ambos

sugieren que es posible hallar coherencia en las narraciones de contingencia, solamente si la explicación es adecuada para responder a dicha narración. “El proceso para rastrear hacia adelante lo que ya había sido rastreado hacia atrás, puede reabrir el espacio de contingencia que pertenecía al pasado cuando era el presente” (2009, p.158) pero “si lo contra-factual no es plausible, no creeríamos en su explicación” (1991, p.16). Esto indica que la comprensión histórica no depende de la ubicación espacial ni temporal de la narración, sino en la forma como dicha narración es interpretada y explicada para hacerla mucho más comprensible o verosímil.

Dentro de teoría de la simulación de Norton M. Wise, que pretende continuar la tradición narrativa liderada por Hayden White, así como los deseos De la Greca sobre que el narrativismo es la mejor oportunidad para la nueva filosofía de la historia, es posible hallar un potencial mucho más profundo para la comprensión de los acontecimientos en el pasado. Esto implica alejarse aún más del régimen causal-mecanicista, o minimizar la presión del modelo nomológico-deductivo, pero sin tratar de destruir el carácter lógico-racional de la disciplina histórica, sino desplazarlo a nuevos frentes que puedan ofrecer mejores frutos. Sería la oportunidad para generar un debate entre posibilidades que nunca existieron pero sin recurrir a prejuicios metódicos por ello, sino para permitir formular diversidad y alternativas futuras que permitan repensarse con respecto a los acontecimientos pasados. Es desde nuestro presente buscar en el futuro posible lo que un día será pasado.

La contingencia , basada en la capacidad de los historiadores para seleccionar e interpretar distintas “trayectorias” posibles que provienen del carácter azaroso, aleatorio *-random-* de los acontecimientos del pasado con el fin de otorgarles un sentido y orientación para el presente, puede ser una herramienta con mayor viabilidad más que nunca. Sobre todo, porque los críticos a dicha teoría, que por mucho tiempo la negaron, basando sus trabajos en los métodos científicos, ahora observan cómo es la propia tradición científica la que se está actualizando y adaptando a modelos

afines a la narración a medida que sus teorías deductivas se vuelven incapaces de responder al caos cuántico, viéndose obligados a utilizar simuladores que generan posibles y diversas trayectorias que les otorgan coherencia al inscribirlos en una narración.

Siguiendo los trabajos de Arthur Danto, Wise previene sobre si las simulaciones llegan a considerarse relatos o si únicamente alcanzan a la categoría de crónicas. Defiende que su valor trasciende de las crónicas porque aun cuando las simulaciones no tienen un fin último y que pretenden trayectorias infinitas, son los historiadores los que definen su historia, es decir la determinan en un espacio y tiempo para su comprensión, o, en otras palabras, la inscriben en un relato histórico único. "Lo que los historiadores pueden conseguir con sus relatos es dar cuenta retrospectiva de las condiciones en las cuales los agentes históricos encontraron las motivaciones y los recursos a actuar como lo hicieron. Estas condiciones se entienden mejor como de posibilidad, más que como determinantes o causas que expliquen directamente los resultados" (2011, p. 18-19).

Aún para los detractores de la teoría narrativa, que implica que la narración está muy alejada de los procesos de la experiencia, Wise, comparte la idea de David Carr y Ankersmit que la experiencia no está desligada de la propia estructura narrativa, y así, como insistía Paul Ricoeur y otros teóricos post-estructuralistas del lenguaje, a diferencia del tiempo real, el tiempo humano se mide a través de narraciones que otorgan sentido a la existencia humana. La temporalidad y la narratividad son la estructura inherente en la acción y la experiencia humana, que "la experiencia y la acción siempre tienen una estructura narrativa" (Ankersmit, 2012, p.36-38). Toda experiencia vivencial se valora a través de una historia dispuesta a contarse:

Pero cabe negar tanto la relevancia de las leyes universales para la narrativa histórica como la supuesta desconexión entre los relatos históricos y el mundo fenoménico, como hace David Carr (1986) al

argumentar que los relatos se fundamentan en la experiencia diaria del mundo a través del tiempo y que su capacidad explicativa depende del modo en que se ajustan a la experiencia temporal (Wise, 2011, p.17)

En este sentido, las simulaciones históricas, utilizadas para la contingencia y eventos sobre lo contrafactual producen historias de eventos posibles y alternativos basados en diferentes variables sucedidas en las experiencias del pasado: ¿Qué hubiera pasado si la Revolución Francesa no hubiese tenido lugar? ¿Qué hubiera pasado si la monarquía absolutista negara el ascenso de las repúblicas decimonónicas? ¿Qué sería de la libertad democrática y los Estados-Nación? ¿Hubieran tenido lugar los fascismos en el siglo XX? La contingencia permite revivir viejas experiencias y especular con otras que jamás sucedieron, pero sólo si dichas experiencias son verosímiles es posible hallar una comprensión narrativa y una reflexión que permita preguntarnos sobre nosotros mismos y el ahora.

La simulación permite la revaloración del pasado y el presente, así como la posibilidad de prepararse provisoriamente ante eventos futuros. ¿Hacia dónde se dirige una humanidad que no cumple con los Acuerdos de París, firmados en 2016? ¿Qué retos tendría si los países cumplen? ¿Qué sucederá si las naciones no reducen sus emisiones de carbono para cierta fecha? ¿Por qué los países no redujeron el uso de combustibles orgánicos hace varias décadas? Estas son preguntas que usualmente son aceptadas por los historiadores a manera de hipótesis aunque nunca se resuelven bajo la lógica historicista, o protocientífica. Sin embargo, la simulación y los avances tecnológicos están profanando las viejas escuelas del conocimiento permitiéndose un mayor uso de la imaginación y creatividad, sin tener que recurrir a la falsación y a la mentira, sólo al uso de ficciones de método.

Esto pudiera también traer dudas e incertidumbres para el futuro de la historia. Ya en la introducción de su libro *Virtual History* (1999) Niall Ferguson había mencionado como los usos de la contrafactualidad generan incertidumbre y rechazo por parte de los historiadores. El propio Carr estaba en contra de esta ya que la consideraba un “juego de salón”, Benedetto Croce un “juego

fastidioso”, Oakeshott puro “entretenimiento” -todos conceptos que hoy no tendrían nada de despreciables si se toma en cuenta el objetivo de este trabajo-, y todavía más crítico, el marxista E.P. Thompson la llamó “mierda antihistórica” (2000, p.5-6). Técnicamente, la tradición siempre irá a la defensa de la historiografía secuencial-causalista. Sin embargo, contra esto, Ferguson también se defiende bajo la condición del “caos” fenoménico como la ruptura con el “determinismo científico” o el fin de la historia protocientífica. (2000, p.70) a favor de algo diferente.

No se sabe a ciencia cierta que implicará la manipulación de las bases del andamiaje histórico en favor de nuevas y expectantes posibilidades. Como se ha dicho, la renuencia de todo este grupo de historiadores se debe más al miedo a que el edificio histórico en occidente colapse para siempre llevándose los consigo a un entierro seguro. Si no fuera así no causaría tanta incomodidad la pregunta que se propuso la historiadora estadounidense Gabrielle Michele Spiegel sobre “¿Qué pasará si empujamos la noción de mediación más allá del lenguaje, al dominio del juego, actuación o simulación? ¿Esto nos permitirá el salto de la muy criticada trampa de la representación? Y si es así. ¿A dónde nos llevará?” (Uricchio, 205, p.332). Una pregunta, sin lugar a dudas, especulativa.

### **3.3 Simulaciones históricas y videojuegos**

En *Playing with the Past*, Eric Champion reflexiona sobre la posibilidad de los nuevos entornos virtuales que permiten las nuevas tecnologías. El autor defiende el potencial de la simulación ya que “transporta a un tiempo o espacio del que es imposible o improbable experimentar directamente” (2010, p.4) y reconoce que la literatura crítica contra los nuevos mundos virtuales es marcadamente descriptiva dirigiéndose sólo a lo que está “equivocado o no está presente”. Es decir, que pretenden desprestigiar sólo por la falta de evidencias reales que ellos consideran significativos, aunque tampoco hacen nada para resolver o encontrar otras “posibles soluciones de diseño” (2010, p.11).

Para Champion, existen siete razones por la que es válido, importante e incluso necesaria la construcción de simulaciones o espacios virtuales: Promueven la tecnología; mejoran la condición motora; expanden las fronteras de la percepción y la experiencia; presentan ideas/objetos difíciles de hallar en el mundo real o en otros medios; preservan artefactos culturales a través de la 3D y 4D; engendran la discusión social y mejoran el aprendizaje mediante el potencial multimodal (2010, p.2-3). El énfasis en las ideas de “lugar” y “turismo virtual” que asume el arqueólogo británico tienen como finalidad no el desprecio por la tradición física de su profesión, sino un complemento a la misma, además de representar una alternativa para aquél “mercado de gente que por cualquier razón no puede dejar su casa” (2010, p. 5), por condiciones económicas o incluso discapacidad.

