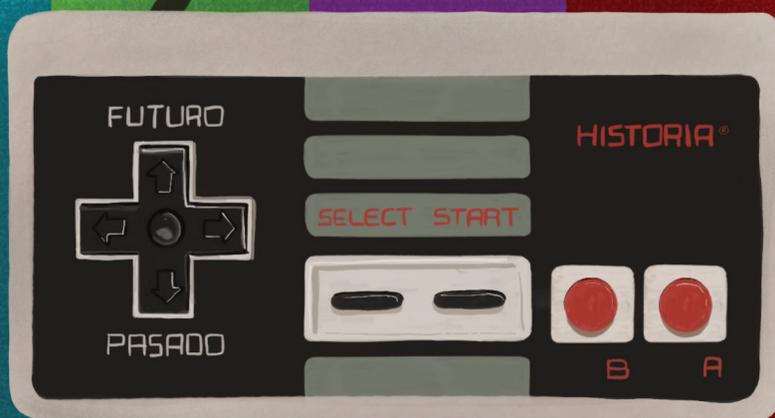


AÑO XXIV, NÚMERO 93, VERANO 2023

# istor 93

REVISTA DE HISTORIA INTERNACIONAL



## Historia y videojuegos

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón (coordinador)

Simone Belli, Alba Patricia Cantón Borrego, Miguel Ángel Gutiérrez López,  
Cristian López Raventós y Phillip Penix-Tadsen

Además, textos de Grecia Chávez Medina, Héctor Hernán Díaz Guevara,  
Acelia García de Weigand, Alexis Uriel González Correa, Olga Martinenko,  
Jean Meyer y Phil C. Weigand



9 771665 171015

\$ 100.00

23 ANIVERSARIO



Director fundador Jean Meyer

Director David Miklos

Consejo editorial Catherine Andrews,  
Luis Barrón, Adolfo Castañón, Clara García,  
Soledad Jiménez, Luis Medina, Pablo Mijangos,  
Rafael Rojas, Antonio Saborit y Mauricio Tenorio

Diseño editorial Natalia Rojas

Corrección Sandra Barba  
y Nora Matadamas

Consejo honorario

Yuri Afanasiev † Universidad de Humanidades, Moscú

Carlos Altamirano Editor de la revista *Prisma* (Argentina)

Pierre Chauun † Institut de France

Jorge Domínguez Universidad de Harvard

Enrique Florescano Secretaría de Cultura

Josep Fontana † Universidad de Barcelona

Luis González † El Colegio de Michoacán

Charles Hale † Universidad de Iowa

Matsuo Kazuyuki Universidad de Sofía, Tokio

Alan Knight Universidad de Oxford

Seymour Lipset † Universidad George Mason

Olivier Mongin Editor de *Esprit*, París

Manuel Moreno † Universidad de La Habana

Daniel Roche Collège de France

Stuart Schwartz Universidad de Yale

Rafael Segovia † El Colegio de México

David Thelen Universidad de Indiana

John Womack Jr. Universidad de Harvard

- *Istor* es una publicación trimestral de la División de Historia del Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE).
- El objetivo de *Istor* es ofrecer un acercamiento original a los acontecimientos y a los grandes debates de la historia y la actualidad internacional.
- Las opiniones expresadas en esta revista son responsabilidad de sus autores. La reproducción de los trabajos necesita previa autorización.
- Los manuscritos deben enviarse a la División de Historia del CIDE. Su presentación debe seguir los atributos que pueden observarse en este número.
- Todos los artículos son dictaminados.
- Dirija su correspondencia electrónica al editor responsable: david.miklos@cide.edu
- Puede consultar *Istor* en internet: ecos.cide.edu
- Centro de Investigación y Docencia Económicas, A.C., Carretera México-Toluca 3655 (km 16.5), Lomas de Santa Fe, 01210, Ciudad de México.
- Certificado de licitud de título: 11541 y contenido: 8104.
- Reserva del título otorgada por el Indautor: 04-2000-071211550100-102
- ISSN: 1665-1715
- Impresión: Impresión y Diseño, Suiza 23 bis, Colonia Portales Oriente, 03570, Ciudad de México.
- Contacto: 5550814003 / 57279800 ext. 6091 editorial@cide.edu



Portada: Ilustración digital  
realizada en exclusiva para  
*Istor* por Karen López  
Murillo (Instagram:  
@karennjoy\_).

ISTOR, AÑO XXIV, NÚMERO 93, VERANO 2023

ISTOR, palabra del griego antiguo y más exactamente del jónico. Nombre de agente, istor, “el que sabe”, el experto, el testigo, de donde proviene el verbo istoreo, “tratar de saber, informarse”, y la palabra istoria, búsqueda, averiguación, “historia”. Así, nos colocamos bajo la invocación del primer istor: Heródoto de Halicarnaso.

## ÍNDICE

### 3 Presentación

GUILLERMO FERNANDO RODRÍGUEZ HERREJÓN, Historia y videojuegos: Una introducción

#### *Dossier*

- 13 MIGUEL ÁNGEL GUTIÉRREZ LÓPEZ, Escenarios del bien y el mal: Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos
- 33 CRISTIAN LÓPEZ RAVENTÓS Y SIMONE BELLI, El análisis de redes en la investigación sobre videojuegos: Conectar, relacionar e interpretar el campo iberoamericano de los *Game Studies*
- 63 GUILLERMO FERNANDO RODRÍGUEZ HERREJÓN, Imaginación histórica y videojuegos: Miradas a la época medieval desde las industrias creativas
- 89 ALBA PATRICIA CANTÓN BORREGO, Representación de las mujeres en los videojuegos: De prostitutas a princesas
- 103 PHILLIP PENIX-TADSEN, El impacto histórico de las consolas clónicas mexicanas de las décadas de 1970 y 1980

#### *Ventana al mundo*

- 125 JEAN MEYER, La década de “los dos demonios” (los años ochenta)

#### *Textos recobrados*

- 143 PHIL C. WEIGAND Y ACELIA GARCÍA DE WEIGAND, Bases y raíces ideológicas en el desarrollo del nacionalismo social y la oposición cristera en México

#### *Reseñas*

- 155 ALEXIS URIEL GONZÁLEZ CORREA, Una mirada geográfica
- 159 GRECIA CHÁVEZ MEDINA, Masas y pantallas
- 165 HÉCTOR HERNÁN DÍAZ GUEVARA, Ficciones sin fin
- 169 OLGA MARTINENKO, Después de leer el manuscrito *Redada*

#### *Cajón de sastre*

- 175 JEAN MEYER

## PRESENTACIÓN

### Historia y videojuegos: Una introducción

*Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón*

ENES Unidad Morelia (UNAM)

Fue en la década de 1970 cuando los videojuegos se convirtieron en un éxito comercial, primero en Estados Unidos pero poco a poco fueron expandiéndose a escala global, por lo que desde hace varios años esos aparatos han sido una parte sumamente importante del mundo moderno y al día de hoy se han constituido en una industria de entretenimiento fuertemente exitosa, con cientos de millones de consumidores y con ganancias anuales mayores que las de la industria cinematográfica. Al tener una amplia circulación, también han competido o remplazado a la mayoría de las formas tradicionales de jugar de cada país en donde se han ido insertando, por lo tanto podrían ser caracterizados como los juguetes de la era de la información. En términos generales, ese mundo digital se comenzó a gestar desde las décadas de 1960 y 1970 en torno a la computación y la comunicación masiva, que hicieron que todos los procesos fueran más rápidos e inmediatos. La sociedad, la política, la economía y hasta el ocio se han tenido que adaptar a esos nuevos paradigmas de lo que Manuel Castells denominó la “sociedad red” global.<sup>1</sup>

Como fenómeno histórico, los videojuegos han supuesto un cambio en el paradigma de las formas de jugar, relacionarse y consumir; al mismo tiempo, han significado una evolución tecnológica de lo digital que nos ha integrado a dinámicas de consumo globales. Como juegos en sí mismos, también han mantenido su papel de significadores sociales que contienen prácticas de reproducción y mecanismos de circulación de cultura, pues son maneras

<sup>1</sup> Para mayores detalles, véase la obra de Manuel Castells, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*, vol. I, La sociedad red, Madrid, Alianza Editorial, 1996.

de divertirse y aprender, por lo que uno de sus propósitos centrales sigue siendo sacarnos de la repetición cotidiana del día a día para introducirnos en espacios y tiempos en los que experimentamos diferentes realidades.<sup>2</sup>

Por lo tanto, desde nuestra disciplina, los videojuegos deben ser considerados documentos históricos sumamente valiosos que pueden abordarse desde varias perspectivas. Por ejemplo, desde sus contenidos, porque son capaces de narrar historias complejas (de forma similar al cine) y de contener elementos de memoria y representaciones del mundo real, usando locaciones, personajes históricos o problemas sociales; además, pueden ser abordados como medios tecnológicos en sí mismos, ya que a través de su evolución han ayudado al avance de la digitalización del mundo, siendo cada vez más potentes en sus desarrollos, capacidad de conexión y simulación, así como en sus gráficas, cada vez más realistas. En este sentido, como historiadores tendríamos que mirar estos aparatos como fuentes valiosas de nuestro propio tiempo, y es que nuestro papel no se trata de que vayamos al pasado solo porque sí, sino para dar cuenta de los problemas del presente, tratar de responder a ellos históricamente y ayudar a reconocernos y a explorar la forma en la que hemos construido nuestra realidad.<sup>3</sup> Si los videojuegos han estado presentes por más de cinco décadas y han configurado el mundo moderno en varios aspectos por medio de su industria sumamente exitosa, tenemos que entender desde dónde se han generado, qué contenidos han circulado, cómo lo han hecho y qué representaciones han formado.

Hace ya decenas de años que la mundialización y la revolución digital han modificado nuestros horizontes culturales. Esto también ha tenido impactos en nuestra forma de pensar la historia, antes concebida como una estrategia para crear identidades nacionales que, en un sentido más general, partía casi siempre de Occidente. Pero las industrias culturales y su increíble velocidad de difusión han puesto en evidencia que el pasado se puede ver y leer desde muchas perspectivas, algo que se puede constatar en el fortalecimiento de Asia y el Medio Oriente como actores en el mercado

<sup>2</sup> Roger Callois, *Los juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1986, pp. 27-30.

<sup>3</sup> Juan Cázares Muñoz y Jaime Vito Paredes (eds.), *Pensar la historia. Teoría, análisis y prácticas: homenaje a Eduardo Cavieres Figueroa*, Valparaíso, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2016, pp. 33-34.

global que imprimen su cultura e imaginación en esos nuevos medios para hacer que compitan en el escenario global. Esto sirve para aseverar que la historia no puede reducirse a un relato único, sino que siempre se tiene que ver lo local y lo global en conjunto.<sup>4</sup>

En ese sentido, los videojuegos son transnacionales y son capaces de contener y circular elementos culturales múltiples y complejos; como todos los juguetes, son un reflejo de la época en que se crearon, por eso, a decir verdad, podría considerarse que son elementos de la cultura de masas que se ha esparcido rápidamente en las últimas décadas, creando personajes, marcas y signos referenciales altamente conocidos en todo el mundo, como el popular Super Mario Bros., Donkey Kong o Pac-Man, entre muchos otros. A la vez podría argumentarse que han estandarizado algunas prácticas lúdicas como signos de un imperialismo moderno, de acuerdo con lo que Frédéric Martel denomina “una guerra mundial por los contenidos” (la cultura) porque las potencias que los producen los han usado para alienar y porque desde hace décadas hemos dejado de jugar, divertirnos y consumir imaginarios exclusivamente locales en favor de estas nuevas modas transnacionales. Sin embargo, se debe reconocer que, a pesar de la popularidad de lo masivo, cada escenario ha buscado crear sus propios juegos en un proceso de negociación continua donde lo local y lo global se han entremezclado.<sup>5</sup>

Constantemente se ha caracterizado a los videojuegos como elementos de vicio y vagancia, e incluso se ha advertido sobre los problemas que pueden ocasionar, como el aislamiento social o la violencia. Mucho de ello tiene que ver con los argumentos contra sus contenidos hechos por el Senado de Estados Unidos en 1994, que creó un sistema de clasificación por considerarlos tecnologías peligrosas para la infancia, pues circulan violencia o contenidos sexuales; el juego *Mortal Kombat* (1992) fue uno de los principales causantes. Sin embargo, debemos recordar las propuestas de Wiebe Bijker, Thomas Hughs y Trevor Pinch acerca de que la tecnología en realidad no es buena o mala en sí misma, ni siquiera es neutral, porque es construida socialmente, por lo tanto, puede reflejar las preocupaciones,

<sup>4</sup> Serge Gruzinski, *¿Para qué sirve la historia?*, Madrid, Editorial Alianza, 2018, pp. 19-22.

<sup>5</sup> Frédéric Martel, *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Santillana Ediciones, 2011, pp. 415-416.

miedos y deseos humanos, de ello dependen los usos y representaciones que se les otorguen, dentro de un proceso en el que se construyen redes complejas de interacciones y significados. Cabe destacar que lo mismo ha pasado con todos los aparatos en sus procesos de adaptación histórica: primero se ven como algo malo y peligroso hasta que se convierten en artefactos de uso cotidiano, como le sucedió a la televisión.<sup>6</sup>

Al respecto, regularmente se nos dice que tenemos que estudiar los impactos de lo tecnológico en lo social, pero esa visión es errada: no se trata de evaluar únicamente esos impactos en cuanto al mundo técnico-material, sino de evaluar sus capacidades portadoras de posibilidades y capaces de ayudar a una sociedad a seguir trayectorias o a limitarlas, pues la tecnología está cargada de cultura. Esto nos ayuda a reforzar las nociones de que efectivamente no hay una evolución progresiva del desarrollo tecnológico y de que los seres humanos no podemos separarnos de nuestro entorno simbólico, por lo que nuestra relación con la tecnología nos ha convertido en una mezcla entre lo humano y lo no humano (en híbridos).<sup>7</sup>

Desde la parte historiográfica, a pesar de que desde hace décadas se han realizado decenas de trabajos sobre videojuegos en varias partes del mundo, la mayoría se han escrito desde la sociología, la antropología, la pedagogía y la psicología, pero desde la historia los estudios aún son escasos en comparación y la mayoría están escritos en inglés. En México uno de los pioneros del tema es Héctor González Seguí, quien desde hace más dos décadas ha venido escribiendo trabajos sobre videojuegos, en especial analizando sus aspectos económicos en varias ciudades del centro y el occidente del país.<sup>8</sup> Empero, esto no quiere decir que la temática no haya crecido en Iberoamérica,

<sup>6</sup> Wiebe Bijker, Thomas P. Hughes y Trevor Pinch (eds.), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Massachusetts, MIT Press, 1989, pp. 5-7.

<sup>7</sup> Pierre Lévy, *Cibercultura: Informe al consejo de Europa*, Ciudad de México, Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana, 2007, pp. 5-10.

<sup>8</sup> Véanse: Héctor O. González Seguí, "El impacto de los videojuegos en las ciudades pequeñas y medianas visto a través de noticias y reglamentos", en Víctor G. Muro (coord.), *Ciudades provincianas de México: Historia, modernización y cambio cultural*, Zamora, El Colegio de Michoacán, 1998. Héctor O. González Seguí, "Veinticinco años de videojuegos en México: Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica", *Comunicación y Sociedad*, núm. 38, julio-diciembre de 2000, pp. 103-126.

ya que en los últimos años se ha escrito una gran diversidad de artículos científicos sobre videojuegos, completamente en español y enfocados en aspectos históricos; la gran mayoría han sido publicados por universidades en España, seguidos por universidades en Colombia, México, Chile, Ecuador, Perú y Argentina, lo que pone de manifiesto que el tema ha crecido considerablemente en nuestra región y está dando mucho de qué hablar.

Dentro de las problemáticas abordadas por varios estudios sobre videojuegos se ha mostrado su gran potencial como fuentes documentales. Al respecto se ha producido una gran variedad de investigaciones. Por ejemplo, los videojuegos pueden ser vistos desde la perspectiva de la educación, pues durante los últimos años se les ha propuesto como elementos didácticos al ser extremadamente interactivos; pueden ser vistos desde la economía y la política, ya que han creado una industria tremendamente exitosa a nivel mundial y en muchas ocasiones ha sido necesario crear legislaciones para regularlos, como los sistemas de clasificaciones nacionales e internacionales; pueden ser vistos desde la memoria, como juguetes modernos que han modificado las prácticas lúdicas en la era digital y que contienen relatos del pasado; pueden ser vistos desde el género porque tienen representaciones que refuerzan estereotipos o los combaten; por supuesto, también pueden ser vistos como elementos culturales que han creado modas y comunidades de interacción, personajes icónicos, lenguajes y dinámicas compartidos por amplios sectores poblacionales; e incluso pueden ser vistos desde una perspectiva médica, ya que mucho se ha reflexionado sobre las destrezas que ayudan a desarrollar, sus potenciales terapéuticos o sus riesgos adictivos. En fin, su potencial como fuentes históricas es bastante amplio porque pueden constituirse como documentos valiosos para explorar aspectos variados de nuestra realidad.

Entonces, un *dossier* que se centre en la discusión de los videojuegos y su relación con diversos problemas históricos resulta una interesante contribución para sumarse a los estudios historiográficos escritos en español sobre la temática. Para ello, *Istor: Revista de historia internacional* es idónea por ser uno de los medios de mayor circulación en habla hispana que pone énfasis en discusiones sobre problemáticas actuales para crear espacios de reflexión sobre el quehacer histórico, además de que su enfoque se encuentra precisamente orientado hacia lo global, y resulta evidente que los videojuegos

son transnacionales al estar presentes en una enorme cantidad de países. La propuesta resulta no solo atractiva, sino también novedosa, pues el objetivo principal que se propone en este *dossier* es enfatizar los videojuegos como documentos históricos, capaces de ser leídos desde diferentes miradas. El *dossier* se compone de cinco artículos y sus autores son académicos especializados en estudios de videojuegos, cultura y comunicación, adscritos a universidades de México, Estados Unidos y España. A continuación, se enlista una breve semblanza de cada uno y su contribución para este número.

Cristian López Raventós es doctor en Psicología Social y profesor de la UNAM, y Simone Belli es doctor en Psicología Social y profesor de la Universidad Complutense de Madrid, en España. Juntos son autores de textos como “Breve historia de los videojuegos” (2008) y “Cultural Archaeology of Video Games: Between Nostalgic Discourse, Gamer Experience, and Technological Innovation” (2019). Cristian y Simone escribieron un trabajo titulado “El análisis de redes en la investigación sobre videojuegos: Conectar, relacionar e interpretar el campo iberoamericano de los *Game Studies*”, con el interés de proponer una mirada a la historia de la investigación sobre los videojuegos en Iberoamérica, poniendo énfasis en delimitar los perfiles temáticos, influencias teóricas y futuras líneas de investigación en un conjunto de países a través del análisis bibliométrico y de redes; en otras palabras, se trata de un ejercicio historiográfico que va revisando la producción académica de varios países en las últimas décadas.

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, doctor en Historia y profesor de la ENES Unidad Morelia, perteneciente a la UNAM, es autor del libro *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000* (2022). Guillermo Fernando escribió un artículo titulado “Imaginación histórica y videojuegos: Miradas a la época medieval desde las industrias creativas”, ya que desde hace décadas muchos de los juegos más exitosos se han basado en esa época y han reproducido ideas, narrativas y temáticas que se han normalizado en nuestras formas de pensar sobre ese pasado, pintando monstruos, héroes, arquetipos de valor y aventura, paisajes de lo exótico, lo oscuro y hasta lo demoníaco. En el texto se diferencia entre los juegos que pretenden contener elementos reales y los que se basan completamente en la fantasía; sin embargo, ambos han formado un repertorio de imaginarios

sobre lo medieval que seguimos reproduciendo y consumiendo, aunque sean históricamente erróneos. Ello pone de relieve que las industrias creativas, como la televisión, el cine y los videojuegos, siguen jugando un papel muy importante a la hora de crear y reproducir ideas del pasado, y en muchos sentidos determinan las formas en las que imaginamos el mundo.

Miguel Ángel Gutiérrez López es doctor en Historia, profesor de tiempo completo en la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y autor de trabajos como *Dimensión latinoamericana de la reforma y autonomía universitarias en el inicio del siglo XX* (2020) y *Aportes para la discusión de las instituciones, procesos y actores de la historia en los siglos XIX al XXI* (2021). Miguel Ángel escribió un texto titulado “Escenarios del bien y el mal: Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos”, en el que aborda el tema de la violencia asociada a los videojuegos a partir de las consideraciones de orden ideológico y moral con las que se justifica su presencia en algunos casos. En particular, el autor hace referencia a los productos que recurren a sentimientos de identificación patriótica y política para contraponerlos con representaciones del enemigo en escenarios de conflictos bélicos que buscan emular la realidad. El artículo integra el análisis de algunos videojuegos que son utilizados como recursos propagandísticos en diversos escenarios de la batalla ideológica iniciada a partir de los atentados del 11 de septiembre de 2001 al complejo del World Trade Center, en Nueva York. Los ejemplos mencionados muestran algunos de los usos asignados a los juegos electrónicos como instrumentos de control político e ideológico.

Alba Patricia Cantón Borrego se graduó en Educación Primaria de la Universidad de Granada y tiene un máster en Análisis Crítico de las Desigualdades de Género e Intervención Integral en Violencia de Género por la Universidad de Jaén, ambas en España. Es investigadora de didáctica de las capacidades educativas de los videojuegos y de la representación del género femenino en ese ámbito e integrante del equipo de investigación UNES de la Universidad de Granada. También es autora del texto “Entre arte, historia y hombres: La representación de la mujer en la industria de los videojuegos” (2021). Alba escribió un artículo titulado “Representaciones de las mujeres en los videojuegos: De prostitutas a princesas” para caracterizar históricamente cómo se han mostrado algunos roles de género en esa industria

mediática, como las doncellas en apuros, las curanderas, las aventureras o los objetos sexuales, entre otros, y con ello evidenciar que desde hace varias décadas ha existido una violencia sistémica en ese tipo de representaciones.

Por último, Phillip Penix-Tadsen, doctor en Estudios Latinoamericanos y profesor asociado de Español, Estudios Latinoamericanos y Estudios de los Videojuegos en la Delaware University, en Estados Unidos, es autor de *Cultural Code: Video Games and Latin America* (2016) y *Video Games and the Global South* (2019). Phillip realizó un trabajo titulado “El impacto histórico de las consolas clónicas mexicanas de los años 1970 y 1980” para ayudar a comprender el complejo mercado informal y de piratería que imperaba en buena parte del país respecto a las novedades tecnológicas que se iban introduciendo en esos años. El ejemplo de México ayuda a enriquecer la perspectiva de cómo la tecnología se flexibiliza de acuerdo con los diferentes contextos en los que se va insertando para hacerla más accesible, lo que produjo que se convirtieran en un fenómeno de masas al alcance de todos.

Así, en términos generales el número brinda un contexto enfocado en las últimas décadas del siglo xx y los inicios del xxi; específicamente, se ven temáticas que van desde 1970 hasta 2023, dibujando un panorama del momento de expansión a escala global de los videojuegos y explorando diferentes fenómenos en torno a ellos, desde la historia social, las representaciones culturales, la violencia, la historiografía, el imperialismo y la globalización. En un sentido más amplio, el propósito general de este trabajo es hacernos reflexionar sobre el proceso de expansión de ese tipo de tecnologías y la aceleración de la revolución informática, ya que el acceso a juegos de video, computadoras personales y el aumento sostenido de la velocidad de circulación de datos han provocado una transformación de fondo en nuestra experiencia de la realidad y en cómo interactuamos con ella, porque ya no solo nos relacionamos con personas y objetos, sino también con universos virtuales sumamente complejos.<sup>9</sup>

En suma, este *dossier* representa un esfuerzo y, a la vez, una provocación para seguir explorando temáticas de videojuegos desde una perspectiva histórica, tratando de mostrar algunos elementos de la enorme variedad que

<sup>9</sup> Para más sobre el materialismo filosófico y ontología de los objetos, véase Maurizio Ferraris, *Manifiesto del nuevo realismo*, Santiago de Chile, Ariadna Ediciones, 2012, pp. 1-20.

pueden significar como fuentes, ya que son medios y mensajes, juguetes y discursos. Esperamos que la propuesta resulte atractiva y ayude a abrir vías de discusión historiográfica sobre esta temática que, como se ha visto, no solo es novedosa, sino también necesaria para comprender la configuración de nuestro mundo moderno. ❧



## ESCENARIOS DEL BIEN Y EL MAL

### Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos

*Miguel Ángel Gutiérrez López*

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

El juego es un acto de creación que permite la aparición de nuevos significados y resignifica los existentes. Al jugar participamos en un proceso de construcción a partir de la imaginación en conjunto con el conocimiento que tenemos de nuestro mundo y nuestra realidad. En los videojuegos, por sus características particulares, nacen héroes, monstruos, villanos, y lo hacen en formas y relaciones que pueden ser inéditas.<sup>1</sup> Los videojuegos permiten poner en escena historias arquetípicas, pero dotándolas de nuevas narrativas y permitiéndonos protagonizarlas.

Más allá de las definiciones formales, los videojuegos pueden ser muchas cosas a la vez si consideramos sus contenidos, formatos, usos y las necesidades que cubren. Los videojuegos son, por ejemplo, una forma de expresión artística, aunque no siempre se les considere así. Los avances tecnológicos han permitido que sus medios expresivos sean cada vez más complejos y versátiles. En algunos casos pueden ser equiparables a los productos cinematográficos, con una propuesta visual, un argumento y un diseño musical y sonoro que son el resultado de un trabajo altamente especializado.<sup>2</sup> Los videojuegos cumplen también con una función socializadora. Los cambios en la forma de practicarlos han llevado, gracias a la tecnología, a la creación de grandes redes en las que los jugadores interactúan entre sí desde lugares remotos, incluso cuando concluye el juego. Además permiten las interacciones entre desconocidos que seguirán siéndolo después de un encuentro

<sup>1</sup> Véase Simone Belli y Cristian López Raventós, "Breve historia de los videojuegos", *Athena Digital: Revista de pensamiento e investigación social*, núm. 14, otoño de 2008, p. 161.

<sup>2</sup> *Idem.*

breve y tal vez irreplicable. En estas relaciones los jugadores pueden experimentar con diversas formas de presentación y pueden volver parte del juego la manera en la que quieren ser vistos por los demás.

Desde su surgimiento en los ámbitos académicos y experimentales a mediados del siglo xx y hasta los años noventa, los videojuegos fueron desarrollados por personas con buenas ideas, equipos básicos y un modesto capital inicial. Su realización no requería de personal creativo con una alta especialización para diseñar y programar. Hacia el final del siglo, con la masificación de la tecnología, las cosas cambiaron y empezaron a crearse juegos más complejos que requirieron programadores con una mayor preparación; esto ocurrió cuando cambió la relación entre *hardware* y *software*. Entre las décadas de 1980 y 1990 aparecieron compañías como Nintendo y Sega,<sup>3</sup> como un ejemplo de que el futuro sería dominado por las grandes empresas colocadas a la vanguardia tecnológica y con los recursos necesarios que requería la innovación en un medio cada vez más competitivo.

Con el paso del tiempo los videojuegos han pasado de estar circunscritos a un lugar identificado con la trivialidad para colocarse como algo que debe ser tratado con la “seriedad” que se le confiere a otros productos y actividades. Desde cierta perspectiva, podríamos hablar de una contradicción entre el sentido de libertad inherente al juego, como un escape de las actividades laborales reguladas, y el juego como un recurso para promover la conciencia social y estimular a los jugadores en el mundo real. Con esta perspectiva han surgido proyectos como *Serious Game Initiative* (SGI), que ha motivado a muchos académicos a respaldar los juegos “útiles” y “progresistas”. Esta es una apuesta por los juegos socialmente responsables.<sup>4</sup> Desde una perspectiva ideal, los videojuegos deberían integrar el interés propio de divertirse con el interés social de promover el desarrollo humano.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Romina Paola Gala, “Aportes para pensar la producción de videojuegos desde la apropiación de tecnologías digitales”, en Susana Morales y Elizabeth Vidal (coords.), *¿Quién se apropia de qué? Tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Clacso, 2022, p. 96.

<sup>4</sup> Sarah Cameron Loyd Grey, “Dead Time: Aporias and Critical Videogaming”, *Symplok*, vol. 17, núm. 1-2, 2009, p. 231.

<sup>5</sup> Véase Florina Guadalupe Arredondo Trapero y José Carlos Vázquez Parra, “La responsabilidad social de la industria de los videojuegos: Una aproximación desde los contenidos”, *Ciencia y Sociedad*, vol. 42, núm. 4, 2017, p. 37.

No obstante, estos principios solo serían aplicables si existiera una regulación pública de todos los contenidos que pudiera ser aplicable por encima de los intereses privados de desarrolladores y empresas.

En un orden de ideas similar, así como podríamos adscribirnos a la SGI y plantear perspectivas teóricas y metodológicas para acercarnos a los aspectos positivos del lado serio de los videojuegos, también podríamos hacerlo para cuestionarnos sobre los usos y funciones que se les asignan con intenciones que no se explicitan porque son utilizados con fines eminentemente doctrinarios. Partir de la idea de que los videojuegos son algo más que una fuente de entretenimiento es una invitación a aceptar que también pueden convertirse en instrumentos de propaganda y de control social, con finalidades de muy diversa índole.

En muchas discusiones sobre el papel formativo de los videojuegos son notorias las limitaciones en el análisis de sus contenidos. Debe problematizarse este aspecto, porque a los videojuegos se les asigna la posibilidad de desarrollar habilidades y competencias en sus usuarios, pero no se piensa en la formación moral o emocional de estos a partir de la experiencia lúdica. Por sus contenidos, y como veremos en algunos ejemplos, los videojuegos son utilizados como medios de adoctrinamiento y, por lo tanto, son un instrumento de reivindicación y propagación ideológicas.

#### VIGENCIA Y PERTINENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA ACTUAL

Los juegos pueden ser definidos por su naturaleza activa. La acción es la característica que distingue a los videojuegos de otros medios audiovisuales como el cine y la televisión. El jugador está involucrado a partir de lo que conoce del juego y debe estar alerta ante lo inesperado. Además, el acto de jugar combina destrezas físicas y mentales.<sup>6</sup> Esta acción, transformada en interacción, es quizá el principal atractivo que un mundo virtual ofrece a quienes tienen la disposición y capacidad de moverse en su interior. Los juegos electrónicos también tienen la capacidad de crear comunidades con características especiales. Estos grupos vinculan a personas con rasgos e intereses comunes que pueden crear sus propios universos, en los

<sup>6</sup> S. C. Loyd Grey, *op. cit.*, p. 241.

que integran personajes, historia, tradiciones y en algunos casos lenguajes propios.<sup>7</sup>

Desde la experiencia del jugador, los entornos virtuales emulan planos de realidad donde se experimentan en primera persona las emociones que se tendrían al estar ahí. Quienes crean este tipo de videojuegos tienen que situar a los jugadores en el “universo” donde se desarrollarán las acciones. La ambientación histórica y la recreación de un pasado o futuro posibles o de un presente paralelo son opciones frecuentes para generar un hilo discursivo que dé coherencia a la trama del juego. No obstante, aun cuando el entramado fuera absurdo, sería posible la jugabilidad, siempre y cuando el usuario asumiera el sinsentido del escenario y comprendiera los objetivos propuestos.<sup>8</sup>

La industria de los videojuegos ha incorporado ideales clásicos, temas universales y argumentos vitales de la filosofía y la literatura. Por lo general, el planteamiento del argumento se apoya en el tradicional maniqueísmo entre buenos y malos, héroes y villanos, defensores y atacantes. El concepto griego “virtud” es la base del héroe agónico que lucha por diversos motivos. Entre estos destacan: proteger, vengar, conquistar, explorar, liberar, rescatar, construir.<sup>9</sup> Todos estos atributos son utilizados para convertir al jugador en el protagonista de una historia que se ha construido, muchas veces, para mostrarle una perspectiva particular del mundo sin las limitaciones que le imponen la vida cotidiana y sus relaciones sociales. Además, los juegos digitales, como artefactos, articulan la producción cultural y de *software*. La creación de tecnologías digitales involucra saberes y conocimientos técnicos, científicos y prácticos que han sido apropiados por sus desarrolladores en otras instancias en las que participan.<sup>10</sup>

La industria del videojuego ha asumido ideales trascendentales que históricamente han servido como guía de una conducta deseable en momentos excepcionales. El rol asumido por el protagonista del juego, por lo general, es conducido por motivos ejemplares, justificados por una misión que puede

<sup>7</sup> Jesús Portillo Fernández, “Ontología, funciones y discurso en el videojuego”, *Humanidades*, vol. 7, núm. 1, 2017, p. 5.

<sup>8</sup> *Ibid.*, pp. 5-6.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 8-9.

<sup>10</sup> R. P. Gala, *op. cit.*, pp. 95-96.

ser patriótica, religiosa o de supervivencia. Además, el videojuego ofrece la posibilidad de vivir experiencias vitales en entornos controlados en los que los daños quedan circunscritos a los mismos límites.<sup>11</sup>

La presentación de historias o discursos por medios visuales ofrece posibilidades para la *verosimilitud* con las que no cuenta la prosa. La literatura histórica y los textos académicos tienen recursos para justificar y documentar sus contenidos. La referencia a fuentes “confiables”, porque son rastreables y han sido sometidas a una crítica sistemática, garantiza ante el lector que los hechos, personajes o historias expuestos ocurrieron tal como se presentan, con un alto grado de certeza. Por su parte, las representaciones visuales, como el cine y los videojuegos, pueden reconstruir escenarios con un nivel de detalle suficiente para generar en el espectador la sensación de sumergirse en el terreno en el que ocurren u ocurrieron los hechos narrados. Los filmes pueden “mostrarnos” cómo fue la historia, mientras que los textos solo pueden “describirla” y contarnos cómo fue de maneras que nos parecen menos “vívidas”. La idea de hacer historia por medios fílmicos es controvertida y ha generado debates entre historiadores, cineastas y críticos cinematográficos.<sup>12</sup> En este espectro de posibilidades expresivas, los videojuegos aparecen como una de las alternativas de entretenimiento más versátiles porque a los recursos audiovisuales se suma la capacidad de interacción que los jugadores tienen con los contenidos y la forma en que están dispuestos. La “historia” del juego, aunque finita y preconcebida, es transitada por los usuarios a partir de sus habilidades y capacidades como jugadores.

Por otra parte, un aspecto relevante y que ayuda a entender el éxito de los videojuegos es su versatilidad. La amplia variedad presente en sus contenidos, formatos, presentaciones y *jugabilidad* les garantiza satisfacer a un público muy diverso. Además, con el paso del tiempo han adquirido una importancia que va más allá de la idea del simple entretenimiento y los ha convertido en recursos en ámbitos tan disímiles como la educación, el entretenimiento y la política.

Asimismo, cada vez es más notorio que la importancia económica de los videojuegos va más allá de ser una industria que produce grandes beneficios

<sup>11</sup> J. Portillo Fernández, *op. cit.*, p. 10.

<sup>12</sup> Sobre el tema, véase: Michael Chopra-Gant, *Cinema and History: The Telling of Stories*, Gran Bretaña, Wallflowers, 2008, pp. 51-69.

monetarios a quienes la controlan. A su alrededor se han construido vastas redes de servicios que desde el inicio han demostrado su importancia por la enorme cantidad de personas, empresas e instituciones involucradas. Además, recientemente se empezó a reconocer la existencia de un nuevo ámbito laboral en el que ser un jugador (*gamer*) con habilidades excepcionales puede ser un trabajo rentable dentro de la industria del espectáculo. Esta *profesión* tiene características similares a la de los deportistas profesionales, que a partir de sus habilidades pueden acceder a mecanismos de movilidad social. Al mismo tiempo, su fama los convierte en personas de interés público y modelos que buscan ser imitados por grandes sectores sociales.

La vigencia de los videojuegos en las sociedades actuales se debe, en gran medida, a la cantidad de espacios en los que es notoria su presencia. Más allá de la industria del entretenimiento, integran ámbitos como las artes, la educación y la política. Sus usos resultan polémicos muchas veces debido al carácter de sus contenidos, principalmente los que son asociados con expresiones violentas. Este rasgo, si bien es discutible, es una parte fundamental sobre la que se ha construido esta industria.

#### LA VIOLENCIA COMO CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

Un componente característico de gran parte de los videojuegos es la violencia. Al respecto, el crítico Simon Barkin señala:

El medio ha sido mortífero desde sus inicios. *Spacewar!*, protojuego de los laboratorios del MIT que se jugaba en el ordenador central de ciento veinte mil dólares a principios de los años sesenta, marcó el camino: un combate espacial en el que dos jugadores intentaban acabar primero con el otro. A partir de ese momento, la violencia fue el principal *leitmotiv* del medio.<sup>13</sup>

Barkin se preguntó por qué es tan descarada la violencia en los videojuegos y por qué las personas parecen tan fascinadas por la violencia virtual. En su respuesta plantea que la mayoría de los asesinatos virtuales no dejan secuelas porque no tienen ningún significado fuera de su contexto. El “asesino” de los videojuegos no siente remordimientos porque el crimen es ficticio y porque no tiene consecuencias más allá de los límites de la efímera realidad

<sup>13</sup> Simon Barkin, *Muerte por videojuego*, Madrid, Turner, 2015, p. 120.

IMAGEN 1. Arma disponible en el videojuego America's Army



Fuente: Wikimedia Commons, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Americasarmy-logo.svg>.

del juego. No obstante, acepta que a un espectador casual podría parecerle inquietante la sed de sangre del jugador por frívola e insaciable.<sup>14</sup>

A pesar de múltiples investigaciones, sigue sin haber una respuesta concluyente a la pregunta de si los videojuegos son una causa directa de acciones violentas. La tendencia actual se inclina a considerar que existen circunstancias mediadoras (personales y situacionales) que pueden explicar la relación entre videojuegos violentos, violencia y las variables relacionadas. No obstante, si se considera que los contenidos tienen un impacto, a veces difícil de medir, en las acciones y actitudes de los usuarios, debería concederse que un juego con elementos violentos podría favorecer conductas diferentes que un juego educativo o reflexivo.<sup>15</sup>

Desde la acusación de que el perpetrador de la masacre en Columbine High School, en Littleton, Colorado (EUA), en 1999, era un asiduo jugador de *DOOM* (FPS), se volvió común en diversos medios señalar una relación directa entre estas acciones criminales y el contenido violento de estos juegos. A propósito de entender este problema se han planteado diversas teorías,

<sup>14</sup> *Idem.*

<sup>15</sup> Al respecto, véase Martín Jiménez Toribio, "Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: Estado del debate", *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, vol. 4, núm. 1, 2019, p. 10.

aunque ninguna ha logrado ofrecer respuestas concluyentes.<sup>16</sup> Desde los estudios planteados en las neurociencias, la psicología y la psiquiatría hasta los enfoques sociológicos y antropológicos, se han ensayado respuestas para tratar de establecer si los videojuegos son una causa directa de comportamientos violentos en la sociedad.<sup>17</sup> Más allá de las posibles respuestas, lo que es evidente es que la atención está centrada en sus contenidos y en el reconocimiento de la influencia que tienen en sus usuarios, individual y colectivamente.

En este artículo retomo este último elemento para destacar que, aunque no se les pueda asignar una responsabilidad directa en la manera en que los usuarios actúan en aspectos de su vida independientes del juego, es innegable que sus contenidos sí constituyen una parte esencial de la construcción de identidades y cosmovisiones individuales y colectivas. Además, al ver a los videojuegos como elementos activos en procesos de construcción social y cultural, es decir, como constituyentes de espacios donde se difunden, ensayan y reproducen relaciones de poder, podemos entender la importancia que se les concede y las preocupaciones que generan.<sup>18</sup>

A los videojuegos se les atribuye la trivialización y “normalización” de la violencia y la naturalización de la muerte. No obstante, aceptar o negar esta acusación no es tarea fácil porque existen otros productos a los que se les podrían adjudicar responsabilidades similares, como la literatura, el cine y la televisión, siempre que su contenido sea bélico o refleje alguna forma de violencia. Sin llegar al extremo de acusar a la industria de los videojuegos de ser la causante directa de muchas de las manifestaciones de violencia presentes en diversos ámbitos sociales, sí puede establecerse su papel como vehículos de propaganda de agendas políticas e ideológicas en las que el recurso de la violencia está justificado como forma de garantizar la reproducción de la hegemonía de los poderes instituidos.

<sup>16</sup> *Ibid.*, pp. 1-12.

<sup>17</sup> Debe señalarse que incluso cuando no se llega al extremo de considerarlos fuentes de violencia extrema en la sociedad, los videojuegos tienen el estigma de ser antisociales debido a que se les asocia con ciertas prácticas indeseables, como manifestaciones de diversos tipos de violencia simbólica o encubierta, sexismo, ociosidad, competitividad desmedida, disociación de la realidad, enajenación, etcétera.

<sup>18</sup> Véase Yolanda Aragón Carretero, “Desarmando el poder antisocial de los videojuegos”, *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, núm. 2, 2011, p. 100.

Por lo tanto, un aspecto en el que hay que profundizar es en la justificación de la violencia en ciertos juegos a partir de consideraciones ideológicas y morales. Al apelar a sentimientos identitarios de origen cultural, patriótico o religioso se justifica incluir la violencia para defender un ideal que se considera superior. Este tipo de violencia justificada es la que aparece en juegos que reproducen situaciones del mundo real donde se encuentran en disputa diversos conflictos ideológicos, como en las guerras y conquistas.<sup>19</sup>

#### IDEOLOGÍA Y MORAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS VIRTUALES

La importancia que han adquirido los videojuegos para las sociedades actuales los ha convertido en un objeto de interés para las ciencias sociales, las humanidades y las artes. En conjunto, y de manera particular, han sido abordados como fenómenos artísticos, comunicacionales, pedagógicos, lúdicos, comerciales, socializadores, tecnológicos, culturales, etc. En unas cuantas décadas se convirtieron en un elemento presente en diversos espacios sociales, públicos y privados. En muchos lugares del mundo, dependiendo del nivel de acceso a la tecnología, se han convertido incluso en un elemento esencial y cotidiano en los hogares. En estos casos conviven con o han desplazado otros recursos para el juego, el entretenimiento y la educación, como los juguetes, libros, revistas, juegos de mesa, artículos deportivos y otros similares.

Al invadir la cotidianidad de muchos hogares y otros espacios sociales, los videojuegos se han convertido en un factor para el fortalecimiento de vínculos identitarios. También son responsables de la aparición de nuevos códigos para el intercambio de experiencias lúdicas. Asimismo, propician la creación de grupos que reproducen, de forma ritualista, situaciones surgidas o relacionadas con los juegos de su interés.<sup>20</sup>

En el final del siglo xx y el inicio del XXI la ciencia política experimenta el llamado “giro visual”, que se caracteriza por una mayor atención a las

<sup>19</sup> Juegos como *Age of Empires* consisten en enfrentamientos de pueblos y civilizaciones en los que el objetivo final es colocarse por encima de un enemigo, muchas veces a través de su aniquilación total. Véase *Forgotten Empires, Age of Empires: Definitive Edition, STEAM*, [https://store.steampowered.com/app/1017900/Age\\_of\\_Empires\\_Definitive\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1017900/Age_of_Empires_Definitive_Edition/), consultado el 20 de febrero de 2023.

