

## UNA MIRADA GEOGRÁFICA

*Alexis Uriel González Correa*

UAM Iztapalapa

Phillip Penix-Tadsen (ed.), *Video Games and the Global South*, Pittsburgh, Carnegie Mellon University, ETC Press, 2019, 299 pp.

Para gran parte de la academia, la historia de los videojuegos continúa siendo un campo “novedoso” de estudios, aunque su desarrollo, por lo menos en el medio anglosajón, puede trazarse desde finales del siglo xx y comienzos del xxi.<sup>1</sup> Como argumenta Phillip Penix-Tadsen, editor de *Videogames and the Global South*, aunque estos estudios incentivaron la investigación acerca de la industria de los videojuegos, en ellos se percibe la existencia de una sola historia, la cual comienza y acaba en Estados Unidos, Europa occidental, Japón y Corea del Sur,<sup>2</sup> dejando de lado las discusiones realizadas en otras latitudes sobre videojuegos, cultura del juego y estudios sobre los videojuegos.

Afortunadamente, esta tendencia comenzó a transformarse en la última década, cuando al ampliar la mirada geográfica del fenómeno, emergió una realidad más compleja que incorporaba los circuitos de reproducción y distribución informales en las reflexiones, dibujándose así un mercado internacional vasto y contradictorio de los relatos occidentales sobre los videojuegos, que priorizaban el consumo y la experiencia individual y privada de

<sup>1</sup> Véase Kent L. Steve, *The Ultimate History of Videogames: From Pong to Pokemon and Beyond. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Nueva York, Three Rivers Press, 2001.

<sup>2</sup> Peter Zackariasson y Timothy Wilson, *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*, Routledge, Nueva York y Londres, 2012.

los mismos. Al mirar las experiencias de juego en y desde distintas geografías, surgió también para los estudiosos un campo mayor de sujetos observados, en el cual desarrolladores, distribuidores y jugadores poseían un papel activo en las formas variadas de entender y entenderse respecto a los videojuegos.

De estas nuevas miradas surge *Videogames and the Global South*, un libro que invita a reimaginar el lugar del juego en el mundo al interesarse no solo en los juegos como cultura, sino en el lugar que estos ocupan en la cultura, es decir, ¿qué hacen las sociedades con los videojuegos y cómo la cultura de dichas sociedades adapta, modifica o usa el propio videojuego para contestar a las visiones imperialistas sobre la periferia?

Retomando el concepto de “sur global”, empleado por Walter Mignolo para referirse a las regiones del mundo al margen de los “beneficios” económicos, políticos y epistémicos de Occidente, pero que experimentan con mayor crudeza los efectos del colonialismo,<sup>3</sup> *Videogames and the Global South* reúne un amplio abanico de experiencias que atraviesan India y China en Asia, pasando por Brasil, México, Chile, Argentina y Perú en América Latina, hasta llegar a Medio Oriente, Camerún, Nigeria, Sudáfrica y Australia.

Como el propio Mignolo apuntaría, el sur global no describe un lugar geográfico, por lo tanto, en *Videogames and the Global South* se hallan investigaciones diversas cuyos puntos de partida son la pertenencia a una periferia tecnológica; compartir una serie de obstáculos para desarrollar una cultura o industria de videojuegos; crear representaciones sobre el juego desde las culturas locales, contrarias a las visiones estereotipadas creadas en el norte global; así como una relación ambigua del gobierno, que censura y promueve al mismo tiempo la industria del juego.

Desde una mirada decolonial, *Videogames and the Global South* reconoce la existencia de trayectorias históricas diversas y diferenciadas de los juegos y de la cultura del juego en las distintas latitudes del orbe; sin embargo, son los estudios poscoloniales los que traen preguntas como: ¿qué hacen

<sup>3</sup> Walter D. Mignolo, “The Global South and World Dis/Order”, *Journal of Anthropological Research*, vol. 67, núm. 2, verano de 2011, pp. 165-188.

los sujetos con los juegos?, ¿estos pueden convertirse en medios para que el oprimido desarrolle conciencia política o social, o bien para que sean usados como instrumentos educativos contrahegemónicos? Para los colaboradores del libro parece claro que es importante el lugar donde y desde el cual se juega, pues ambos permiten construir comunidades de juego pero también de intercambio, donde se entrelazan la piratería y la solidaridad. Desde las periferias también es posible realizar críticas a las formas estereotipadas con las que el norte global representa a las culturas locales, e incluso en los juegos se pueden ejercer acciones que el contexto cultural local prohíbe.

Para organizar la variedad de trabajos que componen el libro, el editor ofrece tres grandes ejes temáticos: la primera parte, llamada “Serious Games and the Politics of Play”, muestra la relación que tienen los juegos con la política, la economía y la identidad cultural a partir del análisis de los discursos políticos empleados en ellos, considerando la estética y las representaciones del sur global desplegadas por los desarrolladores asentados en el norte global, así como las respuestas creadas por los jugadores y las comunidades en la periferia; en “Gaming Communities and Subcultures”, los autores de los seis capítulos exploran las relaciones de intercambio entre las comunidades de jugadores, en las que se recrean identidades nacionales y redes de solidaridad, o bien permean expresiones racistas y sexistas, además de visiones de los jugadores que se encuentran al margen del control estatal; por último, en “Circulation Games and Game Culture” se abordan las redes a través de las cuales son producidos, distribuidos y consumidos los juegos en el sur global, mostrando los efectos de los intercambios, las migraciones y las reinterpretaciones del juego y de la cultura creada alrededor de estos.

Como en el prefacio escrito por Gonzalo Frasca, *Videogames and the Global South* muestra que los jugadores ubicados en la periferia usan, adaptan y construyen relatos sobre los juegos y los aparatos tecnológicos en los que estos se reproducen. Es en la experiencia cotidiana donde los desarrolladores, distribuidores y jugadores elaboran respuestas a los productos tecnológicos y culturales ideados en el norte global. Así, junto a las múltiples luces lanzadas por el libro, también se hallan preguntas acuciantes para futuras investigaciones, como la posibilidad de incorporar categorías de estudio que

lleven a miradas transeccionales de los videojuegos, así como los límites que podrían tener la decolonialidad y la poscolonialidad en la configuración de nuevos centros de desarrollo tecnológico en el sur global, que son capitalizados por el norte. Sin duda alguna, *Videogames and Global South* es un libro que nos instiga a seguir reflexionando sobre los juegos y la cultura de los videojuegos. ❧