Toma como base para su argumento una maqueta digital diseñada en 1996 que recreaba la mítica ciudad mexicana de Tenochtitlan y cómo, con tecnología más reciente, fue posible realizar nuevas perspectivas logrando modificar su escala a tamaño real con la finalidad de realizar exploración virtual para mejor comprensión de la misma. Esto supone que con la más reciente tecnología se logró un nuevo tipo de inmersión y nuevas experiencias que permitieron comprender dicha representación virtual de manera diferente a la que se podía asumir, ya no solo con cualquier otra maqueta física, inclusive con mejores tecnológicas dentro de la propia maqueta digital. Este caso también pone a relieve el potencial de los simuladores para la recreación histórica y cómo es posible no sólo la divulgación de un contexto histórico prediseñado, también permite hacer preguntas que no se hubieran presentado si se hubiese tenido a escala y “frente a frente”, por ejemplo, al Templo Mayor:

Los viajes virtuales tienen el potencial de proveer una experiencia de inmersión espacial, con un completo y dramático rango climático y topográfico... También significan oportunidad para experimentar importantes eventos históricos de primera mano lo que requiere integrar y dotar de significado a artefactos, gente y lugares. (2010, p.8)

Llegado a este punto es debido retomar las consideraciones que los videojuegos son capaces de ofrecer un discurso muy entretenido. Sin embargo, dicho discurso equivale únicamente al grado de las representaciones. Hay que recordar que Gonzalo Frasca fue el primer teórico de videojuegos que en el año 1999 ingresó el concepto de “simulación” a los videojuegos para exponer que estos no son representaciones que el espectador disfruta de forma pasiva cual si observara una pintura, leyera un libro o viera una película. En el videojuego se participa de manera directa e interviene en los cambios o giros de la trama para alterar los resultados a través de un ejercicio lúdico mediante el cual, el usuario se adapta a las reglas impuestas por el juego aunque, en algunos casos, pueda transgredirlas. Es en este sentido que las simulaciones son generadoras de experiencias.

Pero si algo hay que tomar muy en cuenta para comenzar este apartado, es reconocer que las simulaciones con fines explicativos de los fenómenos naturales y sociales como la maqueta digital de Tenochtitlan o los trabajos de Norton M. Wise no son las mismas que aplican para los videojuegos ya que el principal objetivo de estos últimos es el entretenimiento. Sin embargo, algo que si es posible mencionar como característica compartida es que las simulaciones lúdicas también permiten al usuario un tipo de razonamiento, no para descubrir un fenómeno natural pero sí una reflexión donde el jugador se permite imaginar diferentes posibilidades de acción, jerarquizando y valorando la mejor estrategia que lo lleve al triunfo del mismo. Siguiendo las consideraciones de Wise, el jugador se convertiría en la variable diferencial de la simulación, o el elemento que determina la narración después de haber realizado un ejercicio reflexivo sobre las diferentes posibilidades que puedan conducirlo a uno o varios finales, de acuerdo al juego.

Es sorprendente como estos juegos produzcan tanta fascinación y sean al mismo tiempo herramientas generadoras de algún tipo de razonamiento. De acuerdo a la teoría de Ian Bogost (2007) esto es posible porque los videojuegos poseen una capacidad retórica propia. A decir verdad, los

griegos clásicos ya utilizaban la retórica como un medio de persuasión a través de la palabra o el escrito. Conforme su evolución, la cultura occidental utilizó el arte como medio de expresión y dichas imágenes se convirtieron en medios que comunicaban y transmitían mensajes, por lo que se les atribuyó una capacidad retórica de carácter visual tal y como sucedió con las películas y el cine desde el siglo XIX. Por otro lado, por sus cualidades específicas y su asociación con las nuevas tecnologías de la información, los videojuegos son catalogados dentro de lo que se conoce como retórica digital. Sin embargo, Bogost da un paso más allá por sus cualidades de estar mayormente ligados a la asimilación y generación de signos, los reconoce de *retórica procedural*:

Llamo a esta nueva forma retórica procedural, que es el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en un sistema de reglas que difieren de la palabra hablada, la escritura, las imágenes, o las imágenes en movimiento. Este tipo de persuasión está ligada con las computadoras: las computadoras corren procesos, realizan cálculos y manipulaciones simbólicas. Pero sugiero que los videojuegos... tienen poderes persuasivos únicos. Mientras que un software ordinario como un procesador de palabras o una aplicación para editar fotografías son usados para crear artefactos expresivos, estos usualmente no dependen de un orden computacional para dar una significación... Los videojuegos son artefactos computacionales que tienen significado cultural y computacional... son por lo tanto un médium particularmente relevante para la persuasión computacional y la expresión. (2007, XIX)

En resumen, existen simuladores diseñados exclusivamente para objetivos científicos y de conocimientos. Los videojuegos, por otro lado, son simulaciones video-lúdicas diseñadas también por tecnología computacional que si bien su fin último es el placer y entretenimiento, su capacidad de dar orden y significado mediante su carácter discursivo y la interacción entre la máquina y los jugadores, permite que estos últimos ejecuten un tipo de razonamiento y comprensión que se basa en el poder de convencimiento que propone dicho juego a partir de todo su complejo audiovisual y mecánico. Si lo ejecuta correctamente –superando obstáculos, siguiendo reglas y el proceso

narrativo-, se puede decir que el jugador se ha dejado convencer o persuadir por el juego mediante un ejercicio interactivo entre las acciones de este y las reglas impuestas por dicha máquina.

Esto supone el problema si el videojuego realmente otorga libertad al jugador o si está condicionado por sus reglas algorítmicas. La respuesta sería un poco de ambos ya que, como se ha dicho, las simulaciones funcionan tanto de la capacidad tecnológica como de la trayectoria de las variables, donde el jugador está condicionado por las imposiciones del videojuego pero también es decide desde un inicio cuál será su primer y último movimiento. Mejor dicho, la experiencia lúdica del jugador es determinada tanto por las limitantes y posibilidades del juego -incluyendo su potencial retórico o narrativo-, así como su capacidad creativa para responder a los obstáculos. Inclusive, en años más recientes la experiencia lúdica se complementa con el increíble valor que se le ha dado a la estética audiovisual, dónde el juego se goza más, si la ambientación es la más bella o realista.

En los videojuegos con temática histórica la situación no es muy diferente. Hay que recordar que si bien Frasca considera que los videojuegos deben de ser observados y estudiados como juegos, si se quieren abordar reflexiones representacionales de temas históricos es indispensable retomar las implicaciones narrativas, como las de Espen Aarseth, tal y como sugiere Sosa Castañón. Con mayor profundidad, Matthew Kapell y Andrew Elliott aseguran que su propio libro *Playing with the Past* (2013) se posiciona como una serie de debates donde se privilegia un “camino intermedio” entre observar a los juegos como narrativas y aquellos que lo abordan desde posiciones lúdicas. Esto se debe a que “los sistemas de reglas formalizados inherentes en los juegos, son por necesidad, externos a las popularmente conocidas reglas narrativas de la historia” (2013, p.18)

Los videojuegos con temática histórica, podrían considerarse simulaciones lúdicas donde está implícita la retórica discursiva de un pasado significativo y, por lo tanto, se regresaría al limbo sobre

si estos juegos son productores de conocimientos históricos. Tal y como explican las anteriormente mencionadas teorías del juego, la lúdica siempre ha escapado de la aprehensión teórica y metodológica de las ciencias porque su misma esencia le impide aferrarse al orden racional o a los determinismos biológicos y sociales. Si bien los autores no abordan estos aspectos de la realidad fenoménica, sí consideran que un juego no sería juego si se subsumiera completamente al orden lógico. En consecuencia, un videojuego con temática histórica inevitablemente estará suscrito a anacronismos o inexactitudes puesto que su finalidad no es totalmente el realismo o la verdad, sino el placer lúdico de acuerdo a los criterios de cada desarrolladora:

Los anacronismos e inexactitudes son diseñadas para mejorar las mecánicas del juego, y en estos casos vemos un conflicto entre las reglas de los juegos y las reglas de la historia académica: La historia está diseñada con el objetivo de conocimiento, comprensión e iluminación; Los videojuegos están diseñados para ser reproducidos. Como resultado se puede observar que la jugabilidad domina la historicidad (Kapell & Elliott, 2013, p.13)

Para ofrecer un panorama más claro de esto, los autores ponen en confrontación los términos precisión histórica *-historical accuracy-* contra autenticidad histórica *-historical authenticity-* para sugerir que en los juegos digitales la precisión histórica resulta menos importante en detrimento de la autenticidad puesto que la exactitud de los hechos históricos es menos indispensable que la experiencia lúdica del jugador, por lo tanto, no es obligación de este último empaparse del registro histórico tal y como fue, sino ser afectado por una atmósfera apropiada, verosímil que le haga creer que la simulación video-lúdica es en cierta forma históricamente auténtica (2013, p.360-361), logrando de esta forma la inmersión y una experiencia dónde el pasado significativo todavía es el principal promotor de ella pero dónde el *factum*, en su forma más radical, no es el objetivo principal.

Acercamientos	Ficciones Históricas			Características o razones	Pretensiones lúdicas
	Novela Histórica	Cine Histórico	Videojuego con temática histórica		
Descripción	Sí	Sí	Sí	Es necesario un marco contextual para introducir al lector, espectador o jugador.	Baja
Explicación	No	No	No	No busca dar clases de historia al lector, espectador o jugador.	Baja
Interpretación	No	No	No	Interpreta el pasado solo para darle sentido a su historia, no para descifrar la realidad fenoménica-histórica.	Media
Representación	Sí	Sí	Sí	No está obligada a decir la verdad pero logra acercamientos históricos a través de símbolos o tropos recurrentes de la historia popular.	Media
Simulación	No	No	Sí	Procura simular reglas de la realidad fenoménica-histórica mediante lenguajes computacionales con los que interactúa el usuario o jugador.	Alta

Figura 4. Cualidades de las ficciones históricas y el potencial de la simulación video-lúdica.