<sup>20</sup> Patricia M. Sato, “Violencia simbólica en videojuegos”, *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, vol. 38, núm. 11, 2010, p. 170.

imágenes en todos los contextos y en la cultura popular en particular. Esta perspectiva destaca el papel de las imágenes como constituyentes de las políticas en diferentes ámbitos y ha dado lugar a estudios que muestran su importancia y la de los medios visuales populares en problemas que van desde la enseñanza de la política en la educación formal hasta la comprensión de cómo los actores políticos usan los medios en un esfuerzo por influir en las audiencias. Este enfoque ha llevado a establecer que las imágenes son parte integral de la construcción cultural de la vida social, lo que implica que contribuyen directamente a constituir las dimensiones culturales de la política. Las imágenes no son representaciones neutras sino más bien una vía para la acción política y para reflexionar sobre las experiencias resultantes.<sup>21</sup>

Existen diversos enfoques en la manera en que se plantea el estudio de los videojuegos, pero podríamos hacer una primera distinción en dos grandes bloques. Por una parte, está una postura que alienta su consumo como estimulantes para el desarrollo intelectual de los usuarios, principalmente niños y jóvenes; en contraparte, están quienes los consideran una fuente del aislamiento social, de modificación indeseable de patrones de comportamiento y como incitadores de la violencia física.<sup>22</sup> Estas dos posturas podrían ser desglosadas en otras menos dicotómicas. Al mismo tiempo podríamos cuestionar las posibles motivaciones para adoptar o promover uno de estos enfoques.

En el primero de los casos, ver a los videojuegos como estimulantes del desarrollo de habilidades y capacidades mentales podría tener varios puntos de origen. En esta visión positiva podríamos colocar tanto al discurso que emana de una industria interesada en la promoción de sus productos como a la perspectiva de grupos de analistas y consumidores que quieren potenciar los aspectos significativos que ven en ellos y que proponen su uso en la educación y como opciones “constructivas” de entretenimiento. En el otro extremo pueden convivir posturas que parten de prejuicios hacia la tecnología, sus usos y posibles contenidos. También se expresan las preocupaciones de especialistas en diversas áreas del conocimiento social y médico que fundamentan sus análisis en los aspectos de los videojuegos que la evidencia permite calificar como negativos, como en el caso de las adicciones. Aquí

<sup>21</sup> Nick Robinson y Markus Schulzke, “Visualizing War? Towards a Visual Analysis of Videogames and Social Media”, *Perspectives on Politics*, vol. 14, núm. 4, 2016, p. 999.

<sup>22</sup> P. M. Sato, *op. cit.*, pp. 170-171.

también caben las posturas reduccionistas que consideran a estos productos como la causa directa de muchas manifestaciones de violencia por considerar que constituyen acciones en las que los usuarios llevaron a la vida real las experiencias del juego.

Una postura alternativa, que integra elementos de estas dos maneras de concebir y valorar los videojuegos, puede construirse a partir del análisis de las funciones que cumplen y que les son asignadas explícita o implícitamente. En este caso una calificación, positiva o negativa, de estos como fenómeno social debería ser el punto de llegada de los análisis y no una opinión preconcebida. Desde esta perspectiva, uno de los aspectos más discutidos es el de los contenidos y las motivaciones e intereses detrás de sus diseños. Después de todo, los videojuegos como obras de arte, productos comerciales o artículos para el entretenimiento son susceptibles de ser utilizados como medios de propaganda y difusión de ideologías de la más diversa índole. Esta característica los convierte en vías de comunicación de intenciones y agendas políticas muy eficaces.

Además, debe considerarse que los videojuegos se crean a partir de reglas y sistemas que reproducen, de alguna manera, los de nuestras experiencias en la vida real. Estas pautas pueden ser tan básicas como las del *Pong* (1972), un juego de tenis que en sus instrucciones indicaba que se obtenían puntos “dándole a la bola”, o tan complejas como las de *Grand Theft Auto* (2013), que se diseñó para recrear la ciudad de Los Ángeles, California, en lo geográfico, lo ambiental y lo sociopolítico.<sup>23</sup>

Independientemente de su complejidad, cada videojuego es un microcosmos, una realidad virtual, en el que se aplican reglas y sistemas con los que estamos familiarizados en la vida cotidiana. Lo particular es que al momento de imponer esos sistemas en los mundos virtuales los desarrolladores actúan como dioses omniscientes. Este poder de decisión creativa de los desarrolladores, evidentemente extensible a las empresas productoras, permite que los videojuegos puedan separarse de sensaciones y circunstancias mundanas para que los usuarios se coloquen en situaciones y sistemas que resultarían demasiado peligrosos y costosos en la realidad.<sup>24</sup> Esta capacidad

<sup>23</sup> S. Barkin, *op. cit.*, p. 63.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 64.

de simulación permite, además, ensayar realidades virtuales para colocar a los jugadores en escenarios en los que se pueden discutir visiones utópicas de la sociedad. Los mundos virtuales se convierten, por extensión, en arenas para la lucha ideológica y la confrontación de posturas políticas, religiosas, económicas, etcétera.

Si aceptamos que las sociedades contemporáneas son más diversas y heterogéneas en relación con las décadas precedentes, podría considerarse que la libre expresión y la producción cultural tienen el potencial de contribuir a la distribución de poder e innovación creativa. Sin embargo, mientras tanto, la industria de los videojuegos produce y reproduce relaciones de poder asimétricas, porque su lógica productiva implica la estandarización de los contenidos y la reproducción de estereotipos, ideologías y relaciones de desigualdad. Las tecnologías no son neutrales y, por lo tanto, en el desarrollo de los videojuegos están involucrados y se reflejan valores e ideas. En su condición de bienes culturales, y por lo tanto simbólicos, los juegos digitales socializan valores, ideologías y visiones estéticas al tiempo que promueven espacios de integración social y satisfacen necesidades de diverso tipo, como las del entretenimiento, informativas, educativas, expresivas, entre otras. Por esta razón, es indispensable contextualizar su estudio con el marco que representa el capitalismo contemporáneo, especialmente en lo que se refiere a los contextos sociales, políticos y culturales en los que se diseñan, producen, distribuyen y consumen este tipo de productos.<sup>25</sup>

#### IDEOLOGÍA Y MORAL EN JUEGO

Hacia el final del siglo xx, los medios de comunicación masiva audiovisual pasaron a constituirse como elementos fundamentales en una batalla discursiva que buscaba el predominio ideológico de Estados Unidos, mediante la producción de representaciones estratégicas que buscaron construir las amenazas emergentes de la posguerra fría. A partir de los atentados del 11 de septiembre de 2001 al complejo del World Trade Center, atribuidos a Al Qaeda, la lucha ideológica cobró un nuevo significado, con lo que se desplegó la ofensiva de un aparato de violencia y propaganda de alcance

<sup>25</sup> R. P. Gala, *op. cit.*, pp. 100-101.

IMAGEN 2. Publicidad de reclutamiento del Ejército de Estados Unidos en la E3



Fuente: Wikimedia Commons, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Army\\_recruitment\\_sign\\_at\\_E3\\_\(148382595\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Army_recruitment_sign_at_E3_(148382595).jpg).

global bajo la doctrina de Espectro Amplio, en lo que se denominó la “guerra contra el terror”, impulsada por la administración republicana de George W. Bush (2001-2009).<sup>26</sup>

Esta guerra tuvo cuestionamientos en la administración de Barack Obama (2009-2017) debido a la crítica por los excesos cometidos, como los “daños colaterales” y los “asesinatos necesarios”, que llevaron a discutir la legitimidad de la estrategia. La administración de Obama respondió con un nuevo discurso que buscó privilegiar la prevención de conflictos en lugar de resolverlos por medios coercitivos. Para este fin se empleó una táctica denominada “Huella Ligera”,<sup>27</sup> que en términos prácticos podría considerarse como una adición a la política de Espectro Amplio.

<sup>26</sup> La estrategia de “Espectro Amplio” establece la búsqueda del dominio completo de uno o múltiples escenarios frente a cualquier tipo de contingencia. Para alcanzar este objetivo apela a la combinación de un cúmulo de elementos de seducción, disuasión o represión que pueden ser empleados simultáneamente o de manera aislada para mantener el control. Lucas Sebastián Melfí, “Videojuegos de guerra: La militarización de la imaginación (una primera aproximación desde la psicología del juego)”, en Ezequiel Ipar y Sergio Tonkonoff (eds.), Mariana Fernández y Martina Lassalle (coords.), *Teoría, política y sociedad: Reflexiones críticas desde América Latina*, Buenos Aires, Clacso, 2018, pp. 233-234.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 234.

Dentro de la táctica de “Huella Ligera” se apeló a un repertorio de planes y acciones públicas destinadas a incidir sobre la subjetividad de distintos segmentos poblacionales, en particular juveniles, a través de herramientas mediáticas para implementar acciones de guerra psicológica, como planes de educación militarizada y operaciones de propaganda.<sup>28</sup> La implementación de nuevas tecnologías, como las involucradas en los videojuegos, proporcionó nuevos soportes y escenarios a esta lucha ideológica.

En el contexto de la apertura de nuevos escenarios para la guerra, Al Qaeda ingresó en el sector del desarrollo de videojuegos en septiembre de 2006. Su primer lanzamiento fue *Quest for Bush*,<sup>29</sup> un juego gratuito disponible para cualquier usuario de internet. El contenido representó una campaña, con seis misiones, en la que los enemigos son las tropas estadounidenses y su líder George W. Bush. El juego fue desarrollado por Global Islamic Media Front como una versión modificada de un juego anterior, de 2003, *Quest for Saddam*, creado por Jesse Petrilla, miembro fundador del United American Committee, una organización ya desaparecida que se creó para hacer frente al extremismo islamista. En su propuesta, los programadores de Al Qaeda cambiaron las toscas representaciones de soldados árabes y la propaganda antiislámica por versiones igual de rústicas de los soldados estadounidenses. El sentido propagandístico del juego cambió de forma totalmente opuesta y atacó a la administración de Bush en la misma medida en que su contraparte lo había hecho originalmente.<sup>30</sup>

Ninguno de los dos juegos buscó la comprensión o interpretación del conflicto. No buscaban generar empatía. Su función era permitir a los bandos el dominio y el sometimiento virtuales del enemigo. Por el tratamiento tan directo del conflicto político e ideológico entre Estados Unidos y Al Qaeda, los juegos fueron polémicos y motivaron debates sobre la libertad de expresión, la libertad artística, la trascendencia de las referencias históricas y la ambientación en los videojuegos.<sup>31</sup> Al final de cuentas, estos juegos llevaron

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 235.

<sup>29</sup> “Quest for Bush”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Quest\\_for\\_Bush](https://en.wikipedia.org/wiki/Quest_for_Bush), consultado el 12 de febrero de 2023.

<sup>30</sup> S. Barkin, *op. cit.*, pp. 156-157.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 157.

a la virtualidad la guerra militar e ideológica que se desarrollaba en múltiples frentes y permitieron a los usuarios asumirse como combatientes directos.

En la misma época, pero en otro frente virtual, apareció *Tropico*, un juego en el que se ofreció a los usuarios la posibilidad de integrarse a una sociedad autocrática ambientada en un ecosistema tropical. Las imágenes elegidas para representar lúdicamente a América Latina son lo que Aparicio y Chávez-Silverman llaman “tropicalización hegemónica”, en la que:

Se establecen ciertos mecanismos discursivos para atribuir a un espacio, región, grupo o nación en particular una serie de características, imágenes y valores predefinidos para producir representaciones deformadas que contribuyen a la proyección de prejuicios y están intrínsecamente conectadas con determinadas tendencias políticas, económicas e ideológicas de gobiernos hegemónicos para facilitar la aceptación popular y la justificación de intervenciones y guerras de tipo imperialista.<sup>32</sup>

En *Tropico* se representa a un conjunto de “repúblicas bananeras” caracterizadas por la corrupción, el autoritarismo y la diversión. Las únicas posibilidades de desarrollo están en el turismo, de entretenimiento y sexual, y en la producción de materias primas y frutas para la exportación. A su vez, la información sobre las figuras históricas que se pueden seleccionar está esquematizada para presentar un menú de dictadores y autócratas centroamericanos, sudamericanos, africanos, asiáticos y europeos, como Anastasio Somoza, Manuel Noriega, Alfredo Stroessner, Augusto Pinochet, Benito Mussolini, Francisco Franco, Nicolae Ceaușescu, Mao Zedong, Ferdinand Marcos, entre otros. En el juego se enfatizan las referencias a Cuba y en la lista de gobernantes se puede escoger al Che y a Fidel Castro.

El jugador de *Tropico* debe asumirse como presidente o dictador de una pequeña isla en el Caribe, de la que será el amo de vidas y haciendas. Durante el juego, y dependiendo de la figura autoritaria elegida, se podrá encarcelar o “eliminar” a los personajes que pudieran estar causando problemas al régimen del “presidente” elegido.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Frances Aparicio y Susana Chávez-Silverman, *Tropicalization: Transcultural Representations of Latinidad*, Hanover y Londres, University Press of New England, 1997. Daniel Chávez Landeros, “El coronel no tiene con quien jugar: Representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego”, *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, vol. 14, 2010, pp. 165-166.

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 166-167, 169.

*Tropico* apareció originalmente en 2001<sup>34</sup> y en la actualidad es posible encontrar *Tropico 6*, lanzado en septiembre de 2019. En la publicidad se señala que las nuevas características del juego están enfocadas en que el usuario pueda ser el “mayor dictador del mundo”.<sup>35</sup> En diciembre de 2022 apareció *Tropico 6: New Frontiers*, donde el concepto original es ampliado para colocarlo en el espacio a través de la integración de misiones espaciales y la colonización de Marte; esta versión puede ser jugada en PC, PS4, PS5, XBOX y XBOXONE.<sup>36</sup> A lo largo de sus dos décadas de existencia, una característica de este juego ha sido la de familiarizar a los usuarios con una forma despótica de gobernar que está asociada con regímenes que se encuentran en conflicto con el modelo democrático promovido desde Estados Unidos y sus aliados. En este caso resulta significativo que el protagonismo del juego esté ligado con el ejercicio de prácticas e ideales indeseables, que tienen la finalidad de mostrar cómo la violencia ejercida carece de toda justificación más allá de los intereses particulares del “dictador”.

*America's Army: Proving Grounds* es otra alternativa en la que los jugadores pueden adentrarse en escenarios de luchas políticas e ideológicas. Esta propuesta fue lanzada en octubre de 2015 para PC. Entre sus principales características ofrece jugar como un soldado del Ejército de Estados Unidos y contar con armas y capacitación táctica que corresponden con las usadas en las operaciones militares reales.<sup>37</sup> La primera versión apareció el 4 de julio de 2002, diseñada, desarrollada y distribuida por el Ejército de Estados Unidos. El juego original formó parte de un programa para elevar las tasas de reclutamiento después del descenso más pronunciado en treinta años.<sup>38</sup>

<sup>34</sup> Pop Top, *Tropico*, Nueva York, Gathering Developers, 2001, CD.

<sup>35</sup> “World’s Greatest Dictator”, en el portal de la compañía productora. Limbit Entertainment, “*Tropico 6: Standard Edition*”, *Kalypso*, <https://www.kalypsomedia.com/us/850/tropico-6-standard-edition/download-version/xboxone>, consultado el 15 de febrero de 2023.

<sup>36</sup> Realmforge Studios, “*Tropico 6: New Frontiers*”, *Kalypso*, <https://www.kalypsomedia.com/us/1222/tropico-6-new-frontiers/download-version/ps5>, consultado el 15 de febrero de 2023.

<sup>37</sup> U. S. Army, “*America’s Army: Proving Grounds*”, *STEAM*, [https://store.steampowered.com/app/203290/Americas\\_Army\\_Proving\\_Grounds/](https://store.steampowered.com/app/203290/Americas_Army_Proving_Grounds/), consultado el 17 de febrero de 2023.

<sup>38</sup> “*America’s Army*”, *Wikipedia*, [https://es.wikipedia.org/wiki/America%27s\\_Army](https://es.wikipedia.org/wiki/America%27s_Army), consultado el 17 de febrero de 2023.



IMAGEN 3. Logotipo del videojuego *America's Army*

Fuente: Wikimedia Commons, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Americasarmy-logo.svg>.

*Quest for Bush*, *Quest for Saddam*, *Tropico* y *America's Army* forman parte de un conjunto de juegos en los que las formas de violencia que se presentan en diversos escenarios bélicos y políticos son justificadas por consideraciones de orden ideológico y moral. En todos estos casos están claramente delimitados los bandos y previamente se ha establecido quiénes están colocados en cada lado de un espectro que solo distingue entre buenos y malos. Consideraciones ideológicas y políticas, que involucran creencias religiosas y partidistas, configuran una moral en la que la violencia está justificada si se utiliza para reducir, eliminar o evidenciar el mal.

#### CONCLUSIONES

Al iniciar el siglo XXI, los juegos electrónicos eran percibidos, en gran medida, como una forma de entretenimiento. Múltiples factores, culturales, estéticos y tecnológicos, precipitaron la complejización de lo que ahora se entiende por videojuego. En las décadas recientes creció un conjunto de fenómenos separados aunque relacionados: “juegos independientes”, “juegos artísticos”, “juegos serios”, “juegos hágalo usted mismo (DIY)” y “juegos casuales”, así como la expansión de un sector más instrumental de “gamificación”.<sup>39</sup>

En este conjunto, cada vez más diverso, destacan aquellos productos que por su diseño y proyección originales han traspasado el ámbito estricto del juego, para colocarse como medios de producción cultural que difunden

<sup>39</sup> Patrick Jagoda, “Videogame Criticism and Games in the Twenty-First Century”, *American Literary History*, vol. 29, núm. 1, 2017, p. 207.

ideologías y constituyen identidades individuales y colectivas. Estas características han sido identificadas y explotadas por una industria que responde a intereses de todo tipo y en la que participan directa o indirectamente gobiernos, instituciones y empresas. En este texto se mostraron algunos ejemplos de videojuegos que ofrecen a sus usuarios la posibilidad de participar en la guerra ideológica actual. En los casos de *Quest for Bush*, *Quest for Saddam* y *America's Army* la identificación y asignación de los bandos es directa e incuestionable. En *Tropico* el “adoctrinamiento” se construye a partir de experimentar el ejercicio del autoritarismo como negación de los valores democráticos. En todos los casos la moral no es cuestionada porque la violencia se justifica como instrumento para la reivindicación de un bien superior.

En los casos mencionados el discurso de los videojuegos puede calificarse como maniqueo y simplista. Sin embargo, limitarnos a esta interpretación sería reduccionista y dejaría de lado el contexto en el que fueron creados y sus posibilidades como formadores de ideas e identidades. Como recurso expositivo, la división de los personajes en “buenos” y “malos”, “héroes” y “villanos” permite presentar de manera más clara y efectiva un relato en el que los contrastes son esenciales para resolver o para resaltar las diferencias. Esto es particularmente importante en contextos de polarización ideológica y política, como el que se vive en este momento en el escenario internacional.

Reducir la historia a un enfrentamiento entre personajes “buenos” y “malos” podría considerarse como una simplificación de la realidad, pero también puede ser visto como un recurso para exponer la contraposición entre valores, sentimientos e ideas, desde una posición en la que los creadores, desarrolladores y empresas hacen evidentes sus filiaciones ideológicas y políticas. Después de todo, las representaciones del bien y el mal son esenciales para la construcción de narrativas en las que es necesario colocar a los usuarios y asignarles una misión, obligándolos a tomar partido dentro y fuera del campo de juego.

Por último, no puede pasarse por alto que ver a los videojuegos desde la perspectiva de la función que cumplen como vehículos para el adoctrinamiento implica una contradicción con su supuesto carácter lúdico. La libertad y la creatividad que se consideran inherentes al juego son suplantadas

por una acción que circunscribe a los jugadores a la adopción de una ideología implícita en su narrativa. Muchos de los videojuegos bélicos están contruidos para que los participantes tomen partido y actúen en consecuencia, dentro de una historia en la que previamente se establecieron los bandos y se les asignaron valores positivos y negativos, deseables o indeseables. Sin embargo, también debe considerarse que los márgenes de acción dentro de un videojuego no siempre son perceptibles para los participantes, quienes viven en una fantasía de libertad que se construyó previamente para regular su experiencia.

Aquí cabría parafrasear a Sarah Cameron Loyd, quien alerta que si los videojuegos se diseñan para la intervención social directa y si sus significados se otorgan prefabricados, simplemente contribuirán a reforzar las doctrinas que impiden a las masas pensar por sí mismas. Si los individuos participan en juegos con los que se identifican fácilmente y sin problemas, no necesitarán pensar en su propia situación y podrán aceptar fácilmente la “verdad” que se les presenta. Ante esta perspectiva, propone que, en lugar de sofocar el pensamiento con programas ideológicos predeterminados, progresistas o no, los juegos podrían ser catalizadores para la contemplación al integrarnos en nuestras vidas de manera que nos provoquen y nos induzcan a despertar del estado de pasividad al que nos inducen los medios de comunicación masiva. De esta manera los juegos podrían ayudarnos a transformar nuestra experiencia lúdica y convertirla en una experiencia de exploración filosófica, en los sentidos social y estético.<sup>40</sup>

Los videojuegos, como el arte, se encuentran tanto dentro como fuera del mundo y deben recurrir a un programa filosófico que los dote de técnicas de interpretación de la forma en que se concibe la historia y se entienden la ideología, la economía, la política, la sociedad, etc. Algunos especialistas dividen el mundo del juego en dos categorías distintas. En un lado colocan a los juegos realistas, que pretenden recrear situaciones sociales para mostrar sus contradicciones, desigualdades e injusticias, con la intención de llamar a los jugadores a la acción dentro y fuera del juego. Como alternativa, plantean la necesidad de un “contrajuego”, como vanguardia, que perturbe la práctica normativa al utilizar experiencias descentralizadoras como la

<sup>40</sup> S. C. Loyd Grey, *op. cit.*, pp. 244-246.

intransitividad narrativa, el extrañamiento y la apertura para desestabilizar al jugador.<sup>41</sup> Más allá de cuál sea nuestra postura, es innegable que una forma de enriquecer y profundizar nuestra experiencia de juego es hacerla con plena conciencia de las posibilidades y limitaciones creativas que tendremos a nuestro alcance. Ø

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 241.

# EL ANÁLISIS DE REDES EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

Conectar, relacionar e interpretar el campo iberoamericano  
de los *Game Studies*

*Cristian López Raventós*

Universidad Nacional Autónoma de México

*Simone Belli*

Universidad Complutense (Madrid)

El espacio simbólico iberoamericano, conectado por el idioma y sus relaciones culturales históricas y educativas, ha experimentado un camino similar en la incorporación de los videojuegos a la vida académica. Sin embargo, las especificidades del espacio universitario y de investigación en los diferentes países que componen Iberoamérica han generado situaciones claramente diferenciadas que deben ser tenidas en cuenta antes de hacer análisis de orden cuantitativo en términos de producción científica en este campo. El interés de esta investigación es proponer una mirada a la historia de la investigación sobre los videojuegos en Iberoamérica, poniendo énfasis en delimitar los perfiles temáticos, influencias teóricas y futuras líneas de investigación en un conjunto de países, a través del análisis bibliométrico y de redes.

## ANTECEDENTES

Mapear las investigaciones que han visualizado la producción académica generada en los últimos años en relación con los videojuegos es un ejercicio de clarificación necesario para entender las diferencias y similitudes entre los países que componen el espacio simbólico iberoamericano. Investigaciones como las de Daniel Aranda,<sup>1</sup> con el mapeo de monografías publicadas entre 2006 y 2016 y los contenidos publicados entre 2011 y 2015 en las revistas científicas englobadas en el ámbito de las ciencias sociales y humanidades (2 233 artículos), son un ejemplo de ello. Si bien este enfoque y esta

<sup>1</sup> Daniel Aranda, Jordi Sánchez-Navarro y Silvia Martínez-Martínez, *El videojuego en el punto de mira: La producción científica sobre el juego digital*, Barcelona, Editorial uoc, 2016.

metodología a través de la búsqueda de palabras clave son muy valiosos, la selección de países con una mayor producción científica, dejando fuera el ámbito iberoamericano (excepto España), invisibiliza realidades que son de especial relevancia para Iberoamérica.

Encontramos investigaciones que han presentado revisiones de los estudios iberoamericanos sobre videojuegos<sup>2</sup> desde un enfoque cualitativo. La propia metodología permite delimitar un conjunto de discursos sobre los videojuegos que pueden interpretarse como campos de producción científica. Si bien sus resultados se acercan bastante a los producidos por nuestra investigación, parece haber un sesgo inicial hacia las investigaciones en el ámbito de las ciencias sociales y las humanidades que deja fuera otros campos de producción científica importantes en el ámbito de la salud y las ciencias computacionales.

Por otro lado, existen estudios de caso acerca del espacio iberoamericano de reflexión sobre los videojuegos. Estas investigaciones recuperan aspectos concretos de las historias nacionales del medio en México,<sup>3</sup> Argentina,<sup>4</sup> Chile,<sup>5</sup> Perú<sup>6</sup> o España.<sup>7</sup> Este campo de investigación histórico sobre las trayectorias intelectuales, sociales y culturales de los videojuegos en el contexto iberoamericano tiene todavía lagunas de conocimiento importantes. Si bien hay un notable aumento de los estudios en prácticamente todas las disciplinas, muy pocas veces hay reflexiones sobre la propia trayectoria de

<sup>2</sup> Luis Sebastián Ramón Rossi, “Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos”, *Observatorio (OBS\*)*, vol. 12, núm. 1, 2018, pp. 147-168.

<sup>3</sup> Héctor Óscar González Seguí, “Veinticinco años de videojuegos en México: Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”, *Comunicación y Sociedad*, núm. 38, julio-diciembre del 2000, pp. 103-126.

<sup>4</sup> Silvia Bidart y Verónica Uman, “La industria de desarrollo de videojuegos: Argentina”, en Carlos Bertín (ed.), *Guerra y paz en el mundo virtual: Datos y debates sobre videojuegos*, Chile, Centro de Estudios Universitarios, 2011.

<sup>5</sup> Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, “Ordenando el juego: Una mirada al primer reglamento de videojuegos públicos de Valparaíso”, *Historia 396*, vol. 10, núm. 2, 2021, pp. 297-324.

<sup>6</sup> María Teresa Quiroz y Ana Rosa Tealdo, “Los videojuegos y los niños peruanos: Tiempo libre y procesos de socialización”, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. II, núm. 4, diciembre de 1996, pp. 95-123.

<sup>7</sup> Cristian López Raventós y Simone Belli, “Arqueología cultural de los videojuegos: Entre discursos nostálgicos, experiencia del *gamer* e innovación tecnológica”, *Antropología Experimental*, núm. 19, 2019, pp. 51-66.

esta historia. Esta investigación propone un ejercicio que aporte información relevante para futuras líneas de indagación en la búsqueda por construir esa narración de una historia propia de los videojuegos en Iberoamérica.

#### MARCO TEÓRICO

El objetivo principal del presente trabajo es visualizar las diferencias y similitudes de las publicaciones científicas sobre videojuegos en el espacio iberoamericano. Para ello hemos analizado los documentos incluidos en la base de datos Scopus<sup>8</sup> que involucran publicaciones iberoamericanas sobre videojuegos entre 1996 y 2021. Aunque las obras contenidas en Scopus son solo una parte de la producción científica, lo que puede generar sesgos en la visualización de toda la gama de publicaciones posibles, esta fuente permite la captación sistematizada de datos. Esta información sistematizada es de mucha utilidad para determinar ciertos patrones de evolución y algunas de sus características principales. Al respecto, Scopus es una de las bases de datos más utilizadas por la comunidad científica y académica. Esta investigación explora la capacidad de los países iberoamericanos de generar investigaciones sobre videojuegos y su visibilidad a nivel mundial. Para ello nos centramos en la evolución temporal y el tipo de área de investigación cubierto.

La producción científica es un proceso observable a través de resultados múltiples, y el número de publicaciones es uno de ellos. De esta manera, el conjunto de publicaciones es un resultado significativo de la producción científica de una determinada área del conocimiento y también es uno de sus indicadores más accesibles y cuantificables.<sup>9</sup> Por ejemplo, Wagner y Leydesdorff<sup>10</sup> mapean la red mundial tejida mediante un inventario de publicaciones científicas entre 1990 y 2000, examinan los vínculos entre regiones y países y muestran cómo se ha expandido el clúster creado por los países científicamente avanzados y que los nuevos participantes se han unido

<sup>8</sup> Scopus es una base de datos bibliográfica de resúmenes y citas de artículos de revistas científicas, propiedad de Elsevier y lanzada en 2004, que puede consultarse en <https://www.scopus.com>.

<sup>9</sup> Simone Belli y Joan Balta, "Mapeo de las publicaciones científicas entre América Latina, el Caribe y la Unión Europea", *América Latina Hoy*, vol. 82, 2019, pp. 7-41.

<sup>10</sup> Caroline S. Wagner y Loet Leydesdorff, "Mapping the Network of Global Science: Comparing International Co-authorships from 1990 to 2000", *International Journal of Technology and Globalisation*, vol. 1, núm. 2, 2005, pp. 185-208.

a redes regionales, como los países iberoamericanos, reproduciendo ciertas prácticas en la colonialidad del saber.<sup>11</sup>

El trabajo de Fernández *et al.*<sup>12</sup> presenta un análisis bibliométrico de la cooperación científica entre América Latina, por un lado, y Europa y Estados Unidos, por el otro, desde 1991 hasta 1995. Más aún, el estudio de Lewison *et al.*<sup>13</sup> destaca que la colaboración entre los países iberoamericanos entre 1986 y 1991 es más fuerte con la presencia de coautores europeos, dando a entender ciertos efectos intrarregionales gracias a la cooperación interregional. Otras revisiones<sup>14</sup> coinciden en que la historia y el lenguaje común son factores básicos para aumentar la cooperación. Russell *et al.*<sup>15</sup> analizan la colaboración científica iberoamericana registrada entre 1975 y 2007 en el Science Citation Index, revelando un aumento constante en el número de publicaciones, de 9641 registros a 54807; los países del Cono Sur son responsables de 69 por ciento de la producción total. En este estudio se destaca la mayor confianza de los países iberoamericanos más pequeños en la colaboración internacional para impulsar la producción científica que sus vecinos más productivos.

Uno de los estudios más recientes es el de Busel y colaboradores,<sup>16</sup> el cual analiza las publicaciones iberoamericanas entre 2003 y 2012, centrándose

<sup>11</sup> Edgardo Lander, *La colonialidad del saber: Eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*, Buenos Aires, Clacso-UNESCO, 2003.

<sup>12</sup> María Teresa Fernández, Isabel Gómez y Sebastián Juan, “La cooperación científica de los países de América Latina a través de indicadores bibliométricos”, *Interciencia*, vol. 23, núm. 6, 1998, pp. 328-337.

<sup>13</sup> G. Lewison, A. Fawcett-Jones y C. Kessler, “Latin American Scientific Output 1986-91 and International Co-authorship Patterns”, *Scientometrics*, vol. 27, núm. 3, 1993, pp. 317-336.

<sup>14</sup> J. Davidson Frame y Mark P. Carpenter, “International Research Collaboration”, *Social Studies of Science*, núm. 9, 1979, pp. 481-497. I. Gómez y A. Méndez, “Are Peripheral Countries Profiting from Scientific Cooperation Networks?” en Peter Weingart, Roswitha Sehringer y Matthias Winterhager (eds.), *Representations of Science and Technology: Proceedings of the International Conference on Science and Technology Indicators*, Leiden, DSWO Press, 1992, pp. 112-123. J. Sylvan Katz, “Geographical Proximity and Scientific Collaboration”, *Scientometrics*, vol. 31, 1994, pp. 31-43.

<sup>15</sup> Jane M. Russell, Shirley Ainsworth, J. Antonio del Río, Nora Narváez-Berthelemot y Héctor D. Cortés, “Colaboración científica entre países de la región latinoamericana”, *Revista Española de Documentación Científica*, vol. 30, núm. 2, 2007, pp. 180-198.

<sup>16</sup> Katharina Büsel, Alexander Degelsegger, Dietmar Lampert, Martina Lindorfer, Johannes Simon y Isabella Wagner, “D.1.4-Report on Impact Dimensions of the Bi-regional Cooperation with Outlook on Impact and Outreach of Alcuenet”, *Latin America, Caribbean and European Union: Network on Research and Innovation*, 2014, [https://www.zsi.at/object/publication/3761/attach/ALCUE\\_NET\\_D1\\_4.pdf](https://www.zsi.at/object/publication/3761/attach/ALCUE_NET_D1_4.pdf). Consultado el 9 de abril de 2021.

en cuatro áreas temáticas específicas (biodiversidad, bioeconomía, energía y tecnologías de la información y la comunicación). Este ofrece una visión completa de la producción científica iberoamericana. Los autores identifican 140 932 copublicaciones durante esa década, cuando la producción anual se duplicó, pasando de 8 236 a 20 609. Chinchilla-Rodríguez y colaboradores<sup>17</sup> analizaron cómo los países emergentes de la región iberoamericana juegan un papel importante en la producción de investigación en nanociencia y nanotecnología, y concluyen que es más probable que colaboren con los países más consolidados, contribuyendo al buen desempeño de la investigación. Nuestro análisis tiene en cuenta estos estudios previos y se centrará especialmente en las publicaciones científicas de los países iberoamericanos sobre videojuegos.

#### METODOLOGÍA

Buscamos todo tipo de documentos publicados en el idioma español dentro del periodo 1996-2021 para los países iberoamericanos y encontramos 556 registros. Se incluyen todos los trabajos de los que son autores por lo menos un investigador o investigadora de una institución de un país iberoamericano. La muestra obtenida se toma como un indicador cuantificable de la producción científica iberoamericana sobre videojuegos. Todas las búsquedas fueron realizadas durante los meses de enero, febrero y marzo de 2021.

Los países de América Latina y el Caribe se han agrupado de acuerdo con los criterios utilizados por Russell *et al.*<sup>18</sup> Los países considerados son: los Andes (Bolivia, Colombia, Ecuador, Perú y Venezuela), los países del Caribe (Haití, República Dominicana, Puerto Rico, Guadalupe, Martinica, Trinidad y Tobago, Jamaica, Bahamas, Barbados, Santa Lucía, Curazao, Aruba, San Vicente y las Granadinas, las islas Vírgenes de los Estados Unidos, Granada, Antigua y Barbuda, Dominica, las islas Caimán, Saint Kitts y Nevis, las islas Turcas y Caicos, San Martín, las islas Vírgenes Británicas, los Países Bajos del Caribe, Anguila, San Bartolomé, Montserrat, Cuba y

<sup>17</sup> Zaida Chinchilla-Rodríguez, Sandra Miguel, Antonio Perianes-Rodríguez y Cassidy R. Sugimoto, "Dependencies and Autonomy in Research Performance: Examining Nanoscience and Nanotechnology in Emerging Countries", *Scientometrics*, vol. 115, núm. 3, 2018, pp. 1-20.

<sup>18</sup> J. M. Russell *et al.*, *op. cit.*

las islas Malvinas), los países de América Central y México (Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua y Panamá) y el Cono Sur (Brasil, Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay).

El origen de los investigadores está determinado por la institución a la que pertenecen. Un investigador de nacionalidad española que trabaja para una institución mexicana figura como investigador de México. La escasa producción científica en el campo de los videojuegos ha reducido la muestra de países a aquellos que tenían una producción mínima que permitiera visualizar una red. Por lo tanto, los países analizados son España, Colombia, México, Chile, Ecuador, Perú y Argentina, que representan 99 por ciento de las publicaciones iberoamericanas.

Hemos utilizado la herramienta de análisis de datos de Scopus para obtener registros por país, año de publicación y área de investigación para cada muestra. También hemos considerado el tipo de documento, el lenguaje y la organización de la muestra iberoamericana. De esta manera, se detallarán las disciplinas más representativas en la producción científica iberoamericana sobre videojuegos por país. Esos 556 registros de la muestra se analizaron por separado a través del *software* VOSviewer<sup>19</sup> dibujando una red de enlaces entre palabras clave para identificar los conceptos destacados y los enlaces más fuertes de la red.

Cabe resaltar que las fuentes de información de Scopus tienen ciertos sesgos que se deben mencionar, como las publicaciones mayoritariamente en inglés; las publicaciones sobre ciencias naturales y ecología y biomedicina están sobrerrepresentadas, mientras que las de ciencias sociales, artes y humanidades están infrarrepresentadas; y, por país, Países Bajos, Reino Unido y Estados Unidos están sobrerrepresentados.

#### RESULTADOS Y ANÁLISIS: EVOLUCIÓN HISTÓRICA

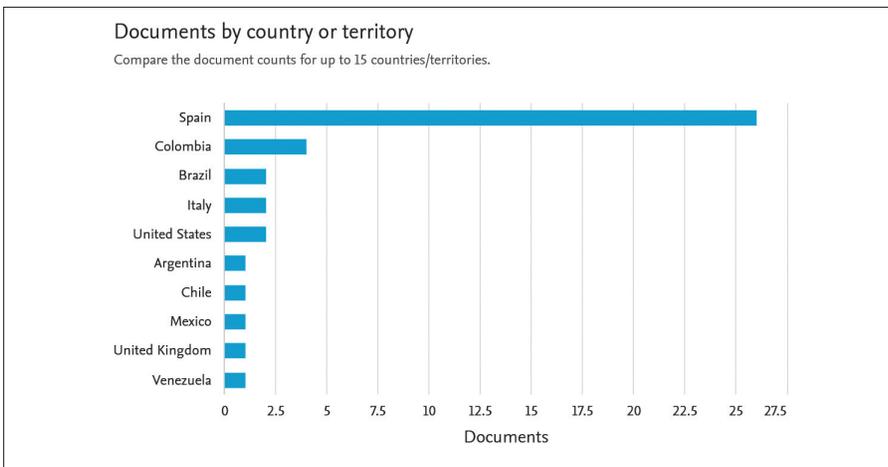
La aparición de artículos científicos sobre videojuegos en el ámbito iberoamericano puede describirse en tres momentos temporales diferentes. Estos corresponden a antes del año 2009, entre 2009 y 2017 y después de 2018 hasta la actualidad. Estos tres periodos corresponden a la aparición escasa de

<sup>19</sup> Nees Jan van Eck y Ludo Waltman, *Vosviewer Manual: Version 1.6.5*, Universidad de Leiden-CWTS, 2016, <http://www.vosviewer.com/download/f-y2s2>.

artículos científicos (antes de 2009), el crecimiento exponencial de las publicaciones en toda la zona (entre 2009 y 2017) y el estancamiento en las publicaciones (después de 2018 hasta la actualidad).

En el periodo anterior a 2009 solo España y Colombia presentan publicaciones y en un número muy reducido (gráficas 1 y 2). México y Argentina (gráficas 6 y 10) también presentan un artículo, pero no hay continuidad en los siguientes años, por lo tanto, no se puede hablar de la construcción de campos de investigación colectivos, sino más bien de esfuerzos individuales. De los 39 artículos publicados (gráfica 1) en ese periodo, treinta corresponden a España y Colombia y solo tres a países iberoamericanos (México, Chile y Argentina).

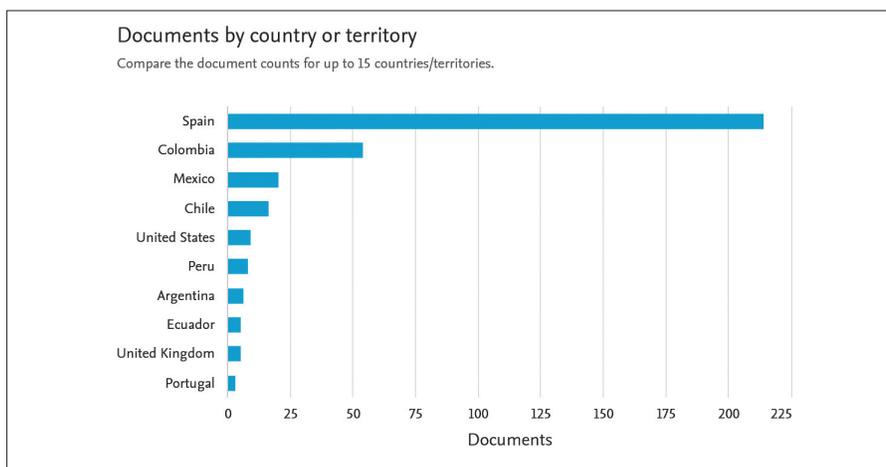
GRÁFICA 1. 1996-2009



En el periodo entre 2010 y 2017 la producción científica se generaliza en todo el ámbito iberoamericano, sumando un total de 311 artículos publicados (gráfica 2). De nuevo España (214 artículos) y Colombia (54) acumulan la mayoría de la producción científica, pero ya se detecta la aparición de publicaciones en otros países del ámbito iberoamericano, como México (20), Chile (16), Perú (8), Argentina (6) y Ecuador (5).

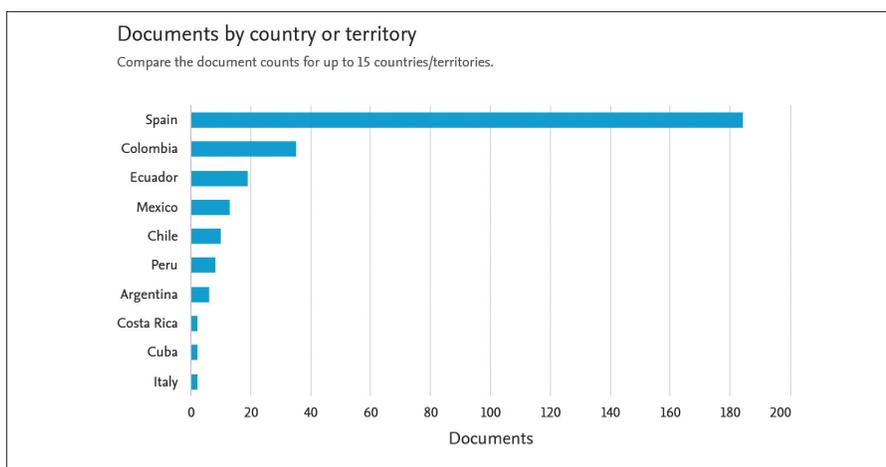
En el periodo de 2018 a 2021 la producción parece no crecer de forma exponencial y hay un ligero retroceso, posiblemente provocado por la pandemia

GRÁFICA 2. 2010-2017



de covid-19. En ese lapso se mantiene la tendencia en la producción de artículos científicos, con España (184) y Colombia (35) como principales países, seguidos de Ecuador (19), México (13) y Chile (10). Podemos concluir afirmando que hay una consolidación de estas publicaciones en el ámbito iberoamericano, pero con niveles muy desiguales entre países.