Esto tampoco pretende un determinismo lúdico y, por consecuencia, una razón por la cual este trabajo fuese innecesario. A decir verdad “los juegos digitales... son importantes no porque estén correctos o equivocados cuando se comparan con el registro histórico, sino en la forma como logran la interacción de un jugador con un pasado que se siente auténtico” (2013, p.361). De ahí que los estudios históricos sobre videojuegos manifiesten hoy más que nunca interés en los círculos humanistas, ya sea en la búsqueda de encontrarles un sentido histórico, el porqué de sus historiografías, o las implicaciones que generan. Los estudios sobre representación/simulación histórica sustentados en teorías y filosofías propias de la propia disciplina histórica tampoco tendrán que conformarse sino depende de ellos actualizarse, trabajar vía interdisciplinar y atravesar los

límites. Además, si algo nos ha demostrado la rebeldía de la lúdica es que ella misma sería la cualidad inherente en la búsqueda del propio conocimiento ya sea en las ciencias sociales, físicas o humanas.

No son pocos los historiadores o científicos que han hallado un tipo de placer a la hora de generar nuevos conocimientos, y la creatividad de su mente para llegar a ellos implica un ejercicio lúdico previo al dominio de la razón. El juego natural y creativo antecede a la plasmación racional de conocimientos científicos, de ahí que Marc Bloch considerara que la creación de una obra histórica es un juego creativo, que Collinwood abogara por el uso de la imaginación, que Hayden White la considerase un tipo de arte. La obra histórica es una producción creativa dónde intervienen factores como la selección, el ensamblaje y la presentación de datos del pasado que generan la narrativa histórica (Kapell, 2013, p.5) En resumen, la tensión entre juego-seriedad es difícil de separar, pero eso no asegura la existencia de un determinismo lúdico ni tampoco una fría y lúgubre forma de producir conocimientos. Solo son límites auto-impuestos social o culturalmente sobre lo que resulta válido para la construcción de conocimientos y lo que es un simple ejercicio lúdico.

Cuando la historia puede ser simulada, recreada, subvertida y reescrita en una variedad de niveles, nuevas preguntas surgen sobre la relación entre videojuegos y la historia que intenta representar, preguntas que los acercamientos tradicionales de la historia no pueden responder adecuadamente (Kapell, 2013, p.2)

Una vez entendido esto, hay que preguntarse cuáles son las características específicas para rescatar el valor histórico de estas obras video-lúdicas. En primer lugar hay que hacer una serie de delimitaciones conceptuales: Un *videojuego histórico* es aquél que por su impacto socio-cultural ha trascendido históricamente y logrado reconocimiento en la memoria colectiva. En este sentido videojuegos como Spacewar!, Pong, Pacman o Mario Bros, han logrado sobresalir por sus aportaciones tecnológicas, narrativas o estilo de juego único que les permitieron distinguirse de otros juegos. Sobre si es aceptable dicha conceptualización hay que recordar que en el año 2012 se

inauguró la exhibición *The Art of Videogame* en el Museo Smithsonian de Arte Americano donde se presentaron algunos de los videojuegos históricamente más significativos según una encuesta.

En cambio, un *videojuego con temática histórica* sería aquél que utiliza al pasado como un elemento “indispensable” para el juego. Sin embargo, sobre este caso existen dos subdivisiones: La primera asume que los videojuegos con temática histórica solo utilizan al pasado como mera ambientación, como un elemento secundario que se necesita para otros objetivos. En este sentido no se habla de un videojuego que profundice sobre el pasado, solo lo considera para cubrir otros requisitos. Por otro lado, la segunda subdivisión de este tipo de juegos serían los que sí utilizan al pasado como su argumento narrativo. Es decir que funcionan de acuerdo a la verosimilitud para lograr la inmersión del jugador en una narración presumiblemente histórica; Son aquellos juegos destinados a un público que gusta de la historia y saben que el tiempo invertido les procurará un tipo de experiencia sobre un pasado simulado. Una búsqueda del Homo-ludens por recrear su pasado.

Por razones al trabajo, se abordará la última problemática no sin antes invitar sobre la necesidad de abordar críticamente la primer sub-división ya que de ahí también se puede sustraer información valiosa para comprender el fenómeno entre los videojuegos y la historia, incluida la superficialidad, la irresponsabilidad y tergiversación radical o deliberada de la historia en la industria. Ahora, todavía queda por aclarar sobre cómo se construye una narración histórica en las simulaciones lúdicas por lo que seguirá la propuesta de Pérez Latorre sobre trabajar en el *Nivel Juego-Representación* que pretende el “análisis del mundo representado en el videojuego y las estructuras narrativas” (2013, p.139). Desde ahí es posible asumir que para lograr una estructura narrativa histórica se requieren tres elementos indispensables que juntos conforman el contexto del juego: el *sujeto histórico*, el *tiempo* y el *espacio*, los cuáles serán abordados desde varios ejemplos más adelante.

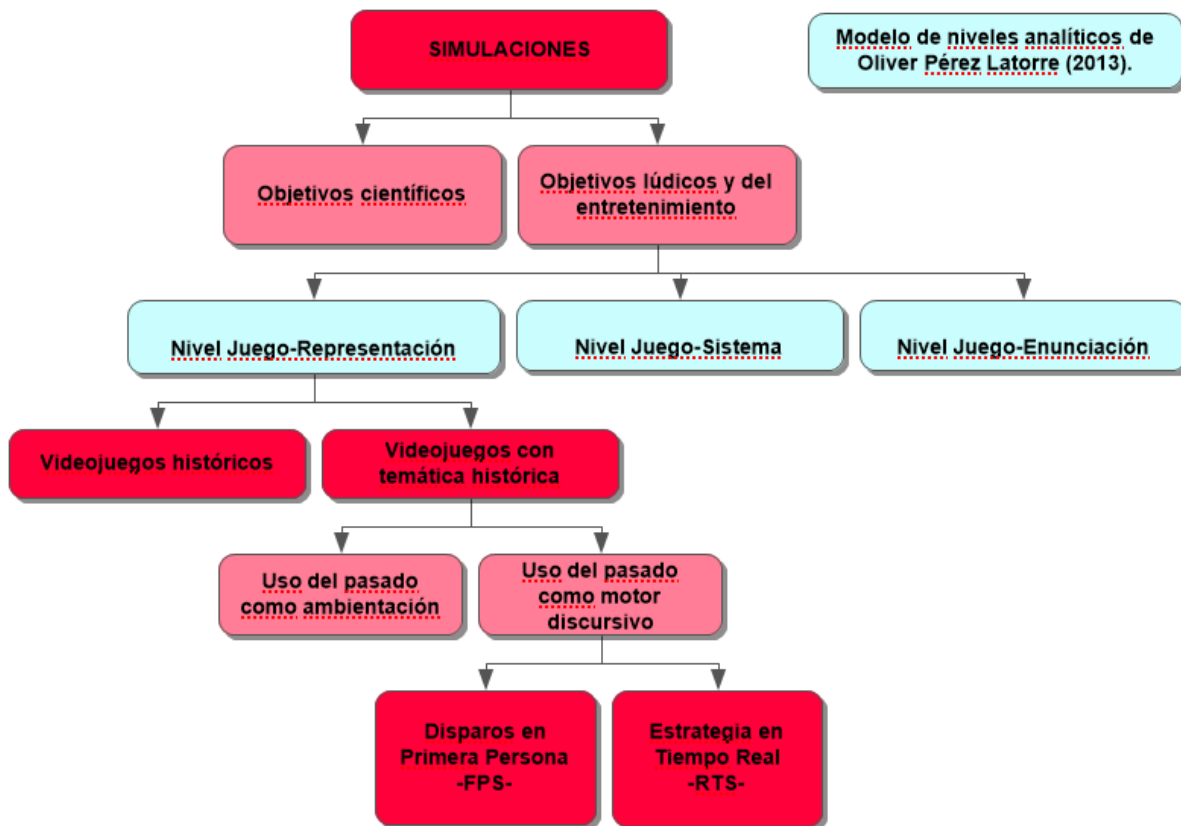


Figura 5. Diagrama del uso de las simulaciones y sus posibilidades en la historia.

Otro aspecto muy importante a considerar es sobre cuáles son los acontecimientos o periodos históricos elegidos por la industria para desarrollar juegos con temáticas históricas. El sitio de internet francés, *Historia Games*, es un blog dedicado a la reflexión de este tipo de videojuegos a través de artículos, reseñas o propuestas. Cuenta además con una amplia base de datos donde se presentan gran parte de los títulos considerados de temática histórica, incluyendo el año de desarrollo, el desarrollador, el género del videojuego y el contexto histórico. El usuario del sitio puede buscar información sobre dichos juegos a partir de una serie de filtros para delimitar su búsqueda. Uno de los filtros permite localizar juegos de acuerdo al periodo histórico incluyendo la Prehistoria, la Antigüedad, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea. Estos a su vez se

dividen en sub-categorías tal y como las invasiones mongolas y vikingas en la categoría medieval o la Primera y Segunda Guerra Mundial, o la Guerra Fría, en la categoría contemporánea.

Dicha base de datos revela más información de la que se puede suponer a simple vista porque demuestra el grado en cómo la industria de los videojuegos está trabajando con la historia y la forma como se hace uso del pasado, afectando la forma como lo percibimos y cómo puede llegar a reconfigurar la cultura histórica. Es decir, que este tipo de herramientas también revelan quiénes, cuántos y cómo son los jugadores que disfrutan lúdicamente con la recreación histórica. Esto a su vez tiene relevancia historiográfica en el sentido sobre cuáles son los periodos u acontecimientos históricos que prefieren los jugadores. Con ello es posible definir las afinidades históricas de los jugadores así como sus implicaciones políticas, económicas, sociales y culturales. Pareciera algo pequeño, pero abordándolo críticamente este tema pone a prueba muchos problemas actuales de la historia profesional, sobre todo porque se revela un papel muchas veces olvidado por los historiadores: el esfuerzo por escribir no para la academia sino para el “gran público”.

Un ejemplo de ello, sería la exorbitante cantidad de juegos sobre la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y que superan increíblemente a los ambientados en la Primera Guerra Mundial (1914-1918). El caso resulta interesante puesto que, historiográficamente, la Segunda Guerra ha sido también mayormente trabajada por la historia y hasta hace poco la Primera no generaba tanta fascinación como en años recientes. Esto es por supuesto debido al centenario de esta, en el año 2014, que trajo consigo una renovación historiográfica, además de la revelación de muchos documentales hasta entonces con material inédito y en algunos casos presentados a “color”. Este giro también se presentó en los videojuegos con la aparición de reconocidos títulos como *Valiant Hearts* (2014) o *Battlefield 1* (2016) que además revela cómo es sí existe una cooperación entre la industria de los videojuegos y la historiografía profesional.

Esto tampoco nos excusa de mencionar la cantidad de tropos históricos existentes en estos juegos. Retomando los “grados de existencia” propuestos por Ankersmit, se pueden representar con mayor facilidad objetos que ideas históricas por el simple carácter audiovisual del videojuego, y las ideas sólo se pueden manifestar a partir de toda la conjunción de elementos en la narrativa histórica. Estas ideas u objetos muchas veces suelen estar asociados con clichés, estereotipos que son fácilmente reproducibles y que parecen ser indispensables en las industrias del entretenimiento. Cómo se ha dicho en el primer capítulo de este trabajo, la del videojuego, por su propia tradición hegemónica occidental, suele trabajar con narrativas dominantes y durante gran parte de su historia ha normalizado la superioridad racial, la violencia de género, o minimizando la otredad en beneficio de los “White young teen boys in hypercapitalist America” (Alexander, 2016).

En este sentido se puede decir que en la narrativa de los videojuegos con temática histórica domina la conmemoración, la épica triunfalista, los héroes y reinos que superaron las adversidades y fueron partícipes del progreso histórico, tal y como hacía la literatura histórica en el siglo XIX con el romanticismo revolucionario francés o el historicismo alemán a partir de Leopold von Ranke cuando la historia fue utilizada en beneficio del Estado y era potenciada por el nacionalismo europeo de la época. La “historia la escriben los vencedores” dice aquella frase popular. Esto último se torna en controversia si se antepone la condición lúdica, o que se diga que “sólo es un juego” y se acepte cómodamente que el jugador pueda ocupar la posición de un soldado aliado en la Segunda Guerra Mundial que sólo puede conseguir los objetivos del juego eliminando de manera masiva y violenta a los soldados genéricos del ejército alemán. Soldados *sans-histoire* que fueron programados con el propósito de morir para la satisfacción lúdica y las pulsiones violenta del jugador.

Sobre lo último, es necesario mencionar que en la mayoría de los casos, los obstáculos en las simulaciones lúdico-históricas, suelen representarse como facciones, individuos o naciones

contrarias a las que el jugador hace uso. Bajo el privilegio occidental, son los personajes o estados occidentales los que dispone el jugador para enfrentarse a otras que no lo son. De ahí que sea más fácil que el jugador personifique a un soldado estadounidense que a un soldado alemán, puesto que dentro de lo políticamente correcto es más sencillo eliminar a un enemigo históricamente relacionado con el fascismo europeo y el antisemitismo que con el supuesto libertador de dicho régimen. No es casualidad que en los videojuegos con temática histórica hayan sido la Unión Soviética, el Tercer Reich Alemán y recientemente los fundamentalistas árabes los enemigos históricos por excelencia. ¿No es esta otra prueba más sobre las profundas implicaciones políticas en los “juegos para niños”?

De acuerdo a los intereses de cada compañía o empresa desarrolladora, los videojuegos con temática histórica pueden inscribirse en cualquier género de videojuegos posibles como en juegos de cartas con personajes históricos o simuladores de aviones históricos. Sin embargo, debido a la gran recepción e influencia que han tenido para el público masivo, existen dos géneros predilectos donde se presentan acontecimientos históricos como argumento narrativo: los *juegos de disparos en primera persona* –FPS- y los juegos de *estrategia en tiempo real* –RTS-. El primero es un género que vio la luz en 1973 con Maze y los primeros acercamientos al 3D, y el segundo vería su aparición a partir de los esfuerzos de Chris Crawford en Tanktics de 1972. En ambos casos el nominado “motor lúdico” que rige ambos géneros sigue y parece que seguirá siendo, la violencia y la guerra.

Un comentario: Hasta aquí se ha tratado el concepto de “simulación” en dos sentidos. El primero es el que asume Gonzalo Frasca sobre toda máquina con la capacidad para generar un entorno virtual como los son los videojuegos y donde existe una interacción entre jugador-máquina. En este sentido todo videojuego es una simulación, por lo tanto la postura de Frasca asume que todo videojuego con temática histórica también sería una simulación. El segundo concepto es el de Norton M. Wise, que asegura que las simulaciones son herramientas tecnológicas que permiten la creación de

conocimientos a partir de razonamientos plausibles y de contrafactualidad. Aplicado esto a los videojuegos se entendería que los videojuegos con temática histórica serían todos aquellos donde se ejecutan elementos que posibilitan el razonamiento contra-factual. Es decir, que jugarían con el pasado bajo preguntas como “¿Qué pasaría si yo, el jugador, interviniera en los hechos del pasado y cambiara el futuro?, ¿Qué repercusiones tendría mi acción?”

Sin embargo, no todos los videojuegos con temática histórica funcionan de esta última manera. A decir verdad, la cada vez más llamativa relación entre filosofía de la historia y lúdica digital se manifiesta aún más si se considera las formas como los videojuegos han tratado de apropiarse del discurso histórico narrativo. Tanto el causalismo y la secuencialidad que todavía se presentan como elementos indispensables en el paradigma irrevocable de la producción historiográfica profesional, como los recientes estudios que defienden el uso de la simulación como una herramienta capaz de producir conocimientos a partir de razonamientos contra-factuales, ambos también resultan formar parte de los dos géneros antes mencionados: *juegos de disparos en primera persona* –FPS- donde se aplica la narrativa secuencial-causalista, y la *estrategia en tiempo real* –RTS- que se permiten trabajar con la posibilidad, plausibilidad, diversidad narrativa o contrafactualidad.

Sobre el primer caso, desde que Maze permitió el desarrollo de entornos virtuales, los primeros juegos en primera persona y, subsecuentemente, los que estaban ambientados en temáticas históricas como Medal of Honor (1999) o Call of Duty (2001), todos estos compartían el formato narrativo secuencial-causalista, tal y como la consideración de White sobre que poseen motivos inaugurales, de transición y finales, en ese orden. Es decir, estos juegos se sustentan de la tradición historiográfica profesional para presentar una interpretación de dichos hechos pero sin eludir elementos primordiales de la historia real y presentarlos de forma secuencial donde el jugador recrea o revive dichos eventos del pasado supuestamente tal y como ocurrieron. Por ejemplo, en la campaña

soviética de *Call of Duty: World at War* (2008), el jugador inicia su recorrido narrativo de la campaña soviética desde la Batalla de Stalingrado en 1941 hasta concluir con la Toma del Reichstag en Berlín en 1945. Es una narrativa lineal con un inicio, un nudo y un desenlace.

Sobre el segundo, desde que Chris Crawford desarrolló *Tanktics*, un videojuego que comparte las características de un juego de mesa con temática histórica, este género ha evolucionado a narrativas históricas más complejas como *Age of Empires* (1997) o el inicio de la saga *Total War* con el videojuego *Shogun: Total War* (2000). En todos estos casos el modo de juego permite la selección de una civilización considerada importante dentro de la tradición historiográfica, que tratará de someter a otras civilizaciones del mismo contexto histórico vía económica, política, bélica, e inclusive, honoríficamente. A diferencia de los videojuegos causalistas de primera persona, los RTS no obligan al jugador a seguir la historia como realmente sucedió, sino que permiten que el jugador experimente con cada una de estas civilizaciones, llevándola a sus límites de acuerdo a sus capacidades y debilidades, explorando sobre la plausibilidad de la historia y logrando experiencias totalmente diferentes a las que se asumen en las películas o libros históricos.