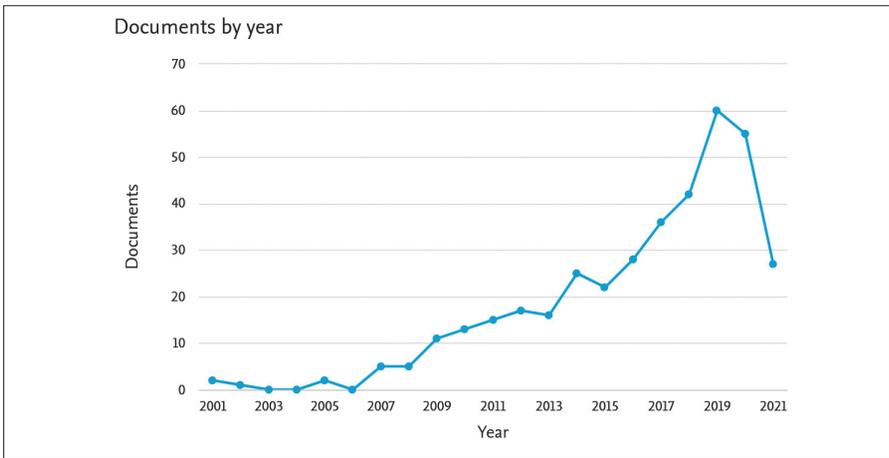
GRÁFICA 3. 2018-2021



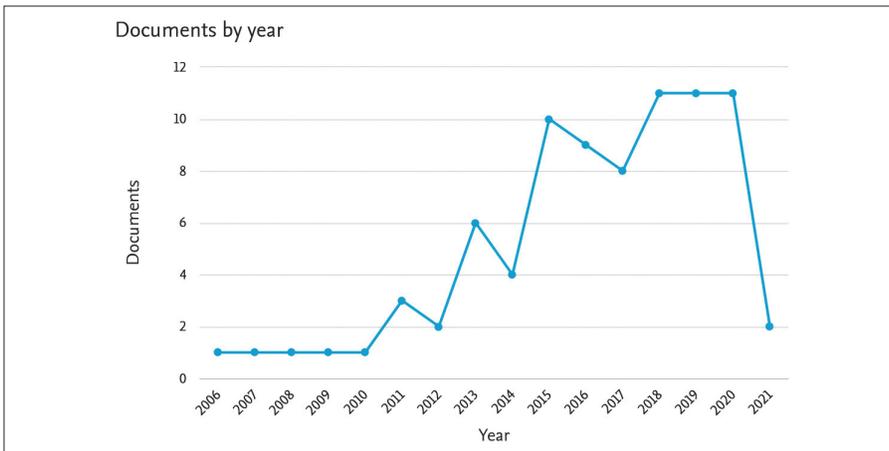
### EVOLUCIÓN POR AÑO Y PAÍS

Si observamos las gráficas de evolución histórica de las publicaciones científicas en el campo de los videojuegos, podemos ver representados los periodos antes mencionados. Estos tres periodos corresponden a la aparición escasa de artículos científicos (antes de 2009), cuando solo España (gráfica 4) y Colombia (gráfica 5) tenían una producción continua; al crecimiento exponencial de las publicaciones en toda la zona (entre 2009 y 2017),

GRÁFICA 4. España

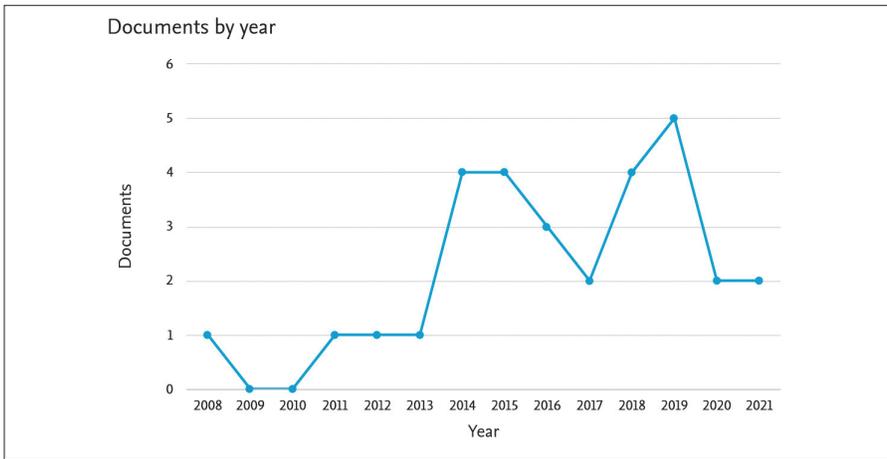


GRÁFICA 5. Colombia

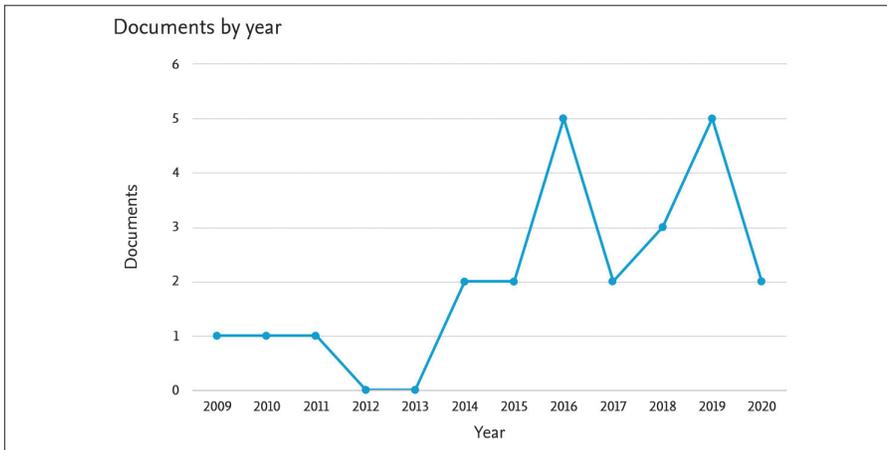


cuando México (gráfica 6) y Chile (gráfica 7) presentaban una producción constante y el resto de países, como Ecuador (gráfica 8), Perú (gráfica 9) y Argentina (gráfica 10), presentaban producciones irregulares; y el estancamiento en las publicaciones (después de 2018 hasta 2021).

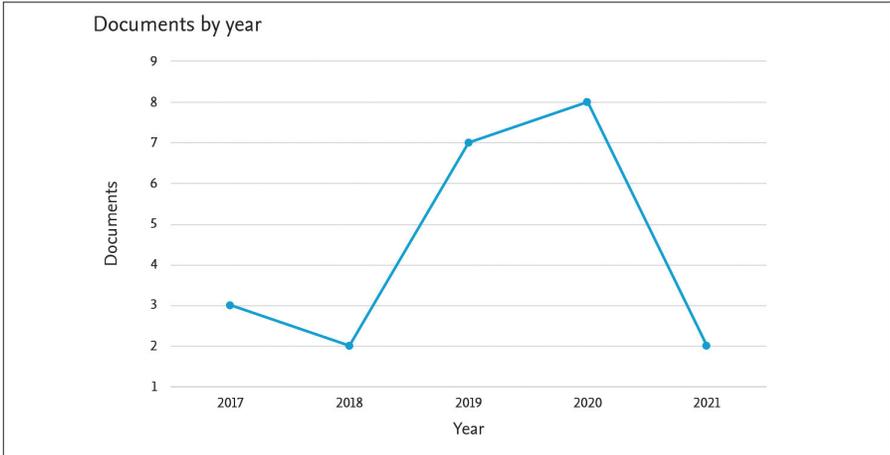
GRÁFICA 6. México



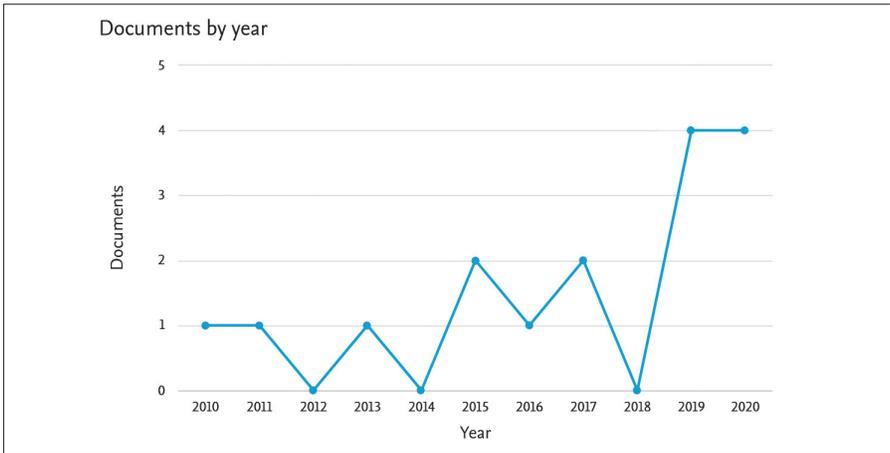
GRÁFICA 7. Chile



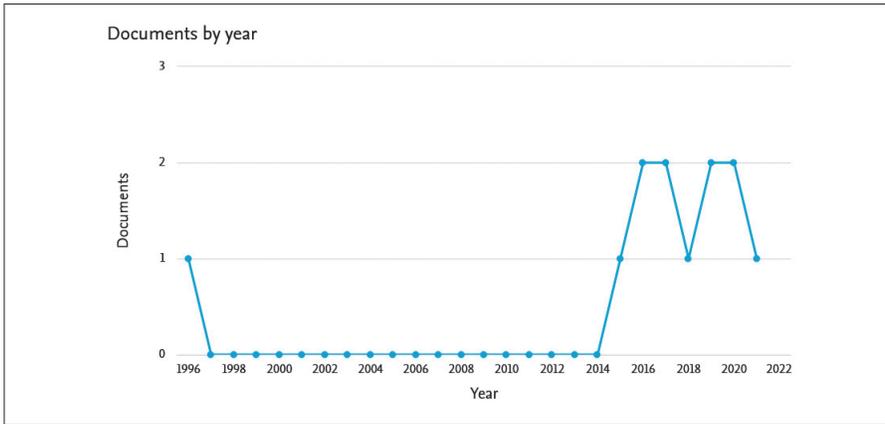
GRÁFICA 8. Ecuador



GRÁFICA 9. Perú



GRÁFICA 10. Argentina



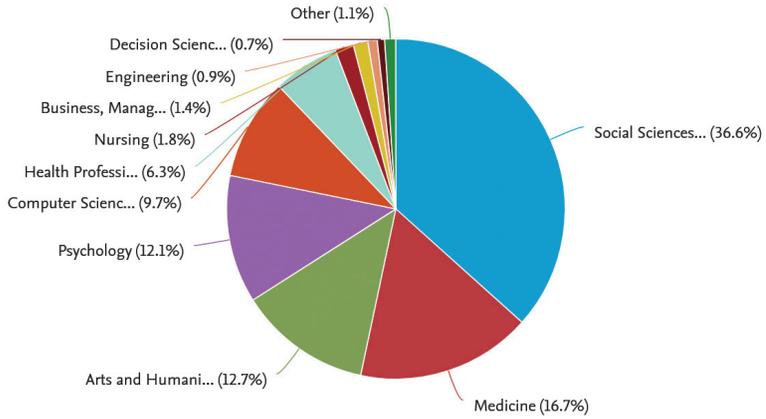
#### DISTRIBUCIÓN POR ÁREA DE CONOCIMIENTO

En términos del campo de conocimiento de las publicaciones científicas sobre videojuegos encontramos algunos que son predominantes por países y que nos empiezan a indicar la construcción de agendas de investigación diferenciadas en el espacio iberoamericano. En algunos países el principal campo de conocimiento en el que se han publicado artículos sobre videojuegos son las ciencias sociales. Es el caso de España (gráfica 11) con 36.6 por ciento del total, Colombia (gráfica 12) con 21.7 por ciento del total, Chile (gráfica 14) con 29.7 por ciento del total, Perú (gráfica 16) con 36 por ciento del total y Argentina (gráfica 17) con 36.8 por ciento del total.

En México (gráfica 13) son las ciencias computacionales, con 28.1 por ciento del total, las que ocupan el primer lugar en número de publicaciones, al igual que en Ecuador (gráfica 15) con 33.3 por ciento del total. En Colombia y Argentina este campo de conocimiento aparece como el segundo en el que más publicaciones se realizan. De la misma forma, las ciencias sociales son el segundo campo de conocimiento con más publicaciones en México y Ecuador. En los países donde no aparecen las ciencias sociales o las ciencias computacionales en primer o segundo lugar, aparecen tres campos de conocimiento más, medicina (2° lugar en España), artes y humanidades (2° lugar en Chile) e ingeniería (2° lugar en Perú). Estos cinco campos de conocimiento representan la mayoría de las publicaciones científicas sobre videojuegos en todos los países analizados.

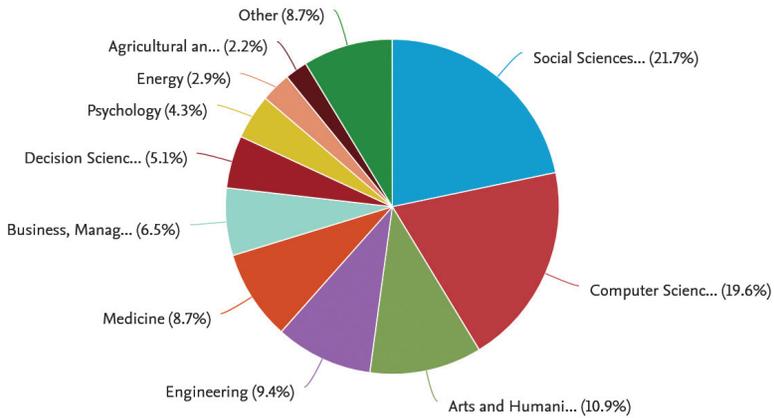
GRÁFICA 11. España

Documents by subject area



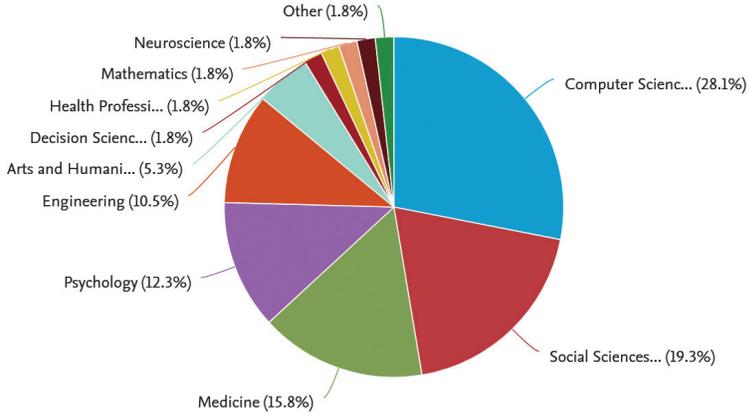
GRÁFICA 12. Colombia

Documents by subject area



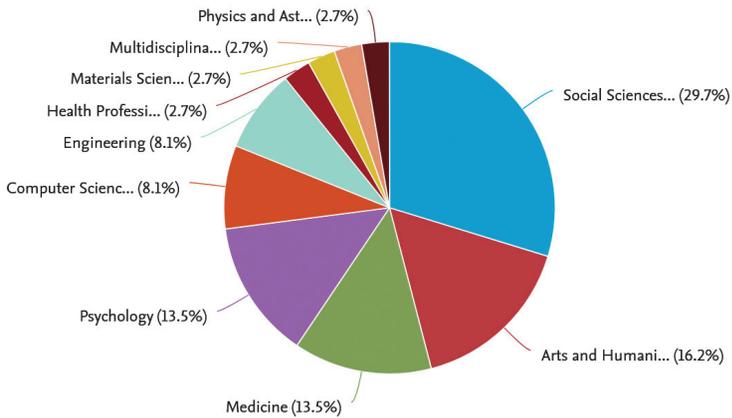
GRÁFICA 13. México

Documents by subject area



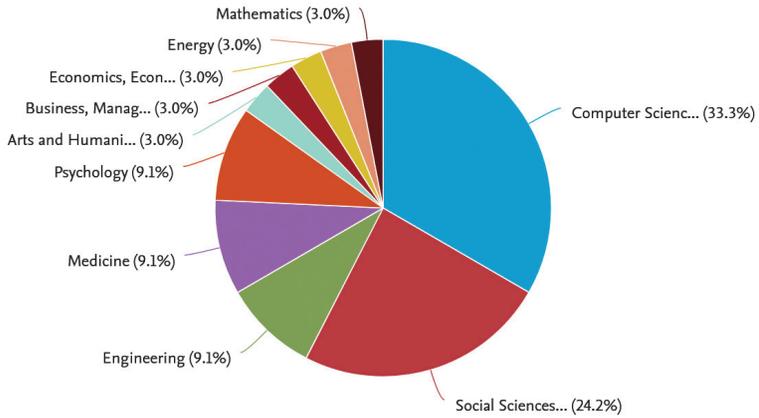
GRÁFICA 14. Chile

Documents by subject area



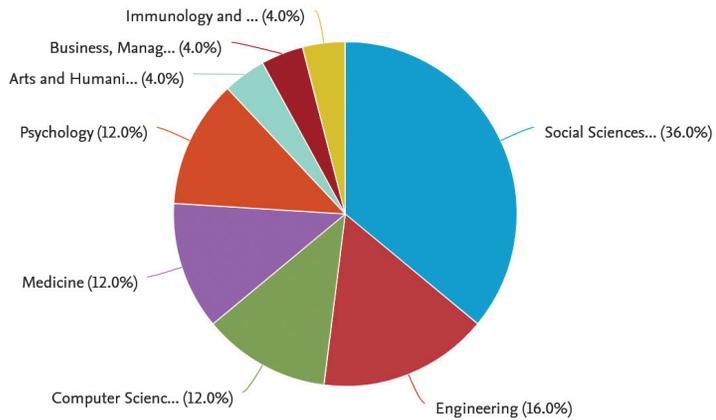
GRÁFICA 15. Ecuador

Documents by subject area

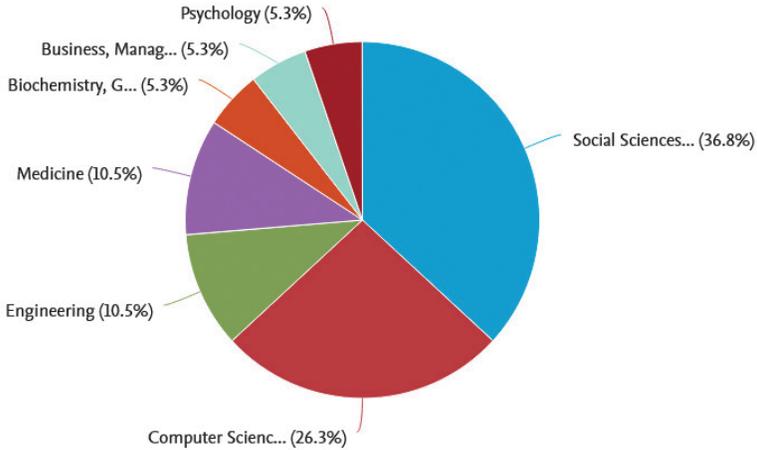


GRÁFICA 16. Perú

Documents by subject area



GRÁFICA 17. Argentina



## REDES POR PAÍSES (1996-2021)

El objetivo principal de este artículo es utilizar el análisis de redes para poder detectar estructuras subyacentes en las publicaciones científicas sobre videojuegos y así visualizar campos de investigación específicos en los países iberoamericanos, con énfasis en las similitudes y diferencias entre ellos. Las redes generadas con el *software* VosViewer nos permiten visualizar los conceptos centrales en los artículos científicos y establecer nodos y conexiones entre ellos. Las redes no pueden ser comparadas directamente porque cada una está confeccionada con un número de artículos diferente que generan conjuntos de relaciones específicas.

En nuestro caso las diferencias son importantes por la cantidad de elementos que componen cada red. Más de la mitad de las publicaciones científicas sobre videojuegos son españolas, eso genera una gran distorsión si utilizamos todos los datos de los países iberoamericanos juntos. Las tendencias y líneas específicas de ese país condicionan la estructura de la red y por ese motivo se ha decidido realizar redes específicas por países. Las redes con pocos elementos generan algunos problemas de interpretación, pero es un riesgo necesario para poder visualizar las estructuras subyacentes de cada país y, ahora sí, compararlas.

Se utilizan dos tipos de visualización de redes: 1) en las que se representan gráficamente (a través de puntos de diferentes tamaños y colores) relaciones entre palabras clave y su fortaleza o densidad en los 556 artículos científicos analizados, y 2) en las que se representan las palabras clave con mayor fortaleza de la red coloreadas por línea de tiempo, es decir, representando el momento de aparición cronológico en la red. Ambas redes permiten visualizar qué campos específicos se han ido configurando en los países iberoamericanos en diferentes momentos.<sup>20</sup>

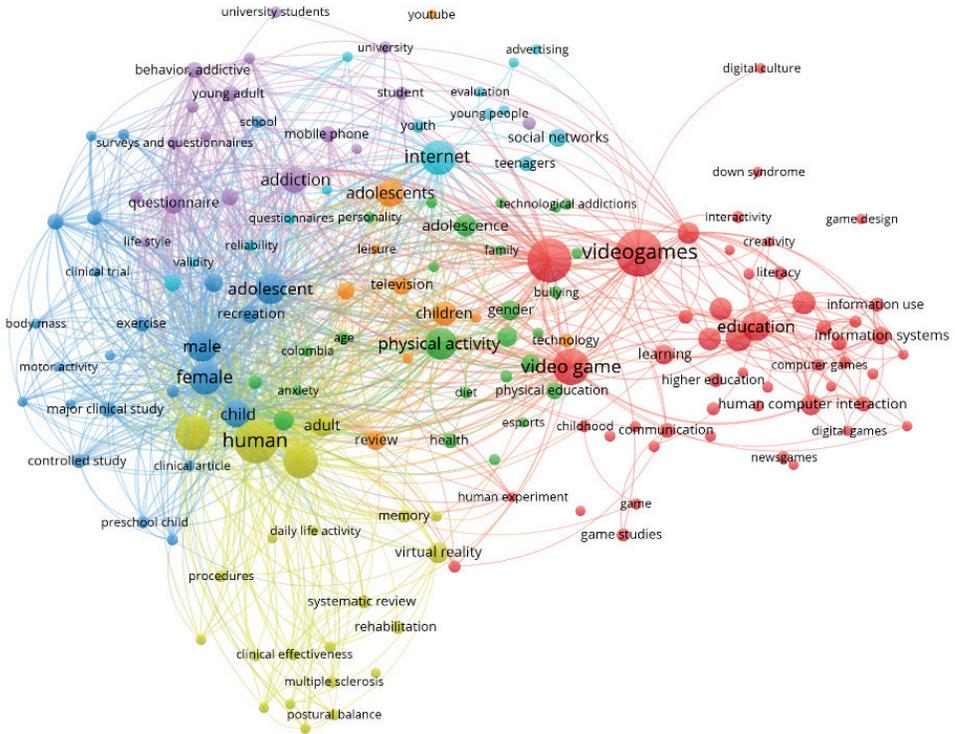
Presentamos las redes por nivel de tamaño y complejidad, así que en primer lugar visualizamos la red correspondiente a España, que representa 68 por ciento (382) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta siete nodos marcados con colores diferentes. El nodo 1 es el más importante, está representado en color rojo (51 ítems) y está centrado en la palabra clave *videogame(s)* en sus diferentes posibilidades semánticas. En este nodo, que se convierte en una subred, aparecen de forma central otras palabras clave como *education, learning, higher education, literacy, communication* y *human computer interaction*. Podemos interpretar que esta red parece señalar que el principal campo de producción científica corresponde a las interacciones entre los videojuegos y diferentes procesos de aprendizaje y educación en un sentido amplio.

Después podemos delimitar tres nodos o subredes de tamaño similar. La primera está representada en color verde (26 ítems) y está centrada en las palabras clave *physical activity, adolescence, problematic use, health* y *technological addictions*. La segunda subred, representada en color azul (24 ítems), está centrada en las palabras clave *male, female, adolescent, child* y *exercise*. Interpretamos que estas dos subredes parecen señalar que hay un subcampo de producción científica que corresponde a las interacciones entre el uso de los videojuegos y los problemas de salud física en los jóvenes, por lo tanto, podrían hablar de aspectos negativos. La subred 4 (22 ítems), representada en color amarillo, está centrada en las palabras clave *human, adult, memory, neurorehabilitation* y *virtual reality*. Esta red está conectada a las anteriores, pero parece agrupar la producción científica que se centra en el uso de videojuegos de forma terapéutica y, por lo tanto, con un aspecto positivo.

<sup>20</sup> Dada la escala de las redes, algunas de las palabras clave no aparecen, aunque sí están presentes.

Las tres subredes con menos número de ítems parecen ser derivaciones de las primeras, reforzando las preocupaciones por la metodología para medir las consecuencias del uso de videojuegos en la infancia y la juventud en el contexto del consumo de entretenimiento masivo. Podríamos denominarlas subredes extendidas a través de nodos específicos que muestran el desarrollo interno de algunos campos. Este tipo de subredes solo puede aparecer en redes suficientemente grandes.

RED 1. España

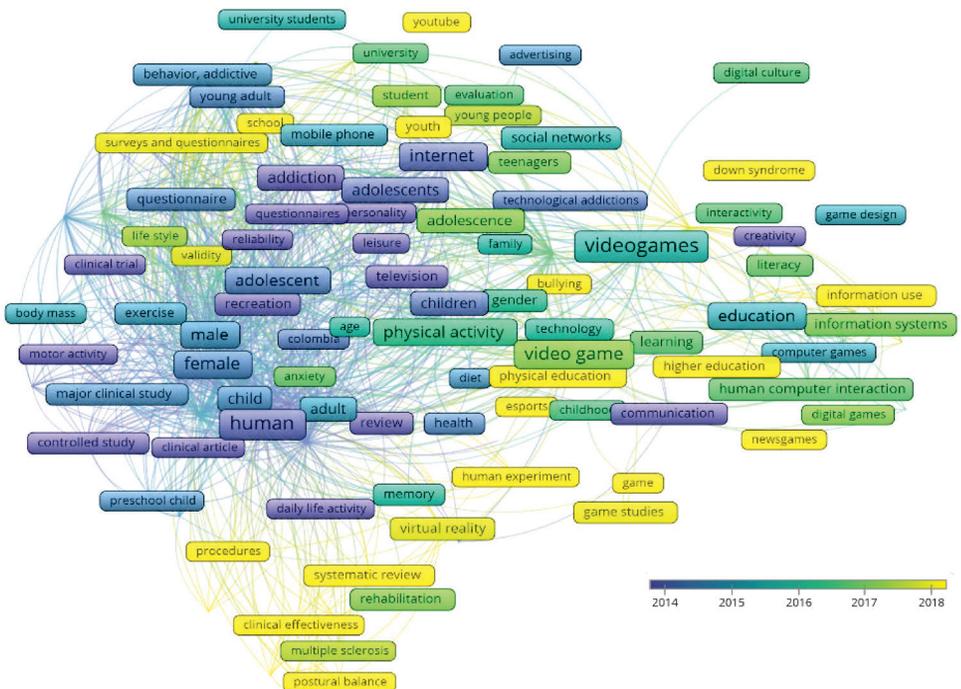


En términos temporales encontramos algunas distorsiones creadas por la distribución desigual de la producción de artículos en el periodo 1996-2021. Dado que la mayoría de los artículos científicos fueron producidos después del año 2014, la representación es más clara si tomamos esa fecha como punto inicial. Es por eso que la red generada para observar los cambios en

el tiempo inicia en 2014 y no en 1996. Esta rectificación permite hacer una comparación entre países sin que exista una distorsión en los resultados representados.

En el caso de España parece que los primeros campos de investigación con producción científica en videojuegos se desarrollaron en relación con las preocupaciones por los efectos negativos en la salud física y mental de los usuarios, con énfasis en los modelos que permitían, metodológicamente, demostrar esas relaciones. Estos temas predominan entre 2014 y 2017. Posteriormente aparecen nuevos conjuntos de palabras clave que reflexionan sobre el propio medio y sus posibilidades en la educación y la terapia. Parece representarse un cambio en las percepciones y los temas estudiados, desde una óptica negativa hasta otra positiva. Estos datos reflejan un cambio en las perspectivas acerca del fenómeno de los videojuegos en España, pero no necesariamente un cambio de campos de investigación. No obstante, aparecen en años recientes investigaciones relacionadas con el propio medio.

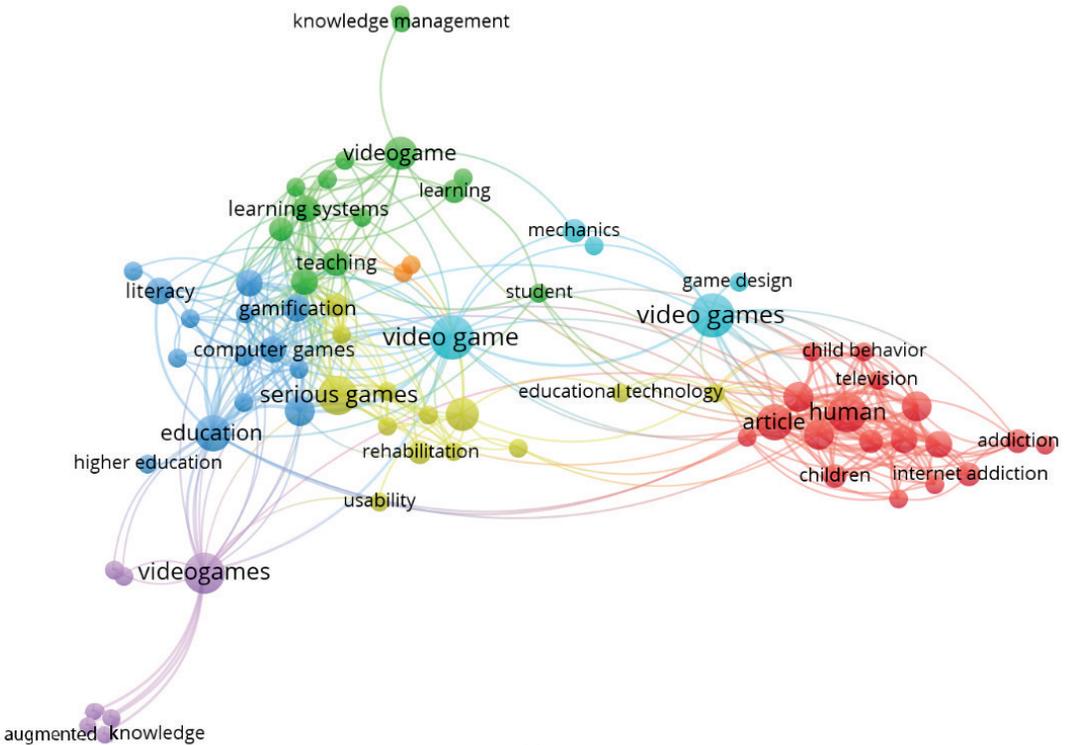
RED TIEMPO 1. España



La segunda red que visualizamos corresponde a Colombia, que representa 15 por ciento (82) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta siete nodos, el más importante (nodo 1), representado en color rojo (18 ítems), está centrado en palabras clave como *human*, *female*, *male*, *addiction*, *child behavior* y *human experiment*. Podemos interpretar que esta red señala que el principal campo de producción científica corresponde a la preocupación por los efectos negativos de los videojuegos en los usuarios.

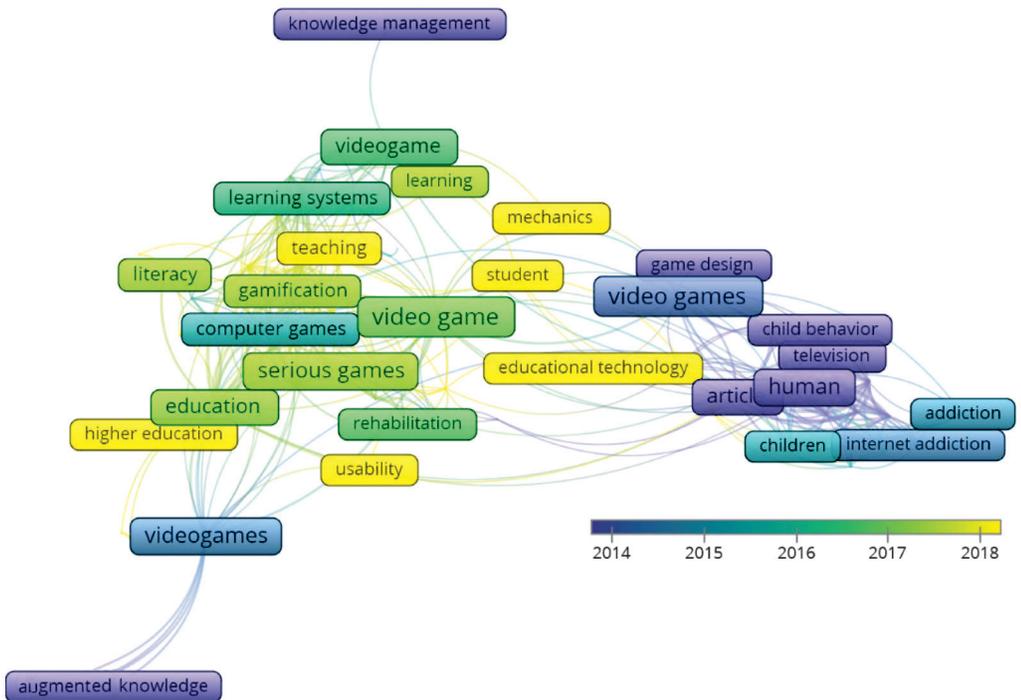
El resto de nodos establece una subred con alta relación interna vinculada a palabras clave como *videogames*, *learning*, *education*, *serious games* y *digital culture*. La mayoría de la red indica una producción centrada en la relación de los videojuegos y la educación, con interés en su contexto en la cultura digital. Hay una producción científica centrada en el campo de los usos educativos y, en menor medida, en los efectos sobre la salud de los usuarios de videojuegos.

RED 2. Colombia



La red temporal de Colombia parece confirmar la centralidad de ciertas temáticas en relación con el momento de aparición. El nodo 1 (palabras clave en color azul oscuro), que estaba vinculado a la relación de los efectos de los videojuegos en los usuarios, aparece primero en términos temporales. Posteriormente aparece el resto de palabras claves vinculadas a la relación con la educación y el aprendizaje (color verde y amarillo). Parece replicarse el patrón temporal que emergía en la red de España, donde primero se desarrollaron los campos vinculados a las relaciones negativas de los videojuegos con sus usuarios y después las positivas.

RED TIEMPO 2. Colombia

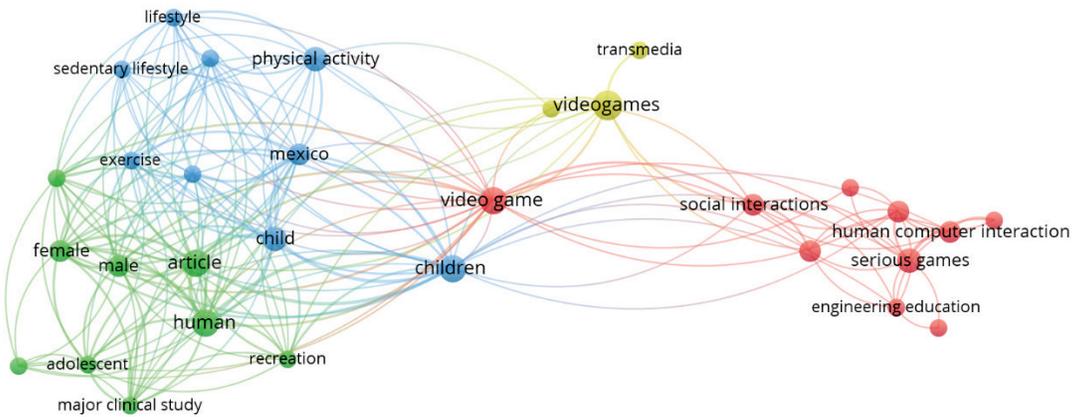


La tercera red que visualizamos corresponde a México, que representa 5 por ciento (30) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta cuatro nodos representados por colores diferentes. El nodo 1, marcado en color rojo (10 ítems), está centrado en palabras clave como *videogame*, *human*

*computer interaction, serious games, engineering education, social interactions* y *social sciences*. Podemos interpretar que esta red parece señalar que el principal campo de producción científica corresponde a la relación entre la computación y los procesos de aprendizaje e interacción social.

Los nodos 2 (verde) y 3 (azul) parecen establecer una subred con alta relación interna vinculada a palabras clave como *human, male, female, children* y *sedentary lifestyle*. Esta subred indica una producción centrada en la relación de los videojuegos y los efectos en los estilos vida de los usuarios. También aparece un nodo 4 (amarillo) que, en menor medida, trata las cuestiones vinculadas con la dimensión tecnológica de los videojuegos.

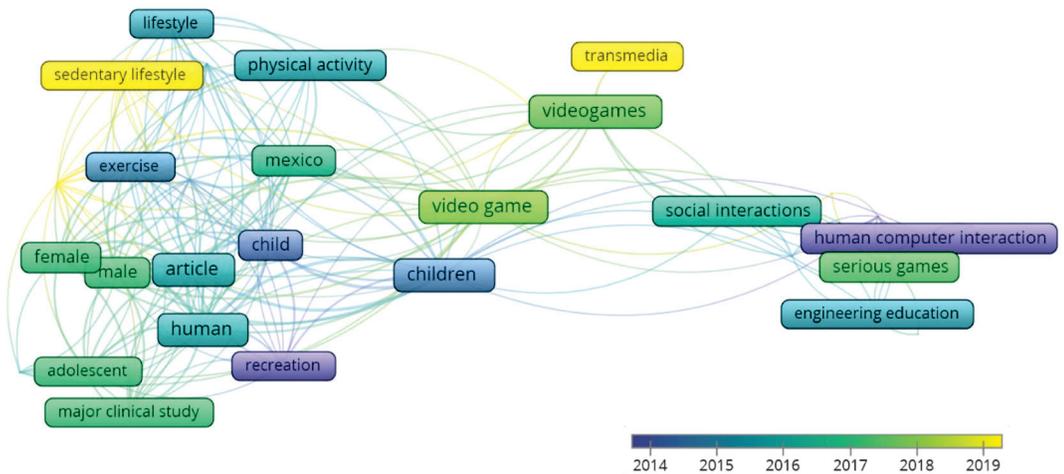
### RED 3. México



La red temporal de México parece presentar una pauta de concentración central, es decir, la mayoría de sus publicaciones científicas sobre videojuegos se concentran en una sola temporalidad; antes y después de ese momento no parece representar más que esfuerzos aislados. Coincide con el momento de crecimiento exponencial posterior al año 2009, pero se concentra sobre todo entre 2014 y 2019. En el caso de México todas las temáticas

aparecen de forma casi simultánea, es decir, no hay un patrón temporal que permita ordenar diferentes campos de investigación en relación con su aparición en el tiempo.

### RED TIEMPO 3. México



La cuarta red que visualizamos corresponde a Chile, que representa 4.3 por ciento (24) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta seis nodos con un alto nivel de concentración y poca conexión entre sus partes. Esta es una característica que no había aparecido en ninguna de las otras redes analizadas hasta ahora. El nodo 1, marcado en color rojo (25 ítems), está centrado en palabras clave como *addictions*, *adulthood*, *alcohol* y *nutrition*. Podemos interpretar que esta red tiene características particulares porque la mayoría de las palabras clave que la componen tienen una baja conexión entre ellas. Aun así, se visualiza con claridad que esa subred hace referencia a las relaciones entre videojuegos y problemas de adicciones.

El nodo 2 (verde) está centrado en cuestiones vinculadas a la propia tecnología que implica el videojuego y sus usos sociales. El nodo 3 (azul) parece indicar la aparición una subred relacionada con la producción científica

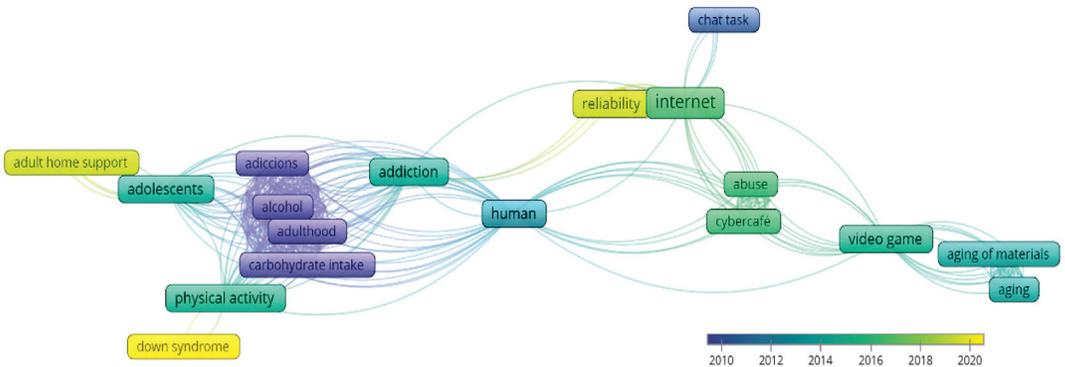
vinculada con adicciones e internet. El resto de nodos parece reforzar este enfoque sobre la búsqueda de los efectos negativos de los videojuegos en los usuarios.

RED 4. Chile



La red temporal de Chile tiene una dispersión importante, desde 2010 hasta 2020, pero debido a la concentración temática de la mayoría de artículos científicos publicados no se puede decir que haya momentos diferenciados. No obstante, parece que la preocupación por las adicciones estuvo centrada primero en los adultos para posteriormente generalizarse. En el presente parece que también aparecen investigaciones centradas en las posibilidades terapéuticas y, por tanto, en los efectos positivos de los videojuegos. Este patrón parece repetirse en muchas de las redes temporales analizadas.

RED TIEMPO 4. Chile



La quinta red que visualizamos corresponde a Ecuador, que representa 3.9 por ciento (22) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta seis nodos de forma lineal y poca conexión entre sus partes. Esta es una característica que no había aparecido en ninguna de las otras redes analizadas hasta ahora. El nodo 1 está marcado en color rojo (18 ítems) y está centrado en palabras clave como *students*, *educational context*, *motivation* y *learning*. Esta red está conectada a través de algunos de sus puntos centrales con el nodo 4 (amarillo) y 5 (lila), que hacen referencia a investigaciones sobre las posibilidades educativas de los videojuegos y los procesos de gamificación respectivamente. Los nodos 2 (verde) y 3 (azul) parecen hacer referencia a publicaciones vinculadas con la utilización de los videojuegos en el ámbito de la salud.

#### RED 5. Ecuador



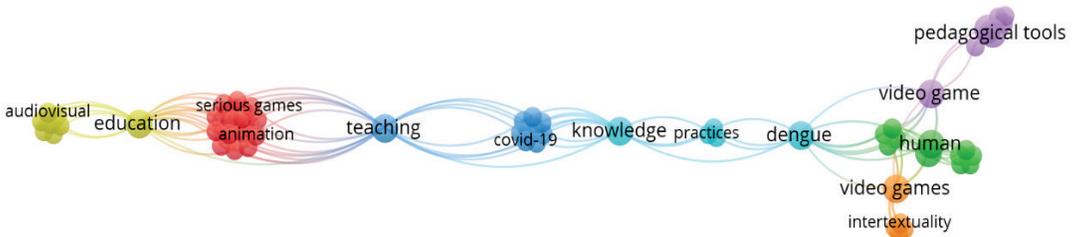
La red temporal de Ecuador tiene una concentración importante, sus producciones científicas están comprendidas entre 2018 y 2020. Este hecho limita la posibilidad de hablar de temporalidades en la producción científica en campos diferenciados. No obstante, parece que temporalmente la preocupación por la utilización de los videojuegos en el ámbito de la salud centró los primeros esfuerzos de las publicaciones científicas en Ecuador. La secuencia nos muestra cómo en el presente se han impuesto las preocupaciones en el ámbito educativo y los procesos de gamificación.

#### RED TIEMPO 5. Ecuador



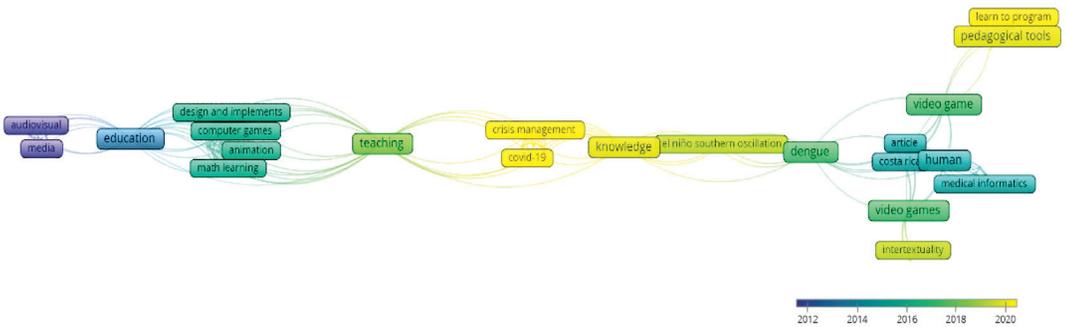
La sexta red que visualizamos corresponde a Perú, que representa 2.9 por ciento (16) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta siete nodos en los que predomina la representación lineal con poca conexión entre sus partes, similar a lo que sucede en la red de Ecuador. El nodo 1 está representado en color rojo (14 ítems) y está centrado en las palabras clave *human computer interaction*, *learning process*, *engineering education* y *computer games*. Esta red está conectada a través de algunos de sus puntos centrales con el nodo 3 (azul) y 4 (amarillo), que hacen referencia a investigaciones sobre las posibilidades educativas de los videojuegos y los procesos informales de formación. Los nodos 2 (verde), 5 (lila) y 7 (naranja) parecen relacionarse como una subred conectada a través de la centralidad de los usuarios en el desarrollo de habilidades acerca del videojuego en diferentes ámbitos.