### **3.3.1 Causalismo en los FPS. El acontecimiento histórico y el sujeto histórico individual**

Los videojuegos de disparos en primera persona o FPS, tienen la particularidad, como su nombre lo dice, de ser juegos dónde el objetivo solo se cumple mediante la superación de obstáculos después de haberles disparado. Empero, estos no son como el clásico *Space Invaders*, sino aquí el jugador ocupa el papel de una figura antropomórfica, no necesariamente humana, a la que se le atribuye al concepto literario de “primera persona”, aquél que indica que el narrador es el mismo protagonista; En los videojuegos esta característica se emula bajo un efecto de cámara, dónde la pantalla representaría la mirada del protagonista y, de acuerdo a sus movimientos en los controles de mando estos se manifestarían en el juego como acciones del mismo. Esto es lo que los teóricos de

videojuegos han definido como agenciamiento –*agency*–: aquél papel o rol que se le encomienda al jugador para atravesar la narrativa interactiva y lúdica.

Desde la relación protagonista-jugador o agenciamiento, en los FPS con temática histórica se podría vislumbrar que el jugador representa un agente del cambio histórico puesto que sus acciones son determinantes para conseguir el objetivo histórico-narrativo. El jugador sabe que para lograr la trascendencia sobre los eventos que se presentan en el juego es necesario concluir la historia, sólo así se pasa de ser una serie secuencial de eventos indefinidos, cuál si fueran crónicas, a un relato delimitado espacial y temporalmente con valor histórico. En resumen los jugadores se apropian de la narrativa histórica por medio de un protagonista y sus acciones le generarán la ilusión de ser partícipes de un evento histórico real: “¿Qué magnifico o terrible poder nos han ofrecido todas estas nuevas tecnologías para hacernos ver los más profundos deseos y pasiones de los seres humanos al generarnos tal fascinación por nuestro pasado?”

Quizás, sino en su totalidad, en la mayoría de los juegos FPS con temática histórica el protagonista resulta ser un individuo humano con la facilidad de portar armas, ya sea un soldado o un civil, que tiene como objetivo superar los obstáculos ya sea cumpliendo misiones o acabando con los enemigos de acuerdo al contexto histórico donde recurre toda la historia. Bajo los efectos de la inmersión, el jugador logra reconocerse como un individuo o personaje dentro y partícipe de dicho evento solo que, a diferencia de un personaje de una película o libro que están sujetos a los intereses del autor, aquí el jugador tiene el poder de acción, voluntad y libertad para interactuar dentro de la simulación y poseer, en cierta medida, mayor “responsabilidad” al momento de enfrentarse con la narrativa.

El acontecimiento histórico preferido en los FPS con temática histórica es el Desembarco de Normandía llevado a cabo por los ejércitos aliados en la Segunda Guerra Mundial aquel 6 de junio

de 1944. La primera presentación de este evento en un videojuego fue justo después que el cineasta Steven Spielberg hubiese incluido dicho evento como la primera escena de su película *Rescatando al Soldado Ryan* (1998). La popularidad de esta cinta fue tan bien recibida, que se invitó al propio director para que dirigiera el videojuego *Medal of Honor Allied Assault* (2001) y recreara la misma escena, algo que repetiría *Call of Duty: Big Red One* (2005) y *Call of Duty WWII* (2017) casi con la misma secuencialidad: Un transporte acuático que es interceptado por ametralladoras alemanas apostadas en las costas francesas, visualización visceral de los soldados aliados, penetración de las trincheras alemanas y sentimiento doloso pero triunfal después de la batalla.



Desembarco de las fuerzas estadounidenses en la playa Omaha, Francia, el 6 de Junio de 1944, mejor conocido como Día D, que formó parte de la Batalla de Normandía u Operación Overlord.

Si bien esto es la prueba más clara del uso de clichés y estereotipos en estos juegos, lo interesante a recalcar es el carácter secuencial de estos juegos. En el caso de *Allied Assault* o *Call of Duty*

WWII, la escena funciona como elemento introductorio para señalar al jugador el inicio de su aventura a través del frente occidental antes de llegar a Alemania y destruir al Tercer Reich. De esta forma al jugador se le prepara para lo que se avecina mostrándole, como suelen recurrir las industrias del entretenimiento, un evento que atraiga su atención tanto lúdica como histórica y, por tanto, lograr desde el primer momento, la inmersión de juego. Esta a su vez viene acompañada con el llamamiento al jugador a comprometerse con el deber de acabar con el ejército alemán mediante esfuerzos audiovisuales dónde se explican las atrocidades causadas por los alemanes y así motivarlos o justificar los siguientes momentos que vendrán acompañados de violencia extrema.



(Izquierda) Medal of Honor Allied Assault (2001) y (Derecha) Call of Duty WWII (2017) son algunos de los ejemplos más comunes en cuanto usos y abusos del pasado por parte de las industrias del entretenimiento, convirtiendo el pasado significativo en un espectáculo de clichés y estereotipos.

Según Uricchio la delimitación temporal de estos juegos es muy estrecha y por tanto los cataloga como momentos particulares *–particular moments–* (2005, p.330) ya que su duración es corta con respecto a todo el espectro histórico. Es decir, en su mayoría, los juegos sobre la Segunda Guerra Mundial no abordan todos los aspectos de ella, sino se enfocan en ciertos momentos y espacios

específicos, como ciertas operaciones o batallas en distintos frentes y en diferentes años, como en el norte de África o Stalingrado en 1941, Francia en 1944, y Alemania o las islas del Pacífico en 1945. En este sentido podemos considerar que la categorización de Uricchio es análoga a la propuesta del historiador francés Fernard Braudel sobre su idea del nivel inferior del tiempo histórico, la del acontecimiento histórico o *événementielle*, la corta duración: Una dónde no intervienen procesos socio-económicos ni condicionantes físicas o biológicas, sino la acción y el instante.

Pero, entonces, ¿Quiénes son los que intervienen en la creación del acontecimiento histórico? Retomando a Ivan Jablonka, la expulsión “yo” –*Je (en francés)*- es para los historiadores uno de los candados que separan la tradición literaria con la historia puesto que este lo vincularía con un carácter subjetivo, todo un sacrilegio para la teoría modernista de la historia. Irónicamente, coincide que “es el historiador quien habla, describe y anuncia, en un acto de presencia tan aplastantes que prefiere hacerse invisible” (2016, p.215), o mejor dicho, que su presencia es mucho más impactante que lo que asume. Es por eso que el uso del yo en la historia profesional también resulta ser una ficción de método. Aplicado la teoría del “yo”, la autenticidad histórica, y los efectos de inmersión en los FPS con temas históricos el jugador ha logrado lo que Uricchio considera una reconfiguración del hecho histórico que da lugar a un inconsciente histórico y lúdico (2005, p.327).

En su análisis de los juegos FPS de Medal of Honor, Laquana Cooke y Gaines S. Hubbell (2015) consideran que esto conlleva a un ejercicio de memoria –*memory work*- cuando se intenta representar un realismo histórico, funcional y mimético dentro de la acción del juego. Agregan que esto se logra por la combinación entre dicha acción, el agenciamiento del personaje y el contexto. Sin embargo, este ejercicio de memoria recae una vez más en temas en torno al discurso, la recreación de narrativas hegemónicas o el dilema entre la Historia oficial y la memoria popular solo para reafirmar la teoría de Alinson Landsberg sobre una “memoria protésica”: una proceso reflexivo que mezcla lo oficial

con lo popular, dónde al aceptar el discurso narrativo se estaría modificando la memoria personal del jugador. La historia la siguen escribiendo los vencedores.

Gaines y Cooke se encuentran del lado de Nina. B Huntemann sobre la relación del entretenimiento y la industria militar, y sustraen la idea de cómo en muchos de estos juegos se valida su autenticidad mediante entrevistas a soldados partícipes de ciertas misiones, por las creencias militares y el patriotismo, generando no sólo el efecto de realismo, también produciendo una “luz conmemorativa” dónde el jugador al validar las historias de los militares mediante dramatizaciones llenas de suspenso, acción y drama, acaba también por guardarles un cierto tipo de respeto (2015). En resumen, el soldado occidental, se convierte en paradigma del heroísmo, de la defensa de las libertades; en un sujeto mítico que se trasforma, que evoluciona, que sufre y reacciona hasta conseguir sus objetivos. Por otro lado el enemigo se convierte, como se ha mencionado, en un ser sin historia, un obstáculo sin nombre pero con figura humana que hay que superar a método de sangre y fuego., arma principal de las industrias del entretenimiento.

Como cualquier simulador, la innovación tecnológica ha hecho que cada vez más tengan mayor potencia, y en los videojuegos este deseo se ha manifestado en la necesidad de volverse cada vez más realistas. El hiperrealismo que comenzó a surgir en la década de 1990 con la aparición de entornos virtuales y la llegada de la 3D permitió la combinación de elementos narrativos, la técnica cinematográfica y la aparición de las cinemáticas, generando que los FPS de temática histórica se volvieran más amplios, con gráficas y visualizaciones más estéticas, recreando lugares, sonidos, armas y movimientos cada vez más verosímiles. Todos estos rasgos combinados permiten que el jugador no sólo se deslumbe con entornos diseñados meticulosamente por artistas digitales, también genera un grado de empatía con todo el ambiente que le rodea. No es lo mismo un precario y reducido

pueblo francés ocupado por los alemanes en 1944 en Medal of Honor Underground (2000) con una extensa recreación a escala de la península de Galípoli de 1915 en Battlefield 1 (2017).