#### RED 6. Perú



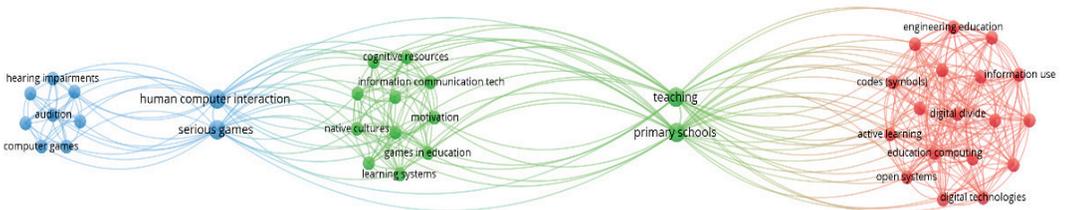
La red temporal de Perú tiene una dispersión importante incluso con un número de publicaciones científicas menor, las cuales están comprendidas entre 2012 y 2020. Parece que la reflexión sobre las características del nuevo medio focalizó los primeros esfuerzos en las publicaciones científicas de Perú. La secuencia temporal muestra cómo la crisis del covid-19 ha redireccionado la producción científica hacia las preocupaciones en el ámbito educativo y los usos de los videojuegos en los procesos de aprendizaje.

RED TIEMPO 6. Perú



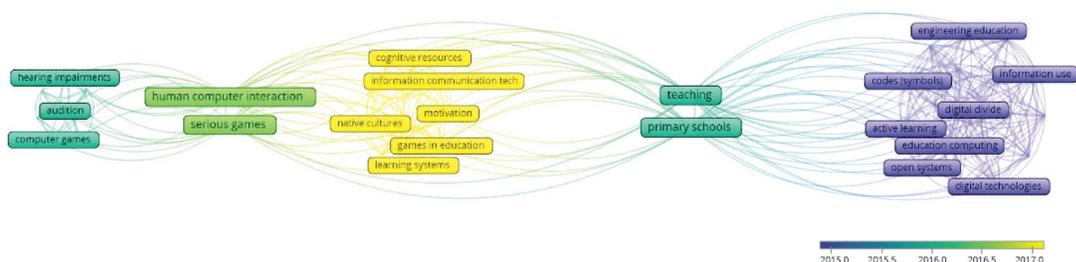
La séptima y última red que visualizamos corresponde a Argentina, que representa 2.1 por ciento (12) del total de los artículos científicos analizados. La red presenta tres nodos en los que predomina la representación lineal con poca conexión entre sus partes, similar a lo que ocurre con la red de Ecuador. El nodo 1 está representado en color rojo (18 ítems) y está centrado en palabras clave como *education computing*, *open source software*, *educational robots* y *teaching programming*. Esta red está conectada a través de algunos de sus puntos con el nodo 2 (verde) a través de palabras clave como *teaching* y *primary schools* que hacen referencia a producciones científicas sobre el ámbito educativo. El nodo 3 (azul) está conectado al nodo 2 (verde) a través de las palabras clave *human computer interaction* y *serious games*, y estas hacen referencia a una subred que vuelve a hacer referencia al ámbito educativo.

RED 7. Argentina



La red temporal de Argentina tiene una concentración importante debido a su pequeño número de publicaciones científicas, sus producciones están comprendidas entre 2015 y 2017. La temporalidad no marca diferencias temáticas importantes debido a la concentración y la poca producción científica. La secuencia nos muestra que la producción científica está centrada en el ámbito educativo y a los usos de los videojuegos en los procesos de aprendizaje tecnológico.

RED TIEMPO 7. Argentina



## CONCLUSIONES

El análisis de datos bibliométricos a través de la visualización de redes es un ejercicio muy valioso para construir conocimiento sobre el propio quehacer de la investigación científica. Es una forma de visualizar cómo se ha ido construyendo el predominio de líneas de investigación concretas y, hoy, consolidadas. De la misma forma, se pueden constatar las similitudes y diferencias entre los distintos espacios nacionales de producción científica. En el caso de la investigación sobre videojuegos en Iberoamérica se pueden afirmar algunas tendencias que permiten construir su propia historia.

La metodología utilizada también tiene límites y sesgos que hay tener en cuenta en las conclusiones. Hay una clara sobrerrepresentación de algunas áreas del conocimiento en la muestra analizada de la base de datos Scopus. Las áreas relacionadas con la salud son mucho más cercanas a este tipo de publicaciones y están más inmersas en los procesos de publicación

constante. Es un rasgo que también se comparte con el área de las ciencias del aprendizaje, en especial en Iberoamérica. El acceso desigual a la publicación científica en revistas indexadas también introduce un sesgo en este tipo de ejercicios, sobrerrepresentando a quienes tienen mejores fuentes de financiación que permiten la publicación en muchas revistas que aparecen en las bases de datos de Scopus.

Podemos extraer algunas conclusiones generales a partir de la comparación de las redes de los diferentes países con los que se ha trabajado. El método permite representar la diversidad de las investigaciones publicadas. En todas las redes aparecen entre tres y cinco campos de publicación claramente diferenciados. También nos permite ver a través de qué palabras clave se conectan las investigaciones pertenecientes a campos diferenciados. Así, muchos de los nodos que hacen referencia a las preocupaciones tempranas sobre los efectos negativos en la salud de los videojuegos pronto se conectan a las investigaciones sobre la infancia, la adolescencia y los problemas psicológicos y físicos.

Hay estructuras subyacentes que parecen representarse con claridad en las redes, en especial en aquellas más pequeñas, donde las diferentes publicaciones parecen estar poco conectadas fuera de sus propios campos de investigación. Tenemos redes prácticamente lineales (Argentina, Ecuador, Perú y Chile) que corresponden a los países con menor producción, y redes ortogonales extendidas (España, Colombia y México) que corresponden a los países con mayor producción.

En términos temporales hay diferencias aún más grandes, ya que muchos países tienen una producción científica residual en muchos de los años de la muestra. No obstante, esta nos parece una herramienta muy interesante para mostrar las dinámicas propias de los países. De nuevo parece emerger una estructura temporal subyacente que tiene que ver con los sistemas de valores. La mayoría de las investigaciones más antiguas parece reposar en los prejuicios sobre los efectos negativos (físicos, psicológicos, sociales, etc.) del uso de videojuegos. En las investigaciones más cercanas al presente esos prejuicios van desapareciendo y se incorporan visiones más positivas y pragmáticas de su uso.

Si bien es necesario ampliar la búsqueda a otras fuentes y datos para generar una imagen mucho más precisa de la investigación iberoamericana

en el campo de los videojuegos, en especial en cuanto a las publicaciones no incluidas en las bases de datos consolidadas como Scopus, es importante reconocer el valor de ejercicios como este, que nos acerca a las historias y estructuras del campo de los videojuegos en Iberoamérica a través del análisis de los datos de cada país. 

# IMAGINACIÓN HISTÓRICA Y VIDEOJUEGOS

## Miradas a la época medieval desde las industrias creativas

*Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón*

ENES Unidad Morelia (UNAM)

Durante los últimos años, las industrias creativas, fundamentadas principalmente en el entretenimiento, han desarrollado una gran cantidad de contenidos culturales enfocados en temas históricos, y es que en el cine, la televisión, la literatura y los videojuegos es muy común que se recurra al pasado para narrar y representar mundos, personajes y tramas con las cuales jugar y entretenerse. Las industrias creativas son las que producen y distribuyen a escala global elementos culturales en un proceso que se ha denominado *mainstream*, o sociedad de masas, que se emplea generalmente para un programa, un producto o un medio destinado a una gran audiencia, que pretende seducir a todos sus espectadores al presentar imágenes, ideas o conceptos que puedan ser de consumo común y estandarizado.<sup>1</sup>

Hoy en día los videojuegos son una de las principales industrias creativas, ya que sus niveles de ventas a nivel internacional son extremadamente altos, por ejemplo, durante el año 2021, tan solo en México, ese sector reportó ganancias de 1.73 billones de dólares.<sup>2</sup> Sin lugar a dudas, un pasado recurrente en las temáticas de los videojuegos es el periodo medieval, pues sigue creando una fascinación a la que volvemos constantemente, maravillados por sus imaginarios, personajes e historias. Esos retornos o representaciones se han hecho de diferentes maneras: van desde lo serio —las que pretenden dar cuanta del realismo histórico del periodo— hasta lo fantástico —las que

<sup>1</sup> Frédéric Martel, *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Santillana Ediciones, 2011, pp. 21-22.

<sup>2</sup> Véase en línea: <https://www.forbes.com.mx/la-industria-del-videojuego-en-mexico-represento-1-73-billones-de-dolares-en-2021/>, consultado el 8 de septiembre de 2022.

reproducen idealizaciones y arquetipos sobre la época que no necesariamente reflejan la realidad, pero sí sus valores y fantasías.

Desde la perspectiva historiográfica, varios historiadores destacados sobre la Edad Media, como Umberto Eco, Carlo Ginzburg, Johan Huizinga, Jacques Le Goff y Georges Duby, frecuentemente han hecho hincapié en que ese periodo sigue viviendo en el presente de diferentes formas, y es que en ciertos aspectos de nuestra civilización aún perduran varios de los valores y formas de pensar que se construyeron en esa época que nos trajo el Estado, la nación, la ciudad, la universidad, los derechos del individuo, la emancipación de la mujer, la conciencia fantástica, la organización de la guerra, máquinas de distintos tipos, la brújula, los libros, la idea del cielo, el infierno y el purgatorio, y hasta las revoluciones.<sup>3</sup>

Se trata de una época muy discutida y representada, ya que sus monstruos, héroes y formas de vivir la vida aún siguen siendo de mucho interés. Es un mundo extraño y fantástico, de épicos romances, aventura y valor, de gobiernos tiránicos y encrucijadas, y sus tramas han inspirado muchos videojuegos que se han convertido en fenómenos de masas y han ayudado a construir imaginarios sobre qué era lo medieval, que pueden ser errados, pero circulan ampliamente. A decir verdad, para la mayoría de la gente, la historia de entretenimiento es la principal fuente histórica con la que construyen sus ideas del pasado; por ejemplo, en una encuesta efectuada en el Reino Unido después del estreno de *El código Da Vinci* (2003) se mostró que casi la mitad de los participantes había quedado convencida de que María Magdalena había tenido un hijo con Jesús, y no resulta sorprendente que se piense lo mismo de películas con temáticas históricas que forman imágenes totalmente idealizadas de algunos personajes, como el William Wallace de la película *Corazón valiente* (1995), que en poco o nada se parecía a la figura histórica real.<sup>4</sup>

El objetivo de este trabajo es observar ejemplos de cómo los contenidos de algunos videojuegos de temáticas medievales han construido cierta

<sup>3</sup> Eduardo Cavieres Figueroa, “Modernidad global, crisis del presente y futuro incierto: Miradas retro y prospectivas”, en Eduardo Cavieres Figueroa y Pedro Pérez Herrero (eds.), *¿Sin pasado ni futuro? El presente pensado desde la historia y las ciencias sociales*, Madrid, Marcial Pons y Universidad de Alcalá, 2018, pp. 205-206.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 211.

imaginación sobre ese periodo histórico, analizando cuáles han sido los principales elementos que se reproducen, qué personajes, qué tramas, qué ideas y qué arquetipos. Con ello podremos dimensionar la enorme influencia que tienen las industrias creativas contemporáneas al momento de crear identidad e incluso al crear ideas sobre el pasado pintándolo bajo ciertos cánones. La forma de hacerlo será mediante un análisis de los discursos contenidos en una serie de ejemplos; por un lado, en los juegos serios, o que al menos pretenden serlo al mezclar la ficción con la realidad, como *Age of Empires II* (1999), *Medieval Total War I y II* (2002 y 2006), *Stronghold Crusader* (2002) y *Assassin's Creed* (2007); y por otro lado, en los juegos meramente fantásticos, como *Dragon Quest* (desde 1986), la serie *Final Fantasy* (desde 1987), la saga *The Legend of Zelda* (desde 1986), *The Witcher* (desde 2007) y *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Antes de comenzar debemos mencionar que por “discurso” se entenderá el proceso de comunicación que construye sentidos y transmite significados por medio de formas verbales, visuales, sonoras o escritas. Los discursos son las formas mediante las cuales las personas interactúan entre sí y con el mundo para darle sentido a la realidad y las experiencias colectivas, son la forma en que se construyen identidades y relaciones de poder. En ese sentido, los discursos son mecanismos a través de los cuales se puede persuadir a otros, así como crear ideas y sistemas de relaciones. El concepto incluye no solo palabras, sino todo aquello con lo que podemos construir sentido, como las imágenes, los gestos, la ropa, los objetos; de forma amplia, es cualquier acción encaminada a decir algo a alguien.<sup>5</sup> Podrían considerarse como un sistema de creencias, y las formas en las que son transmitidas, por lo tanto, requieren dispositivos y actores que los hagan hablar y transmitan mensajes significantes. En este caso los videojuegos deben ser considerados como un dispositivo por medio del cual se reproducen esos discursos, esas formas de imaginación, que se anclan en el pensamiento de las personas que juegan con ellos y crean imágenes de lo que es lo “medieval”.

La forma de analizar los discursos será observando sus contenidos en cuanto a sus temas, narrativas, personajes y cómo los representan. Se trata

<sup>5</sup> Eva Salgado, *Los estudios del discurso en las ciencias sociales*, Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2019, pp. 14-16.

de ver y registrar de forma detallada, consciente y profunda las circunstancias particulares contenidas en las obras, tales como rituales, prácticas y conductas sociales; se trata de preguntar qué ideas transmiten y cómo lo hacen, qué recursos usan para representar las cosas, qué es lo que están validando y cuáles son los mecanismos de sugestión para hacerlo, por medio de atender lo implícito y lo explícito de los discursos.<sup>6</sup>

Por otro lado, cuando hablamos de “imaginación histórica” nos referimos al concepto de Hayden White sobre las formas de concebir ideas y representar mentalmente el sentido de la realidad, son las características familiares de las diferentes concepciones del conocimiento histórico de cada época, por ejemplo, una estructura en forma de discurso, una prosa, una narrativa o una imagen de procesos pasados con el fin de explicar cómo fueron representándolos en cada momento. Se trata de pensar en que si el mundo es una selva de símbolos, se necesita un sistema de pensamientos que ayuden a darle coherencia y a representarnos a nosotros mismos en forma tal que podamos distinguirnos en un sentido “realista”. En otras palabras, se trata de una forma de creencias compartidas sobre quiénes somos, de designarnos a nosotros mismos y a nuestro tiempo. En todas las edades, como en la Edad Media, tenían sus propias formas de pensarse, conocer su realidad y reaccionar ante ella y sus desafíos, por ejemplo, las creencias religiosas sobre el purgatorio y las múltiples formas de evitar caer en él. En su obra White analizaba la imaginación histórica que formaban del pasado algunos destacados historiadores del siglo XIX, como Michelet, Ranke, Tocqueville y Burckhardt, quienes recurrían a distintos elementos como la tragedia, la comedia o el romance.<sup>7</sup>

Entonces, la imaginación histórica es una forma de ser, de pensar el tiempo y nuestro lugar en él, es la forma de relacionarnos con el pasado y traerlo de vuelta al presente. En muchos sentidos, eso es lo que ha hecho la industria creativa de los videojuegos desde hace varias décadas con una gran cantidad de productos con contenidos medievales. En muchos de esos medios se representan discursos e idealizaciones de héroes, monstruos, aventuras y hasta de la realidad histórica, en ocasiones usando las mismas estrategias

<sup>6</sup> *Ibidem*, pp. 83-86.

<sup>7</sup> Hayden White, *Metahistoria: La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1992, pp. 11-14 y 54-55.

que se mencionaron de la tragedia, la comedia y el romance en sus tramas y narrativas. Por lo tanto, vale la pena ver qué tipo de contenidos históricos sobre ese periodo han circulado en los medios digitales de los últimos años para observar cuáles son las representaciones del pasado medieval que se imaginan a través de ellos y que muy posiblemente sean las ideas predominantes de ese pasado en una gran cantidad de personas.

#### EDAD MEDIA: SUS GENERALIDADES, TIEMPOS Y MARAVILLAS

Desde una perspectiva historiográfica sabemos que las sociedades de la Edad Media no eran ni tan salvajes ni tan ignorantes ni tan violentas como usualmente se les suele representar. Además, las propias fronteras temporales que marcan este periodo son habitualmente debatidas e incluso móviles, de acuerdo con diferentes percepciones. La idea tradicional es que fue una época entre épocas, que nació con la caída del Imperio romano occidental a finales del siglo v y que terminó en el siglo xv con el viaje de Cristóbal Colón a América en 1492, pero en realidad los cambios estructurales en las sociedades nunca se producen así, de golpe, en todos los sectores o en un solo lugar; la Edad Media se extiende más allá de las fechas y escenarios oficiales en cuanto a sus imaginarios, cultura y prácticas.<sup>8</sup>

El Medioevo no comenzó con la caída de Roma en el 476, ya que esto no ocurrió de la noche a la mañana; a la vez, la época Clásica se extendió en un periodo tardío, al menos hasta el siglo viii. Por lo tanto, sus inicios son —cuando menos— borrosos y convivieron con el final de otro gran periodo, coexistiendo en conciencia y prácticas. Lo mismo se puede decir sobre el final de la Edad Media: no tuvo un único cierre, por ejemplo, podría considerarse al año 1453 con la caída de Constantinopla, que coincidió con la invención de la imprenta y el fin de la guerra de los Cien Años entre Inglaterra y Francia. Pero en realidad fue bastante más larga y ocurrió en escenarios más amplios, por ejemplo, se extendió a la guerra de los Treinta Años en el centro de Europa, que concluyó en 1648, y a los traslados de los sistemas de encomiendas a América durante el periodo de las conquistas, también al periodo feudal japonés e inclusive podría considerarse que en realidad terminó hasta las revoluciones del siglo xviii, como la francesa o la industrial

<sup>8</sup> Jacques Le Goff, *En busca de la Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2003, pp. 41-42.

inglesa, que cambiaron paradigmas sobre lo monárquico, entre otras cosas. Por si fuera poco, muchas de sus dinámicas, instituciones y formas de pensar siguen vivas hoy y por eso podríamos hablar de una larga Edad Media.<sup>9</sup>

En muchos sentidos, se siguen repitiendo algunos clichés, pues lo medieval usualmente se pintó como una época sombría, de barbarie, carente de conocimiento y de un abandono del humanismo, dominada completamente por la religión, como un periodo opuesto a lo moderno; hasta cierto punto ha sido caricaturizada, con brujas y demonios, totalitarismos feudales e ignorancia generalizada. Sin embargo, de acuerdo con los historiadores especialistas en ese periodo hoy en día, en realidad se debería hablar de muchas Edades Medias porque no era un mundo uniforme y plano, sino que tenía características culturales complejas y regionales, existían amplios conocimientos y filosofía, había valores cortesanos y caballerescos, una economía dinámica y compleja, y las vidas privadas de los sujetos que vivían en el periodo no eran tan inmóviles como se nos ha hecho creer. En ese sentido, al menos se puede hablar de una etapa temprana, o Alta Edad Media, entre los siglos v y x, y de una época tardía, o Baja Edad Media, entre el siglo xi y hasta el siglo xv, o inclusive de un periodo largo que se extendió más allá, hasta el siglo xviii. Fue precisamente en ese periodo, entre los siglos xi y xiv, cuando se consolidaron las ideas del urbanismo, la universidad y el Estado como las conocemos hoy en día, e igualmente comenzaron a distinguirse las clases sociales, como la burguesía, lo que inició con una nueva forma de distribuir el poder y la economía.<sup>10</sup>

A decir verdad, la Edad Media también avanzó en el dominio y la medición del tiempo con el establecimiento de nuevos calendarios basados en la semana, de seis días laborales y uno de descanso, y con numerosas fiestas sociales y religiosas, lo que culminaría con la creación del calendario gregoriano en 1582 que seguimos usando hasta hoy. Ello refuerza la idea de que no existe una sociedad inmóvil, sino que la historia siempre está en dinamismo y movimiento, pensándose y construyéndose. Además, las personas de la Edad Media no se consideraban como medievales. Por lo tanto,

<sup>9</sup> *Ibidem*, pp. 49-51.

<sup>10</sup> Patricio Zamora, "Pensar la Edad Media: Notas para una relectura de los tiempos medievales en el marco de los procesos culturales", en E. Cavieres Figueroa y P. Pérez Herrero (eds.), *op. cit.*, pp. 36-37 y 48.

las periodizaciones construidas desde la historiografía son solo cortes temporales para medir, pero no necesariamente para separar la realidad. El Renacimiento de los siglos xv y xvi y la Ilustración del xviii son en realidad extensiones de amplios procesos de transformación histórica; por lo tanto, esa edad intermedia, de oscuridad y tinieblas (*Dark Ages* en inglés), solo lo es porque así se le denominó de forma retrospectiva desde el siglo xix, momento en el que se querían marcar distinciones claras entre las épocas y periodizar la historia de forma científica.<sup>11</sup>

Habiendo argumentado lo anterior, podemos referirnos a que dentro de ese periodo histórico, tan largo y complejo como fue, existieron también una imaginación y una forma de entender la realidad profundas, con múltiples valores, costumbres y sistemas de pensamiento que la gente consideraba reales y con sentido. La tonalidad general de la vida medieval estaba pensada constantemente en torno al mundo sacro: el nacimiento, el matrimonio y la muerte eran comprendidos como un misterio divino, y los pequeños sucesos, como trabajar, comer o viajar, siempre iban acompañados de ceremonias, bendiciones y formalidades; por ejemplo, la ropa era un importante sistema de diferenciación, lo mismo que los modales y las formas de hablar. También se trataba de una realidad muy apegada al mundo natural; las frías noches y los crudos inviernos impactaban de forma determinante en las costumbres, lo mismo que los veranos calurosos y difíciles, cuando la salud, el hambre y la desnutrición eran una preocupación frecuente, aunque con contrastes muy variados entre ricos y pobres. Aun así, la economía era dinámica, y existían villas, ciudades y castillos siempre en movimiento, siempre dando pequeños goces a sus visitantes. Se trataba de sociedades sumamente jerarquizadas, pero no limitadas a sus únicos planos de existencia, ya que convivían entre ellas; había agricultores, comerciantes, soldados, labradores, músicos, trovadores, caballeros, clérigos, nobles, reyes y mucho más. En el imaginario también existía la expectativa/utopía de un mundo mejor, más justo y menos difícil, fuera del plano terrenal, y desde una perspectiva escatológica se esperaba el fin del tiempo (cristiano).<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Jacques Le Goff, *Una larga Edad Media*, Barcelona, Paidós, 2008, pp. 11-14.

<sup>12</sup> Johan Huizinga, *El otoño de la Edad Media*, Madrid, Editorial Alianza, 1982, pp. 13-14, 46-47 y 81.

El honor era un sistema de conducta orientado a la virtud y al deber que se convirtió en una forma de ideología adoptada por muchos nobles que se consideraban caballeros; en el sentido estricto de la religión, tenían una misión de paz, orgullo y servicio, pero en la práctica la caballería no fue tan romántica, ya que muchos horrores se cometían por los hombres de armas inspirados en ideales de ese tipo, como la expulsión violenta de los no cristianos de las tierras europeas. En lugar de las búsquedas que esas figuras tienen en la literatura, el papel principal de ese tipo de caballeros era la guerra, sobre todo la sacra, pero también la economía y la política, al servir a señores y reyes. Empero se construyeron muchos relatos a lo largo de Europa sobre esos ideales caballerescos, que dieron forma a varias figuras heroicas y a las nociones del valor, la aventura y el romance como los conocemos, al pintarlos como lo deseable, como una meta, con damiselas trágicas y héroes gallardos. En cambio, las ordenes reales de caballería, como los Templarios o muchos otros, se preocupaban por ideales más bien escatológicos que tenían que ver con la reconquista de la Tierra Santa, en lo que fueron las Cruzadas de los siglos XI al XIII, vistas como proyectos religiosos y militares, pero también políticos y económicos.<sup>13</sup>

En el aspecto intelectual se tenían amplios conocimientos de filosofía, ciencia y religión, generalmente en escuelas y monasterios, en donde un grupo de intelectuales, monjes, sacerdotes y clérigos se encargaban de crear y perpetuar el conocimiento; el término de “intelectuales” se puede considerar para aquellos que tenían por oficio, primario o secundario, pensar y enseñar su pensamiento. Las universidades comenzaron a expandirse por Europa desde el siglo XIII, por lo que los intelectuales no eran esos personajes encerrados en sus claustros, como se les suele caracterizar, no eran místicos (en todo caso, se pensarían a sí mismos como filósofos) y también eran parte integral de esas dinámicas sociedades.<sup>14</sup>

Dentro del periodo hubo épocas de grandes reformas, como el renacimiento carolingio de los siglos VIII y IX, cuando se empezaron a consolidar los Estados centrales y los límites geográficos de los países que hoy son Europa, también cambiaron las relaciones con la Iglesia y se modificaron los

<sup>13</sup> *Ibidem*, pp. 94-95 y 107-109.

<sup>14</sup> Jacques Le Goff, *Los intelectuales en la Edad Media*, Barcelona, Gedisa, 1996, pp. 21-23.

cánones artísticos, literarios y jurídicos. Lo mismo pasó con la tecnología, que no era tan ineficiente como se le suele caracterizar, ya que se introdujeron herramientas médicas, arados con ruedas, molinos de varios tipos, nuevas técnicas para forjar armas y armaduras, entre otras. Además, se trazaron identidades regionales y nacionales de forma muy marcada, caracterizando también a los “otros”, los ajenos al mundo cristiano, como los musulmanes o los judíos. Los cuerpos humanos eran pensados como prisiones del alma, con la sexualidad bien marcada en roles y actitudes, pero dirigida hacia lo privado y bajo nociones religiosas, aunque en la práctica había matices muy diversos. A la vez se dieron periodos de grandes exploraciones, como las sagas vikingas del siglo VIII al XI, lo que prueba que no fue un mundo aislado en sí mismo, más bien tenían amplios conocimientos de sus confines.<sup>15</sup>

Por supuesto, dentro de los imaginarios también imperaba lo fantástico, entendido desde la noción de lo maravilloso (o *mirabilis*, como lo denominaban en aquellos tiempos). Tenía que ver con lo extraordinario, con lo que era difícil de explicar a partir de las leyes de la naturaleza o la religión; esta tenía lo milagroso, que no era exactamente lo mismo. Lo maravilloso se trataba de un universo de objetos, criaturas, ideas y cosas que se iban transformando en relatos, creencias y metáforas visuales en las cuales las personas fundamentaban su sentido de imaginación y generaban actitudes, como el miedo o el deseo, lo que terminó dándole forma al folklor de ese largo periodo, con muy variados relatos, personajes y escenarios. Uno de esos elementos maravillosos era la magia (o lo *magicus*, como se denominaba entonces), relacionada con lo sobrenatural, con el diablo y sus tentaciones, en contraposición a lo sancionado por la Iglesia y los milagros lícitos de sus santos; se debe destacar que esa institución siempre mantuvo una constante vigilancia sobre lo maravilloso, aunque no en un sentido tan inquisitorial como se ha caracterizado.<sup>16</sup>

Entre los escenarios predilectos de lo maravilloso se pensaba en el desierto o en el bosque, y en menor medida en montañas y mares, ya que representaban límites y, por lo tanto, predisposiciones a lo que había más allá de ellos; lo mismo ocurría con la noche como fuente de misterio y terror. En el

<sup>15</sup> Umberto Eco, *La Edad Media I: Barbaros, cristianos y musulmanes*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 2016, pp. 12-18.

<sup>16</sup> Jacques Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente Medieval*, Barcelona, Gedisa, 2008, pp. 9-14.

desierto y en el bosque se representaba lo salvaje, lo desconocido y hasta lo demoníaco (es donde se tentó a Jesús); se concebían como lugares de peligro y tentación, e incluso con conexiones al infierno. En esos escenarios habitaban criaturas propias de esos límites extremos y sobrenaturales como los monstruos de muy variados tipos, entre los que destacan los duendes, los gigantes, las hadas, los unicornios, las aves enormes, las brujas, los demonios, los grifos, los dragones o las sirenas, entre muchos otros. Lo mismo ocurría con los objetos que también presentaban propiedades mágicas y usualmente se ubicaban en ese tipo de lugares, como las armas majestuosas, los anillos de invisibilidad o incluso el santo grial; algunas de las figuras heroicas más extendidas surgieron precisamente en torno a ese elemento, como el rey Arturo y sus caballeros, que se convirtieron en arquetipos de nobleza y valor.<sup>17</sup>

En suma, ese tipo de imaginarios reales y maravillosos —la caballería, las guerras, la jerarquización social, lo épico, el romance y los monstruos— continúa teniendo una tremenda influencia en nuestra forma de pensar en el presente, ya que miramos a la Edad Media como una época que nos habla de quiénes somos, al encontrar muchas de las mismas condiciones de vida hoy en día, como la configuración del Estado, las ciudades o las universidades; por lo tanto, sus relatos siguen siendo una fuente valiosa de cultura que las industrias del entretenimiento usan constantemente, como en el cine y la literatura. Lo mismo pasa con los videojuegos que usan lo medieval como fuente de inspiración para sus relatos, aunque en poco o nada se preocupen de que sus contenidos reflejen una idea acertada de ese periodo y, más bien, se centren en las narrativas que nos siguen pareciendo inspiradoras y con las cuales nos relacionamos, como las búsquedas del heroísmo, el enfrentamiento contra monstruos, el valor y el amor.

#### VIDEOJUEGOS CON TEMÁTICAS MEDIEVALES AMBIENTADAS EN LO REAL

Desde los años setenta y ochenta, los videojuegos ambientados en el Medioevo han sido algunos de los principales, ya que sus temáticas resultan muy atractivas. Al ser un producto global también han servido para crear imágenes de la Europa de ese periodo histórico, de su estética y sus símbolos, por ejemplo, la caballería y el cristianismo, que de otra forma resultarían

<sup>17</sup> *Ibidem*, pp. 25-26, 31 y 37-38.

un tanto ajenos para jugadores no occidentales. Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de ese tipo de juegos se ha enfocado, sobre todo, en los elementos fantásticos e imaginativos del periodo, concentrándose en aventuras, dragones y magia, porque son representaciones mucho más atractivas para el consumidor promedio, que busca entretenerse con reminiscencias del pasado.

Pero eso no quiere decir que no existan ejemplos de videojuegos que pretendan tener al menos un poco de exactitud histórica en sus temas, personajes o periodos, sin mezclarlos con seres fantásticos, aunque a decir verdad son mucho menos en cantidad que sus contrapartes centradas en lo maravilloso. Su jugabilidad generalmente se basa en la estrategia militar (por turnos o en tiempo real) o en la administración de recursos. Uno de los primeros ejemplos es el juego *Defender of the Crown*, desarrollado por la compañía Cinemaware en 1986 para computadoras caseras, que nos situaba en la Inglaterra de la plena Edad Media del siglo XII. En él se lucha por el control del territorio luego de la muerte del rey. El videojuego pone correctamente algunas representaciones, basadas en tapices de la época, usando colores naranjas, verdes y azules en tonalidades oscuras, pero el personaje central es anglosajón, y para esos momentos el reino estaba bajo el control normando. Por lo tanto, acierta en temas, pero no en datos específicos, e incluso utiliza la mezcla de elementos no corroborables, como la ayuda del popular Robin Hood.<sup>18</sup>

Uno de los juegos medievales más importantes y representativos, con contenidos ambientados en el mundo real, es *Age of Empires II*, lanzado por primera vez en septiembre de 1999 por la compañía Ensemble Studios y Microsoft para computadoras personales tras el enorme éxito de su primera entrega, en 1997 (ambientada en el periodo clásico grecorromano) pero, a diferencia de esta, se buscaba que el nuevo juego fuera mucho más realista en sus contenidos, personajes y fechas. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, donde se toma el control de una civilización del periodo con el objetivo de lograr victorias militares, explorando también elementos económicos y religiosos de cada una. Las civilizaciones se delimitan en zonas

<sup>18</sup> Martin Bostal, "Medieval Video Games as Reenactment of the Past: A Look at Kingdom Come: Deliverance and Its Historical Claim", XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante, 20-22 de septiembre de 2018, p. 380.

reales, como los francos, ingleses y celtas en la parte occidental; los godos, teutones y vikingos en la parte central; los bizantinos, persas, sarracenos y turcos en la parte del Medio Oriente; y los chinos, japoneses y mongoles en el Lejano Oriente.<sup>19</sup>

Uno de los elementos más atractivos del juego es su sentido de progresión del tiempo, ya que se pasa de la Alta Edad Media hasta los inicios de la Edad Moderna por medio de la obtención de recursos y del desarrollo de elementos específicos como la creación de universidades, rutas de comercio y centros urbanos. El juego contiene campañas históricas centradas en personajes y eventos reales, como las de William Wallace, Juana de Arco, Saladino, Genghis Khan y Federico Barbarroja, recreando de manera simplificada sus principales batallas, narradas con voz y con ilustraciones hechas a mano que representan la iconografía de la época de forma más o menos acertada. Además de las campañas principales, se incluyen otras batallas históricas como las de Poitiers (732), Hastings (1066), Manzikert (1071), Agincourt (1415) y Lepanto (1571), entre otras.<sup>20</sup>

La estética que se presenta en cada una de ellas está bastante simplificada, ya que se recurre a ciudades amuralladas, castillos estandarizados, casas de paja, forjas, cascos, espadas, estandartes, caballos con adornos, y los rostros de los personajes apenas son visibles. La arquitectura y la indumentaria son las principales formas de distinguir una civilización de otra, y aunque no son totalmente fidedignas permiten crear al menos imágenes del periodo. Por ejemplo, los barcos dragón de los vikingos están muy bien representados en contraste con sus cascos, a los que se les colocaron cuernos, algo históricamente incorrecto. A la vez, se incluyen edificios reales como la basílica de Santa Sofía, el mausoleo de Teodorico o la catedral de Chartres como una forma de diferenciación más profunda de cada civilización. Otros simbolismos aparecen constantemente, como la capacidad de los monjes de convertir a las unidades enemigas, lo que nos habla de la conversión religiosa tan presente durante el periodo. También se caracterizan aspectos reales y ventajosos de cada civilización, como la destreza de los arqueros ingleses, los elefantes persas, los camellos mamelucos o el poderío de la caballería

<sup>19</sup> Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la edad de los imperios a la guerra total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, Compobell S. L., 2016, pp. 48-49.

<sup>20</sup> *Ibidem*, pp. 140-141.

mongola, aunque en el videojuego es posible enfrentar civilizaciones que no tuvieron contacto directo entre sí. El juego incluye una parte de enciclopedia en la que se detalla el contexto histórico de cada civilización de forma resumida, pues contó con el apoyo de historiadores profesionales para la elaboración del guion.<sup>21</sup>

Debido al enorme éxito del juego, para agosto de 2000 se lanzó una expansión enfocada en la época de las conquistas que incluyó nuevas civilizaciones, como la española, maya y azteca, y nuevas campañas como las del Cid o Moctezuma. Se podría considerar que esos juegos están orientados en primer lugar al entretenimiento de los jóvenes, pero por sus características sumamente interactivas, con personajes y escenarios reales, también significaron un enorme éxito como herramienta didáctica, permitiendo generar interés en temas históricos de forma accesible y divertida, e incluso se han incorporado en varias aulas como estrategia de enseñanza.<sup>22</sup> Al día de hoy, de acuerdo con varios sitios de internet que se pueden consultar en una búsqueda rápida, el juego ha vendido más de veinticinco millones de copias, por lo que su influencia como forma de reproducción de imaginación histórica es bastante amplia.<sup>23</sup>

Por otro lado, debemos mencionar el juego *Medieval Total War* producido por la empresa The Creative Assembly y publicado por Activision en 2002 para computadoras caseras. Se trata de un juego de estrategia que combina los turnos con el tiempo real y está ambientado entre los años 1087 y 1453 en escenarios como Europa, el norte de África y el Cercano Oriente. Dentro del mismo se puede elegir entre varias facciones como Francia, Inglaterra, el Imperio bizantino, el Imperio turco o el Sacro Imperio Romano Germánico, entre muchos otros, y también aparecen personajes históricos reales en las campañas, como Ricardo Corazón de León o Saladino. El juego fue bastante alabado por su gran profundidad en el detalle y por la simulación de sus tácticas militares realistas que tenían formaciones reales, unidades

<sup>21</sup> Óscar Zardoya, *Enseñar la ciudad Medieval con el videojuego Age of Empires II: Una propuesta de innovación didáctica*, Pamplona, Universidad Pública de Navarra, tesis de máster, 2020, pp. 56-57.

<sup>22</sup> Francisco Ayén, "Aprender historia con el juego *Age of Empires*", *Proyecto Clío*, núm. 36 (1), 2010, pp. 1-3.

<sup>23</sup> Véase en línea: <https://www.gamereactor.eu/age-of-empires-has-earned-1-billion-and-sold-25-million-units/>, consultada el 18 de septiembre de 2022.

altamente documentadas por los historiadores (arqueros, armas de asedio, entre otras), incluyendo detalles de su armamento y armadura, y porque se podían mostrar batallas a gran escala en la pantalla, coordinando a las tropas como si se dispusiera de una vista panorámica, donde el terreno y las colocaciones eran muy importantes; a la vez, los asedios no solo se hacen con violencia, también aparecen mecanismos realistas como el agotamiento y la hambruna.<sup>24</sup>

Además de lo militar, otros aspectos son considerados bastante más exactos que en juegos similares de la época, ya que se tienen que establecer relaciones diplomáticas, hay que edificar y mantener ciudades y rutas de comercio, se puede hacer uso de intrigas y asesinatos, y la religión es un factor importante en la representación del juego, con el cristianismo, el judaísmo y el islam. La incorporación de la administración de territorios de manera fronteriza, de ciudad en ciudad, lo dotan de un mayor realismo al tener que manejar estratégicamente el acomodo de guarniciones y de gobernantes en cada zona para mantener la paz y la felicidad de sus habitantes, para con ella su lealtad. Gran parte de la ambientación está enfocada en el periodo de las Cruzadas, por lo que también se detallan algunos edificios de cada civilización para que se parezcan a sus contrapartes reales, con mezquitas, catedrales y castillos muy bien elaborados, y lo mismo con las órdenes caballerescas incluidas, como los Caballeros Templarios, que son parte de las unidades.<sup>25</sup>

Para el año 2006 se lanzó su secuela, *Medieval II: Total War*, en esta ocasión ambientada entre 1080 y 1530, añadiendo más civilizaciones y escenarios, ya que se incorporaron España, Portugal, Rusia y el Imperio azteca (aunque esta facción no era jugable, solo extendía la época al periodo de los descubrimientos), lo que también incluyó partes de América dentro de la trama. El juego fue considerado mucho más detallado en sus contenidos de realismo porque pone gran cuidado en las fechas, los nombres de los personajes y las locaciones, e incluso en las batallas se incorporan elementos, como el clima, como factores que se deben tener en cuenta a la

<sup>24</sup> Gregory Fedorenko, "The Portrayal of Medieval Warfare in *Medieval: Total War* and *Medieval 2: Total War*", en Daniel T. Kline (ed.), *Digital gaming re-imagines the Middle Ages*, Londres, Routledge, 2014, pp. 53-54.

<sup>25</sup> *Ibid.*

hora de elaborar las estrategias y desplegar las unidades; por su mayor potencia, se pueden desplegar hasta diez mil unidades por cada ejército. Se incluyen batallas muy detalladas en un sentido de reconstrucción histórica, como Hastings, Pavía y Agincourt, entre otras. Además, el potencial gráfico del juego, para la época, permitía que las unidades tuvieran muchas distinciones entre sí, como escudos diferentes, barbas o cabello de distintos estilos, ropa variada y ornamentación en diferentes nobles.<sup>26</sup>

Los elementos narrativos están bien elaborados, con tutoriales para explicar los usos de la economía, la diferencia de las religiones y los contextos que produjeron guerras. Su estética se consideró apropiada por la mayoría de los críticos, ya que refleja muchos detalles de la vida medieval, como la música de las cortes, los armamentos o la ropa de nobles, militares y campesinos. Todo ello le valió que también se convirtiera en un recurso didáctico dentro de muchas aulas escolares, aunque de forma menos exitosa que el ejemplo anterior, ya que se consideraba mucho más serio.<sup>27</sup> Al día de hoy la serie sigue siendo muy bien recibida y ha contado con varias expansiones, como las de la era vikinga, y también ha logrado vender varios millones de unidades a nivel mundial.

Como hemos visto, uno de los principales tópicos que se representan en los juegos serios de temáticas medievales son las Cruzadas. Otro de los más populares en ese aspecto fue *Stronghold Crusader*, desarrollado por la compañía Firefly Studios y lanzado en julio de 2002, aunque se consideró mucho menos exacto que muchas de sus contrapartes. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real, en el que se controlan señores feudales del reino de Jerusalén, Acre y otras zonas de Tierra Santa, centrándose en el conflicto religioso, pero con elementos de administración de recursos económicos y la formación de alianzas políticas como algunos de sus puntos principales. El juego cuenta con cuatro campañas históricas y se caracteriza por una mayor profundización en su representación de lo musulmán, ya que la ropa de cada personaje es diferente, no todos tienen barbas o turbantes y las mezquitas también son diferentes entre sí, lo que ayuda a combatir los re-

<sup>26</sup> Sarai López, *Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en 2º de enseñanza secundaria obligatoria: El videojuego Medieval II: Total War*, Oviedo, Universidad de Oviedo, tesis de grado, 2012, pp. 5 y 68-74.