### **3.3.2 Contrafactualidad en los RTS. La larga duración y el sujeto histórico abstracto**

El segundo gran género que hace uso del pasado es el RTS. Como se ha dicho este tipo de juegos tienen la característica de estar mayormente asociados a las condiciones de la plausibilidad o contrafactualidad, donde se permite más la exploración histórica que el determinismo secuencial-causalista. Sus fundamentos se basan en la gestión, en la estrategia y en el análisis previo a cualquier movimiento. Es decir, que a diferencia de los FPS, que su motivo principal es la acción inmediata, los RTS con temática histórica ofrecen la posibilidad de comprender el espectro o fenómeno histórico a partir de elementos como la producción, la economía, la diplomacia o la conquista, previniendo o anticipándose a los movimientos de los adversarios, ya sean otros jugadores o la inteligencia artificial del juego, razón por la cual están más ligados a los juegos de mesa.

Mientras que en los FPS predomina la acción del acontecimiento histórico, los RTS tienen la característica de cubrir un espectro más amplio de temporalidad y espacialidad. Esto permite que el videojuego no esté ubicado únicamente en un acontecimiento como la Primera o Segunda Guerra, sino que el juego puede ser ambientado, por ejemplo, desde la Prehistoria hasta nuestro presente, incluso proyecciones futuras, todo de acuerdo a los intereses de los desarrolladores. Si Uricchio observa la temporalidad de los FPS con la característica de acontecimientos históricos o “momentos particulares”, considera que en los RTS predominan las “eras históricas” –*historical eras*- (2005, p.330) donde el jugador se le encomienda la selección de determinada civilización con la que avanzará por el espectro histórico, adaptándose y aprovechando ciertas características prediseñadas que simulan tener fundamentos históricos que le servirán para cumplir los objetivos del juego.



Mapa de campaña de Empire Total War. Aquí el jugador gestiona y experimenta con la diplomacia, o la economía, discrepando y eligiendo la mejor opción que lo lleve al triunfo.

En los RTS la espacialidad puede ser de tres tipos: escenarios, mapas o campos de batalla. Los juegos de la saga *Age of Empires* (1997) y sus respectivas expansiones, fueron los primeros y hasta hoy de los más populares juegos de estrategia histórica dónde se ofrecía un escenario cuadrangular con visualización 3D dentro del cual se desarrolla todo el proceso lúdico, incluyendo la construcción de ciudades, obtención de recursos o enfrentamientos militares; En la saga *Europa Universalis* (2001) el escenario es similar a un juego de mesa donde se representa un mapa del continente europeo dividido en regiones políticas –Galicia, Sajonia, Bavaria, etc.-, cada una representando una casilla de juego o lugar por conquistar. Por último, la saga *Total War* (2000) sobresale por combinar un mapa como Europa Universalis, pero dispone de potencial gráfico para simular los enfrentamientos en 3D, de acuerdo a las acciones tomadas por el jugador en dicho mapa de juego.

La finalidad es convertir al jugador en estrategia militar y que sus acciones tenga consecuencias posteriores que se presentaran de nuevo en el mapa de juego.



Tanto en los RTS, como en los FPS, el motivo principal o discurso es la guerra. En el mapa de batalla su estrategia militar le permitirá vencer a sus rivales y las consecuencias de ella tendrán consecuencias en el mapa de campaña.

Por los motivos anteriores, en los RTS históricos, el jugador no puede presentarse como un sujeto histórico individual o mejor dicho, un personaje humano con la firme voluntad de lograr la trascendencia mediante logros propios dentro del acontecimiento histórico. Aquí el sujeto histórico se presenta como una identidad más allá de la personificación humana. Si existe la tendencia a asociar al sujeto histórico con un personaje histórico es porque occidente tiene arraigada en su cultura histórica mitificar a los héroes, no sólo con la novela ni el cine histórico. Hay que recordar que los historiadores medievales y renacentistas claramente trabajaban para enaltecer los logros e incluso

desdichas de quiénes les pagaban, principalmente los monarcas, la nobleza o el clero. Sin embargo, con el ascenso de nuevos colectivos desde el siglo XIX y siglo XX -los obreros, las mujeres, el LGBT, los afroamericanos, los indígenas, etc.-, el sujeto histórico se volvió un sujeto colectivo.

Esto dio como resultado un problema sobre “la ausencia de definición del sujeto” (Gómez, 2011, p.4). Con la ruptura de los grandes paradigmas y la fragmentación de la historia en el siglo pasado, se dio lugar a nuevos sujetos históricos y aunque dichos entes existen dentro de la realidad fenoménica, su validez histórica se ha venido concretando a partir de la construcción artificial realizada por los historiadores en sus obras –profesionales o no-. En este sentido el sujeto histórico, elemento primordial de la obra histórica, también está condicionado por la selección discriminatoria del historiador y es este último el principal encargado en decidir cuál será el protagonista de su obra ya sea alguna ideología, pensamiento, personaje, colectivo, lugar, etc. De esta manera el sujeto histórico bien puede ser considerado el Rey Felipe II de España, de acuerdo a Geoffrey Parker o Henry Kamen, la economía española en el siglo XVI según Máximo García, o el propio Mar Mediterráneo en los tiempos del rey mencionado, por parte del historiador francés Fernand Braudel.

En los videojuegos, esta discriminación está muy presente, y en los RTS, donde no se utiliza alguna personificación humana, el sujeto histórico con el que se agencia el jugador, bien puede ser una ideología o un propio sistema económico. Retomando a Braudel, este género podría bien adecuarse a la categoría de “media duración” o “larga duración”, puesto que los agentes para la supervivencia de la civilización, o el triunfo del jugador, son el determinismo ecológico y la estabilidad de los sistemas económicos. Si uno de ellos fallara la civilización colapsaría y el jugador habrá perdido la partida. Este es un ejemplo de la retórica procedural de Bogost ya que al anunciarse la falta de recursos o de ejército, el jugador irá comprendiendo algunas necesidades básicas para la

supervivencia de las civilizaciones. El juego transmite un mensaje histórico, que, aunque simple, no está equivocado.

Sobre el asunto del dominio, el control y la conquista, usualmente al jugador se le permite elegir como civilización aquellas que más impacto han tenido en la historia o que historiográficamente están mayormente trabajadas. En el caso de *Empire Total War* (2007), un juego ambientado entre los siglos XVIII y XIX, posee un mapa de juego que representa Europa, Norteamérica, la India y otras regiones menores donde al jugador se le permite agenciarse del Impero Español, Imperio Otomano, Gran Bretaña, Francia, Suecia, Países Bajos, Prusia, Polonia-Lituania, Rusia, Austria o el Imperio Maratha. Cada una de estas facciones cuenta con unidades o habilidades especiales militar, económica y políticamente de acuerdo a su importancia o valor histórico en dicho periodo. Por ejemplo, los británicos contarán con mejores tecnologías que los otomanos o marathas y sus ejércitos serán marcadamente más poderosos. Asimismo, los españoles tendrán mejores relaciones diplomáticas con Francia que los Países Bajos ya que la Guerra de Sucesión está presente.

El juego se compone de un sistema de turnos donde cada uno representa un año histórico y en los cuáles tanto el jugador y la inteligencia artificial –otras civilizaciones- realizarán movimientos para su propia supervivencia. También, existen un gran número de facciones menores que refuerzan la autenticidad histórica del juego tal y como los Estados Papales, Hannover, Saboya, Quebec, Dinamarca, Persia, pueblos iroqueses, etc. Asimismo, el mapa está lleno de zonas económicas como las de pieles en Norteamérica o Rusia, o de azúcar y tabaco en el Caribe, que se conectarán a través de rutas comerciales marítimas de la época y que regularmente son invadidas por corsarios o piratas, alterando la economía global, la del jugador y otras civilizaciones. Resumiendo, los RTS, son escenarios dinámicos de carácter organicista que tras una alteración en una mínima parte del mapa

surge un efecto mariposa que afecta los elementos menos esperados. De esta forma el jugador se ve obligado a utilizar la táctica y la estrategia previniendo los futuros turnos.

Lo plausible histórico se logra por la delimitación de las reglas del juego. Aunque no sea del todo preciso, el juego ofrece rutas comerciales, banderas, barcos, unidades militares, regiones políticas o universidades que sí existieron, dónde surgirán gentilhombres e intelectuales como Stuart Mill o Adam Smith, que ayudarán para desarrollar nuevas tecnologías militares, económicas o filosóficas como el utilitarismo, el contrato social o la bayoneta enclaustrada, cada una con beneficios únicos; Si las economías fracasan se esperan levantamientos revolucionarios o contra-revolucionarios que tendrán que ser aplastados si no es que se quiere ver el ascenso de nuevas facciones y la aparición de nuevos enemigos. En definitiva, los RTS de temática histórica también hacen uso de los tropos característicos de la historia popular, sólo para profundizarla a niveles mayormente lúdicos.