<sup>27</sup> *Ibid.*

duccionismos en el imaginario sobre esas sociedades. Lo mismo se puede ver en el uso de algunos símbolos, como la luna creciente en palacios o en los líderes de las facciones; sin embargo, es notorio que, a pesar de todo, existen anacronismos porque ese símbolo en particular no se popularizaría sino hasta siglos después, pero al menos se intentó representar al islam de forma más extendida, aunque no tan exacta.<sup>28</sup>

En la parte de los señores cruzados se puede apreciar un buen nivel de detalle en la administración de los recursos del tipo feudal que se buscan representar, como la formación de granjas, molinos y villas para alimentar a los vasallos y tenerlos contentos, la producción de algunos bienes intercambiables por medio de comercio con otros señores, la formación de factorías y mercados especializados, la explotación de minas y otros recursos naturales, y la creación de iglesias como modo de apropiación del territorio. Los edificios, como los castillos y catedrales, aparecen mucho más elaborados que el resto de las edificaciones del juego, y también muestran simbolismos muy marcados, como las cruces del cristianismo. Esto también puede apreciarse en la caracterización de las unidades, con yelmos cerrados, ropajes de colores blancos y rojos y con cruces en sus armaduras, lo que ayudó a crear nociones sobre los cruzados en general y sobre los Templarios en particular. La forma de ganar las partidas es derribando las torres o los castillos de los señores rivales, lo cual es, sin duda, una simplificación de los combates, las tensiones políticas y religiosas, y los procesos de conquista y reconquista que en realidad supusieron las cruzadas.<sup>29</sup>

Un último ejemplo de juegos ambientados en escenarios históricos reales puede ser el popular *Assassin's Creed*, desarrollado por Ubisoft y lanzado en 2007 para consolas caseras. Sin embargo, a pesar de estar enmarcado en el mundo real, el juego se trata de una obra de ficción, en sentido similar a algunas novelas históricas. La trama se sitúa en el año 2012 y sigue a Desmond Miles, quien es secuestrado por una misteriosa organización llamada Abstergo, una fachada de los Templarios, con el objetivo de hacer-

<sup>28</sup> Richard J. Cox, *Crusades and Jihad: An Examination of Muslim Representation in Computer Strategy Games*, Tennessee, Middle Tennessee State University, tesis de grado, 2016, pp. 6-14

<sup>29</sup> Erik Simandl, *Video Games in Elt*, Brno, Masaryk University, tesis de grado, 2020, pp. 38, 46 y 60.

lo recordar las memorias de uno de sus antepasados que vivió en el periodo de las Cruzadas, de nombre Altaïr Ibn-La’Ahad, quien pertenecía a un grupo de asesinos que tenía la misión de proteger artefactos de gran poder, conocidos como “piezas del Edén”, lo que hacían por medio de un dispositivo conocido como Animus. El juego se trata de una aventura de sigilo y acción, en la que se debe realizar una serie de asesinatos selectos para que los Templarios no se hagan del control de esos artefactos y dominen el mundo.<sup>30</sup>

El escenario está ambientado específicamente en la Tercera Cruzada, durante 1191, y se reconstruyeron modelos completamente explorables de ciudades como Damasco, Acre y Jerusalén, donde se pueden ver edificios como el Domo de la Roca o el Muro de los Lamentos de forma muy detallada. El juego en general contiene elementos, como la ornamentación y el arte, también muy detallados, y aparecen personajes históricos como Ricardo Corazón de León. La narrativa está enfocada en el misterio y el drama, evoca nociones de peligro, con personajes que buscan recrear actitudes de la época, prendas de vestir, arquitectura, arte y música; por ejemplo, se representa a los Templarios con sus clásicas armaduras y trajes rojo y blanco, con sus cruces estilo patada, y sus capas y espadas sumamente estilizadas.<sup>31</sup>

Además de los elementos de ciencia ficción mencionados, como el viaje a través de la memoria o las acrobacias ejecutadas por los asesinos, el resto del juego está cargado de múltiples elementos fundamentados en la realidad, como las armas, los escenarios y locaciones. Para 2009, se produciría una secuela con los mismos conceptos, pero ambientada en el Renacimiento, en la que se incluyen más personajes históricos como el papa Alejandro VI, los Borgia y hasta Maquiavelo; lo mismo con los escenarios, que son mucho más detallados, como la reconstrucción casi perfecta del templo de la Santa Cruz en Florencia. Ese tipo de videojuegos históricos con mezcla de elementos ficticios ofrecen narrativas más personales y profundas que los que buscan ser más exactos. Se podrían considerar como una forma de simulación que reconstruye imágenes del pasado con las que el público puede relacionarse,

<sup>30</sup> Connie Veugen, “Assassin’s Creed and Transmedia Storytelling”, *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, núm. 2, 2016, pp. 5-6.

<sup>31</sup> *Ibid.*

pese a tener bastantes imprecisiones y anacronismos, aunque dotan de ideas generales sobre el periodo, sus conflictos, ciudades o fechas.<sup>32</sup> La saga es tan popular que cuenta con trece juegos oficiales de su línea y con decenas de *spin-offs*, incluyendo una adaptación cinematográfica. Para el año 2022 todo el conjunto de videojuegos ha logrado vender doscientos millones de unidades en todo el mundo, siendo una las sagas más exitosas.<sup>33</sup>

#### VIDEOJUEGOS CON TEMÁTICAS MEDIEVALES FANTÁSTICAS

Los elementos maravillosos de las representaciones medievales, como la magia, las búsquedas épicas, el romance, los territorios salvajes, lo oculto, los monstruos y el heroísmo, son algunos de los contenidos más empleados de los imaginarios de la época. Se usan mucho más que los que pretenden ser históricamente correctos o ubicarse en escenarios con personajes reales. Ello nos habla de la versatilidad de esos medios para ganar público, ya que apelan a ideas e idealizaciones fantásticas que resultan mucho más entretenidas que los datos serios y nos ponen en el papel de esos héroes, viviendo esas aventuras fantásticas como una forma de simulación.

En ese sentido, desde los años setenta y ochenta los videojuegos han sido nuevas formas de contener contextos de realidad, ya que digitalizan prácticas y memoria para narrar sus propias historias y ayudan a crear contextos representativos y consumibles sobre las ideas que están utilizando. Eso quiere decir que mucho de lo que se imagina hoy sobre el Medioevo proviene, en buena parte, de esos medios, junto con la televisión, la literatura y el cine. Debido al tremendo éxito de su industria, han ayudado a que los imaginarios circulen a escala global, por lo que el folklor europeo ya no es solo europeo, sino que ha generado una gran diversidad de ideas sobre lo fantástico en mundos ficticios ambientados en él.<sup>34</sup> Por supuesto, son tantos

<sup>32</sup> José Enrique Ocaña y Francisco Javier Ruiz, “El videojuego de temática histórica como arte visual: Anacronías conscientes y licencias creativas en la representación de espacios urbanos de la saga *Assassin’s Creed*”, *Co-Herencia*, vol. 7, núm. 33, 2020, pp. 50-53.

<sup>33</sup> Véase en línea: <https://news.eseuro.com/technology/891616.html#>, consultado el 1 de octubre de 2022.

<sup>34</sup> Juan Hiriart, “Playing with Taskscapes: Representing Medieval Life Through Video Games, technologies”, en Karl Alvestad y Robert Houghton (eds.), *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, Londres, Bloomsbury Academic, 2021, pp. 174-179.

los juegos de ese tipo que sería imposible revisarlos todos, por lo que únicamente se tomarán algunos ejemplos representativos.

Una de las series más longevas en ese rubro de lo fantástico es la japonesa *Dragon Quest* (conocida en Norteamérica como *Dragon Warrior* hasta 2005), lanzada por primera vez en 1986 y desarrollada por la compañía Enix. Los jugadores se introducen en mundos ficticios ambientados en escenarios medievales. Por ejemplo, en la primera entrega se controla a un personaje heroico que se encarga de salvar el reino de Alefgard y de rescatar a su princesa del malvado señor del Dragón. Aunque su estilo de arte era único (ya que fue dibujado por el popular creador de *manga* Akira Toriyama), muchos de sus escenarios, armas, magia y monstruos están inspirados en la imaginación medieval, pues los héroes son caballeros que usan armaduras, espadas y escudos al estilo occidental; lo mismo que los magos e incluso los monjes, que usan magia blanca y negra, y pelean contra hechiceros, duendes, ogros, dragones, demonios, quimeras y otros seres típicos de ese periodo fantástico, en bosques encantados, cuevas, mazmorras y castillos. Además, se representan algunas otras nociones sobre el periodo, como el cristianismo: en esa saga de juegos se colocan las iglesias como puntos de guardado, por medio del acto de la confesión, y los sacerdotes son los únicos que pueden curar maldiciones o resucitar a los miembros del equipo. Esto se hizo con la intención de crear una atmósfera apropiada de lo medieval, pues esta religión era la más extendida y, por lo tanto, era conveniente utilizarla, aunque sin sus elementos teológicos (no se menciona al dios cristiano directamente), solo se usa como fuente de luz en ese mundo imaginado y se representa a las iglesias en el sentido de lugares seguros.<sup>35</sup>

La tercera entrega, de 1988, fue una de las más populares. En ella se representa un mapa sumamente similar al mundo real, resaltando las regiones de Europa y Asia, ya que no solo se recurre a los imaginarios del Medievo occidental, sino que se les mezcla con algunas otras representaciones y seres fantásticos del mismo periodo pero de Japón, mostrando a *yokais* (como el clásico Orochi), samuráis y señores feudales. Los jugadores se ponen

<sup>35</sup> Jordan Tayler Voltz, *There and Back Again: The Public Medievalism of Japanese and American Console Video Games during the 1980s*, eTD Collection, Viena, Universidad Centroeuropa, 2022, pp. 32-34.

en el papel de los descendientes del legendario héroe Ortega y tienen que liberar al mundo de un terrible demonio llamado Baramos, en una clásica búsqueda épica de objetos sagrados para acceder a la confrontación final en el castillo mágico del mundo oscuro (típico de los romances caballerescos). En el juego se representan reyes y reinas, poblados y castillos, pero tanto con estética europea como japonesa; hay algunas casas de paja o castillos de piedra, con reyes coronados, en contraste con templos de estilo sintoísta o budistas y reinas sacerdotisas. El uso de las iglesias sigue siendo, como a lo largo de la serie, el lugar seguro de descanso de los héroes para guardar la partida.<sup>36</sup> A la fecha la serie cuenta con once entregas oficiales y varias derivadas, y es una de las más consumidas a nivel mundial; por ejemplo, la primera logró vender más de cinco millones de copias, mientras que la tercera, un aproximado de seis millones.<sup>37</sup>

Otra serie tremendamente popular es *Final Fantasy*, lanzada por la compañía Square en 1987. También contiene varios arquetipos de las narrativas e imaginarios medievales, ya que se enfoca en la historia de los guerreros de la luz, quienes tienen que reunir cristales mágicos para acabar con Garland, un caballero negro que busca crear una época de oscuridad al relacionarse con demonios, lo que lo llevó a convertirse en el señor del Caos. El juego cuenta con ciudades amuralladas, desiertos peligrosos, viajes de exploración a los confines del mundo y, por supuesto, un gran repertorio de enemigos fantásticos que van desde enanos, elfos, sirenas y unicornios hasta vampiros y dragones. Los siguientes juegos de la saga fueron lanzados en 1988 y 1990, expandiendo sus historias para ser cada vez más complejas e involucrando imperios, seres mitológicos como Cerbero, Odín, Fanrir, el Ave Fénix, e incluso bíblicos como Behemot y el Leviatán. La cuarta entrega apareció en 1991 y fue una de las más cargadas de elementos medievalistas. Esta narra la redención de un caballero negro llamado Cecil, quien se convierte en un paladín de la luz y vence a un demonio que busca controlar el mundo, en lo que supondría una búsqueda por reinos míticos hasta llegar a la luna.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> *Ibidem.*, pp. 35-39.

<sup>37</sup> Véase en línea: [https://vgsales.fandom.com/wiki/Dragon\\_Quest](https://vgsales.fandom.com/wiki/Dragon_Quest), consultado el 10 de octubre de 2022.

<sup>38</sup> César Boquera Solaz, *La narrativa transmedia en los videojuegos: Estudio de caso de la saga Final Fantasy*, Gandía, Universitat Politècnica de València, tesis de grado, 2019, pp. 21-23.

Durante algunos años la saga se alejó de los temas medievales para explorar escenarios distópicos y futuristas. Por ejemplo, sus entregas número seis, siete y ocho, lanzadas respectivamente en 1994, 1997 y 1998, fueron unas de las más populares en ese aspecto, al introducir nociones sobre la casi extinción de la magia, centrándose más bien en el dominio tecnológico y político, generalmente combatiendo terribles imperios, con complejas historias de tramas intrincadas. Pero aun así no se abandonó por completo la idea de la magia como elemento central de las tramas ni a los seres fantásticos de estilo medieval, solo se les combinó. Pero en términos generales, dentro de la saga *Final Fantasy*, se pueden apreciar varias nociones de ese tipo de imaginarios que evocan aldeas y castillos medievales, junto con la idea de la monarquía al estilo occidental.<sup>39</sup> Para 2022, la serie cuenta con quince entregas, más muchos otros *spin-offs*, y es una de las más populares a nivel mundial, llegando a vender en conjunto un aproximado de ciento cincuenta millones de juegos.<sup>40</sup>

Por otro lado, la franquicia de *The Legend of Zelda* es otra de las más aclamadas. Su primer juego fue lanzado en 1986 y se enfoca totalmente en una épica de caballería ambientada en la tierra de Hyrule, donde el héroe Link tiene que rescatar a la princesa Zelda del terrible rey demonio Ganon, por lo que se utiliza el estereotipo medievalista de la damisela en peligro, encerrada en una mazmorra. El juego estimula la exploración por bosques, lagos, montañas y castillos con el objetivo de reunir piezas divinas de la llamada Trifuerza para poder acabar con el mal, las cuales se encuentran en templos con guardianes, como dragones, esqueletos, cíclopes, centauros y magos, y el héroe recibe ayuda de hadas, elfos y una serie de objetos mágicos. Para la segunda entrega, de 1987, se expandió el contenido simbólico del juego, ya que se agregaron imaginarios sobre hechizos mágicos contra la princesa, que la mantienen en un sueño eterno, además de la interactividad con los personajes del juego, quienes viven en aldeas y castillos que evocan sentidos medievales, con herreros, magos y demás. En esa entrega se introdujo un elemento muy importante en la franquicia, una espada mágica para repeler

<sup>39</sup> Ismael Casado Camacho, *Ciudades de Final Fantasy: narrativa, arte conceptual y arquitectura*, Madrid, UPM, tesis de grado, 2020, pp. 20-22 y 45-46.

<sup>40</sup> Véase en línea: [https://vgsales.fandom.com/wiki/Final\\_Fantasy#cite\\_note-26](https://vgsales.fandom.com/wiki/Final_Fantasy#cite_note-26), consultado el 15 de octubre de 2022.

el mal que se convertiría en un signo de la serie, en una clara inspiración de espadas fantásticas como Excálibur.<sup>41</sup>

Sin duda, la entrega más popular de esa saga ha sido *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lanzada en 1998. Mantiene varios elementos previos, como ser un juego de búsqueda épica y aventura exploratoria, pero con el potencial de estar en 3D, por lo que se agregaron más dragones, fantasmas, elfos, hadas, caballeros y demonios, y en general tiene una atmósfera más oscura. Lo mismo puede decirse de sus objetos mágicos, ya que en esta ocasión no solo hay espadas fantásticas, lo central es una flauta que permite viajar en el tiempo. La Trifuerza sigue apareciendo como una reliquia sagrada, creada por las diosas de ese mundo, y es la única forma de detener el avance del mal. Se presentan escenarios más variados como ferias, castillos, desiertos, calabozos, volcanes, bosques, villas e incluso algunas ciudades de seres fantásticos, submarinas y en montañas. En general se presentan las clásicas ideas medievales de las dificultades por el dominio de la naturaleza, el héroe virtuoso, el maniqueísmo del bien contra el mal, las damiselas en peligro y la idea de los elementos sagrados como guías morales del mundo, ya que las diosas crearon guardianes, como un árbol mágico parlante, entre otros.<sup>42</sup> Como ejemplo de su enorme éxito puede mencionarse su última entrega, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lanzada en 2016, que a la fecha ha vendido más de veintisiete millones de unidades alrededor del mundo; la saga, en general, ha vendido mucho más, ya que cuenta con más de cuarenta juegos.<sup>43</sup>

Un ejemplo más reciente puede ser el tremendamente popular *The Witcher 3*, lanzado en 2015. Es la parte más exitosa de su propia saga de videojuegos, que inició desde 2007. Se basa en una serie de libros del mismo nombre, creados por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. La aventura cuenta la historia de Gerald de Rivia, un consumado cazador de brujas y demonios que usa equipos especiales de plata y otros objetos mágicos; sus espadas parecen estar inspiradas en el estilo del siglo xv. El juego está am-

<sup>41</sup> Dayse Marinho Martins, João Batista Bottentuit, A. A. Marques y N. M. Silva, “A Gamificação no ensino de história: o jogo *Legend of Zelda* na abordagem sobre medievalismo”, *HOLOS*, vol. 7, 2016, pp. 299-300 y 313.

<sup>42</sup> *Ibidem.*, pp. 314-316.

<sup>43</sup> Véase en línea: <https://www.nintendolife.com/news/2022/08/here-are-the-top-ten-best-selling-nintendo-switch-games-as-of-june-2022>, consultado el 23 de octubre de 2022.

bientado en los reinos del norte, muy parecidos a los escenarios del este y el norte de Europa como Polonia, la región del Báltico e incluso Escandinavia. La misión es encontrar y defender a la princesa Cirilla de espectros que quieren usar sus poderes para fines perversos pero, lejos de ser una damisela en apuros, ella también es una gran guerrera que se resiste constantemente a sus perseguidores. Ambos cuentan con la ayuda de seres fantásticos típicos del periodo imaginado, como brujas y enanos.<sup>44</sup>

Por supuesto, aparecen más seres fantásticos del periodo medieval, pero desde la perspectiva regional polaca, como la *boruta* (un diablo que corrompe almas), la *bagiennik* (un espíritu de agua), el *estrigue* (el alma de los muertos), el *bies* (un demonio del bosque), el *bieda* (la personificación de la miseria), los espectros a caballo (inspirados en los jinetes del apocalipsis, que traen consigo la muerte), entre muchos otros. También aparecen seres más clásicos del imaginario, como vampiros, súcubos, hombres lobo, dragones o grifos. En el juego hay varios reinos con complejas cortes, mares, cavernas y bosques mágicos con rituales de estilo druida. Está fundamentado en un sistema de búsquedas y de construcción de relaciones que tienen consecuencias directas dentro del juego, algo que le ha valido su enorme popularidad, al ser tan interactivo. También se destaca la representación de la vida oscura y difícil que ha caracterizado el periodo, con los personajes del pueblo llano temerosos de sus supersticiones, con poca fe en la ciencia y dependiendo totalmente de su iglesia (el Fuego Eterno). Se muestra una jerarquía totalmente feudal y una de las tramas principales es el fin del mundo anunciado por los heraldos de la muerte, en una dicotomía entre lo sagrado y lo herético.<sup>45</sup> El juego ha sido tan bien recibido que para 2022 ha logrado vender más de cuarenta millones de copias.<sup>46</sup>

Un último ejemplo puede ser *The Elder Scrolls V: Skyrim*, lanzado en 2011, pero también es parte de una serie que comenzó desde 1994; el primer título se llamó *The Elder Scrolls: Arena*. Sin duda *Skyrim* ha sido la entrada más

<sup>44</sup> Christer Lidén, *The Quest for Medievalism in The Witcher 3. A Study of the vita gravis: The Apposition between the Medieval and the Fantastical*, Estocolmo, University of Stockholm, tesis de grado, 2016, pp. 3-10.

<sup>45</sup> *Ibidem*, pp. 16-25.

<sup>46</sup> Véase en línea: <https://www.gameinformer.com/2022/04/14/the-witcher-3-has-sold-more-than-40-million-copies-cyberpunk-2077-surpasses-18-million>, consultado el 29 de octubre de 2022.

popular de esa saga. Es un juego de aventura y fantasía en primera persona que nos permite construir a nuestro propio héroe o heroína, y está ambientado en el mundo de Tamriel, mucho más enfocado en lo político y con elementos fantásticos, pues aparecen figuras como los *jarl* (gobernantes escandinavos) a la vez que dragones, gigantes, brujas y licántropos, entre otros. Es un juego de mundo abierto y no lineal, lo que significa que permite una total libertad de decisiones. Su sistema de juego consiste en búsquedas y sus temáticas son frecuentes guerras civiles entre reinos y personas normales, pero también está el constante temor ante el dragón Alduin, conocido como “Come Mundos”, que regresó para crear caos y devastación. El escenario es claramente apocalíptico y está inspirado en el folklor nórdico, incluso usa la indumentaria, los barcos, las armas y otros elementos que muestran representaciones de lo vikingo.<sup>47</sup> El juego contó con varias expansiones y hasta hoy ha logrado vender más de treinta millones de unidades en todo el mundo.<sup>48</sup>

#### COMENTARIOS FINALES

La Edad Media sigue viva al día de hoy, tal y como afirmaban Jacques Le Goff, Umberto Eco y otros pensadores, y se le puede observar en algunos retornos a sus dinámicas sociales o en sus herencias institucionales, pero también vive en la imaginación histórica sobre el periodo, que está bastante vigente dentro de las industrias creativas, las cuales la usan regularmente, a través de distintos medios, para pintar ideas sobre cómo era la Edad Media. Esto se puede ver en la televisión y el cine, pero, desde hace al menos cuatro décadas, los videojuegos han representado un sector sumamente importante dentro de esas industrias a nivel global y han ayudado a reforzar imaginarios y estereotipos sobre ese periodo histórico que sigue fascinándonos por sus narrativas, temáticas, héroes y horrores.

Por medio de los ejemplos observados en este texto nos pudimos dar cuenta de que fundamentalmente existen dos tipos distintos de videojuegos que apelan a la imaginación de lo medieval: los que buscan representar ideas

<sup>47</sup> Victoria E. Cooper, *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*, Leeds, University of Leeds, tesis de doctorado, 2016, pp. 73-76.

<sup>48</sup> Véase en línea: <https://gamerant.com/bethesda-games-best-selling-ranked/>, consultado el 4 de noviembre de 2022.

de lo real y los que se apegan más a sus arquetipos fantásticos, temores y monstruos. Los discursos contenidos en los videojuegos siempre han ido más allá de la mera entretención. Se pudo observar en los que se ambientan en lo real que, si bien muestran imágenes simplificadas del pasado y en ocasiones hasta erróneas, tienen una intencionalidad de dar cuenta del mundo tal como fue, usando fechas reales, personajes reales y eventos históricos, algunos intentan ser tan detallados como es posible e incluso buscan eliminar algunos estereotipos oscurantistas sobre el periodo, ya que incluyen información detallada sobre tecnología, estrategias militares, universidades y estructuras sociales y económicas complejas.

Por otro lado, los ambientados en lo fantástico no se interesan por lo real, sino por sus maravillas y escenarios, y refuerzan casi siempre varias de las figuras idealizadas que surgieron en el periodo, como las historias épicas de caballería, damiselas en peligro, búsquedas de objetos sagrados en territorios inhóspitos y la dicotomía del bien contra el mal, de lo divino contra lo demoníaco. Se enfocan sobre todo en la magia, lo místico, los romances, lo sobrenatural y las bestias (sobre todo dragones, unicornios, elfos, gigantes, hadas, demonios, brujas, entre otros), siempre presentando una gran variedad de arquetipos que seguimos imaginando de manera nostálgica, ya que apelan a nuestra forma de pensar el pasado.

Esto nos muestra cómo esos medios de las industrias creativas tienen varias décadas (desde los setenta y ochenta) utilizando socialmente el pasado con fines lucrativos por medio del entretenimiento, y se han consolidado con millones de consumidores a nivel mundial. Por lo tanto, muy plausiblemente la mayoría de las formas de pensar en esa época estén influenciadas por videojuegos, al menos en buena parte, porque cada una de las series puestas de ejemplo llegó a los millones y millones de unidades vendidas, a diferencia de los libros de historia serios que se venden bastante poco en comparación. Además, el periodo medieval no es el único que los videojuegos reproducen; los hay ambientados en muchos otros tiempos, como la Antigüedad egipcia, la Clásica grecorromana, el Renacimiento, las guerras mundiales y hasta perspectivas del futuro. Por lo tanto, nuestra imaginación histórica sigue siendo condicionada por factores como la literatura, el cine y ahora los videojuegos, los cuales dibujan ideas sobre el pasado que, aunque ficticias, circulan mucho y están hasta normalizadas; vivimos en un presente

profundamente inmerso en el pasado. Esto nos debe hacer reflexionar sobre nuestros roles fundamentales como historiadores: ¿se trata de revisar la historia de la forma más fiel posible o de construir memorias de forma significativa? Una cosa es segura: no se trata de que vayamos al pasado solo porque sí, sino para dar mejores respuestas históricas al presente,<sup>49</sup> por lo que en el caso de la imaginación medieval, si no nos gustan las simplificaciones que han venido haciendo desde hace décadas los videojuegos, deberíamos adaptar nuestras formas de narrar para hacerlas más atractivas, tal como lo ha hecho la literatura. ❧

<sup>49</sup> Eduardo Cavieres Figueroa, *El oficio de historiar: Entre pasados y futuros*, Madrid, Marcial Pons y Universidad de Alcalá, 2019, pp. 79-80.

# REPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS

De prostitutas a princesas

*Alba Patricia Cantón Borrego*  
Universidad de Granada

## EL CONCEPTO DE ESTEREOTIPO Y LOS VIDEOJUEGOS

El concepto “estereotipo” hace referencia a cada una de las características, rasgos o cualidades que se le otorgan a una persona desde el momento en el que nace, ya sea mujer u hombre, en función de su sexo.<sup>1</sup> Así pues, una vez que se hace mención al concepto hay que alzar la vista hacia la palabra “desigualdad”, ya que uno de los principales causantes de las desigualdades entre mujeres y hombres son estos, los estereotipos. La existencia de la desigualdad es un hecho claro en la sociedad actual. No es un secreto que la mujer haya estado y esté hoy en día, en pleno siglo XXI, relegada a ser la sombra del hombre.

Ahora bien, ¿qué tiene que ver lo anteriormente expuesto con la industria de los videojuegos? El ser humano se encuentra actualmente en una era marcada por las nuevas tecnologías y por tener, gracias a ellas, un conocimiento mayor del mundo que le rodea con solo pulsar un botón. Por lo cual se puede decir que tanto adultos como menores de edad hacen uso de estas en todos los ámbitos de su vida cotidiana. Según el autor Carrillo,<sup>2</sup> nuestra

<sup>1</sup> Mila Amurrio, Ane Larrinaga, Elisa Usategui y Ana del Valle, “Los estereotipos de género en los/las jóvenes y adolescentes”, en XVII Congreso de Estudios Vascos: Gizarte aurreraren iraunkorrerako berrikuntza = Innovación para el progreso social sostenible, 2012, pp. 227-248, en: <https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2018/04/Estereotipos-de-g%C3%A9nero-en-los-j%C3%B3venes.pdf>.

<sup>2</sup> José Agustín Carrillo Vera, “La dimensión social de los videojuegos online: De las comunidades de jugadores a los e-sports”, *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, vol. 5, núm. 1, 2015, pp. 39-51, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oiart?codigo=5277303>.

sociedad se encuentra influenciada por el uso que diariamente se hace de las tecnologías, ya que mujeres y hombres se encuentran en contacto con ellas de manera constante. Es por ello que no se puede hablar de la era tecnológica sin mencionar los videojuegos, ya que estos productos se encuentran en manos de toda la población.

Según autores como López y Belli,<sup>3</sup> los videojuegos son productos pos-modernos, subjetivos y objetivos al mismo tiempo, pueden llegar a ser individuales y colectivos, y son creados con el propósito de entretener al público y llevarlo a vivir experiencias fuera de lo real. Por no contar que puede hablarse de ellos como una puerta a esta era tecnológica, incluso han llegado a ser catalogados como arte contemporáneo. A lo largo de los años, el concepto de videojuego ha tomado otro matiz, y algunos autores, como el propio Carrillo,<sup>4</sup> han añadido que la industria que los fabrica ha llegado a convertirlos en el medio de masas más importante de la revolución electrónica. Por lo tanto, al igual que otros medios de masas y comunicación como el cine, los videojuegos no están exentos de incluir los diferentes estereotipos que se les han asignado, durante décadas, al hombre y la mujer, siendo un medio más en esta sociedad anclada en el patriarcado, ayudando a que sigan vigentes las desigualdades entre los dos sexos.

#### VIDEOJUEGOS COMO REFLEJO DE LA SOCIEDAD

Las reglas, normas, tradiciones y costumbres forman parte de una sociedad creada por y para favorecer al género/sexo masculino, y quizá ahora sea un buen momento para replantearse si es bueno que los videojuegos actúen como un espejo de esta sociedad patriarcal y androcéntrica, más aún cuando estos han sido una creación más de ella. Así pues, si se habla de la industria del videojuego, hay que hacer hincapié en cómo la mujer ha sido y es representada en cada uno de sus productos, qué estereotipos han formado parte de ellos y si han evolucionado.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Simone Belli y Cristian López Raventós, "Breve historia de los videojuegos", *Athena Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, núm. 14, otoño, 2008, pp. 159-179.

<sup>4</sup> J. A. Carrillo, *op. cit.*

<sup>5</sup> Piedad Sauquillo, Concepción Ros y María Carmen Bellver, "El rol de género en los videojuegos", *Revista electrónica: Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, noviembre de 2008, pp. 130-149.

Los personajes femeninos en esta industria han sido utilizados como una manera de reforzar la masculinidad hegemónica de los personajes masculinos de estos productos y para hacer más visibles las diferencias que la sociedad ha ido marcando entre los dos géneros.<sup>6</sup> Tan es así que la vestimenta de los personajes femeninos está hecha para alegrar, distraer o cautivar la mirada del público masculino. Es por ello que portan vestidos o faldas, ropa inapropiada e incómoda, la cual ayuda a reforzar el rol pasivo y dependiente que les ha sido asignado a las mujeres que aparecen en la historia.<sup>7</sup>

Para hablar acerca de lo que ha ocurrido a lo largo de los años con los personajes femeninos de los videojuegos, hay que remontarse al primero, *Ms. Pac-Man*, que salió al mercado en 1982. Este contaba con el diseño del protagonista masculino y famoso, Pac-Man, también conocido como “Comecocos”. El diseño de Ms. Pac-Man constaba de un lazo, unos tacones y un poco de maquillaje, logrando crear el primer personaje sexualizado de esta industria y que llegaba a recrear el rol de *femme fatale*.<sup>8</sup>

El objetivo de crear esta versión de Pac-Man fue que el público femenino acudiera con más asiduidad a los centros recreativos, ya que el personaje masculino creado en un principio no lo conseguía. Sin embargo, Ms. Pac-Man no tuvo el éxito esperado y la cantidad de mujeres adultas y jóvenes que acudían seguía siendo baja.<sup>9</sup>

#### ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN LOS VIDEOJUEGOS: EL ROL DE LA DONCELLA EN APUROS

El estereotipo que aparece en la mayoría de los videojuegos es el de la “doncella en apuros”. Para percatarse de ello, hay que remontarse al año 1985<sup>10</sup> y al lanzamiento de *Super Mario Bros*, donde hace su aparición la princesa

<sup>6</sup> María Pérez, “Diseño y estética del personaje femenino en videojuegos”, en Marina Amores (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Barcelona, Anaitgames, 2018, pp. 87-111.

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> David Martínez Robles, *Guerreras y princesas: Heroínas de los videojuegos*, Barcelona, Redbook, 2018.

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> Steven L. Kent, *La gran historia de los videojuegos: De pong a pokémon y mucho más, un adictivo viaje al interior de los videojuegos con los que creciste y nunca has olvidado*, Barcelona, Ediciones B, 2016.

Peach con una estética femenina, cabello rubio y largo, enfundada en un vestido rosa, maquillada y con el título de princesa del reino Champiñón, pero la princesa es capturada y tiene que ser rescatada por nuestro famoso héroe.<sup>11</sup> De esta manera llega a convertirse en un objeto o premio que recibe el héroe cuando llega al final de la aventura.<sup>12</sup>

Años después, en 1986, aparece otra saga de videojuegos que va cobrando importancia en esta industria, titulada *The Legend of Zelda*. En ella vuelve a haber un personaje femenino que representa el rol de la doncella en apuros, la princesa Zelda, quien cede su nombre al título de dicho juego.<sup>13</sup> Esta princesa tiene una descripción idéntica a la anterior y su rol en la historia es el mismo.

Así pues, el rol de la doncella en apuros coloca a la mujer en una situación de absolutas pasividad y dependencia hacia su valiente caballero, en el que llega incluso a ser relegada a la posición de trofeo,<sup>14</sup> que el protagonista tendrá que conseguir una vez que haya acabado con los peligros y con el villano final, una situación propia de la gran mayoría de videojuegos de esta industria, aun al día de hoy.<sup>15</sup>

Por otro lado, llegando a la primera década del siglo XXI, esta representación de la mujer comienza a explotarse desde otro punto de vista, es decir, cambia, ya que es útil cualquier personaje femenino que se encuentre en situación de peligro, sea débil, no hable mucho y no sepa hacer nada por sí mismo. Un ejemplo de esta evolución puede verse en el videojuego *Resident Evil 4*, en el que aparece el personaje de Ashley. Además, en algunas ocasiones terminan siendo definidas con los calificativos de pesadas e inútiles, como si fueran una “carga”.

<sup>11</sup> Jorge Guerra Antequera y Francisco Revuelta Domínguez, “Visión y tratamiento educativo de los roles masculino y femenino desde el punto de vista de los videojugadores: Tecnologías emergentes favorecedoras de la igualdad de género”, *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, núm. 28, pp. 142-160. Universidad de Extremadura, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5031700>.

<sup>12</sup> Steven L. Kent, *op. cit.*

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> María Pérez, *op. cit.*

<sup>15</sup> Laura Vázquez Agulla, “Más allá del ocio: Videojuegos comerciales y educación por la igualdad”, trabajo de fin de máster, Universidad de Santiago de Compostela, en: [https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/23745/207\\_tfm\\_vazquez\\_mas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/23745/207_tfm_vazquez_mas.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

#### ROL DE CURANDERA O DE APOYO

El rol de curandera o de apoyo es propio de videojuegos conocidos como *Rol Player Game* (RPG). Estos cuentan una historia fantástica, con magia y seres que no son nada reales. Además, el protagonista suele ser, por normativa, un hombre, y cuando se habla de personajes femeninos suelen estar de relleno. Los personajes femeninos que interpretan estos roles son parte del decorado, damiselas en apuros que tienen que ser salvadas y a las que no se les da mucha importancia. Siempre tienen el papel de ayudante o curandera del equipo, tal y como lo dice el propio nombre del rol. Siempre son relegadas al fondo de la pantalla y no tienen mucho impacto en la historia, a no ser que hayan sido colocadas en ella para formar parte del romance del protagonista. En algunas ocasiones también son el trofeo al que hay que salvar, pues el enemigo las ha secuestrado o incluso están obligadas a casarse con algún personaje masculino para poder salvar el mundo, como el caso del personaje llamado Yuna de *Final Fantasy X* (2001), quien incluso, después de ello, intenta suicidarse.<sup>16</sup>

La principal razón con que se justifica este rol es que por tener la labor de sanar o invocar a otros seres, no se requiere de ellas movimiento alguno, solo tienen que estar estáticas. Por ello, los creadores las utilizan como objetos que pueden sexualizar sin problema alguno. Un ejemplo es el personaje de Lulú del videojuego *Final Fantasy X* (2001).<sup>17</sup>

#### ROL DE FEMME FATALE

Otro de los estereotipos que aparecen en los videojuegos es la *femme fatale*. Este tipo de personaje tiene un aura de misterio, de ser inalcanzable. Un ejemplo es *Bayonetta* (2009), en el que se controla a una bruja moderna con gafas y que porta cuatro pistolas. El personaje tiene una figura estilizada, con extremidades demasiado largas para ser reales, y su ropa es un traje negro ajustado que forma parte de su cabello, por lo que llega a quedar casi desnuda a la hora de luchar contra los enemigos que van apareciendo en

<sup>16</sup> Yukha, "Yuna, mejores momentos de Final Fantasy X", blog Yukharyan: Héroes, villanos y videojuegos, 28 de octubre de 2020, en: <https://www.yukharyan.com/yuna/>

<sup>17</sup> M. Pérez, *op. cit.*, p. 103.

pantalla. Esta mujer, aparte de combatir, “baila, posa ante la cámara y se ríe de sus oponentes”.<sup>18</sup>

#### ROL DE AVENTURERA

No es sino hasta la década de 1990 que el rol que desempeñaba la mujer en los videojuegos comienza a cambiar; sin embargo, hay que hacerse la siguiente pregunta: ¿qué beneficios podía traerle a la mujer real el hecho de que se cambiara la imagen que se tenía de ella en los mundos ficticios? Para responder, hay que partir de que la industria de los videojuegos ha sido creada por y para hombres, y que la presencia del género femenino en estos ámbitos es nula o escasa debido a la poca —por no decir ninguna— visibilización que se hace de ellas.<sup>19</sup>

Así pues, surge la primera aparición de una mujer como personaje protagonista de la historia de un videojuego. Además, es una aventurera fuerte y valiente que no necesita a ningún caballero de brillante armadura para ser rescatada, sino que se vale por sí misma. Un ejemplo es el videojuego *Tomb Raider*, con su protagonista Lara Croft.<sup>20</sup> A pesar de su fama y de llegar a ser un icono feminista en algunos casos, también se debe advertir que es uno de los personajes más sexualizados de la industria, es decir, Lara Croft era la imagen de los estereotipos que imperaban en la época en que el juego fue lanzado al mercado, en el año 1996.<sup>21</sup> Llegó a ser portada de la revista *Playboy*, ya que su diseño no era propio de una arqueóloga en busca de tesoros, sino todo lo contrario, pues vestía poca ropa, y sus movimientos la convirtieron en un icono sexual.<sup>22</sup> Incluso se llegó a decir que el tamaño exagerado de sus senos servía como reclamo para el público masculino.<sup>23</sup>

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 97.

<sup>19</sup> S. Atiénzar, “Mujer y videojuegos: Por qué creo que falta por combatir en sexualización, referentes y cultura de la violación”, *3Djuegos*, 8 de marzo de 2021, en: [https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2308/0/mujer-y-videojuegos-por-que-creo-que-falta-por-combatir-en-sexualizacion-referentes-y-cultura-de-la-violacion/#utm\\_medium=Social&utm\\_source=Instagram&utm\\_campaign=Articulo&utm\\_term=&utm\\_content=](https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2308/0/mujer-y-videojuegos-por-que-creo-que-falta-por-combatir-en-sexualizacion-referentes-y-cultura-de-la-violacion/#utm_medium=Social&utm_source=Instagram&utm_campaign=Articulo&utm_term=&utm_content=)

<sup>20</sup> El personaje de Lara está basado en una aventurera sudamericana, Laura Cruz, la cual contaba con una trenza en la cabeza, D. Martínez Robles, *op. cit.*

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> Atiénzar, *op. cit.*

<sup>23</sup> J. Guerra y F. Revuelta, *op. cit.*

La historia de este personaje femenino no se queda ahí. Con la llegada de la primera década del siglo XXI, la industria de los videojuegos comienza a cambiar porque cuentan con mejoras para brindar a sus consumidores una mejor calidad de imagen. Al mejorar lo que se puede ver en las pantallas, evolucionaron los cuerpos, haciéndose más detallados y explotando aún más la sexualidad de las mujeres en los videojuegos. Así, Lara Croft no deja atrás el valor sexual que se le ha asignado, sino que este aumenta mucho más.

#### ROL DE LUCHADORA

Los videojuegos, al igual que el cine o la literatura, tienen numerosos géneros y temáticas, como se ha podido observar anteriormente. Así pues, no se puede omitir hablar de aquellos que contienen escenas de lucha cuerpo a cuerpo. Para ello, hay que hacer un pequeño viaje al país nipón. Los personajes femeninos que se muestran en sus creaciones son mujeres colocadas en el rol de luchadoras y guerreras, y deben tener una serie de características estéticas para poder formar parte del equipo: tienen que ser habilidosas en la lucha cuerpo a cuerpo, con grandes pechos y mirada seductora, como en *Soulcalibur V*.<sup>24</sup>

Ambos videojuegos cuentan con un repertorio de mujeres a las que se puede elegir para controlarlas y jugar con ellas; sin embargo, el diseño deja mucho que desear, pues portan armaduras que no dejan nada a la imaginación —en el caso de que las lleven— o visten solo un bikini y llevan por calzado unos tacones, nada adecuados para la tarea que se les ha encomendado, aparte de estar maquilladas y tener voces sensuales.<sup>25</sup>

#### ROL DE MUJER MALVADA O ENEMIGA

Otro rol que pueden tener algunos personajes femeninos de los videojuegos es el de villana, pero este papel no escapa de la sexualización y llega a caer en “la demonización, en la infantilización o en ambas”.<sup>26</sup> Si se realiza una búsqueda rápida de villanas en videojuegos, se pueden encontrar las siguientes

<sup>24</sup> Publicado en 2012.

<sup>25</sup> S. Atiénzar, *op. cit.*

<sup>26</sup> Gafas Sáficas, “Las ‘buenas’ villanas de los videojuegos”, [gafassaficas.wordpress.com](https://gafassaficas.wordpress.com/2018/10/08/las-buenas-villanas-en-los-videojuegos), 8 de octubre de 2018, en: <https://gafassaficas.wordpress.com/2018/10/08/las-buenas-villanas-en-los-videojuegos>.

notas: “12 villanas más sexis de los videojuegos”, “8 magníficas villanas que hemos enfrentado en los videojuegos”, “Los 10 mejores villanos de videojuegos de la historia” y “Chicas malas que nos enamoraron”. Con esta simple búsqueda se puede comprobar que hasta cuando son las villanas están sexualizadas para el disfrute de los hombres jugadores heterosexuales.

Dentro de este rol se encuentran, por ejemplo, las enfermeras de la saga *Silent Hill*,<sup>27</sup> quienes aparecen siempre con la cara llena de vendas y con vestidos cortos que realzan sus atributos femeninos. Otro caso es la saga *Devil May Cry* y el personaje Nevan,<sup>28</sup> que utiliza el recurso audiovisual de ocultar los pechos con su pelo para que el videojuego no sea tan explícito y no pueda prohibirse en algunos países, lo que sucedió en 2011 con el videojuego *Dead or Alive: Dimensions*, una saga en la que existe el rol de luchadora y que fue censurada en Suecia, Noruega y Dinamarca por los trajes sugerentes de las luchadoras de menos de diecisiete años, lo que, según las legislaciones de esos países, puede considerarse pornografía infantil.

#### ROL DE LA MUJER COMO OBJETO DE VIOLACIÓN

Las mujeres también se han visto obligadas a representar otro papel en los productos que crea la industria de los videojuegos: el de ser objetos de violación. No hace falta hablar de cómo son estéticamente estos personajes femeninos, ya que han sido creados para que se dé dicho suceso. Se pueden encontrar estos actos de violencia en algunos videojuegos mencionados anteriormente, pues cuentan con alguna escena en que la mujer es víctima de abusos sexuales o en la que casi ocurren, pues no hace falta que se consuma el hecho para que se le pueda categorizar de una forma determinada, como en el caso de una violación. Esta clase de situaciones tienen lugar, sobre todo, en aquellos productos en los que el personaje femenino es la protagonista. Un ejemplo es Lara Croft, al ser la única mujer en *Tomb Raider*, el resto de los hombres que deciden capturarla siempre muestran una

<sup>27</sup> Saga de videojuegos creada en 1999.

<sup>28</sup> Personaje del Videojuego *Devil May Cry 3*, publicado en el año 2006. *Video Games in Color* (2018), “Glass Houses and Representation or Women in the ‘Devil May Cry franchise’”, en: <https://videogamesincolor.tumblr.com/post/178376346912/theres-a-fairly-solid-argument-to-be-made-against>.

actitud intimidante, con la idea de que lo primero que harán al capturarla será abusar de ella, aunque después quieran matarla.<sup>29</sup>

El intento de violación al que se tienen que enfrentar las protagonistas tiene el objetivo de darles la supuesta oportunidad de demostrar su valentía, ya que si lo logran se harán más fuertes, valerosas e independientes.<sup>30</sup>

También existen videojuegos que hablan abiertamente de la violación de mujeres como misión que hay que superar para poder pasarte la historia, es el caso de *Rape Day*, conocido como “El día de la violación”. El juego se trata de un mundo postapocalíptico donde el jugador se pone en la piel de un sociópata y tiene que acosar, matar y violar mujeres. Tal fue la polémica que levantó que la plataforma en la que se iba a colocar el juego, *Steam*, tuvo que prohibirlo en 2019, pues no solo había violaciones sino hasta necrofilia, pues el protagonista era un zombi.<sup>31</sup>

Sin embargo, *Rape Day* no es el único videojuego que tiene a la violación como tema principal, existen otros como *Custer's Revenge*, que consiste en cometer estos actos de violencia contra una indígena; el protagonista es motivado a ello por una sed de venganza, excusa más que aceptable, al parecer, para que unos creadores incorporen estas aberraciones contra una mujer.<sup>32</sup>

#### ROL DE PROSTITUTA

La industria de los videojuegos, como se ha comentado en apartados anteriores, no deja de ser un reflejo de la sociedad y, al igual que otros medios de comunicación, ha utilizado la representación de la mujer a su antojo, convirtiendo a los personajes femeninos en productos que pueda consumir el público masculino. Un ejemplo es que aparezcan mujeres solamente para representar el rol de prostituta, es decir, si en algunos roles anteriores el papel de la mujer es ser un trofeo, en este el trofeo pasa a ser un trozo de carne, la ropa no es un problema y la mujer es usada para el disfrute sexual del personaje masculino, cobrando por ello. Además, no existe límite para

<sup>29</sup> Melodie Happiness, “La ‘no violación’ de Lara Croft”, *Tomb Raider Spain*, 2013, en: <http://www.tombraidspain.com/2013/07/la-no-violacion-de-lara-croft.html>.

<sup>30</sup> M. Pérez, *op. cit.*

<sup>31</sup> José Antonio Luna, “*Rape Day*, el videojuego en el que violar y matar a mujeres era ‘parte de la diversión’”, *El Diario*, 6 de marzo de 2019, en: [https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/polemica-rape-videojuego-mete-violador\\_1\\_1662874.html](https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/polemica-rape-videojuego-mete-violador_1_1662874.html).

<sup>32</sup> S. Atiénzar, *op. cit.*

lo que se puede hacer, esto es, se puede usar la violencia hasta el punto de matar al personaje femenino. Un ejemplo se puede encontrar en la saga de juegos *Grand Theft Auto*<sup>33</sup> (GTA), famosa por la cantidad de violencia que contiene y por la libertad que permite para ejercerla.

Teniendo en cuenta la cantidad de estereotipos que se les han asignado a las mujeres, es increíble que en la industria de los videojuegos se pueda presentar esta serie de casos en los que se introduce todo tipo de violencia contra los personajes femeninos.

#### ¿HAN EVOLUCIONADO ESTOS ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN LOS VIDEOJUEGOS?

La industria de los videojuegos ha evolucionado a lo largo de los años; sin embargo, en cuanto al papel que representa la mujer en ellos, Terrón Bañuelos<sup>34</sup> comentó a principios de este siglo que el uso que se ha hecho de la figura de la mujer como forma de captar la atención del público, usada como ardid publicitario, sigue sin evolucionar notablemente. No obstante, en los últimos años las empresas de este sector han empezado a cambiar su punto de vista y han decidido mostrar al mundo que es posible que las mujeres jugadoras se vean reflejadas en la pantalla, y han creado personajes que sirvan de referentes. Así pues, se han creado videojuegos que ofrecen el papel protagonista a las mujeres sin tener que hacer uso de su sexualización. Gracias a esta evolución, se pueden encontrar artículos que hablan de los personajes femeninos protagónicos que han llegado a cambiar la visión que en general se tiene de los videojuegos y de la presencia de las mujeres en ellos. Un ejemplo se encuentra al escribir las palabras “protagonistas femeninas en videojuegos” en el buscador, pues aparecen artículos con títulos como: “13 personajes femeninos que cambiaron la industria de los videojuegos” o “10 heroínas que marcan el camino”, en los que no solo se aplaude a las heroínas, sino que se habla de lo que han aportado al medio y la visibilización que le dan al género femenino en esta industria.

<sup>33</sup> Saga de videojuegos creada en 1997.

<sup>34</sup> Eloína Terrón Bañuelos, *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, España, Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Centro de Investigación y Documentación Educativa: Ministerio de Trabajo e inmigración, Instituto de la Mujer, 2004. Recuperado en 2021 de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=13091>.

No hay que olvidar que la industria de los videojuegos tiene como prioridad crear productos que le aporten beneficios. Colocar a una mujer como protagonista sin sexualizarla es una apuesta arriesgada debido a la imagen que se ha creado de las mujeres en los medios de comunicación, la publicidad y el cine; tampoco ayuda que la sociedad actual no deja de ser patriarcal y misógina, dos características que definen muy bien a esta industria, ya que la idea que se tiene acerca de los videojuegos es que están hechos por y para hombres. Así pues, existe un caso que puede ejemplificar perfectamente lo comentado: el conflicto en 2013 por el videojuego *Remember Me*, que no tiene un personaje masculino como protagonista. Su director de creación, Jean-Max Morris, afirmó en una entrevista que las distribuidoras habían rechazado su publicación por este hecho, pues era una apuesta muy arriesgada y probablemente no tendría beneficios, lo que deja en claro la gran misoginia que impera en esta industria.<sup>35</sup> Aun así, el estudio que creó este videojuego tuvo la valentía de seguir adelante, e incluso su producto llegó a ser Triple A.<sup>36</sup> Los creadores arriesgaron aún más al publicar un segundo juego, titulado *Life is Strange*,<sup>37</sup> en el que el protagonismo lo tenían dos muchachas jóvenes adolescentes, demostrando así que el público no quiere más videojuegos basados en lo tradicional y que las y los usuarios quieren que se les ofrezcan nuevas representaciones en estos productos.<sup>38</sup>

Este no ha sido el único estudio que se ha arriesgado a terminar en la bancarrota por incluir mujeres como protagonistas en sus productos. Un ejemplo es Guerrilla Games, que se encargaba de crear videojuegos basados en el enfrentamiento entre soldados en ambientes bélicos, como la saga *Killzone*. Esta empresa decidió en 2017 crear el videojuego *Horizon Zero Dawn*, en el que el protagonismo pasa a las manos de una mujer valiente, una guerrera dura, con gran inteligencia, una vestimenta para nada sexualizada y propia para la aventura que acontecerá, sin la existencia de un

<sup>35</sup> M. Amores, *op. cit.*

<sup>36</sup> Proviene del inglés, y es la máxima puntuación académica. Además, hace referencia a aquellos videojuegos desarrollados por grandes empresas, las cuales cuentan con grandes presupuestos para producir y promocionar, lo cual conlleva una gran demanda entre el público Gamerdic, 19 de septiembre de 2013. Triple A. Gamerdic.es, en: <https://www.gamerdic.es/termino/triple-a>.

<sup>37</sup> Publicado en el año 2015.

<sup>38</sup> M. Amores, *op. cit.*

caballero que tenga que salvarla de los peligros que encontrará.<sup>39</sup> Esta chica se llama Aloy y su personalidad ha sido creada a partir de uno de los personajes de la novela de Jean Marie Auel, *El clan del oso cavernario*. La protagonista de este videojuego se muere de ganas de ser aceptada en una sociedad que no la quiere porque piensa de una manera diferente.<sup>40</sup>

Este producto llegó a ser muy criticado por su innovación; sin embargo, a sus creadores no les importó en absoluto y consiguieron vender más de tres millones de copias, convirtiéndose en un juego Triple A.<sup>41</sup>

Aunque no ha sido el único videojuego en recibir críticas por incorporar una mujer como protagonista. Otro ejemplo es *The Last of Us II*, con Ellie, una muchacha no sexualizada, vestida apropiadamente para la aventura que le ha toca vivir, sin maquillaje, sin ensalzar su musculatura, porque no necesita tener músculos marcados para demostrar que es fuerte, y tiene una relación sexual no normativa,<sup>42</sup> lo que provocó numerosos comentarios homofóbicos por parte del público.<sup>43</sup> Pero esto ha servido no solo para representar a las mujeres en esta industria, sino a personas homosexuales. *The Last of Us II* fue catalogado como GOTY<sup>44</sup> del año, y no solo recibió este premio sino que fue el primero en ganarlo con una protagonista no masculina.<sup>45</sup>

Ahora bien, hay otra serie de videojuegos que han ido cambiando el diseño de sus protagonistas femeninas, desde el momento en que se crearon hasta la actualidad. Se puede hacer una mención especial de un ejemplo relacionado con la saga *Resident Evil*, concretamente *Resident Evil 3 Remake*.<sup>46</sup> Como su propio nombre dice, es una nueva entrega de la primera versión que se lanzó al mercado. En la nueva entrega se muestra a la mujer que representa

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> D. Martínez, *op. cit.*

<sup>41</sup> M. Amores, *op. cit.*

<sup>42</sup> S. Atiénzar, *op. cit.*

<sup>43</sup> M. Amores, *op. cit.*

<sup>44</sup> Es el acrónimo del inglés, Game Of The Year, o lo que es lo mismo Juego del Año. Es el máximo reconocimiento otorgado por a la mayoría de los medios especializados en videojuegos al que, estos, consideran el mejor del año. Entre la comunidad de jugadores, suele atribuirse al que, estos, consideran el mejor del año. Gamedic, 15 de mayo de 2017, GORY. Gamedic.es, en: <https://www.gamedic.es/termino/goty>.

<sup>45</sup> S. Atiénzar, *op. cit.*

<sup>46</sup> Publicado en el año 2020.

el papel principal de la historia, Jill, con un diseño mucho más acorde para explorar y sobrevivir un apocalipsis zombi. Antes vestía una minifalda y un top que le marcaba los senos; ahora viste pantalones, una camiseta de tirantes que no deja a la vista su escote y unas botas. Sin embargo, este cambio no fue del agrado de todo el público, y los fanáticos más retrógrados respondieron con críticas.<sup>47</sup>

Hay bastantes ejemplos de este tipo de evolución. En cuanto a doncellas en apuros, está la princesa Zelda, quien también ha ido cambiando conforme se lanzan más entregas al mercado. Concretamente, en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*,<sup>48</sup> de llevar un vestido largo pasó a vestir unos pantalones mucho más cómodos. La nueva Zelda cuenta ahora con una actitud mucho más valiente y porta armas, a diferencia de las entregas anteriores. Así pues, Zelda llega a tener protagonismo como heroína de la historia, dejando atrás el rol de doncella débil que necesita a su héroe para que la salve.<sup>49</sup>

Por último, y como otra muestra notoria de evolución a lo largo de los años y de las entregas que se van publicando de una misma saga de videojuegos, está el caso de *Tomb Raider*. La protagonista ha ido cambiando en cuanto a su diseño y personalidad; sin embargo, esta evolución se debe a su actual diseñadora, Rihanna Pratchett,<sup>50</sup> quien quiso hacer que este personaje se viera mucho más natural, con una vestimenta más propia de una joven arqueóloga que está estudiando la universidad y que se embarca en una serie de misiones peligrosas, dejando atrás la sexualización.

Así pues, ese miedo que tienen muchas empresas y que utilizan como excusa para no colocar a personajes femeninos en el lugar del protagonista, sin sexualizarlos, no es del todo real, pues existen varios ejemplos de que la industria está evolucionando y de que el público quiere avanzar en cuanto a los roles que se les han asignado a las mujeres en las historias que contienen estos productos. ❧

<sup>47</sup> S. Atiénzar, *op. cit.*

<sup>48</sup> Publicado en el año 2017.

<sup>49</sup> D. Martínez, *op. cit.*

<sup>50</sup> M. Mar Martínez-Oña, "Videojuegos y heroínas, Lara Croft. X", Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres. En el X Congreso virtual sobre Historia de las mujeres, 2018, pp. 549-561, en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6859729>.



# EL IMPACTO HISTÓRICO DE LAS CONSOLAS CLÓNICAS MEXICANAS DE LAS DÉCADAS DE 1970 Y 1980

*Phillip Penix-Tadsen*  
Delaware University

INTRODUCCIÓN: NESA PONG (1973)

Aunque se ha publicado relativamente poco sobre el contexto de su desarrollo, la NESA PONG —una consola de videojuegos diseñada, fabricada y mercadeada por el ingeniero mexicano Morris Behar Pérez, en Zamora, Michoacán, en el año 1973— merece mayor atención académica para entender su lugar en la historia del desarrollo de las tecnologías digitales en América Latina y para situarla dentro de los debates actuales sobre los estudios de las plataformas, una subdisciplina de los estudios de los videojuegos o *Game Studies*. Sin duda, la NESA PONG es un caso notable en la historia de las consolas de videojuegos en general: según las fuentes disponibles,<sup>1</sup> figura entre la primera generación de consolas para la casa y fue la primera consola de videojuegos creada en México. Sin embargo, aunque las publicaciones en internet frecuentemente la etiquetan como la única consola mexicana en la historia, como muestran los ejemplos de consolas clónicas mexicanas especificados en la última sección del presente artículo, esto no es cierto, y es otra prueba más de la falta de precisión que predomina en la cobertura histórica del desarrollo informal o periférico de las tecnologías.

<sup>1</sup> Humberto Cervera y Jacinto Quesnel, “Mexico”, en Mark J. P. Wolf (ed.), *Video Games around the World*, MIT Press, 2015, pp. 345-357. Héctor Lara, “Retrogaming: PONG”, *The Legacy Magazine* 1.1, 2014, pp. 21-28, en: <https://issuu.com/journey6432/docs/nov-dic-2>. Édgar Olivares, “NESA PONG: La primera gran consola mexicana”, *Código Espaguetei*, 16 de septiembre de 2018, en: <https://codigoespaguetei.com/noticias/videojuegos/nesa-pong-primera-consola-mexicana/>. Anwar Sánchez, “Entrevista a José Behar y NESA PONG: 50 años”, *Del Bit a la Orquesta*, podcast, núm. 368, 7 de diciembre de 2022.

FIGURA 1. La consola NESA PONG METAL



Fuente: “Fotos de videojuegos del siglo pasado: Nesa Pong Metal”, *20th Century Video Games*, copyleft 2017, alboran70@yahoo.es, en: <https://20thcenturyvideogames.com/index.php?action=vermodelos&submenu=&tipo=2&sistema=Nesa&verletra=N#Nesa>

La versión original de la consola NESA PONG consiste en una carcasa metálica negra, pesada y gruesa, con dos diales redondos situados en los lados superior derecho e izquierdo, que servían como controles para dos competidores simultáneos (figura 1). Sobresale la placa metálica y plateada con el nombre de la consola y una imagen a color del juego de *Pong* (o *Tenis*), uno de los tres juegos incluidos que, con sus combinaciones de uno o dos jugadores, ofrecían seis combinaciones en total. Hay dos botones blancos en la parte inferior de la consola, uno para la selección de juegos y otro para restablecer la partida. A su lado hay dos interruptores: un interruptor *on-off* y otro para variar entre uno o dos jugadores. Los tres juegos incluidos, *Futbolito*, *Frontenis* y *Tenis*, son programas interactivos simples que consisten en una combinación de raquetas (rayas verticales) y pelotas (cuadraditos), como ocurría con casi todas las consolas de esta época temprana. Cada juego tenía su propia paleta de colores: *Futbolito*, un trasfondo azul con *sprites* blancos, en *Tenis* jugaban *sprites* blancos encima de un trasfondo verde y en *Frontenis*, el trasfondo es de un color amarillo dorado. Una versión posterior de la consola se fabricó con una carcasa de plástico y una lámina que la proclamaba la “NESA PONG Profesional”.<sup>2</sup> En el fondo de la consola hay una garantía con

<sup>2</sup> Manuel Huerta Hernández (XTOA3), “NESA PONG 197(?) consola mexicana, modelos y diferencias”, YouTube, 23 de febrero de 2015, en: <https://www.youtube.com/watch?v=giOOyymm8-Yw>.

la dirección de la empresa e instrucciones para el cliente en caso de devolución —en la consola original metálica, esta garantía fue situada en una calcomanía impresa, mientras que en la segunda versión fue estampada directamente en el fondo plástico de la carcasa en sí.

Aparte del programa para los juegos en los chips EPROM importados de Estados Unidos, la NESA PONG fue una consola completamente original y hecha en México, desde los circuitos hasta los controladores. Behar instituyó varias mejoras en la consola PONG lanzada por la empresa estadounidense Atari en 1972, que proveyó la plataforma para los juegos integrados en la consola NESA PONG (figura 2). Como han observado otros expertos en los estudios regionales de videojuegos,<sup>3</sup> la NESA PONG no representa un caso aislado,

FIGURA 2. Placa de circuitos de la NESA PONG



Fuente: Maquivol, “Un día como hoy, pero de 2013, fallece el Ing. Morris Behar, creador del Nesa Pong en 1976”, Twitter, 17 de mayo de 2019, en: <https://twitter.com/maquivol/status/1129433361926090752>.

<sup>3</sup> Stephen Mandiberg, “Video Games Have Never Been Global: Resituating Video Game Localization History”, Melanie Swalwell (ed.), *Game History and the Local*, Palgrave Macmillan, Cham, 2021, pp. 192-193. Jaroslav Švelch, *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, MIT press, 2018, p. 34.

sino que, después del éxito de la consola PONG de Atari, surgieron consolas locales con modificaciones para darles una ventaja sobre los originales en sus propios mercados lingüísticos y culturales. Por ejemplo, la NESA PONG fue una de las primeras consolas de videojuegos en incorporar un botón de pausa, anunciado en su caja como “tiempo fuera (paro momentáneo del juego sin perder el marcador)”<sup>4</sup> —aunque las fuentes publicadas en inglés a menudo acreditan este mismo invento al trabajo del importante ingeniero afroamericano Jerry Lawson en la consola Channel F de la empresa estadounidense Fairchild en 1976,<sup>5</sup> tres años después de que la NESA PONG ya hubiera incorporado esta función—. En su totalidad, como se revelará a lo largo del presente artículo, esta consola representa un hito histórico realmente impactante que, como otras consolas “clónicas” de América Latina y el sur global —aquellas que utilizan las plataformas tecnológicas de las máquinas de empresas como Atari, Nintendo o Sony, pero que circulan en mercados extraoficiales—, merece mayor atención de parte de los estudios de plataformas y de la historia de la tecnología en Latinoamérica.

Aunque la historia de la NESA PONG ha sido ignorada por el público internacional hasta hace poco, gracias al trabajo de algunos historiadores y, en especial, a los esfuerzos de José Behar, el hijo de Morris Behar, por documentar el trabajo de su padre, podemos trazar algunos de los momentos claves para la reconstrucción del contexto en el que fue desarrollada la NESA PONG. Antes de crear la consola, Morris Behar se dedicaba a la creación, fabricación y distribución de electrodomésticos en una empresa que fundó en Zamora, Michoacán, llamada Novedades Electrónicas, S. A. —en su versión abreviada, NESA—.<sup>6</sup> El contexto histórico-tecnológico que condujo al desarrollo de la NESA PONG implica una red de conexiones personales y comerciales integrales para la historia del desarrollo tecnológico en México. Como explica el hijo de Behar en una entrevista con Anwar Sánchez en diciembre de 2022, Morris Behar había establecido las conexiones necesarias mediante sus trabajos anteriores con NESA:

<sup>4</sup> Manuel Huerta Hernández (XTOA3), “Probando Nesa Pong, consola mexicana”, YouTube, 22 de febrero de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=i7jAQea4dnw>.

<sup>5</sup> Kevin Murnane, “You Wouldn’t Be Able to Pause your Video Games Today without Jerry Lawson”, *Ars Technica*, 28 de febrero de 2016, en: <https://arstechnica.com/gaming/2016/02/you-wouldnt-be-able-to-pause-your-video-games-today-without-jerry-lawson/>.

<sup>6</sup> H. Cervera y J. Quesnel, *op. cit.*, p. 349.

En sus viajes conoció a la gente de Radio Shack, y llevó Radio Shack a México. Con su socio, fueron los primeros en crear una distribución —estaba completamente restringida la importación, así que debían importar diferentes partes y armarlas en México—. Fueron los primeros en importar las computadoras TRS-80, pero las armaron en La Paz [Baja California], con partes dizque rotas y echadas a perder y las arreglaban en La Paz. Y así conoció a la gente que fabricaba los chips del NESA PONG —¡del PONG, del famoso PONG!—, que eran National Semiconductor. Y entonces, según lo que él me platicaba, consiguió que le vendieran los chips echados a perder o en mal estado —era Echeverría el presidente en esa época, el 73, las importaciones, con Echeverría, estaban completamente cerradas, pero sí se podía traer, entre comillas, basura—. Entonces traían los chips echados a perder y los arreglaban.<sup>7</sup>

Mediante la simultánea explotación de sus conexiones y la manipulación del código legal, Behar logró lo necesario para crear lo que casi seguramente fue la primera consola de videojuegos hecha en México.

Las innovaciones incorporadas por Behar en el desarrollo de la NESA PONG son múltiples y notables. Además de introducir la función de pausa o “tiempo fuera”, la caja de la consola anuncia la inclusión de seis combinaciones de juegos, la velocidad automáticamente variable de la pelota, juegos para uno o dos jugadores y tres tamaños de raquetas.<sup>8</sup> Además, la NESA PONG ganó ventaja en la región sobre la consola de Atari —aunque la mayoría de sus ventas se realizaron en Zamora—,<sup>9</sup> fue mercadeada y distribuida en distintas partes de América Latina y logró un éxito tan notable que muchos mexicanos se referían a la PONG original como la NESA PONG.<sup>10</sup> De hecho, la consola logró tanto éxito que condujo a la creación de una segunda versión —además de la versión original con carcasa de plástico que proyectaba solamente en blanco y negro, se hizo una con carcasa de metal pintada de color negro que proyectaba en colores—. <sup>11</sup> Como medida de seguridad, los

<sup>7</sup> A. Sánchez, *op. cit.*

<sup>8</sup> Manuel Huerta Hernández (XTOA3), “Nesa Pong - la consola mexicana”, YouTube, 21 de febrero de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=QJutyZZMrfA&list=PLORxat7kyFnzShaPeXmOUBecC84DamVOP>.

<sup>9</sup> Fabiola Ayala, “TagDF concluye con cierre de lujo”, *Publimetro*, 4 de julio de 2013, en: <https://www.publimetro.com.mx/mx/tecnologia/2013/07/05/tagdf-concluye-cierre-lujo.html>.

<sup>10</sup> H. Cervera y J. Quesnel, *op. cit.*, p. 349.

<sup>11</sup> H. Lara, *op. cit.*, p. 24.

tornillos usados para asegurar la parte de atrás de la consola fueron pintados de rojo, junto con parte de la carcasa, para indicar si el usuario había abierto la consola o no.<sup>12</sup> Notablemente, todas estas innovaciones representan mejoras sobre la consola de Atari.

Desarrollar y mercadear la NESA PONG siempre fue una apuesta atrevida. En 1973, en particular, las consolas de videojuegos eran para las familias mexicanas un producto de lujo que muchos no podían comprar.<sup>13</sup> Además, según el resumen conciso del hijo de Behar, su padre “era un mal empresario, era un gran inventor, un gran ingeniero, pero no fue un buen empresario porque no le gustaba”.<sup>14</sup> Behar hizo el esfuerzo de producir una serie de comerciales televisivos para la NESA PONG trabajando con Televisa, pero confiaba totalmente en un socio para el lado de los negocios de NESA, lo que le permitía enfocarse en la invención y fabricación de los productos electrónicos.<sup>15</sup> Sin embargo, este arreglo aparentemente ventajoso llevaría a NESA a la ruina: el socio de Behar, que administraba las finanzas, se llevó todo el dinero de la compañía, eliminando la posibilidad de que continuara.<sup>16</sup> La empresa quedó en bancarota, Behar se sintió traicionado por su socio y amigo, y por eso dejó de hablar de NESA y de la NESA PONG hasta con los miembros de su propia familia.<sup>17</sup> Por esta razón, la NESA PONG quedó invisibilizada y olvidada durante varias décadas.

El silencio prolongado del inventor de la primera consola de videojuegos mexicana casi se extendió hasta el olvido histórico; lo mismo es cierto para las consolas clónicas y otras formas de desarrollo tecnológico improvisado en general. Como se ha mostrado en esta introducción sobre la NESA PONG, estos inventos son significativos y tienen implicaciones notables para la historia de la tecnología y de la cultura de los videojuegos a nivel nacional, regional y mundial. Lo que queda del presente artículo se enfocará en explicar en mayor detalle lo que ganamos al considerar las tecnologías clónicas, pirateadas o tildadas de contrabando en nuestras discusiones, y lo que perdemos

<sup>12</sup> M. Huerta Hernández, 2015, *op. cit.*

<sup>13</sup> H. Cervera y J. Quesnel, *op. cit.*, p. 349.

<sup>14</sup> A. Sánchez, *op. cit.*

<sup>15</sup> *Ibidem.*

<sup>16</sup> E. Olivares, *op. cit.*

<sup>17</sup> A. Sánchez, *op. cit.*

al seguir con el *statu quo*, sin una comprensión de las contribuciones profundas y variadas de las consolas clónicas a los estudios de las plataformas de videojuegos y a la historia del desarrollo de las tecnologías en México, en Latinoamérica y en el sur global.

#### LA IMPORTANCIA HISTÓRICA DEL DESARROLLO INFORMAL DE LAS TECNOLOGÍAS

Durante las últimas décadas, se ha visto un auge simultáneo en los estudios de la historia de la tecnología en Latinoamérica y en el interés académico por las consolas de videojuegos y otras plataformas. Durante este periodo, las publicaciones de varios expertos sobre la historia del desarrollo tecnológico en Latinoamérica<sup>18</sup> y el establecimiento de publicaciones como *Quipu: Revista latinoamericana de historia de las ciencias y la tecnología* han evidenciado la importancia de estudiar el primer tema. Sin embargo, pocas veces se ha incluido un análisis de las prácticas informales de la producción tecnológica, que juegan un papel sumamente importante en la historia del desarrollo de las tecnologías en la región. De manera paralela, en los estudios de los videojuegos —y en los estudios de las plataformas en particular— se ha visto una explosión de publicaciones académicas en la serie canónica *Platform Studies* del MIT Press, editada por Nick Montfort e Ian Bogost, que inició con un libro coescrito por ellos mismos, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*.<sup>19</sup> Pero en esta subdisciplina de los estudios de los videojuegos la omisión o la ignorancia de las contribuciones de productores periféricos, informales o extraoficiales también ha sido la norma y no la excepción. Esto significa que, de manera sistemática, la historia de la tecnología ha puesto demasiado énfasis en la producción formal y ha prestado atención insuficiente a las contribuciones de las prácticas informales de desarrollo

<sup>18</sup> Antonio Arellano y Pablo Kreimer (eds.), *Estudio social de la ciencia y la tecnología desde América Latina*, Siglo del Hombre Editores, 2002. Carlos Martínez Vidal y Manuel Marí, “La escuela latinoamericana de pensamiento en ciencia, tecnología y desarrollo: Notas de un proyecto de investigación”, *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, núm. 4, 2002, pp. 5-30. Eden Medina, Iván da Costa Marques y Christina Holmes (eds.), *Beyond Imported Magic: Essays on Science, Technology, and Society in Latin America*, MIT Press, 2014.

<sup>19</sup> Nick Montfort e Ian Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, MIT Press, 2009.

tecnológico, mientras que los estudios de las plataformas han puesto un énfasis desproporcionado en las producciones del mercado oficial del norte global y han contribuido al oscurecimiento de las prácticas informales que han sido necesarias para adaptar las tecnologías y hacerlas funcionar en el sur global.

A pesar de esta tendencia general, poco a poco, los historiadores de las plataformas de videojuegos están comenzando a reconocer las contribuciones de las consolas clónicas. En sus publicaciones recientes, varios historiadores de los videojuegos han seguido la línea establecida por Ramón Lobato en los estudios del cine, quien se concentra en la *distribución* (y no la narrativa o el texto) como clave para entender el significado cultural de un producto mediático.<sup>20</sup> En su estudio seminal sobre “plataformas menores” en la historia de los videojuegos, Benjamin Nicoll explica que estas habitan momentos de ruptura, periodos de discontinuidad e inestabilidad transicional en esta historia y afirma que las consolas clónicas nos obligan a cuestionar lo que creemos saber acerca de la historia de los videojuegos, desafiando las concepciones dominantes de su objeto de estudio y permitiéndonos teorizar el medio desde una perspectiva fresca y realista.<sup>21</sup> Nicoll explica que la percepción de los videojuegos como tecnologías “globales” es criticable por su enfoque implícito en los mercados del norte global y por pasar por alto las múltiples industrias de microcomputadoras y tecnologías relacionadas que iniciaron la emergencia de escenas de desarrollo de videojuegos en muchas partes del mundo, mostrando que las tecnologías supuestamente “globales” en realidad son sometidas a articulaciones de uso, recepción y apropiación locales mientras circulan en mercados regionales alrededor del mundo.<sup>22</sup> De manera paralela, Brendan Keogh ha hecho un llamado por poner mayor atención en las prácticas informales del desarrollo de los videojuegos para tomar en cuenta un espectro más amplio de creadores de *hardware* y *software* de videojuegos bajo sus propios términos,

<sup>20</sup> Ramón Lobato, *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*, Bloomsbury, 2012.

<sup>21</sup> Benjamin Nicoll, *Minor Platforms in Videogame History*, Amsterdam University Press, 2019, p. 14.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 73.

en vez de las presunciones preexistentes sobre cómo los videojuegos son producidos y distribuidos.<sup>23</sup>

Por su parte, Thomas Apperley y Jussi Parikka promueven entendimientos no lineales de las tecnologías que, en lugar de celebrar las innovaciones incrementales, enfatizan que la historia de las tecnologías mediáticas está atravesada por múltiples caminos potenciales, callejones sin salida tecnológicos, historias perdidas, rutas enrevesadas y concepciones alternativas, y argumentan que reconocer esta multiplicidad nos permite reconsiderar las contradicciones, remediaciones, apropiaciones y conexiones no lineales entre las plataformas y el contexto de su producción y distribución.<sup>24</sup> Para dar un ejemplo más del creciente reconocimiento del impacto histórico de las consolas clónicas e informales, en su análisis del *Micro Genius* —una consola taiwanesa creada en 1987 y adaptada por empresarios en contextos regionales que incluyen la India, Polonia, Rusia y hasta Corea del Norte—, Ian Larson enfatiza que la fabricación de consolas extraoficiales o sin licencia proveyó fundamentos importantes para la generación del desarrollo de videojuegos en distintas regiones, y hace hincapié en que sus creadores no solo facilitaron la participación de sus comunidades en la cultura de los videojuegos, sino que —como Morris Behar en el proceso del desarrollo de la *NESA PONG*— lo hicieron mediante redes transnacionales complejas como las de Atari, Sega o Nintendo.<sup>25</sup> El presente artículo pretende cumplir el deseo de Larson y sus contemporáneos al echar una luz sobre otros contribuyentes ignorados por la historia, construyendo historias alternativas y más veraces de las prácticas relacionadas con el desarrollo de los videojuegos.

Las connotaciones negativas de las prácticas de clonar, copiar o piratear las tecnologías han contribuido a su relativa invisibilidad histórica; sin embargo, la producción informal también tiene muchos beneficios reconocibles e históricamente impactantes. Además, la copia y el pirateo son prácticas endémicas a la industria de los videojuegos, y si esta industria

<sup>23</sup> Brendan Keogh, “From Aggressively Formalised to Intensely In/formalised: Accounting for a Wider Range of Videogame Development Practices”, *Creative Industries Journal*, vol. 12, núm. 1, 2019, p. 30.

<sup>24</sup> Thomas Apperley y Jussi Parikka, “Platform Studies’ Epistemic Threshold”, *Games and Culture*, vol. 13, núm. 4, 2018, pp. 352, 359-360.

<sup>25</sup> Ian Larson, “The Bootleg Connection: *Micro Genius* and the Transnational Circulation of Early Clone Consoles”, *ROMchip*, vol. 4, núm. 1, 2022.

es global, también lo es el mundo de sombras en el que operan las empresas piratas y extraoficiales que permiten la circulación de sus productos en todas partes del mundo.<sup>26</sup> Como explica Lobato, estas “economías en la sombra” representan una forma de producción y comercio que ocurre dentro de las economías capitalistas, más allá del alcance estatal; son espacios de actividad económica que no se mide de forma oficial, a la que no se le cobran impuestos y que opera sin regulaciones.<sup>27</sup> Para la historia del desarrollo de las tecnologías en México y otras partes del sur global, este contexto económico proporciona beneficios tangibles. Entre estos beneficios, tanto para jugadores como para desarrolladores, están los pasos hacia una “cultura de videojuegos emergente” que cita Emmanoel Ferreira en su estudio sobre las consolas clónicas en Brasil, como conocer los títulos y los desarrolladores de videojuegos; el conocimiento de las características, géneros y mecánicas empleados en los videojuegos; la organización de campeonatos y clubes de videojuegos; y la negociación y el trueque o la piratería de los juegos; todos los cuales contribuyeron al establecimiento de un mercado tanto formal como informal de videojuegos a finales de la década de 1980 y principios de la de 1990.<sup>28</sup> Es más, la piratería y las prácticas extraoficiales capacitan a muchos empresarios y usuarios de los países del sur global para que entren a la economía de la información y el conocimiento mundial,<sup>29</sup> y así representa una forma de inclusión que permite el acceso a esa cultura global.

#### EL DESARROLLO DE LAS CONSOLAS CLÓNICAS EN MÉXICO: RESIDUOS HISTÓRICOS Y LÚDICOS

El desarrollo de la NESA PONG y otras consolas clónicas en México tuvo un impacto histórico notable en cuanto a abrir el camino para la industria de

<sup>26</sup> Christian Katzenbach, Sarah Herweg y Lies Van Roessel, “Copies, Clones, and Genre Building: Discourses on Imitation and Innovation in Digital Games”, *International Journal of Communication*, vol. 10, 2016, pp. 840-843; Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queens University Press, 2003, pp. 210-215.

<sup>27</sup> R. Lobato, *op. cit.*, pp. 39-40.

<sup>28</sup> Emmanoel Ferreira, “A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil”, *Porto Alegre*, vol. 22, núm. 38, 2017, p. 83.

<sup>29</sup> Lawrence Liang, “Piracy, Creativity, and Infrastructure: Rethinking Access to Culture”, en Ramesh Subramanian y Eddan Katz (eds.), *The Global Flow of Information: Legal, Social, and Cultural Perspectives*, Nueva York, New York University Press, 2011, p. 57.

los videojuegos en el país, como ocurrió en otros contextos geográficos y culturales. Como enfatiza Mandiberg, la industria emergente de los videojuegos alrededor del mundo, en la década de 1970, se caracterizaba por la diversidad de *hardware* y la multiplicidad de plataformas —en aquel entonces todavía no se había transformado en una industria global, sino que consistía en una conglomeración dispar de empresas, plataformas y prácticas conectadas mediante prácticas de traducción—. <sup>30</sup> La mayoría de los ingenieros y empresarios que dieron inicio a las industrias de videojuegos en sus países, como Morris Behar, pertenecían a industrias relacionadas, como la producción de electrodomésticos. Como explica Dongwon Jo en sus investigaciones sobre Corea del Sur, estos desarrolladores vanguardistas de *hardware* y *software* solían tener la experiencia y la habilidad necesarias para hacer reparaciones de radios, sistemas de audio y televisores, lo que los preparó para experimentar con estos artefactos nuevos. <sup>31</sup> Tanto en México como en otros contextos nacionales, a menudo el desarrollo de consolas clónicas fue resultado de un proceso de ingeniería inversa, en el que desmantelaban a mano una consola importada de Estados Unidos o Europa, por ejemplo, para ver cómo funcionaba y para duplicar la tecnología para el público nacional. De hecho, la ingeniería inversa tiene una larga historia como práctica aceptada en el mundo industrial en general <sup>32</sup> y en el desarrollo de videojuegos en particular. <sup>33</sup> Esto condujo a la producción de una base de conocimiento esencial para las futuras industrias nacionales de videojuegos.

Evidentemente, el proceso de clonar implica mucho más que hacer una simple copia, y los productos de este proceso van mucho más allá de las consolas en sí. Este proceso depende de una multiplicidad de factores infraestructurales: un mercado de partes, sitios de manufactura en zonas urbanas, acceso asequible a los circuitos y componentes, y conexiones con comerciantes, técnicos y sus redes, todo lo cual resultó en una infraestructura que facilitaba la clonación de las placas de circuitos, el ensamblaje de

<sup>30</sup> S. Mandiberg, *op. cit.*, pp. 192-193.

<sup>31</sup> Dongwon Jo, “‘Bursting Circuit Boards’: Infrastructures and Technical Practices of Copying in Early Korean Video Game Industry”, *Game Studies*, vol. 20, núm. 2, 2020.

<sup>32</sup> Pamela Samuelson y Suzanne Scotchmer, “The Law and Economics of Reverse Engineering”, *The Yale Law Journal*, vol. 111, núm. 7, 2002, pp. 1577-1578.

<sup>33</sup> S. Mandiberg, *op. cit.*, pp. 191-192.

las consolas y la modificación del *hardware* y *software* existentes.<sup>34</sup> En el contexto mexicano en particular, las investigaciones de Héctor Óscar González Seguí señalan el claro camino entre las prácticas informales de la década de 1970 y el establecimiento de una industria profesional de desarrollo de *hardware* y *software* de videojuegos para la década de 1990:

Entre 1985 y 1989 fue creciendo el número de ensambladores y de cadenas. Luego hubo una baja del rubro, al que siguió otro auge entre 1990 y 1994. Entonces, en casi todas las ciudades importantes de México surgieron armadores de maquinitas que ensamblaban los juegos con monitores, muebles con botones y palancas, así como circuitos (*motherboards*); también aparecieron mayoristas de refacciones e insumos (palancas, pantallas, etcétera). Las cadenas comerciales de juegos, que operaban con sede en México, Guadalajara, Monterrey y Puebla, se extendieron por todo el país. Estas colocaban maquinitas a comisión en algunas rutas muy extensas, como, por ejemplo, la que salía desde Guadalajara llegaba hasta Lázaro Cárdenas, en Michoacán.<sup>35</sup>

Implícito en ello está el hecho de que las prácticas informales establecieron las condiciones básicas necesarias para la profesionalización y el crecimiento eventuales de la industria de los videojuegos en México; la industria como hoy la conocemos no habría sido posible sin el esfuerzo de los vanguardistas en la producción extraoficial de *hardware* y *software* de videojuegos de la primera generación. Además, irónicamente, hasta los productos piratas pueden beneficiar a las empresas multinacionales como Atari y Nintendo. Como explican Humberto Cervera y Jacinto Quesnel, el crecimiento del mercado formal probablemente no habría sido tan grande sin el mercado negro (la piratería) y el mercado gris (las importaciones de contrabando), porque un porcentaje significativo de consumidores migra desde los juegos de estos mercados al consumo de copias compradas en el mercado formal o “legítimo”.<sup>36</sup> Así, el desarrollo de las consolas clónicas tuvo un impacto inmenso en la consolidación del mercado y la industria de los videojuegos en México durante el último medio siglo.

<sup>34</sup> D. Jo, *op. cit.*

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>36</sup> H. Cervera y J. Quesnel, *op. cit.*, p. 346.

De esta manera, el proceso de desarrollo de las consolas clónicas tiende a ir desde la informalidad hacia la formalidad. Clonar o copiar puede entenderse como el proceso de estandarización informal de componentes, productos y procesos de manufactura, lo que depende frecuentemente de modificaciones del *hardware* y *software* hechas para situaciones locales.<sup>37</sup> En México y en otros contextos, ingenieros como Behar se dedicaban a completar el proceso descrito por Jo en su estudio del caso coreano, lo que implicaba desmontar las consolas importadas, analizar la construcción de las placas base, hacer un boceto de las placas de circuitos impresas, duplicar la placa base original según este diagrama y probar los resultados, en un proceso que no se define tanto como un intento de imitar de manera precisa un diseño original, sino como un conjunto de prácticas improvisadas que resultan en la creación de artefactos alternos compuestos de los materiales al alcance.<sup>38</sup> Entendida de esta manera, la clonación de las consolas representa algo mucho más complejo que simplemente hacer una copia directa, y sus productos son no solo lúdicos, sino también históricos.

#### VOLVER AL FUTURO: OTRAS CONSOLAS CLÓNICAS MEXICANAS Y SUS CONTRIBUCIONES

En referencia al reconocimiento del impacto histórico de las consolas clónicas, el mundo académico se ha demorado mucho más que el mundo de los coleccionistas y fans de videojuegos, quienes se han dedicado a la documentación y preservación de *hardware* y *software* locales mucho antes de que los investigadores académicos comenzaran a prestarles atención. Por eso, tenemos una deuda importante con el trabajo de coleccionistas como Manuel Huerta Hernández, conocido en YouTube como XTOA3, o Anwar Sánchez, anfitrión del pódcast *Del Bit a la Orquesta*, cuyos trabajos he citado con frecuencia a lo largo del presente artículo y seguiré citando en esta última sección.

Gracias al trabajo meticuloso y dedicado de individuos como Huerta y Sánchez, se ha podido rescatar una parte esencial de la historia de la producción de tecnologías y del desarrollo de videojuegos en México, y sus esfuerzos merecen mayor reconocimiento. Lo que sigue son unas descripciones

<sup>37</sup> D. Jo, *op. cit.*

<sup>38</sup> *Ibid.*

críticas de otras consolas clónicas mexicanas ya identificadas en cuanto a sus rasgos innovadores y su importancia histórica. Como sugieren estos ejemplos, hay mucho más que hacer por documentar y analizar críticamente la historia de estas tecnologías extraoficiales.

#### ELPRO POC-POC 2007 (1974)

Se conoce relativamente menos sobre la historia de otra temprana consola clónica mexicana, la Poc-Poc 2007, fabricada y mercadeada por la empresa Electrónica Profesional (ELPRO), basada en la Ciudad de México en 1974. Utilizando la plataforma de PONG, la Poc-Poc anunciaba en su caja varias de sus características e innovaciones más notables: un marcador automático, la modalidad para seleccionar el tamaño del jugador, modalidad para cambiar la velocidad de la pelota, saque automático, cuatro ángulos de rebote, un interruptor para seleccionar juegos, sonido realista en tres tonos y controles de posición vertical de jugador (figura 3).<sup>39</sup> El sonido se proyectaba mediante

FIGURA 3. Caja original, consola Poc-Poc 2007



Fuente: Renecl79, "Poc-Poc 2007 Mexican Console", Wikimedia Commons, 2022, en: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:POC-POC\\_2007\\_MEXICAN\\_CONSOLE.png](https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:POC-POC_2007_MEXICAN_CONSOLE.png)

<sup>39</sup> Manuel Huerta Hernández (XTOA3), "Poc-Poc 2007 consola mexicana", YouTube, 16 de febrero de 2013, en: <https://www.youtube.com/watch?v=H-F8m-olwWg>. M. Huerta Hernández, "Telejuego Poc-Poc 2007 consola mexicana", YouTube, 8 de marzo de 2020, en: <https://www.youtube.com/watch?v=d0yJwX5Nh2Q>.

una bocina integrada y las instrucciones de la consola indicaban que se debía bajar totalmente el volumen del televisor y usar el sonido de la consola misma para jugar.<sup>40</sup>

Hasta la fecha no se han podido recuperar detalles específicos sobre la empresa ELPRO, que también produjo la consola Poc-Tanc mencionada abajo, más allá de los detalles que aparecen en las cajas de sus productos rescatados. Sin embargo, sabemos que esta empresa, por ahí de 1974, operaba en su sede ubicada en la calle de Nebraska, núm. 208, en la colonia Napoles de la capital mexicana, y que distribuía sus productos en cadenas nacionales, como Gigante.<sup>41</sup> Estos detalles han salido a la luz y han sido resguardados para la posterioridad histórica gracias a los esfuerzos de los fans y coleccionistas antes mencionados, y ejemplifican la necesidad de ampliar y profundizar nuestro conocimiento de las contribuciones históricas de consolas “menores”, para usar la terminología de Nicoll, como esta contribución mexicana a la historia temprana de las consolas domésticas.

GTE TELENOVA / TELEPONG A-100 (1976) Y GTE TELEPONG IV (1976)

Otras dos consolas mexicanas basadas en la plataforma de Pong fueron la TelePong A-100 (también conocida como “el Telenova”) y la TelePong IV, ensambladas por General de Telecomunicaciones, S. A. (GTE) en Sabinas, Coahuila, y lanzadas al mercado en 1976 (figuras 4 y 5). Con la Telenova, también mercadeada como el modelo A-100, podían jugar hasta cuatro jugadores, mientras que la TelePong IV permitía un máximo de dos.<sup>42</sup> Las condiciones de circulación de esta consola en México reflejan las complejas dinámicas del mercado y la política internacional de la emergente industria global de videojuegos. En 1976, respondiendo a una baja en los precios de los chips de Pong producidos por General Instruments y MOS Technologies, Allied, la exitosa empresa de juegos de *arcade* norteamericana con base en Hialeah, Florida, decidió producir dos consolas —Name of the Game y Name of the Game II— para las cuales recibieron pedidos

<sup>40</sup> *Ibidem*, 2020.