Las condiciones de victoria son específicas para cada civilización. Para alcanzar el triunfo los británicos tendrán que haber conquistado algunas regiones de la India o mantener las Trece Colonias, mientras que el Imperio español tendría que haber evitado la independencia de sus colonias en América. Si bien los objetivos están predefinidos, la contrafactualidad se hace presente en todo el desarrollo narrativo del juego. ¿Qué pasará si antes de enfrentar de evitar la independencia americana, los británicos deciden conquistar los Estados Papales? Esto hará que todas las facciones católicas terminen declarándole guerra y en algún momento Francia y España decidan invadir las trece colonias causando un efecto en cadena. Si bien esto se aleja de la verdad, se ha dicho que la exploración histórica es un recurso que permite la experimentación con el pasado para enriquecerla. No es desprestigiar los hechos reales sino reforzar los deseos y pasiones históricas que solo permiten estos medios. Hay que recordar que la fascinación histórica no sólo es cognitiva, también es lúdica.

## Conclusiones

Hace apenas poco más de un año que se presentaban en conferencias tecnológicas los nuevos cascos de realidad virtual. Hoy en día esos cascos se venden en cualquier negocio como accesorios para las nuevas videoconsolas y que son utilizados para generar nuevas experiencias a los jugadores. En las conferencias tecnológicas este dispositivo aseguraba una revolución total en el mundo del entretenimiento ya que su objetivo consistía en lograr una mayor inmersión al usuario al aislarlo del mundo real, cerrando las posibilidades de ver fuera de la pantalla o escuchar más allá del casco. Dicha inmersión, aunado con la experiencia lúdica fue capaz de generar sensaciones hasta entonces imposibles en la industria de los videojuegos. Suponiendo que estos últimos se originaron hace casi setenta años, y tuvieron un repunte en innovación tecnológica desde finales de los años ochenta bajo la mano de grandes inversionistas en la era neoliberal, nada detiene a la idea lo que la industria es capaz de desarrollar, tecnológicamente hablando, en los años venideros.

Lo interesante de todo esto es que este pequeño aparato vuelve a renovar los enormes debates sobre los usos y abusos de la tecnología. Mientras que los amantes de los videojuegos observan la maravilla que estos representan, para otros también implican nuevos retos. Y es que volvemos a enfrentarnos a temas sobre las disparidades económicas debido a sus precios y quiénes tendrían acceso al consumo –uso y abuso- de sus discursos; el derecho humano al juego; la alienación y el escape del “yo” hacia nuevos y bellos entornos virtuales, así como el cada vez mayor dominio de las industrias del entretenimiento a escala global y que muchas veces llegan a pervertir identidades culturales con sus nefastos y muchas veces falsos discursos pero que por sus capacidades retóricas pueden convertirse en verdades.

Sin embargo, no todo en el mundo de los videojuegos es negativo y prohibirlos del debate no hará más que generar más cataratas en los ojos del mundo académico y menor participación de futuros investigadores. Si algo que bien aprendí por parte de muchos historiadores a lo largo de estos años, es que todo el pasado se vuelve historia mientras sea historizable (valga la redundancia). El problema no se encuentra en el tema de estudio ni en su periodización, sino en la fuerza histórica que contenga para ser extraída mediante la reflexión crítica-histórica, historiográfica o filosófica. Si este trabajo sigue encontrando rechazo por parte de mis homólogos, de mis profesores y demás investigadores en humanidades o ciencias sociales, creo resultará muy difícil intentar convencerlos de la urgencia que requiere nuestro pasado reciente para comprender la inmediatez del presente.

Recuperemos la idea que los videojuegos ya no se venden como simples juegos, sino como experiencias. Experiencias que van permeando en lo más recóndito de nuestras culturas, convirtiéndose en elementos que las reconfiguran y volviéndose en variables cada vez más determinantes para la comprensión de nuestra humanidad. Como dije anteriormente, este trabajo es el resultado de muchas dudas e inquietudes que he tratado de resolver desde hace un buen tiempo. Espero que estas mismas preguntas vayan haciendo eco en las futuras generaciones de historiadores y si alguien está dispuesto a contradecir muchas de estas ideas que sea bienvenido al debate y que se presente al campo de batalla. Ya decía Ivan Jablonka, así como cualquier juego, también “la historia es agonística”.

## Referencias

### Libros

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The John Hopkins University Press.
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1998) *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos Filosóficos*. España: Editorial Trotta.
- Ankersmit, F. (2012). *Meaning, Truth and Reference in Historical Representation*. Ithaca & Nueva York, Estados Unidos: Cornell University Press.
- Ankersmit, F. (2014) *Historia y Tropología. Ascenso y caída de la metáfora*. México: FCE.
- Assman, A. (2007). *Geschichte im Gedächtnis: Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*. Alemania: Taschenbuch.
- Baer, R. (2005). *Videogames: In the beginning*. Nueva Jersey, Estados Unidos: Rolenta Press.
- Bahamonde, A. (2012). *El mundo contemporáneo. Del siglo XIX al XXI*. México: Taurus.
- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Bell, D. (2006). *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Cafagna, L. (1961). *La economía de la Unión Soviética*. México: UTEHA.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Acces to Historical Practices*. Nueva York & Abingdon: Routledge.
- Danto, A. (1989). *Historia y narración. Ensayos de filosofía analítica de la historia*. Barcelona, España: Ediciones Paidós
- DEV. (2016). *El libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*. Madrid.
- Elías, N. & Dunning, E. (1992). *Deporte y Ocio en el proceso de la civilización*. Madrid, España: FCE.

- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture. Surface play and Spectacle in New Media Genres*. Londres & Nueva York. Routledge.
- DeMaría, R. & Wilson, J. (2004). *High Score. The illustrated history of Electronic Games*. Estados Unidos: McGraw-Hill.
- Dillon, R. (2011). *The Golden Age of Video Games. The birth of a Multibillion Dollar industry*. Nueva York & Londres: CRC Press.
- Donovan, T. (2010). *Replay. The History of Video Games*. Inglaterra: Yellow Ant.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: FCE.
- Ferguson, N. (Ed.). (1999). *Virtual HIstory: Alternatives and Counterfactuals*. Estados Unidos: Basic Books.
- Fouillet, A. (2014). *L'empire ludique: comment le monde devient, enfin, un jeu*. Francia: Broché.
- Galloway, A. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- González, J. (1993). *Tractatus ludorum: una antropología del juego*. España: Anthropos.
- Groot, J. (2009). *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. Abingdon, Inglaterra: Routledge.
- Hermann, L. (2001). *Phoenix: The Fall & Rise of Home Videogames*. Nueva Jersey: Rolenta Press.
- Hobsbawm, E. (1999). *Historia del Siglo XX*. Buenos Aires, Argentina: Crítica.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Historia Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Huntemann, N. & Thomas, M. (Ed.). (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Londres & Nueva York: Routledge.
- Huntemann, N. & Aslinger, B. (Ed.). (2013). *Gaming Globally. Production, Play, and Place*. Nueva York, Estados Unidos: Palgrave Macmillan.
- Jablonka, I. (2016) *La historia es una literatura contemporánea*. México: FCE
- Judt, T. (2013) *¿Una gran ilusión? Un ensayo sobre Europa*. México: Taurus.
- Judt, T. (2011). *Postguerra. Una historia de Europa desde 1945*. México: Taurus.

- Kapell, M. & Elliott, A. (Ed.). (2013). *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. Nueva York & Londres: Bloomsbury.
- Kent, S. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond. The story behind the raze that touched our lives and changed the world*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. & Peuter, G. (2005). *Digital Play. The interaction of Technology, Cultuer, and Marketing*. Montreal, Kingston, Londres & Ithaca: McGill-Queen's University Press.
- Marucse, H. (1983). *Eros y Civilización*. Madrid, España: Sarpe.
- Munné, F. (1980) *Piscología del tiempo libre: un enfoque crítico*. México: Editorial Trillas.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. Estados Unidos: CENGAGE
- Pons, A. (2013). *El desorden digital: Guía para historiadores y humanistas*. España: Siglo XXI Editores.
- Rifkin, J. (2001) *La Tercera Revolución Industrial: cómo el poder lateral está transformando la energía, la economía y el mundo*. Gran Bretaña: Palgrave Macmillan.
- Russell, J. (2012). *Generation Xbox. How Video Games Invaded Hollywood*. Inglaterra: Yellow Ant.
- Schiller, F. (2016). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Trad. Martin Zubiria. Mendoza, Argentina: Universidad Nacional de Cuyo.
- Stiglitz, J. (2000). *Economía del sector público*. España: Antonio Bosch Editor
- Squire, k. (2004). *Replaying History: Learning Wolrd History Through Playing Civilization III*. Indiana University.
- Ticineto, P. & Halley, J. (Ed.). (2007). *The Affective Turn. Theorizing the social*. Durham y Londres, Inglaterra: Duke University Press.
- Tozzi, V. (2009). *La historia según la nueva filosofía de la historia*. Buenos Aires, Argentina: Prometeo Libros.
- Vargas, M. (2012). *La civilización del espectáculo*. Venezuela: Alfaragua.
- Veblen, T. (2000) *Teoría de la clase ociosa*. El Aleph Editores.
- White, H. (1992). *AEl contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona, España: Ediciones Paidós

White, H. (2014). *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. México: FCE.

Winnicot, D. (1987) *Realidad y Juego*. México: Gedisa Mexicana.

Wolf, M. & Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Londres & Nueva York: Routledge.