<sup>41</sup> *Ibid.*

<sup>42</sup> “TelePong GTE”, *Mi Colección de Videojuegos*, 3 de octubre de 2010, en: [http://micoleccion-videojuegos.blogspot.com/2010/10/consola-telepong-gte-y-name-of-game\\_13.html](http://micoleccion-videojuegos.blogspot.com/2010/10/consola-telepong-gte-y-name-of-game_13.html).

FIGURA 4. Consola GTE Telenova / TelePong A-100



*Fuente:* "Fotos de videojuegos del siglo pasado: Telenova Tele Pong", *20th Century Video Games*, copyleft 2017, alboran70@yahoo.es, en: <https://20thcenturyvideogames.com/index.php?action=vermodelos&submenu=&tipo=2&sistema=GTE&verletra=G#GTE>

FIGURA 5. Consola GTE TelePong IV



*Fuente:* M. Huerta Hernández (XTOA3), "Consola TelePong IV GTE - Consolas mexicanas", YouTube, 4 de julio de 2018, en: <https://www.youtube.com/watch?v=0uFSNt3PxSQ&list=PLOrxt7kyFnzShaPeXmOUBecC84DamVOP&index=4>.

anticipados de más de 60 000 unidades.<sup>43</sup> Pero las demoras debidas a la falta de chips disponibles y la espera por la aprobación gubernamental de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) resultaron en la cancelación de más de tres millones de dólares de pedidos y un superávit de *stock* en Allied, que consiguió exportar los materiales “sobrantes” para la construcción de sus consolas para su ensamble en México de parte de la compañía subsidiaria GTE.<sup>44</sup> De esta manera, la reformulación de los planes de una empresa estadounidense, después de un fracaso en su propio mercado nacional, condujo a la fabricación y circulación de dos consolas mexicanas únicas en la historia.

Las consolas GTE, igual que los modelos de Allied, incorporaban los avances tecnológicos más actuales de su momento. Entre estas innovaciones se encontraba el chip de juego Mostek MCS-7600-001, con paquete de cerámica, y una caja de interruptores integrada que también servía como interruptor de alimentación, permitiendo que la consola se conectara directamente a la antena del televisor que luego se conectaba a este a través de las terminales de antena.<sup>45</sup> En el caso del TelePong IV, se incorporó un mando con la forma de una pistola de luz, de plástico negro, muy realista, como era típico en los juguetes de la época, y el epónimo juego *Pistola* además de los juegos habituales de tenis, fútbol y *squash*.<sup>46</sup>

Como productos híbridos e internacionales que respondieron a las dinámicas del mercado internacional y a las restricciones legislativas de México y Estados Unidos, las dos consolas de GTE representan de manera clarísima la manera en que la producción secundaria o informal de las tecnologías no solo refleja las complejas dinámicas de una industria de videojuegos emergente en vías de globalización en la década de 1970, sino que también representan un paso importante en la historia del desarrollo de las tecnologías y de los videojuegos en México.

<sup>43</sup> David Winter, “Allied’s ‘Name of the Game’ systems”, *Pong Story*, 2018, en: <http://www.pong-story.com/allieds.htm>.

<sup>44</sup> Michel Alexander Bojalil Doilin, comentario de blog, *¿Aburrido o aburrida?*, 5 de febrero de 2017, en: <http://czuviria.blogspot.com/2010/09/consola-telepong-gte-y-name-of-game.html>.  
<sup>45</sup> D. Winter, *op. cit.*; M. A. Bojalil, *op. cit.*; GTE TelePong IV, *op. cit.*

<sup>46</sup> M. Huerta Hernández (XTOA3), “Consola TelePong IV GTE – Consolas mexicanas”, YouTube, 4 de julio de 2018, en: <https://www.youtube.com/watch?v=0ufSNt3PxSQ&list=PLOrXat7kyFnzShaPeXmOUBecC84DamVOP&index=4>.

## ELPRO POC-TANC (1978)

Unos años después de lanzar la consola Poc-Poc (mencionada arriba) en 1974, la empresa defecha Electrónica Profesional (ELPRO) lanzó otra consola muy única, la Poc-Tanc. Lo más notable es su incorporación de cuatro controles situados sobre la superficie de la misma consola, dos para cada jugador. La Poc-Tanc es un clon de la consola Telstar Combat, manufacturada por la empresa norteamericana Coleco en 1977, que integró un juego idéntico a *Combat* (Atari, 1977). En su caja se enlistan las características sobresalientes de esta consola: “controles dobles para cada jugador, botón de disparo interconstruido en las palancas, efectos de sonido realistas, *display* digital automático, funciona en cualquier televisor”.<sup>47</sup>

Como la consola anterior de ELPRO, la Poc-Tanc incorporó una bocina integrada para transmitir el sonido del juego y mejoró el diseño de la consola original de Coleco al añadir el “*display* digital automático”, una pantallita LCD de números situada en el panel frontal y que servía de marcador, porque el *software* del juego no tenía uno integrado.<sup>48</sup> Aunque se sabe poco del contexto de su producción, distribución y consumo, la consola Poc-Tanc de ELPRO representa la diversidad de *hardware* típica de las primeras décadas del medio de los videojuegos y es también un recordatorio de que mucha de la verdadera historia de las plataformas tempranas de videojuegos todavía no se ha revelado por completo.

## FUNFAIR 2600 (C. 1986)

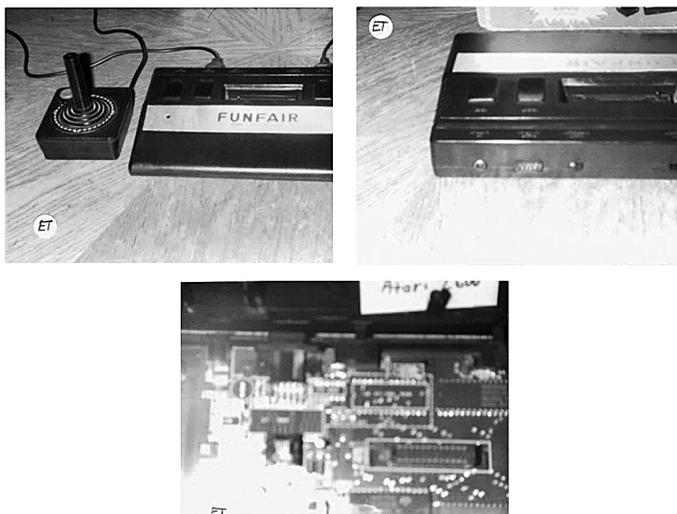
La última de las consolas clónicas mexicanas examinadas aquí es una muestra clara de lo que la historia todavía no ha podido documentar. En internet solo se encuentran dos menciones del Funfair 2600, y ambas provienen de la misma fuente y contienen las mismas imágenes tomadas con la cámara personal del dueño de la consola, Eduardo Torrero (figura 6).<sup>49</sup> Los datos identificables son poco más que elípticos: según las aproximaciones publicadas, la consola fue fabricada alrededor de 1986, es un clon del Atari vcs /

<sup>47</sup> M. Huerta Hernández, “Poc-Tanc en combate / Consola mexicana de telejuego 1978”, YouTube, 9 de septiembre de 2021, en: <https://www.youtube.com/watch?v=T4S-l8fD94U>.

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> “Atari”, 2023, “Funfair 2600”, 2017.

FIGURA 6. Consola Funfair 2600



*Fuente:* Atari 2600 Consoles and Clones, 2023, en: <https://www.atariage.com/2600/archives/consoles.html>

Atari 2600 que se parece físicamente al Atari 2600 Jr. y fue fabricada en México. El resto de su historia se queda en la oscuridad; se rescatará en un futuro próximo con el trabajo de coleccionistas e historiadores de videojuegos o se perderá para siempre. Esto es lo que está en juego cuando hablamos de la importancia de documentar la historia de estas creaciones únicas y poco conocidas junto con todo lo que representan para la historia del desarrollo de las tecnologías en Latinoamérica y la historia de las plataformas de videojuegos extraoficiales, piratas o periféricos.

#### CONCLUSIÓN: EL IMPACTO HISTÓRICO DE LAS CONSOLAS CLÓNICAS MEXICANAS DE LAS DÉCADAS DE 1970 Y 1980

Hay varias razones, todas inadecuadas, que han justificado la exclusión de las consolas clónicas mexicanas mencionadas de las historias oficiales, tanto de los estudios de plataformas de videojuegos como de los estudios de la historia del desarrollo de las tecnologías en América Latina. Estas tecnologías “periféricas” frecuentemente sufren las connotaciones negativas

que circulan alrededor de la producción extraoficial, son tildadas de productos piratas, copias o imitaciones del original. Los ingenieros que las han creado han sido descartados como plagiadores o contrabandistas y sus contribuciones históricas han sido menospreciadas, mientras que las de los productores del norte global se celebran como productos de un genio único que solo les pertenece a ellos. Pero esto tiene que cambiar, y hoy en día ya está cambiando.

Los historiadores de los videojuegos y los críticos de los estudios de plataformas se han dado cuenta de la necesidad de ir más allá de los modelos más centrados, conocidos y celebrados para entender cómo la cultura de los videojuegos se elaboró de maneras simultáneas, pero muy diversas, alrededor del mundo, en particular en las décadas de 1970 y 1980. Gracias a los esfuerzos de académicos vanguardistas en los estudios de plataformas y en los estudios regionales de los videojuegos, como Nicoll, Mandiberg, Keogh, Jo, Švelch y otros, poco a poco estamos tomando consciencia de la importancia de las contribuciones de un espectro muy amplio de prácticas relacionadas con la traducción de *hardware* y *software* de videojuegos para distintos contextos nacionales y regionales. Además, el trabajo de teóricos de otras disciplinas, como Liang y Lobato, ha abierto el camino para tener discusiones más profundas y precisas sobre el papel de la circulación informal, periférica o extraoficial de los medios, tomando en cuenta la democratización del acceso a la cultura global que implican estas prácticas.

Como ha argüido Nicoll, las consolas clónicas no deben ser omitidas de las narrativas históricas sobre los éxitos en el mundo de los videojuegos simplemente porque las prácticas culturales que estas facilitaron no se alinean con una aglomeración específica de discursos sobre el derecho de autor.<sup>50</sup> Siguiendo este hilo crítico, ahora nos toca entablar un diálogo entre los hitos de la teoría y la crítica recientes y otros casos desconocidos o menos explorados de distintas partes del mundo, para aumentar nuestra apreciación de las contribuciones locales a la historia global de los videojuegos y así tener un entendimiento más realista de estos, sus plataformas y su desarrollo a lo largo del último medio siglo. El objetivo del presente artículo ha

<sup>50</sup> B. Nicoll, *op. cit.*

sido adelantar este diálogo en la crítica actual dentro del campo de los estudios de plataformas y los estudios de la historia tecnológica en Latinoamérica, con los ejemplos explorados por coleccionistas y aficionados de los videojuegos mexicanos, tomando lo que seguramente será solo un paso preliminar hacia una historia de las plataformas más completa y justa. ❧



## LA DÉCADA DE “LOS DOS DEMONIOS” (LOS AÑOS OCHENTA)

*Jean Meyer*

Centro de Investigación y Docencia Económicas

En el principio hubo dos revoluciones, la de Cuba y la del Concilio Vaticano II. El 1 de enero de 1959, Fidel Castro entra triunfalmente en Santiago de Cuba; el 25 de enero Juan XXIII anuncia la convocación a un concilio ecuménico: Vaticano II, 11 de octubre de 1962-8 de diciembre de 1965. A raíz de ellas, las guerrillas revolucionarias marxistas y cristianas, por un lado, y la contrarrevolución, cristiana también, por el otro, asolaron al continente latinoamericano. Esto en el marco de la Guerra Fría, con el papel decisivo de unos Estados Unidos dedicados al *containment* de una “subversión” que atribuía a Moscú. Si bien perdían la guerra de Vietnam, no podían sufrir una derrota en América.

Los años 1960-1979 vieron surgir movimientos guerrilleros desde México hasta Argentina, y la reacción en forma de golpes de Estado, siendo Brasil el primero en abrir la lista, en 1964. En Bolivia, Ernesto Che Guevara fracasó en 1967, mientras que los “tupamaros” uruguayos y los “montoneros” argentinos fueron el pretexto y la causa de la instauración de duros regímenes militares que practicaron un terrible terrorismo de Estado. Los sandinistas de Nicaragua fueron los únicos en llegar al poder, en julio de 1979, en parte porque los EUA abandonaron al impresentable Somoza, pero no tardaron en armar un movimiento, la Contra, para derrocar al gobierno revolucionario.

1979 fue también el año de la Conferencia del Episcopado de América Latina, en Puebla, bajo la presidencia de Juan Pablo II, quien dedicaba su primer viaje a México. No me toca hablar de una conferencia fácilmente descalificada como “reaccionaria” por la ofensiva llevada contra la teología

de la liberación, contra cierta teología de la liberación que podía leerse como teología de la revolución. ¿Presentía el papa polaco la terrible tragedia de los años ochenta y que lo peor estaba por venir?

#### CRONOLOGÍA

1979. Enero: Conferencia de Puebla. Julio: cae Somoza en Nicaragua, revolución en Irán. Octubre: golpe de Estado en El Salvador. A fin de año surge la Contra en Nicaragua. Diciembre: la URSS invade Afganistán.

1980. Donald Reagan toma posesión y apoya la Contra a fondo. Asesinato de Mons. Óscar Romero en marzo e inicio de la guerra civil en El Salvador. Represión en Guatemala. Tensión en Nicaragua entre el gobierno y la Iglesia. En el Perú aparece Sendero Luminoso (en gestación desde la Revolución Cultural china). Juan Pablo II en Brasil.

1981-1983. Baño de sangre en Guatemala y El Salvador.

1982. Guerra de las Malvinas entre Argentina e Inglaterra. El papa, después de Brasil, está en Argentina del 10 al 13 de junio. El 20 la Junta cae. Sendero Luminoso cobra fuerza e impone el terror. Crecen las guerrillas en Colombia.

1983. Los EUA invaden Granada. Juan Pablo II visita en marzo todos los países de Centroamérica. Importante: su paso por Nicaragua (regaña al P. Ernesto Cardenal sj y pide a los sacerdotes salirse del gobierno) y por la Guatemala del general evangélico Efraín Ríos Montt.

1984. Fracasa la ofensiva de la Contra en Nicaragua; sin embargo, la resistencia de los miskitos en la costa atlántica y de los rancheros de Nueva Segovia llevará al gobierno sandinista a firmar un acuerdo de paz en 1988.

1984-1991. Guerra y ceses al fuego en Colombia. Las FARC siguen invictas sin poder ganar.

1984-1992. Sigue la guerra en El Salvador, con apoyo masivo de los EUA a los militares. Comandantes del FMLN y generales firman la paz el 14 de enero de 1992 en el castillo de Chapultepec, en México.

1985. El papa visita Venezuela, Ecuador, siete ciudades de Perú, entre ellas Ayacucho, asolada por Sendero Luminoso.

1986. Juan Pablo II en trece ciudades de Colombia. Inicio de la “perestroika” en la URSS.

1987. Visita el papa Uruguay, Chile, Argentina.

1988. El papa en Uruguay, Bolivia, Perú y el Paraguay del eterno general Stroessner. El ejército soviético sale de Afganistán.

1989. Febrero: cae Stroessner.

1989-1992. El gobierno peruano gana la larga batalla contra Sendero Luminoso.

1989. Pinochet pierde su referéndum. Noviembre: cae el Muro de Berlín. Guatemala y El Salvador se encaminan lentamente hacia la paz.

20 de diciembre de 1989. Los EUA invaden Panamá para derrocar a Noriega.

#### PROBLEMAS CONCEPTUALES

La bibliografía sobre la década trágica es inmensa, pero es resultado de la concepción nacional de la historia; tenemos la historia de los brasileños o de los colombianos, de los chilenos y de los argentinos, de los nicaragüenses y de los salvadoreños... y cada historia nacional tiene su manera de presentar a sus malos y a sus buenos. De todos modos, no se pueden sumar estas historias nacionales para lograr una historia sintética de América Latina y de sus “dos demonios”. Nuestro subcontinente está estructurado por Estados nacionales, por sistemas educativos nacionales, y cada país tiene una manera nacional de entender estos acontecimientos. Eso no nos ayuda a contestar a preguntas del tipo: ¿por qué la violencia?, ¿por qué estas víctimas y estos verdugos? La historia nacional plantea estas preguntas, pero no puede contestarlas porque estaban actuando fuerzas que rebasaban por mucho a la nación y las naciones. ¿Eran soberanas dichas naciones? ¡Ilusión! La Guerra Fría entre las dos superpotencias, la economía de los narcóticos eran, son, la realidad.

El otro problema es la naturaleza bipolar de la política. Desde la Revolución francesa razonamos en términos de izquierda versus derecha y la experiencia del antifascismo vs. el fascismo nos ha reconfortado en ese modo de clasificación. No cabe duda de que las ideas de derecha e izquierda son muy diferentes, pero en la perspectiva de la vida y la muerte de las víctimas de la violencia (de izquierda y derecha) en las “Tierras de Sangre” de América Latina no sirve mucho la distinción. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que los dos bandos que invocan ideologías y políticas radicalmente diferentes, se comportan de la misma manera terrorista: guerrilla y ejército; ejército revolucionario y contraejército; FARC, paramilitares y sicarios del narcotráfico. Es confortable mantenerse en la dicotomía derecha/izquierda y rechazar la idea de que dos demonios andan sueltos. La historia, fundamentalmente, no es confortable.

Tanto que hay que matizar en seguida eso de “los dos demonios”; si bien se vale aplicar el calificativo infernal a todos los terroristas, sean terroristas de Estado o de la revolución o criminales del fuero común, hay que tomar en cuenta de inmediato la dimensión del terrorismo, la cantidad de víctimas. Con la sola excepción de Sendero Luminoso en el Perú, pocas veces se encuentran, del lado revolucionario, masacres como la que cometió del 10 al 12 de diciembre de 1981 el batallón Atlácatl, de las Fuerzas Armadas salvadoreñas, en El Mozote: 986 víctimas, entre las cuales hubo 552 niños. No encontré cuántos soldados y civiles argentinos murieron por culpa de unos mil quinientos Montoneros, pero fueron cerca de treinta mil las víctimas del terrorismo de Estado. Así que no se puede seguir totalmente a David Stoll, buen antropólogo, cuando piensa que las masacres perpetradas por el Ejército guatemalteco se deben al romanticismo de los revolucionarios marxistas y católicos que, al optar por la lucha armada, imposibilitaron reformas pacíficas y empujaron a los militares a cometer terribles masacres, rayando en el genocidio, en el *triángulo ixil* de población maya.<sup>1</sup> ¿Un pequeño demonio provocando al gran Satanás? En el caso peruano, es cierto que el país entraba en una transición democrática y reformista, con una

<sup>1</sup> Yvon Le Bot, *La guerra en tierras mayas: Comunidad, violencia y modernidad en Guatemala, 1970-1982*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1995. David Stoll, *Rigoberta Menchu and the Story of All Poor Guatemalans*, Boulder, Westview Press, 1999.

ambiciosa izquierda democrática, cuando Sendero Luminoso, alumno de Mao y de Pol Pot, abrió las puertas del infierno. Su líder, Abimael Guzmán, evocó la necesidad de la sangre: “la sangre no detiene la revolución, sino que la riega”; cuando Sendero Luminoso propuso alcanzar “el equilibrio estratégico”, Guzmán comenzó a hablar literalmente de la posible conveniencia de un “genocidio” con un millón de muertos “para lograr ese equilibrio”.<sup>2</sup> Por eso, a diferencia de los argentinos y de los chilenos, los investigadores peruanos manejan la teoría de los dos demonios para explicar los orígenes de la violencia política.<sup>3</sup>

#### DIMENSIONES DE LA TRAGEDIA

Argentina: 1975-1978, 22 000 muertos y desaparecidos. Para 1979-1982 no hay cifra segura, pero el total final ronda los 30 000 muertos.

Brasil: 1964-1985. Una lista nominal da cerca de 550 muertos y desaparecidos políticos.

Chile: 1973-1989, 3 227 muertos o desaparecidos.

Colombia: 1958-2018, 80 000 desaparecidos y 200 000 muertos.

Guatemala: 1964-1996, 50 000 desaparecidos y 200 000 muertos (89 por cada 100 000 habitantes).

Nicaragua: 1975-1979, 20 000 muertos (208 por cada 100 000 hab.). 1979-1988, 30 000 muertos (138 por cada 100 000 hab.).

Perú: 1980-1992, 40 000 muertos.

El Salvador: 1980-1992, 75 000 muertos (139 por cada 100 000 hab.).

Uruguay: 1973-1985, lista nominal de 195 detenidos desaparecidos (130 en Argentina).

<sup>2</sup> Carlos Iván Degregori, “Discurso y violencia política en Sendero Luminoso”, en Marco Estrada y Gilles Bataillon (eds.), *Cruzadas seculares: Religión y luchas (anti)revolucionarias*, Ciudad de México, El Colegio de México, 2012, p. 217.

<sup>3</sup> Steve Stern (ed.), *Shining and Other Paths: War and Society in Peru, 1980-1995*, Durham, Duke University Press, 1998.

Para evaluar las dimensiones de la tragedia, habría que sumar a los muertos con o sin sepultura, los detenidos y torturados, los desplazados, los exiliados. Un gran total de millones de personas afectadas.

Cuesta trabajo conseguir cifras fiables por razones obvias y otras más sorprendentes. Si hay muchas discrepancias cuando se trata de soldados caídos en combates entre ejércitos regulares, son mucho mayores cuando se trata de guerras civiles, “sucias”, “irregulares”. Las estadísticas no distinguen entre combatientes (de los dos bandos) y civiles; tampoco separan las muertes atribuibles a la guerrilla y las causadas por ejércitos, paramilitares, auto-defensas, “rondas campesinas”. Finalmente, el investigador encuentra frenos a veces sorprendentes: en mayo de 2019 los diputados salvadoreños buscaron la aprobación de una ley que protegiera a los criminales de guerra y silenciara el informe de la Comisión de la Verdad, establecida tras los acuerdos de paz de 1992. La izquierda y la derecha, que pelearon en la guerra, se han alineado. Exguerrilla y exgobierno han diseñado una propuesta de ley de reconciliación que decreta que aquel informe llamado *De la locura a la esperanza: La guerra de los doce años en El Salvador* “no tendrá valor probatorio”. Borran 13 000 casos de asesinatos y masacres documentados, incluyendo los del monseñor Óscar Romero y los jesuitas, incluyendo la masacre de El Mozote. La comisión que elaboró el proyecto de ley estuvo formada por dos exoficiales de las FFAA y una excomandante de la guerrilla. “Esto no es un intento aislado, sino una actitud regional y sostenida a través de los años”.<sup>4</sup>

#### LA DINÁMICA DE LA VIOLENCIA DOBLE: REVOLUCIONARIA Y CONTRARREVOLUCIONARIA

Es una cuestión confusa por esencia para todo el mundo, tan pronto uno abandona el radicalismo ideológico de uno u otro color, así que no puedo sino ofrecer ensayos, esbozos inacabados de reflexión. La confusión es la regla, porque cada país, cada región, cada pueblo, cada rancho tiene su historia propia. Lo único que presenta alguna claridad es la temporalidad de la crisis y sus factores internacionales, a saber, la Guerra Fría y el narcotráfico (pensamos siempre en el Che o en Tiro Fijo y se nos olvida Pablo Escobar).

<sup>4</sup> Óscar Martínez, “Matarnos sin culpa”, *El País*, 19 de mayo 2019; Raymond Bonner, “Cheating El Salvador’s Victims”, *New York Times*, 29 de mayo 2019. Bonner es el autor de *Weakness and Deceit: America and El Salvador’s Dirty War*, Nueva York, OR Books, 2016.

¿Era inevitable la tragedia? Es la impresión que tiene uno cuando lee la inmensa literatura sobre el tema y los testimonios de los actores. Ciertamente, la vida de un hombre se transforma en destino fatal tan pronto muere. En el caso de Guatemala, tanto los militares como los revolucionarios narran los acontecimientos, a la distancia, como si fuesen predeterminados... el Destino en marcha que lleva a la inevitable catástrofe. Esa lectura contrasta con la narrativa de los campesinos que, en su interpretación local de la violencia, es mucho más histórica, quiero decir, contingente. Tuve la misma experiencia en los años sesenta, cuando estudié en México la gran guerra de los campesinos católicos, la Cristiada (1926-1929).

Greg Grandin, en su “Introduction: Living in Revolutionary Time”, escribe que “los líderes insurgentes invocan el análisis histórico para justificar decisiones y acciones que tuvieron horribles consecuencias. Pero la reiteración constante de la catástrofe en términos históricos es de poco consuelo, porque ratifica el fracaso en ‘leer’ correctamente la historia... La izquierda latinoamericana ha intentado vivir más bien fuera que dentro de la historia: de manera repetitiva se negó a aceptar los precedentes establecidos por revoluciones anteriores, sea en términos de crueldad, sea en sus resultados... El rechazo a vivir dentro de la historia (así Steve Stern describe cómo Sendero Luminoso rechazó la historia de compromiso y conciliación de la izquierda peruana) llevó a una escalada de brutalidad revolucionaria”.<sup>5</sup>

La relación activa, en forma de acción-reacción, que funciona entre la violencia revolucionaria y contrarrevolucionaria depende, en cada caso, de la naturaleza del Estado, de su fuerza relativa, de su ausencia y también de quién toma la iniciativa del primer secuestro, disparo, atentado, asesinato. El vacío de poder en el momento de crisis invita a actuar, a ocupar ese vacío. Podría multiplicar los ejemplos sin ganar mucha claridad. Obviamente, las dos formas de violencia, de terror, se alimentan y retroalimentan mutuamente. Si bien conozco los diferentes discursos de los violentos, no tengo los elementos para estudiar las formas distintas de ambas violencias: “procesos” públicos, “ajusticiamientos”, eliminación de las élites locales,

<sup>5</sup> Greg Grandin y Gilbert M. Joseph (eds.), *A Century of Revolution: Insurgent and Counterinsurgent Violence During Latin America's Long Cold War*, Durham, Duke University Press, 2010, pp. 20-21.

bombazos revolucionarios, tortura sistemática, “desapariciones”, masacres del lado del gobierno.

El terror demostrativo explica la exposición de los cadáveres torturados o mutilados en las calles y en las carreteras de Guatemala y El Salvador, en las playas argentinas. El asesinato espectacular de Óscar Romero en misa o de los jesuitas de la Universidad Centroamericana tiene el mismo efecto terrorífico que la matanza sin misericordia de mujeres, niños y ancianos. Un día el embajador estadounidense en El Salvador, Robert White, informó que el ejército apoyado por Washington y sus aliados civiles deseaban, allende de la derrota del FMLN, una destrucción total del país y de su economía con la “limpia de tres o cuatro o 500 000 personas”.<sup>6</sup>

No podemos olvidar a los revolucionarios triunfantes, que en el ejercicio de su nuevo poder engendran una oposición popular que los imita en su recurso a las armas. Así como la Revolución mexicana no se reconcilió con Zapata y empujó a los campesinos católicos a levantarse en armas, la Revolución castrista provocó el levantamiento de los campesinos del Escambray (1960-1966), y la sandinista dio una base social a la Contra(revolución) ideada, financiada, armada por Washington. En los tres casos, la represión fue durísima.<sup>7</sup>

Ese tema, otro ejemplo del fenómeno acción-reacción, ilustra la capacidad de la Contrarrevolución para aprovechar la dinámica revolucionaria, a la manera del yudoca que usa a su favor el empuje del adversario, para ganarse nuevos actores políticos: el gobierno peruano y sus rondas campesinas contra los senderistas, el general Efraín Ríos Montt movilizándolo a los evangélicos y entusiasmándolo a los protestantes estadounidenses con su “Nuevo Israel”, los Contras de Nicaragua atrayendo a los miskitos y a los campesinos, los generales argentinos y chilenos presentándose como defensores del Occidente cristiano contra el diabólico comunismo: un discurso

<sup>6</sup> *Idem*, p. 23. Lo entrecomillado es del embajador Robert White.

<sup>7</sup> Gilles Bataillon, *Nicaragua, une révolution confisquée*, documental de noventa minutos, París, 2013; *Crónica sobre una guerrilla: Nicaragua, 1982-2007*, Ciudad de México, CEMCA/CIDE, 2016. Juan Avilés Farré, “Dos guerras en Nicaragua, 1978-1988”, *Espacio, Tiempo y Forma*, vol. IV, 1991, pp. 291-312. En 1970 Raúl Castro afirma que 70 000 soldados derrotaron en el Escambray a 179 bandas con 3 591 alzados. Se estima que 3 000 “bandidos” perdieron la vida, la mayoría fusilados. Supe por Guillermo Cabrera Infante que morían al grito de “¡Viva Cristo Rey!”.

que conviene perfectamente a los Nixon, Kissinger y demás Reagan, adeptos del *containment*.

En el marco de la estrategia del *containment* y mientras duró la Guerra Fría, Washington apoyó a fondo a los regímenes dictatoriales, desde la siniestra operación Cóndor hasta el escándalo del *Irangate*: de 1985 a 1987 Washington financió la Contra en Nicaragua con el producto de la venta de armas a un Irán en guerra contra Irak. Israel, bancos suizos y hasta el cartel de Medellín de Pablo Escobar y el cartel de Jalisco de Rafael Caro Quintero participaron en la operación.<sup>8</sup> En cuanto Reagan le tomó la medida a la situación de la URSS de Mijaíl Gorbachov, eso se acabó, se fueron los Pinochet y demás Stroessner, guerrilleros y coroneles tuvieron que renunciar a la victoria y pactar compromisos precarios. Dos excepciones importantes confirman *a contrario sensu* esta hipótesis: Sendero Luminoso, autista en su maoísmo trasnochado y su culto a la personalidad de Abimael; las FARC colombianas, por ser la más antigua guerrilla del continente y haber entrado en contubernio con el narcotráfico.

Todo empezó en 1959 en Cuba, cuando, a partir de un conflicto nacional específico, la hostilidad de Washington hacia La Habana permitió la entrada de Moscú en el “traspatio” de los EUA; al mismo tiempo, la victoria castrista estimuló, en el marco específico de cada país latinoamericano, la radicalización en forma de guerrilla de las luchas sociales. Contra esa nueva izquierda, en la cual participaron los católicos despertados por el Concilio y por la Conferencia de Medellín (1968), surgió una nueva derecha; contra la internacional guerrillera, la internacional de los generales. El proceso culminó en las guerras de la década de 1980 cuando “lo que juntó insurgencias, revoluciones y contrarrevoluciones latinoamericanas en un acontecimiento histórico único fue la posición estructural de subordinación de cada nación frente a los EUA”.<sup>9</sup>

#### ¿Y LA IGLESIA CATÓLICA?

Una y múltiple, mundial y local, la Iglesia católica es la otra fuerza global que participó en el conflicto. El Concilio aceleró la formación de una Iglesia

<sup>8</sup> Gary Webb, *Dark Alliance: The CIA, the Contras and the Crack-Cocaine Explosion*, Nueva York, Seven Stories Press, 1998.

<sup>9</sup> Greg Grandin, “Introduction: Living in Revolutionary Times”, en G. Grandin y Joseph M. Gilbert (eds.), *A Century of Revolution...*, Durham, Duke University Press, 2010, p. 29.

de América Latina, al insistir en la colegialidad y la autonomía de las conferencias episcopales y de la CELAM, la participación de los laicos y lo que no tardaría en llamarse “inculturación”. La primera manifestación del cambio fue la segunda Conferencia Episcopal, la de Medellín, en 1968, en presencia de Pablo VI. Momento de felicidad, euforia, esperanza y compromiso social. Pío XII, Juan XXIII y Pablo VI nombraron obispos “progresistas”, a quienes les tocaría enfrentar el nuevo ciclo de golpes de Estado y dictaduras. Juan Pablo II, marcado por su experiencia polaca, empezó a nombrar obispos más conservadores, de modo que Émile Poulat pudo exclamar con cierta exageración: “*Medellin avait lancé le balancier a gauche; Puebla et Jean Paul II ont inversé son sens*” (Medellín lanzó el péndulo a la izquierda; Puebla y Juan Pablo invirtieron el sentido). Digo “con cierta exageración” porque si bien el documento final condena el colectivismo marxista y el recurso a la violencia, también confirma el compromiso con los pobres, exalta a las comunidades de base y no rechaza de manera explícita la teología de la liberación.<sup>10</sup>

Las controversias que tuvieron lugar no aparecen en el texto final que, por más consensual que sea, deja varias lecturas posibles. Los contextos continental y mundial de 1979 ya no eran los de 1968: crisis económica; auge de las dictaduras y, por lo tanto, de la represión; dura guerra civil en Centroamérica; todo conspira contra el optimismo casi místico de Medellín.<sup>11</sup> Un poco más de tiempo y monseñor Óscar Romero caerá, víctima de un clásico “asesinato en Catedral”. Habrá que esperar hasta marzo de 1983 para que el cardenal Joseph Ratzinger mande a la Conferencia Episcopal peruana *Diez observaciones sobre la teología de Gustavo Gutiérrez*, justo cuando Juan Pablo II, en su visita a Nicaragua, manifiesta su disgusto por la presencia de sacerdotes en el gobierno sandinista apoyado por Cuba y la URSS. En septiembre de 1984 se publica *Instrucción sobre algunos aspectos de la teología de la liberación* para poner en guardia contra las “desviaciones y riesgos de desviación” ligados al coqueteo con el marxismo.

¿Por qué el papa polaco regañó al jesuita y ministro Ernesto Cardenal? ¿Habrá leído lo dicho por el sacerdote?: “Se puede ser revolucionario sin ser comunista, pero no se puede ser revolucionario y anticomunista. Yo de

<sup>10</sup> *Puebla: La evangelización en el presente y en el futuro de América latina*, Bogotá, CELAM, 1979.

<sup>11</sup> Jean Meyer, *Óscar Romero e l'America Centrale del suo tempo*, Roma, edizioni Studium, 2006.

ninguna manera soy anticomunista, sino que, aunque católico y sacerdote, me considero marxista y comunista. Incluso estoy llegando a creer que actualmente en América Latina, para llegar a ser revolucionario, hay que ser marxista y comunista. Y creo aún más: que para ser un auténtico cristiano en América Latina hay que ser comunista”.<sup>12</sup>

Y la violencia estaba ya en su apogeo en América Central y en los Andes.

En tales condiciones ¿es sorprendente que Juan Pablo II y Joseph Ratzinger, los dos armados con una sólida preparación filosófica, hayan discernido la teología de la revolución violenta detrás de la teología de la liberación, de la opción por los pobres y la hayan considerado como “la primera herejía de América Latina”?<sup>13</sup> Sabían que el mesianismo ideológico puede llevar a extraños resultados y que quienes proclaman su amor a la humanidad y denuncian la violencia de la injusticia social optan de pronto por la lucha armada, con la esperanza de acabar de una vez con toda violencia, con un mundo capitalista que vive en estado de “pecado social”. No podían aceptar esa búsqueda de una nueva cristiandad fundada en la alianza con la revolución marxista. Por eso el papa fue a Centroamérica, para provocar a la “Iglesia popular”, para decir que la lucha necesaria por los derechos del hombre debe hacerse “por los medios que le son propios”, y no por cualquier medio. En 1986 la *Instrucción sobre la libertad cristiana y la liberación* precisa que Roma no condena la teología de la liberación, sino que rechaza las tendencias que ponen en peligro la unidad doctrinal. “El envite rebasa por mucho el simple conflicto entre ‘conservadores’ y ‘progresistas’ que una interpretación maniquea tiende a privilegiar... A la hora de una polarización política extrema en el campo latinoamericano, entre regímenes de seguridad nacional y mística revolucionaria de inspiración marxista, el debate no es solamente teórico y se desborda ampliamente sobre la política.”<sup>14</sup>

Roma no podía olvidar la triste situación de los cristianos en la Cuba castrista, y el apoyo masivo de la URSS y de Cuba al gobierno sandinista explica su desconfianza hacia el nuevo régimen y que no pueda aceptar la

<sup>12</sup> Carlos Rangel lo cita en su *Del buen salvaje al buen revolucionario*, Caracas, Monte Ávila, 1976, p. 152.

<sup>13</sup> Émile Poulat, “La voie latino-américaine du catholicisme”, *Foi et Développement*, núm. 94-95, febrero-marzo de 1982, p. 6.

<sup>14</sup> Olivier Compagnon, “L’Amérique latine”, en *Histoire du Christianisme*, París, Desclée, 2000, tomo XIII, p. 547.

asociación que hace el P. Ernesto Cardenal entre las palabras “Reino” y “revolución”, especialmente cuando estos católicos revolucionarios afirman que se puede utilizar sin peligro el marxismo “como el método científico de análisis de la realidad social”, lo que “implica una opción de clase y una praxis política”. Karol Wojtyła conocía demasiado bien ese lenguaje. Cuando descalifican el “aparato eclesiástico como sujeto histórico integrado a las estructuras injustas”, una institución que “forma parte de un sistema social capitalista”,<sup>15</sup> mientras que la Iglesia debe ser “signo del Reino de los Cielos que empieza a realizarse sobre la tierra”, el papa tenía que manifestar su desacuerdo. Especialmente en dos puntos: el recurso al marxismo y el recurso a la violencia.<sup>16</sup>

#### PROFETISMOS EN LUCHA

El historiador inglés Malcolm Deas, buen conocedor de la violencia en Colombia, abordaba en aquel entonces el tema de manera sociológica: “Algunos *curas revolucionarios* [en español en el texto inglés] latinoamericanos... aunque han cambiado su modo de pensar, no han perdido en absoluto el deseo de dar órdenes. El gobierno autoritario no es el destino ineludible de América Latina. Asumir que lo es y optar por sus versiones de izquierda no es más que la nueva cara de la antigua condescendencia. Todavía sigue viva la alianza entre la Espada y el Altar. Pero ahora la Espada es un rifle Galil y se encuentra en manos de la izquierda”.<sup>17</sup>

En enero de 1982, en un campamento guerrillero en El Salvador, el periodista sueco Lars Palmgren asiste a una misa de Año Nuevo para los héroes y los mártires caídos en la lucha por la libertad. Apunta las palabras del sacerdote: “Amar en el sentido de Dios y de Jesús significa aquí, hoy, tomar parte en la lucha por la liberación definitiva y total de nuestro pueblo. Es un

<sup>15</sup> Martín de La Rosa, “La Iglesia católica en México del Vaticano II al CELAM III, 1965-1979”, *Cuadernos Políticos*, 19, 1979, pp. 88-104.

<sup>16</sup> Padre general de la Compañía de Jesús a los provinciales de América Latina; texto en 22 puntos sobre el problema del “análisis marxista”, *DIAL*, 705, 30 de abril de 1981, especialmente el punto 15 que pone en guardia contra “el real peligro práctico” de pensar que se puede desbrozar “un análisis marxista distinto de la filosofía, de la ideología, de la praxis política”.

<sup>17</sup> Malcolm Deas, “Catholics and Marxists”, *London Review of Books*, 19 de marzo-1 de abril, 1981, p. 11.

deber del cual ningún cristiano puede escapar”. Después de la comunión, el tradicional “la paz sea contigo” va seguido de la promesa “juramos vencer”.<sup>18</sup>

El P. Juan Vives Suria, presidente de la Fundación Latinoamericana para los Derechos del Hombre y el Desarrollo Social, declara en diciembre de 1981: “Los sandinistas, marxistas y no marxistas, reconocen con humildad que las revoluciones son una cuestión de teología; como los israelitas que contaban con Dios para librarse de la esclavitud, los nicaragienses cuentan con Dios para construir su revolución. La historia juzgará severamente a los poderosos que hoy atropellan a los pueblos pequeños en lugar de contribuir a su desarrollo y eso es una herejía”.<sup>19</sup>

La contaminación de la fe por la política no es el privilegio de la izquierda revolucionaria; los generales argentinos y chilenos se presentan como los defensores de la Iglesia católica (y de Occidente). En los dos bandos, el lenguaje político y el religioso se alternan y se mezclan. Y de manera temible, como lo prueba el general iluminado, el “hermano Efraín” (Ríos Montt), un tiempo dirigente de Guatemala, fundamentalista *born again* al dejar la Iglesia católica por una pentecostal. Convencido de que Dios está de su lado, no le tiembla la mano a la hora del “genocidio” en el triángulo ixil. Ese antiguo candidato demócrata cristiano a la presidencia en 1974 (le robaron la elección), hermano de un obispo católico, descubre en 1978 o 1979 a la Iglesia pentecostal de la Palabra, rama guatemalteca del *Gospel Outreach* (California). El general abandona entonces toda otra actividad, administra la escuela bíblica para niños, es miembro del Consejo de los Ancianos. Está dando clase en su escuela, el 23 de marzo de 1982, cuando los jóvenes oficiales que acaban de deponer al general Fernando Romeo Lucas García lo invitan a presentarse en el palacio presidencial. El periodista francés, Francis Pisani, asiste al servicio del domingo 4 de abril de 1982: “Todos juntos, dándose la mano, con la cabeza baja, dicen una oración especial para el hermano Efraín, ‘para que su pío ejemplo sea escuchado por millones de sus conciudadanos, para que Guatemala sea una luz para todos, un faro para la humanidad, un nuevo Israel’”.<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Lars Palmgren, *Uno más Uno*, 11 de enero de 1982, p. 14.

<sup>19</sup> *Excelsior*, 28 de diciembre de 1981.

<sup>20</sup> *Le Monde*, 23 de abril 1982, p. 5.

En 1982 Guatemala tenía siete millones de habitantes; los evangélicos eran 1 500 000. En un país devastado por una guerra civil atroz, la fe fue uno de los factores tanto de la violencia como de la victoria final del gobierno. Los grupos protestantes conservadores de los Estados Unidos se entusiasmaron por el “nuevo Israel” y le dieron su apoyo. En un principio buscó el contacto con la guerrilla y ofreció una amnistía; luego, lanzó el programa “fusiles y frijoles”, instauró el estado de sitio que duró ocho meses, creó las Patrullas de Autodefensas Civiles (500 000 en 1985) y presumió que tenía la Biblia en una mano y la ametralladora en la otra. En marzo de 1983, no concedió al papa la gracia para seis condenados a muerte, que fueron fusilados poco antes de la llegada del pontífice. Fríamente recibido por el general, Juan Pablo celebró el 6 de marzo frente a 1 500 000 guatemaltecos y al día siguiente les habló a los mayas en Quetzaltenango. El 4 de marzo había chocado abiertamente con los sandinistas en Managua. En tres días había probado dos profetismos de sentido opuesto, los dos invocaban la Biblia y Jesús.

#### LOS OTROS ESTADOS UNIDOS

Mientras el gobierno estadounidense participaba poderosamente en la lucha contra los revolucionarios, la Iglesia católica de los Estados Unidos mantenía una estrecha relación con los hermanos latinoamericanos, en particular en Centroamérica. La Conferencia Episcopal de los EUA condenó sin ambigüedad las intervenciones de su país en América Latina, su apoyo a las dictaduras militares, el entrenamiento de sus oficiales en la tristemente famosa Escuela de las Américas, semillero de golpistas y represores, y no dejó de seguir la marcha de los acontecimientos en El Salvador, Guatemala, Nicaragua. El arzobispo salvadoreño Rivera Damas tuvo siempre el apoyo decisivo de los obispos norteamericanos, a diferencia del cardenal Obando, que se oponía abiertamente al gobierno sandinista: la Conferencia Episcopal condenó duramente el apoyo dado por el presidente Reagan a la Contra, criticando indirectamente al cardenal.