Zinn, H. (2005). *La otra Historia de los Estados Unidos. Desde 1492 hasta el presente*. Hiru.

### **Capítulos de libros**

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf, M. & Perron, B. (Ed.), *The Video Game Theory Reader*, (221-236). Londres & Nueva York: Routledge.

Uricchio, W. (2005) Simulations, History and Computer Games. En Raessens, J. & Goldstein, J. (Ed.), *Handbook of Computer Game Studies*, (327-338). Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press.

Pérez, A. (2013). Video Game Development in Argentina. En Huntemann, N. & Aslinger, B. (Ed.), *Gaming Globally Production, Play, and Place*, (79-84). Nueva York: Palgrave Macmillan.

Portnow, J., Protasio, A. & Donaldson, K. (2013) Brazil: Tomorrow's Market. En Huntemann, N. & Aslinger, B. (Ed.), *Gaming Globally Production, Play, and Place*, (75-78). Nueva York: Palgrave Macmillan.

Tan, P. & Konstantin Mitgutsch. (2013). Heterogeneity in Game Histories. En Huntemann, N. & Aslinger, B. (Ed.), *Gaming Globally Production, Play, and Place*, (91-97). Nueva York: Palgrave Macmillan.

Vergara, (2005). ¿Un futuro sin historia? Un debate entre Pérez Zagorin y Keith Jenkins (1999-2000). En Morales, L. (Ed.), *Historia de la historiografía contemporánea (de 1968 hasta nuestros días)*. Antologías Universitarias.

### **Artículos o libros de internet**

Calvert Journal (2014). *Patriot games: a brief history of Russian video gaming*. Recuperado en <https://www.calvertjournal.com/articles/show/3395/Russian-video-games-history>

Collantes, F. (2008). *El milagro japonés y el desarrollo del Lejano Oriente*. Recuperado de <https://www.educacion-holistica.org/notepad/documentos/Grandes%20civilizaciones/Japon.pdf>

DFC- (2015). *DFC Intelligence Forecasts Global VideoGame Software Industry to Reach \$100B in 2019 Core Gamers Expected to Be Biggest Driver of Growth*. Recuperado de <https://archive.org/details/pdfy-VsrTsMWp2GkRokEZ>

Frasca, G. (1999) *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

La edad del pixel (2014). Recuperado de <http://laedaddelpixel.blogspot.mx/2014/12/libro-edad-del-pixel.html>

Le Diberder, A. & Le Diberter F. (1994). Qui a peur des jeux vidéo?. Recuperado de <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1994-02-0100-018>

Rüsen, J. (1994). *¿Qué es la cultura histórica?: Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia*. Trad. Sánchez Costa. Recuperado de [http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura\\_historica.pdf](http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf)

Russel, B. (1932). *Elogio de la ociosidad*. Recuperado de <http://alcoberro.info/pdf/russell3.pdf>

#### **Artículos de revista o journal en internet**

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1), Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Abarco, M. (2010). Reseña de Tozzi, Verónica La historia según la nueva filosofía de la historia, *Páginas de Filosofía*. XI(13), 190-193.

Agnew, V. (2007). History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 11(3), 299-312, DOI: [10.1080/13642520701353108](https://doi.org/10.1080/13642520701353108)

Ankersmit, F. (2006). Representación, “presencia” y experiencia sublime. *Historia y Grafía*, (27), 138-172, Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/589/58922905006.pdf>

Athanasiou, A., Hantzaroula, P. & Yannakopoulos, K. (2008). Towards a New Epistemology: The “Affective Turn”. *Historien*, 8, 5-16, DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/historein.33>

Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2016). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, DOI: [10.1080/13642529.2016.1256638](https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638)

Champion, E. (2014). Playing with the Past. *Human-Computer Interaction Series*. DOI: [10.1007/978-1-84996-501-9](https://doi.org/10.1007/978-1-84996-501-9)

- Cooke, L. & Hubbell, G. (2015). Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. *Game Studies*, 15(2). Recuperado de <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>
- La Greca, M. (2013). Entre la ironía y el romance: Pasado, Presente y Futuro de la Filosofía de la Historia Narrativista. *Páginas de Filosofía*, año, XIV(17), 22-48, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5037695>
- Korstanje, M. (2008). La influencia de la filosofía Epicúrea en la formación del Otium Latino. *A Parte Rei*, 57(12) 1-9, Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/korstanje57.pdf>
- Korstanje, M. (2009). La germaneidad y el ocio en el mundo antiguo: entre la ideología y el placer. *Culturales*, 5(10) 177-200, Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/694/69412157007.pdf>
- Mink, L. (1966). The Autonomy of Historical Understanding. *History and Theory*, 5(1), 24-47, DOI: [10.2307/2504434](https://doi.org/10.2307/2504434)
- Mink, L. (1970). History and Fiction as Modes of Comprehension. *New Literary History*, 1(3), 541-558, DOI: [10.2307/468271](https://doi.org/10.2307/468271)
- Pérez, O. (2013). The European videogame: An introduction to its history and creative traits. *European Journal of Communication*, SAGE, 23(2), 136-151, DOI: [10.1177/0267323113477365](https://doi.org/10.1177/0267323113477365)
- Picard, M. (2013). The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies* 13(2), Recuperado de <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>
- Švelch, J. & Krobová, T. (2016). Historizing video game series through fan art discourses. *Transformative Works and Cultures*, 22, DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2016.0786>
- Therrien, C. (2015). Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. *Game Studies*, 15(2), Recuperado de <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>
- White, H. (1966). The Burden of History. *History and Theory*, 5(2), 111-134, DOI: [10.2307/2504510](https://doi.org/10.2307/2504510)
- Wise, N. (2011). Science as (Historical) Narrative. *Springer*, 75(3), 349-376, DOI: [10.1007/S10670-011-9339-2](https://doi.org/10.1007/S10670-011-9339-2)
- Wise, N. (2017). On the narrative form of simulations. *Studies in History and Philosophy of Science Part A*, 62, 74-85, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2017.03.010>
- Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *Computer*, 38(9), 25-32, DOI: [10.1109/MC.2005.297](https://doi.org/10.1109/MC.2005.297)

### **Artículos de periódicos online**

Blanc, A. (2015). Le jeu est un espace de subversion. *The Dissident*. Recuperado de <http://the-dissident.eu/le-jeu-est-un-espace-de-subversion/>

Leigh, A. (2014). “Gamers” don’t have to ve your audience. “Gamers” are over. *Gamasutra*. Recuperado de [https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers\\_dont\\_have\\_to\\_be\\_your\\_audience\\_Gamers\\_are\\_over.php](https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php)

Rico, G. (2011). *La internacionalización de Moy*. Expansión. Recuperado de <https://expansion.mx/expansion/2011/09/14/la-internacionalizacin-de-moy>

Villa, P. (2015). *El glorioso pasado y el difícil presente de las arcade en México*. En Xataka. Recuperado de <https://www.xataka.com.mx/videojuegos/el-glorioso-pasado-y-el-dificil-presente-de-las-arcade-en-mexico>

### **Tesis en internet**

Sosa, G. (2014). *Los usos del pasado en los videojuegos: una aproximación al problema de jugar con el pasado* (Tesis de maestría). Recuperado de [https://www.academia.edu/9416337/Los\\_usos\\_del\\_pasado\\_en\\_los\\_videojuegos\\_una\\_aproximaci%C3%B3n\\_al\\_problema\\_de\\_jugar\\_con\\_el\\_pasado](https://www.academia.edu/9416337/Los_usos_del_pasado_en_los_videojuegos_una_aproximaci%C3%B3n_al_problema_de_jugar_con_el_pasado)

González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. (Tesis de doctorado). Recuperado de <http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/VideojuegosTransSocialCarlosGTardon.pdf>

### **Libros electrónicos**

Cunningham, A., Langlotz H., Rhode, M. & Whaley, C. (2008). *Video Games Industry Overview*. Recuperado de [http://holgerlanglotz.de/downloads/BU4510\\_VideoGamesIndustry\\_LanglotzEtAl.pdf](http://holgerlanglotz.de/downloads/BU4510_VideoGamesIndustry_LanglotzEtAl.pdf)

Ménéghin, C. (2009). *Des jeux vidéo à la bibliothèque*. Barcelona: ENSSIB. Recuperado de <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf>

### **Referencias páginas web**

BBC. (2016). *El hombre que hizo el “peor videojuego del mundo”*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160222\\_tecnologia\\_atari\\_et\\_videojuego\\_peor\\_d\\_el\\_mundo\\_wbm](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160222_tecnologia_atari_et_videojuego_peor_d_el_mundo_wbm)

BBC. (2017). 1951. *King George opens Festival of Britain*. BBC on this day. Recuperado de [http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/may/3/newsid\\_2481000/2481099.stm](http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/may/3/newsid_2481000/2481099.stm)

### **Videos en internet**

Videoconferencias FCPyS. (2016, Octubre 27). Segundo coloquio de investigadores de videojuegos. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VR3QVJWgYHA>

Vélez, A. *The Video Games Industry in Latin America*. En *CassualConect* (2016 junio 6) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cBmJIfUD6hU>

### **Documentales**

Goldgewicht, R. (2014). *Gameplay*. La historia de los vidojuegos [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lux Digital Pictures.

Snead, J. (2014). *Video Games: The Movie*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Mediajuice Studios.