Cuando el rector Ignacio Ellacuría SJ, otros cinco jesuitas y dos civiles fueron asesinados en la Universidad Centroamericana en San Salvador, el 16 de noviembre de 1989, la Universidad de Georgetown hizo todo lo que estaba en su poder para que se encontrara y castigara a los culpables (militares salvadoreños) y para que el Congreso suspendiera la ayuda militar al

ejército de El Salvador. Los católicos estadounidenses (y europeos) apoyaron siempre a los organismos eclesíásticos de defensa de los derechos del hombre, como Tutela Legal en El Salvador, la Vicaría de la Solidaridad en Chile, la Comisión Episcopal de Acción Social en Perú...

#### IGLESIA UNA Y MÚLTIPLE

Así como cada país tiene su propia historia de la violencia, cada Iglesia nacional reacciona a su manera, de modo que hay enormes diferencias, por ejemplo, entre la línea adoptada por la Iglesia chilena y por la argentina. Además, pocas veces existe la unanimidad en el seno del episcopado, del clero, para no hablar del pueblo cristiano: tanto Óscar Romero como Arturo Rivera Damas sufrieron la oposición de la mayoría conservadora en la Conferencia Episcopal. Entre los prelados dotados de grandes cualidades humanas, podemos mencionar a Raúl Silva Henríquez en Chile, al santo Óscar Romero (2018), a Ismael Rolón en Paraguay, a Paulo Evaristo Arns en Brasil, acompañado por Hélder Cámara, Aloísio Lorscheider y Pedro Casaldáliga, a Rodolfo Quesada en Guatemala y a Samuel Ruiz en México.

Brasil, Chile, Argentina y Uruguay ofrecen variantes del Estado de “seguridad nacional” y de la postura eclesíástica.

El golpe de Estado de Pinochet, el 11 de septiembre de 1973, no fue condenado inicialmente por el episcopado, pero, rápidamente, el terrorismo de Estado institucionalizado alejó a la Iglesia de la dictadura. Monseñor Enrique Alvear y el cardenal Raúl Silva fundaron la Vicaría de la Solidaridad (1975) para ayudar a presos, clandestinos, parados. Las Iglesias católica y luterana manifestaron un ecumenismo poco frecuente en el continente al fundar un comité Pro Paz. La Iglesia chilena conservó a lo largo de la dictadura una autonomía real y funcionó como la única estructura no controlada por el Estado; tuvo un papel importante en la derrota de Pinochet en 1989; un Pinochet que ostentaba su catolicismo, el apoyo de algunos obispos, de profesores muy conservadores de la Universidad Católica de Santiago y de algunos intelectuales católicos: una minoría.

En cuanto al episcopado argentino, jamás levantó la voz contra los militares que, entre 1976 y 1982, emprendieron la “extirpación de la subversión del cuerpo social por todos los medios”. Pocas horas antes del golpe, el general Videla se encontró con el presidente de la Conferencia Episcopal

(Alfredo Servando Tortolo) para sellar la alianza renovada entre la espada y la cruz para el “proceso de reorganización nacional”.<sup>21</sup>

La Iglesia participó en la legitimación del régimen, en prolongación de una tradición nacional-católica de sumisión al poder político (que la Iglesia chilena no había sufrido). El movimiento Justicia y Paz, dirigido por Adolfo Pérez Esquivel, denunciaba sin tregua los crímenes de la Junta, pero se encontraba bien solo.

En Brasil, a más tardar en 1968, la Iglesia había roto con la dictadura militar y funcionaba como una fuerza de oposición esencial, después de la desaparición de los partidos políticos y los sindicatos independientes; ejercía dos funciones, la social y jurídica como defensora de las víctimas, la “tribunitienne” (en francés), de voz crítica, la única que puede hablar.

Falta tiempo y espacio para revisar todos los casos nacionales, pero queda claro que hay muchas variaciones y que no resiste al examen la caricatura de una Iglesia aliada a las dictaduras militares. No hay una línea única de *la* Iglesia latinoamericana, sino conductas nacionales que dependen tanto del pasado como del presente; en el seno de cada Iglesia coexisten posturas diferentes, incluso opuestas. Olivier Compagnon concluye que “la única constante en el seno de esta diversidad es la de Iglesias rudamente afectadas por la represión y víctimas de la violencia política, como las sociedades latinoamericanas en su conjunto. De 1965 a 1990 se pudo contar, de manera aproximada, un centenar de víctimas: 76 sacerdotes, tres obispos y el arzobispo Óscar Romero... El 26 de abril de 1998, el asesinato de Mons. Girardi, responsable de la Oficina de los Derechos del Hombre del Arzobispado de Guatemala, cuando acababa de presentar un informe sobre los crímenes cometidos por el ejército entre 1960 y 1996 recordó el tributo pagado por muchos clérigos a la violencia política”.<sup>22</sup> Tampoco se puede olvidar el sinnúmero de laicos, mujeres y hombres, que pagaron con su vida la voluntad de vivir como cristianos comprometidos. Cayeron como víctimas de las dos violencias, torturados, abatidos, desaparecidos por militares y paramilitares, por revolucionarios también. María Elena Moyano, asesinada

<sup>21</sup> Frank Lafage, *L'Argentine des dictatures, 1930-2983: Pouvoir militaire et idéologie contre-révolutionnaire*, París, L'Harmattan, 1991, p. 115. Alain Rouquié, *El Estado militar en América Latina*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1984.

<sup>22</sup> O. Compagnon, *op. cit.*, pp. 554-555.

el 15 de febrero de 1992 por Sendero Luminoso, proclamada heroína nacional de Perú, representa la multitud de los mártires.

#### CONCLUSIONES ABIERTAS

El episodio examinado empieza con la desaparición casi universal de la democracia y termina con su restablecimiento formal. No me atrevo a tocar el tema de la debilidad perenne de la democracia en América Latina;<sup>23</sup> lo único que puedo decir es que la Iglesia católica tuvo un papel importante, como mediadora, en el difícil retorno a cierta paz —el final negociado de los conflictos armados— en ciertos países. No en Argentina, donde los generales cayeron por su derrota militar frente a Inglaterra; tampoco en el Perú, donde Sendero Luminoso jamás aceptó negociar y había declarado la guerra a la religión.

Cuando, después de defender a las víctimas y denunciar la violencia, la Iglesia logró mediar, pudo hacerlo gracias a su revolución interna, la que va del Concilio a la Conferencia de Medellín, que le dio una renovada legitimidad. La vieja alianza con los conservadores había desaparecido. En un país menos afectado por la violencia, Bolivia, la Iglesia intervino, entre 1968 y 1989, en cada una de las grandes huelgas nacionales, en cada una de las crisis electorales presidenciales, porque se había vuelto “algo como un ombudsman universalmente aceptado”.<sup>24</sup> Durante las dictaduras de Hugo Banzer y de Luis García Meza no pudo mediar porque los generales la contaban como miembro de la oposición, entonces defendió firmemente los derechos del hombre, lo que le dio más credibilidad aún.

Para terminar, una consideración que rebasa el marco cronológico que me ha sido impartido. El título del ensayo de Heidrun Zinecker lo dice todo:

“Más muertos que en la guerra civil: El enigma de la violencia en Centroamérica”.<sup>25</sup>

El restablecimiento de la democracia política no ha podido resolver los problemas estructurales económicos y sociales; es más, la década trágica, las

<sup>23</sup> Alain Rouquié, *A la sombra de las dictaduras: La democracia en América Latina*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 2011.

<sup>24</sup> Jeffrey Klaiber S.J., *The Church, Dictatorship and Democracy in Latin America*, Nueva York, Orbis Books, 1998, p. 265.

<sup>25</sup> Friedrich Ebert Stiftung, abril de 2012.

décadas trágicas, han dejado herencias fatales que no se han borrado ni en veinte ni en treinta años. No estoy pensando en la búsqueda de los desaparecidos, de las fosas comunes, de los hijos robados a sus familias, tampoco en la necesaria investigación histórica o en los procesos tardíos contra los verdugos, sino en la terrible violencia cotidiana que hace la vida imposible a cientos de miles de personas que emprenden una huida desesperada hacia el norte, con la esperanza de ofrecer a sus niños un asilo y una vida mejor. México, si bien ha tenido sus episodios de guerrilla y de guerra sucia, no ha vivido nada comparable con la tragedia centroamericana o peruana. Sin embargo, está sumido desde hace un cuarto de siglo, si no es que más, en un espiral de violencia que parece sin fin. Una vez enumeradas la debilidad de los Estados, la corrupción generalizada, la dinámica del tráfico de drogas y armas (a escala continental), la impunidad judicial, la pobreza, la desigualdad... queda “el enigma de la violencia”.

*Nous voici maintenant au terme de cette revue du désordre que j'ai du faire très rapide et que nécessairement je n'ai pas ordonnée. Peut-être attendez-vous de moi une conclusion? Nous aimons que la pièce finisse bien ou du moins qu'elle finisse. Vous aurez prompt satisfaction sur ce dernier point. Sur l'autre je vous répète que j'ai précisément pour objet l'impossibilité de conclure. Le besoin d'une conclusion est si puissant en nous que nous l'introduisons irrésistiblement et absurdement dans l'Histoire et même dans la politique. Nous découpons la suite des choses en tragédies bien déterminées, nous voulons qu'une guerre achevée soit une affaire nettement finie. Je n'ai pas besoin de vous dire que ce sentiment est malheureusement illusoire. Nous croyons aussi qu'une révolution est une solution nette, et nous savons que cela non plus n'est pas exact. Ce sont là des simplifications grossières des choses...*

*La seule conclusion d'une étude comme celle-ci, d'un regard sur le chaos, la seule qu'une étude de ce genre fasse désirer, serait une anticipation ou un pressentiment de quelque avenir.*<sup>26</sup> ❧

<sup>26</sup> Paul Valéry, conferencia “La politique de l'esprit” del 16 novembre de 1932, París, Gallimard, La Pléiade, 1957, tomo I, p. 1039.

Textos recobrados

## BASES Y RAÍCES IDEOLÓGICAS EN EL DESARROLLO DEL NACIONALISMO SOCIAL Y LA OPOSICIÓN CRISTERA EN MÉXICO

*Phil C. Weigand y Acelia García de Weigand*

Estimados amigos, Jean y Beatriz:

Este es el ms. archivado en la biblioteca del Colmich, aunque el trabajo que presenté en marzo es un poco más desarrollado gracias a nuestro viaje a Italia el año pasado.

Saludos,  
Phil y Acelia

26/IV/1999 [escrito a mano]

Phil Weigand (1937-2011) nació en Nebraska, en una familia de inmigrantes alemanes. La antropología lo llevó a México, donde se casó con Acelia García Anguiano, “india cacique” de Etzatlán, su guía y colaboradora de toda la vida en las disciplinas que eran su pasión compartida: la etnografía, la antropología, la historia y la arqueología. Sabelotodo, Phil Weigand era gran conocedor del fascismo italiano y de la Segunda Guerra Mundial. Dedicó sus últimos treinta años, como decano del Centro de Estudios Arqueológicos de El Colegio de Michoacán, al estudio del sitio de Guachimontones. Su libro *Tradición Teuchitlán* (Colmich, 2008) es el resultado de un trabajo que renovó la arqueología del centro de Jalisco. Él nos regaló en 1999, a Beatriz Rojas y al de la pluma, el borrador que publicamos ahora tal cual, sin ninguna modificación.

Jean Meyer

## INTRODUCCIÓN

Este estudio fue iniciado con una serie de entrevistas grabadas por Acelia García de Weigand con el deseo de lograr una mejor comprensión de los aspectos de la microhistoria en Etzatlán como parte integrante que es de la región oeste-centro de Jalisco. En el desarrollo de la investigación nos dimos cuenta que en este pueblo había un gran número de familias refugiadas de tiempos de la Cristiada que provenían de Valparaíso, Zacatecas, desde los años de la década de los sesenta. Como consecuencia en este evento inesperado, el estudio de los recuerdos de la familia Acevedo y la reconstrucción de los eventos del periodo Cristero, se convirtieron en un tema independiente de investigación.

En el análisis que realizamos, hicimos una serie de observaciones acerca del carácter ideológico e intelectual del conflicto Gobierno-Cristero. Basada en los resultados iniciales de este análisis, trataremos de presentar esta versión preliminar, que forma parte de un estudio mas ambicioso todavía en proceso.

## LAS BASES FUNDAMENTALES IDEOLÓGICAS

Excluyendo a la comunidad académica (nacional e internacional) y a la narrativa regional, la Revolución Cristera ha sido desenfaticada o descartada en la historia oficial de México. Esto es tan bien conocido que pareciera no valer la pena comentarlo una vez más, excepto por los siguientes hechos: encontramos una gran variedad de razones por la cual existe la represión oficial de esta historia, algunas todavía relativamente no examinadas.

La mayor parte de los motivos han sido explorados en una forma detallada por los estudios de Nicolas Larín (1968, primera edición 1955: Moscú), Alicia Olivera Sedano (1966), Herberito Navarrete (1973), Jean Meyer (1973), David Bailey (1974), Jim Tuck (1982), y Víctor Ceja Reyes (1983), por solo nombrar a unos cuantos. Muy justamente se le ha puesto atención a las políticas del gobierno durante este periodo, pero muy poco énfasis se le ha dado al contexto ideológico anterior Europeo en que juega todo este conflicto Cristero. Lo que han pasado por alto, hasta la fecha, son las raíces Europeas en la ideología adoptada por el Gobierno posterior a la Constitución de 1917, que se tradujeron en parte en las acciones políticas que provocaron la Revolución Cristera.

Los voceros oficiales han glorificado y vestido con un carácter romántico a la Constitución de 1917, como si fuera una heredera de la Revolución Francesa, o una inspiración en parte de la Revolución de los Estados Unidos de América, sin detenerse a pensar que la Revolución Francesa se transformó en un totalitarismo imperialista que fue posteriormente derrotado completamente, y la Revolución Norte Americana degeneró en el 'destino manifiesto' con política imperialista de expansión territorial y de capitalismo intenso que muy claro se ve en todo México ahora. Todos reconocemos el gran abismo que separa la ideología y el carácter original Maderista de la Constitución de 1917, de la práctica que nos muestra en la historia política desde que se adoptó. La Constitución de 1917, desde su nacimiento, la han cambiado constantemente varios presidentes del país y le han hecho 375+ modificaciones y cambios fuertes hasta la fecha para así legalizar sus actos, como traje a la medida. Claramente, el documento perdió mucho del espíritu que le imprimieron los constituyentes Maderistas, influenciadas por ideologías de la "democracia social-liberal". Entre otros, Lorenzo Meyer (1992) ha capturado la esencia de este proceso de desintegración. Si la Constitución de 1917 no sirvió como un modelo ideológico para los regímenes posteriores a la Revolución, entonces: ¿Qué conjunto de ideas formaban su modelo, mas allá de su fiero oportunismo?

Una cosa queda muy clara: Aun cuando la Constitución de 1917 definitivamente representa el idealismo de la Revolución, tal como la de Francisco Madero, esta no correspondía a las aspiraciones de poder de los grupos posteriores Callistas. Cuando las acciones desencadenadas por Calles y sus seguidores tendían a unificar el poder político y a desarrollar el Estado, la reacción automática a resistir esos cambios se presentó de inmediato. Así, obviamente, ni Calles y su contrarrevolución, ni el movimiento Cristero pueden verse como casos aislados. El prototipo de estatismo Callista y la resistencia a este son componentes equivalentes del mismo proceso histórico. Uno de los mejores análisis en su contexto sociológico de la etapa pre-Calles y pre-Cristera ha sido sin lugar a dudas el estudio de Meyer. Sin embargo, es necesario enfatizar más aun en la ideología actual y la sostenida anteriormente por el Gobierno, incluyendo sus fuentes de inspiración, contra las cuales se rebelaron los Cristeros.

El programa que puso Calles en efecto deberá contextualizarse en la política intelectual presente en Europa para así poder entender las diferentes ideológicas que contiene la Constitución de 1917 y los sistemas que para 1920 se estaban formando. En general, la historia nacional ha tratado de desenfatar el uso y popularidad de las ideologías del “nacionalismo social” (o “socialismo nacional” —históricamente, las dos frases son iguales; *cf.* Laqueur 1996), debido al desprestigio que tienen actualmente esas ideas Europeas de los años veinte y treinta. Por sus derrotas militares totales, los excesos violentos, las masacres monumentales, y sus incapacidades de desarrollar una *modus vivendi* con el resto del mundo, hoy en día son vistas con recelo y con repugnancia. Sin embargo, en la década de los veinte era completamente otra cosa. Se ve clarito que esta escuela de pensamientos políticos de esa época, la cual se hizo un legado propio y obvio de la historia de esos tiempos, Calles y sus seguidores y asociados estaban absolutamente encantados con las ideas políticas y los triunfos de Benito Mussolini, Gabriele d’Annunzio, Sergio Panunzio, y Giovanni Gentile, por nombrar unos cuantos.

Nosotros no dudamos en que Calles era ‘estudiante’ aventajado de Mussolini y su consortium, en el sentido de que él leía mucho lo que ellos escribían (James Officer: comunicación personal), y usaba en el discurso político-social público las ideas que ellos empleaban en Italia para imponer un régimen de orden mundial. La que todavía permanece sin ser reconocido a nivel oficial es la gran admiración que le profesaba al duce Italiano, y la gran aceptación que tienen esas ideas en el mundo político de México hasta la actualidad.

En retrospectiva, Calles se notaba determinado a aplicar las ideas de Mussolini en el México post-revolucionario tanto en el orden político como sociocultural. Esto por supuesto significaba tratar de sujetar la Iglesia Católica al Estado en México como un componente y parte integral de su programa. La llegada del nacionalismo social al poder tenía dos patrones:

1. El patrón de la vía electoral (aunque manipulada), como en los casos de Mussolini en Italia y Hitler en Alemania (luego con una historia de expansión agresiva), y,

2. El patrón de la vía de guerra civil, como en los casos de Franco en España y Calles en México (con poca potencial después de guerras de expansión por el desgaste interior, y, en el caso Mexicano, la presencia del vecino imperio Norte Americano).

También hay que reconocer que existió en México los dos tipos de fascismo que, en otras partes del mundo, eran incompatibles:

1. La ala “franquista”, inspirada en la época de la década cuarenta por la experiencia española, con gran apoyo de la Iglesia, y representada con la presencia de Opus Dei y la ala Panista derechista radical (sinarquismo —*cf.* Meyer 197?), y,
2. La ala “mussoliniana”, inspirada en la década veinte por la experiencia Italiana, con opresión o poca tolerancia a la Iglesia, y con una ideología mucho mas secular, y representada en la ala Callista/PRI.

Aunque obviamente hay relaciones y una continuación entre las dos alas, no hay que confundir las dos tendencias y sus expresiones político-sociales.

Lo primero que nos preguntamos es esto: ¿Cuál es la definición del nacionalismo social Italiano?, y ¿Qué tan cercas se relaciona con Calles? Casi todos los estudiosos del fascismo Europeo (tales como: Roger Griffin [1995], Walter Laqueur [1996], Mario Sznajder, Zeev Sternhell, y Maia Asheri [1994, edición original: 1989; Sternhell tiene algo escrito hacia la Cristiada], y Stanley Payne [1995]), han comentado que se ha caracterizado por ser una ideología elusiva a la definición. Este es el caso de Mussolini porque, en parte, sus ideas evolucionaron con el tiempo. También, vemos su afinidad emergente con las elites económicas tradicionales, hasta el punto de tener un extremadamente importante concordato con el Vaticano en 1929 (año en cual se acabó el apoyo moral de la Iglesia por los Cristeros, cosa que obviamente no era casualidad). Mussolini nos presentó una importante definición del fascismo en 1932 en su artículo hacia este tópico y como coautor a Giovanni Gentile, en la Enciclopeida Italiana, una definición que nos ayudó mucho en la conceptualización hacia nuestro estudio. Stanley Payne hizo una clasificación de siete tipos de fascismo en el mundo, cada uno con característicos únicos y especiales. El mas extremo (el número uno, y el único miembro de esta unidad) fue Alemania bajo Hitler. Entre los tipos

de fascismo “suaves”, Payne clasificó el de Plutarco Elías Calles y su continuación actual en el PRI-Gobierno.

Hemos encontrado características compartidas para todas estas definiciones, incluyendo la de Mussolini y Calles, que se ven bastante evidentes. Esto es nuestra lista preliminar:

1. Establecer un Partido único que predomina toda la política en el cual toda la competencia política suprima o se incorpora dentro de las instituciones dependientes del Partido, y el cual defina las responsabilidades políticas dentro del macro corporativo;
2. La fusión completa de este Partido político con el aparato del Estado, i.e. sujetar el personal administrativo del Estado dentro del Partido, y definir la corporación de un todo las instituciones gubernamentales dentro de este marco sindical de Partido;
3. Control absoluto por el Estado de la economía básica, especialmente los sectores claves en la industria, la transportación, las comunicaciones, el petróleo y la fuerza eléctrica, la agricultura y tenencia de tierra, etc., y a la vez que la sujeción de las organizaciones campesinas y obreros en sindicatos y corporaciones que forman parte del Partido del Estado; y,
4. Apoyo a un programa sistemático de revolución cultural en el cual se reescribirá la historia nacional para enfatizar la evolución y llegada del Estado-Partido, y redefinir los elementos claves de carácter nacional de acuerdo con su política económica, y valores de la moral en el Estado-Partido; sustento a la construcción de una ideología en el cual se subraye el papel central del Estado-Partido en la vida diaria del pueblo y la nación, conformando una filosofía que reemplaza o equilibre los valores tradicionales entre la familia y la(s) Iglesia(s).

Hay diferencias ideológicas entre el nacionalismo social de este(s) tipo(s) y el comunismo Marxista. Pero, en realidad, el ejercicio del comunismo nos ha mostrado pocas diferencias estructurales en la organización política, sindical, y económica con el fascismo, observación de poca popularidad entre las de la política izquierda. Como regla general, las diferencias existían solamente al nivel de su retórica, el uso del vocabulario, y en algunos símbolos históricos en el discurso oficial. Una de las mas importantes

diferencias es la que el Estado estructura y cobija el fascismo, y lo absorbe permanentemente, y no como una transición a otra etapa utópica mas alta del socialismo. Así como Asvero Gravelli (1930) nos dijo:

“Fascismo trasciende a democracia y liberalismo. Su acción regeneradora es basada sobre cimientos sólidos y en el concepto de jerarquía permanente”.

Aun así las diferencias nunca fueron tantas ni de tal importancia como para prevenir el trastepe del socialismo izquierdista con el nacionalismo social. Mussolini es el mejor ejemplo de esa clase de trastepe, aunque no es el único (como podemos ver hoy en día en Serbia y Belarusia”. Sin embargo, tenemos que tener presente que en la práctica el fascismo nunca fue una estructura monolítica, tal como fue concebida por la escuela Italiana. Como Payne ha demostrado, hubo varias clases de fascismo, y tuvo diferentes efectos en diferentes regiones. Las diferencias en general se basaban en los niveles de desarrollo económico particular del estado que los patrocinaba en diferentes partes del mundo, junto con diferencias importantísimas en el contexto cultural de longue dureé.

Ahora examinaremos lo antes mencionado en más detalle, y, al mismo tiempo, veremos unos paralelos y concordancias dentro de la política, la económica, y lo cultural definido por Calles y sus seguidores de esta doctrina, con las ideas de Mussolini. Buscando paralelos y concordancias hemos examinado, entre muchos otros, los discursos oficiales sobre la política social y la economía que publicaron durante algunos años en el periódico La República: Órgano de Difusión del Partido Revolucionario Institucional. Lo que prosigue, daremos énfasis al material Italiano.

Para el nacionalismo social Italiano, es primacía lo de los intereses de Estado todos los eventos que reinaban la vida de la nación. Sergio Panunzio (1923) fue uno de los primeros en definir la relación entre el fascismo, el sindicalismo, y el Estado:

“El Sindicalismo en su primera cara, es un movimiento de reacción,...en la cual estimula y genera fuerzas frescas y nuevas instituciones sociales... Lo que pasa ahora es ver si el Sindicalismo...es capaz de reconstruirse en Estado, que quiere decir que produce a un nuevo Estado estable con un sistema jurídico y político para la

sociedad...La Nueva síntesis en la unidad del Estado y Sindicalismo, de Estatismo y Sindicalismo. El Estado es el último destino y expresión de Sindicalismo,... el Estado, como una idea, así como si el Estado viviera eternamente y jamás muriera, o desaparecerá, el símbolo y expresión de necesidad jurídica para la unión social dejando encarnada la idea, la única cosa que... jamás morirá o se desaparecerá”. (énfasis en el original)

Mussolini (1929) nos define la forma en la cual puede definirse un Estado perpetuo por sí mismo:

“La gente ahora vota por esta idea, por un régimen, y no por el hombre...”

También estableció que una de las características determinantes del régimen es que:

“Los empleados son integrados dentro de las instituciones de el régimen: sindicalismo y corporativismo permiten que se reorganice toda la nación...”

Y:

“El Estado tal como (el) fascismo lo concibe y lo actualiza es una entidad espiritual y moral porque concreta la organización política jurídica y económica de la nación... El Estado no es solamente el presente sino también el pasado, y, sobre todas las cosas, el futuro. Esto da forma a la conciencia de la nación...(e) inmortaliza los nombres de esos que murieron defendiendo la integridad u obedecen sus leyes”. (énfasis agregado)

Pero tal vez uno de los más profundos sentires vienen de Ugo Spirito (1934), quien dijo:

Si removemos lo individual hacia el Estado,...llegamos a una corporación nacional”.

La paz será garantizada, mantuvo Mussolini (1933), por jerarquía y prácticas básicas. Estas prácticas, por la naturaleza del Estado sindicalista, son:

“...autoritarismo, unitarismo, totalitarismo...” (énfasis agregado)

Con ideas parecidas, citamos las palabras de Manuel Bartlett (1969):

“El presidente de la república automáticamente es el líder del PRI. Y en razón del carácter mayoritario del PRI y de la disciplina partidista que demanda, el presidente de la república, el líder del partido, esta en posición de orientar a la mayoría en la Cámara de Diputados, al Senado..., a las gubernaturas de los estados...”

En los orígenes del fascismo Europeo lo que mas les preocupa era el orden económico. Uno de los mejores pensadores fue Edmundo Rossoni (1939), y sus ensayos sumariza las décadas anteriores del fascismo Italiano en su política económica. El creía que:

“Libre competencia no puede ser otra cosa que una pura vergüenza para un Estado como el nuestro, el (el Estado) necesita saber no solamente lo que se produce, sino también las condiciones por las cuales se produjeron”. (énfasis agregado)

Así el contexto político de producción vino a ser mas importante que la economía por sí misma.

Gabriele d’Annunzio y Alceste de Ambris son los autores principales de la Constitución de Fiume (1920). La Constitución de Fiume estableció el lazo ideológico entre el Estado y la nueva definición del corporativismo. Parte de este preludio hacia esa Constitución, que tanto admiró Calles, es la siguiente:

“El Estado es la voluntad colectiva y el esfuerzo común de la gente hacia un nivel creciente de vitalidad espiritual y material”.

Diez corporaciones fueron diseñadas en las cuales toda la gente eran organizados por decreto: militares, agricultores, artesanos, artistas, industriales, transportación, terratenientes, técnicos, profesores, médicos, marinos, etc. Los líderes de estas corporaciones tenían que ser miembros del Partido, y así eran empleados por el Estado.

En la esfera cultural, Giovanni Gentile (1925) fue el mejor expositor en resumir la actitud fascista Italiana:

“...el Fascismo...aunque es un partido, una doctrina política, es sobre todo una concepción de la vida”. (énfasis agregado)

Como Marco Bontempelli (1928) notó, que Mussolini estaba determinado a guarnecer todas las energías creativas posibles para soportar al régimen,

apoyando en ellos como los vehículos para ayudar en la transformación social del presente. Si se trataba de arte, literatura, escultura, etc., todo se hizo para idealizar la versión de su historia, y también la cultura nacional centralizada que estaba patrocinando. Esto fue, en las palabras de Giuseppe Bottai (1928), una “revolución cultural”, la cual transforma a la sociedad en forma completa. En sus palabras:

“Fascismo-como-cultura, en la cual... el fascismo-como-acción no negado sino integrado, es la fundación de Fascismo-como-Estado... Nuestro Estado engarza el espíritu y conciencia que deben de operar para que esta le sirva. En las leyes sindicales... el marco relacionado de los problemas hacia intereses materiales y las garantías contractuales se limitan en beneficio de un orden mas elevado en principios, tales como el entrenamiento y la educación de los individuos... El principal objetivo animador del Fascismo debe ser levantar el común denominador en cada rama de estudio”.

El pasado y glorioso imperio Romano era glorificado en este proceso, y sus ideales puestos contra la decadencia del periodo de la prerrevolución fascista. La Roma antigua se transformó en el mito en el cual el fascismo Italiano y el Estado fue construido. Grandes excavaciones arqueológicas demostraron la importancia de la civilización clásica Italiana-Romana. Como paralelo vemos el uso del pasado mítico Nórdico, usando a veces las óperas de Wagner, en Alemania Fascista. También, como Octavio Paz notó en los años setenta, vemos el uso de los Culhua Mexica para justificar la centralización y glorificación del Estado en México, basándose en las culturas previas de los Toltecas y de Teotihuacán para formar una “pirámide de poder”. El racismo actual contra los indígenas que han sobrevivido modificó mucho la capacidad de incorporar este pasado místico como cosa creíble entre mucha de la población criolla y mestiza.

#### LA CONTRA-REVOLUCIÓN MEXICANA

Los ejemplos antes dados son solamente unos cuantos que provienen de una gran parte de literatura ideológica, que fueron las llaves del conocimiento de Calles y sus seguidores. Como Enrique Krauze y otros estudiosos nos dan a saber, Calles y sus socios jamás fueron aislados con respecto a todo lo que estaba ocurriendo en los eventos intelectuales, sociales, ideológicos, y políticos del día. Para Calles una de las cosas que más le gustaba saber era la

exitosa instalación de nuevos gobiernos revolucionarios fascistas en Europa, los cuales subrayaron el papel totalitario del Estado en todos los aspectos de la vida nacional. Lo citado anteriormente señala en parte el tono de las raíces intelectuales con las cuales Calles fundó el Estado tipo nacionalismo social en México. Fue este Estado en el cual Calles y sus seguidores desvirtuaron las metas formales de la Revolución de 1910, y el de su espíritu plasmado en la Constitución de 1917.

De hecho el tiempo de Calles representa la contra-revolución, y un golpe de estado, esencial en el cual era el propósito de reducir, modificar, negar, y exterminar los temas humanistas y liberales (*sensu strictu*) de Madero y la Constitución de 1917, y formará en su lugar un régimen de nacionalismo social basado en el éxito que estaba logrando en Europa el experimento fascista.

Si contemplamos el dominio de Calles como un golpe de estado en el sentido ideológico, apreciaremos mejor la marcada diferencia que existen entre los fines del Estado-Partido por el caudillo máximo (matrimonio que subsiste hasta nuestros días), y las ideas originales de la Constitución de 1917. En el periodo inmediato a la Revolución hubo un desorden crónico, un ciclo de asesinatos políticos, y de inestabilidad social. Como un salvavidas, el sistema cultural, económico, y político que empezó con Calles tuvo numerosos adeptos, sobre todo entre los beneficiados por el corporativismo en su nuevo sistema. Sin embargo, no podía beneficiar a la mayoría de la gente, y claro que filosóficamente no era compatible con la ideología de grandes sectores de la población. Los temas implicados en la “revolución cultural” ofendían a aquellos que valorizaban la ética y valores familiares más tradicionales sobre aquellos promovidos por el Estado-Partido, y había preferencia en el público por el ejercicio de la iniciativa privada en los negocios y la explotación agropecuaria en contra del corporativismo apoyado por el Estado-Partido, así como se apreciaba la asociación con la Iglesia.

En este sentido, los Cristeros representan de más cerca los ideales que fueron plantados en la Constitución de 1917, que los del Gobierno-Partido fundado por Calles. Mientras los Cristeros y sus simpatizantes eran conservadores, no hay que confundirlos con los sinarquistas, estilo de fascismo franquista, de las décadas posteriores. Aunque hay algo continuum entre los Cristeros y los sinarquistas, especialmente en los conceptos anteriores de

corporativismo autoritario católico, no son exactamente los mismos y pertenecen en gran parte a épocas históricas diferentes, aunque relacionadas. Muchos de ellos rechazaban los postulados del nacionalismo social, sobre todo el corporativismo sindical secular, que Calles introdujo con tanto talento y brillo en México. Si el movimiento Callista representa una contrarrevolución, entonces tendríamos que hacer una evaluación más objetiva de los Cristeros y debería enfatizar su congruencia relativa con las bases originales en las cuales se fundaron en la Revolución de 1910, y muy en especial la fase de Madero.

Un estudio sistemático del contenido de la ideología fascista Europea en el periodo de Calles ayudaría en aclarar las razones el porque la Revolución Cristera nació, el porque fue tan brutalmente suprimida, y el porque su legado ha sido tan dramáticamente despreciado en la historia oficial del Estado-Partido en México. ❧

## 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. ❧

## MASAS Y PANTALLAS

*Grecia Chávez Medina*

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo xx. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*, Morelia, México, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2022, 333 pp.

El libro *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo xx. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*, de Fernando Rodríguez Herrejón, es producto de la investigación doctoral del autor y fue publicado en 2022 por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. A partir de las herramientas de la historia cultural, el autor se adentra en la historia de los videojuegos y en el uso lúdico que de estos hicieron generaciones de niños y jóvenes tanto en Morelia como en Valparaíso entre los años 1985 y 2000 —las dos ciudades, a finales del siglo xx, compartieron ciertas características demográficas y urbanas, al tiempo que adaptaban ciertas prácticas de consumo incrementadas por la acelerada globalización—. Rodríguez Herrejón se propone desentrañar cómo fue que se desarrolló la relación entre los jugadores, el material lúdico y el espacio urbano, vistos desde una perspectiva histórica.

El objetivo del libro es explicar cómo la cultura de masas —en este caso, a través de los videojuegos— arraigó fuera de Estados Unidos, Japón y Europa, particularmente en espacios periféricos como México y Chile, donde logró adaptarse a prácticas de sociabilidad y a economías locales. Ahí se entabló un diálogo que tuvo como lenguaje los símbolos y el vocabulario de la cultura digital, las representaciones lúdicas de las caricaturas y las

animaciones de los videojuegos, así como las máquinas mismas, objetos de la modernidad que fungieron como herramientas para cambiar las prácticas y los significados del juego y el ocio. En el mismo sentido, Rodríguez Herrejón se propone explicar cómo la llegada de los videojuegos transformó los espacios urbanos, al grado de que se reglamentaron y vigilaron los lugares del juego, el ocio y su accesibilidad para los jugadores. Lo anterior fue una respuesta a esas prácticas novedosas, en torno a las cuales nacieron ciertas ideas, como las que argumentaban que los videojuegos incitaban a la violencia.

La novedosa investigación del autor se centra en dos ciudades latinoamericanas: Morelia y Valparaíso. La elección de estos espacios, en vez de las capitales de México o Chile, se basó en la posibilidad de explicar más claramente la llegada de los videojuegos a ambas ciudades, así como su adaptación en Latinoamérica. A partir de esos microcosmos, Rodríguez Herrejón logra entender un proceso de mayor envergadura, es decir, el autor argumenta que estudiar dos ciudades pequeñas, en lugar de grandes urbes, permite comprender mejor las prácticas y sociabilidades que la cultura digital del videojuego generó. A la vez, la selección de Morelia y Valparaíso le permitió rastrear la manera en que los videojuegos transformaron ciertos espacios económicos con la generación de empleos y la creación de formas y espacios nuevos de consumo.

La elección de Morelia y Valparaíso también se justifica en las características urbanas de ambas ciudades. Para finales del siglo xx, Morelia y Valparaíso representaban urbes de tamaño mediano en las que apenas llegaban ciertas prácticas del mercado mediante los denominados *malls*. Además, el autor argumenta que, a diferencia de la Ciudad de México y Santiago de Chile, dichas prácticas y hábitos de consumo llegaron posteriormente a las ciudades estudiadas, es decir, al mismo tiempo que los videojuegos. En ese sentido, Rodríguez Herrejón se vale de la masificación de los hábitos de consumo para explicar con mayor precisión cómo fue que el uso de los videojuegos se extendió en dicho contexto. El autor argumenta que esa expansión se dio utilizando las herramientas lúdicas para ampliar los lenguajes de consumo y reproducir las prácticas digitales que se globalizaban a finales del siglo xx. En otras palabras, hábilmente, el autor estudia la llegada e implantación de los videojuegos en dos microcosmos urbanos

para explicar un fenómeno que se desarrollaba a escala global, y además dilucida las características específicas del juego en sociedades periféricas del capitalismo en América Latina.

Para lograr su objetivo, el libro se divide en dos partes, cada una con tres capítulos. La primera se centra en explicar la importancia, la historia y los tipos de juegos en la sociedad. También desarrolla ampliamente el significado de la cultura de masas y su llegada a México y Chile; la historia y simbología de los videojuegos y sus personajes, su expansión y popularidad en el mundo occidental, las principales empresas de consolas y videojuegos, así como algunas de las estrategias de *marketing* que estas utilizaron para expandir sus productos. Esta parte del libro permite entender la importancia que los videojuegos lograron tener en las sociedades a finales del siglo xx. Un aspecto que quiero resaltar de esta primera parte es la importancia cultural de los personajes de los videojuegos para la cultura digital y el significado que consiguieron arraigar en las generaciones jóvenes de finales del siglo pasado, quizá en dicho sentido el personaje más emblemático sea Mario, de la serie Mario Bros.

La segunda parte del libro aborda, propiamente, el tema central de la investigación. En dichas páginas el autor escribe la historia de la llegada de los videojuegos y los lugares que se constituyeron como espacios de juego en Morelia y Valparaíso. En estos capítulos se contextualiza, para cada una de las ciudades, la manera en que los videojuegos tuvieron que competir con los juegos tradicionales que tenían arraigo histórico. No obstante, cabe señalar que no todos los grupos sociales se adentraron en su uso, por el contrario, algunas personas mantuvieron una férrea oposición a su llegada por el temor al aumento de la violencia como consecuencia de los videojuegos. En los capítulos que aquí se refieren, Rodríguez Herrejón se preocupó por recuperar la voz de los jugadores, quienes narran sus experiencias del juego, los espacios de ocio y la impresión o las transformaciones que estos ocasionaron en sus vidas en tanto jugadores jóvenes.

El estudio comparativo que plantea y desarrolla el autor es pertinente porque la hipótesis sobre las prácticas y los discursos lúdicos homogeneizados en la era digital puede entenderse al conocer cómo los videojuegos implantaron maneras semejantes de divertirse y socializar en dos ciudades que compartían pocas características. Las características urbanas y sociales de

ambas ocurrieron como resultado de la homologación que se dio por el capitalismo y la globalización. Este estudio comparativo engloba una explicación panorámica de un proceso histórico reciente que, de acuerdo con el autor, puede entenderse de una manera regional que también forma parte de un contexto global, en el que, en mayor o menor medida, las sociedades iban adaptando sus prácticas lúdicas digitales a sus prácticas sociales.

Las fuentes de las que se vale el autor para conocer la llegada y adaptación de los videojuegos a Morelia y Valparaíso son variadas. Principalmente, Rodríguez Herrejón revisó la prensa chilena y la mexicana; a partir de la publicidad que se divulgaba en la época se propuso interpretar las representaciones y los discursos que se propagaban para incidir en los posibles usuarios. Sobre todo, el autor destaca que los juegos se publicitaban por medio de sus animaciones más conocidas.

En el mismo sentido, el autor consultó fuentes oficiales que reglamentaron el uso de los videojuegos en ambas ciudades. Lo interesante de los reglamentos como fuente es que le permitieron a Rodríguez Herrejón entender los usos cotidianos de los videojuegos en el espacio público, principalmente dentro de los locales que se adaptaron para ellos; además, así pudo comprender cómo fueron recibidos tanto por la sociedad como por las autoridades municipales. Es decir, a partir de los permisos o las prohibiciones, el autor da cuenta de las percepciones que se tenían acerca de los videojuegos y de los espacios de recreación que se constituyeron a su alrededor (por ejemplo, qué se permitía y se prohibía, y a quiénes).

Finalmente, respecto a otras fuentes, el libro también se vale de entrevistas que el autor realizó tanto a los jugadores como a los prestadores de servicios, quienes encontraron en los locales de juego un medio de subsistencia económica. Entre los últimos, el autor menciona a los dueños de locales o a las personas que se dedicaron a la distribución, la venta, el armado o la compostura de las máquinas. Más allá del valor que inherentemente tienen estas fuentes, me gustaría resaltar que, a diferencia de un sinnúmero de investigaciones que consultan a sujetos de más edad para construir la historia oral, Rodríguez Herrejón entrevistó a sujetos que eran niños o adolescentes en el periodo estudiado. Esto representa un punto de vista novedoso, ya que los jugadores cuentan con una perspectiva que retrata la

evolución de la cultura digital entre las primeras generaciones que tuvieron mayor contacto con los llamados *gadgets*. Me parece importante hacer hincapié en que *Videojuegos y cultura de masas* es un ejemplo de cómo el empleo de fuentes no tradicionales enriquece las investigaciones.

Además de la investigación en sí misma, considero que son dos las aportaciones más significativas de este libro. La primera es que esta obra se posiciona como pionera dentro de la historiografía mexicana y la historia misma de los videojuegos. Estudiar la llegada y la adaptación de los videojuegos en dos ciudades latinoamericanas representa una mirada sumamente novedosa que, sin lugar a dudas, aporta a la historia de la tecnología en dos espacios urbanos que no son representativos por sus avances científicos o sus innovaciones tecnológicas. La postura del autor nos lleva a entender que los estudios de caso, por medio de investigaciones que retratan espacios o procesos periféricos a lo global, contribuyen al conocimiento histórico y a la vez rescatan la historia de procesos que tienden a ser relegados.

La segunda aportación que considero pertinente mencionar está relacionada con la historia contemporánea. La historiografía sobre los procesos desarrollados a finales del siglo xx aún es escasa, por lo que escribir la historia de los videojuegos, su inserción en ciudades pequeñas y su adaptación por parte de grupos sociales constituye un estudio historiográfico pionero que además rescata la voz de actores vivos. Podría decirse que otro de los aspectos vanguardistas de este trabajo radica en estudiar desde una perspectiva histórica un tema que aún está en pleno desarrollo. Con ello no quiero lanzar una crítica al periodo estudiado, más bien, me interesa subrayar la pertinencia de estudiar históricamente procesos recientes e incluso cercanos.

Por último, quisiera reflexionar sobre un tema que se vislumbra dentro de esta investigación, pero sobre el que no se profundiza. Me refiero a la participación de las mujeres como usuarias de videojuegos, lo que parece que queda entre líneas en esta obra. El libro retoma el testimonio de una jugadora, y dicho testimonio despierta la pregunta por las usuarias, sobre todo porque entonces la participación pública de las mujeres iba en aumento; esto lleva a preguntarse cuál fue la manera en que las jugadoras participaron en los espacios lúdicos y de ocio. ❖



## FICCIONES SIN FIN

*Héctor Hernán Díaz Guevara*

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Rodrigo Díez, *Ficciones lúdicas: Jugar no se acaba nunca*, Ciudad de México, Dharma Books, 2020, 125 pp.

Es necesario ocuparnos de los videojuegos, no solo porque, según algunas estadísticas —como la de la agencia de *marketing*, DFC Intelligence—, cerca del cuarenta por ciento de la población mundial es *gamer*, sino porque al hablar de videojuegos nos enfrentamos a un acontecimiento sin precedentes en la historia de la humanidad, en el que un fenómeno de masas ha logrado, en menos de cuarenta años, penetrar todos los sectores sociales y todas las culturas con igual éxito.

Lo anterior nos tiene que llevar a preguntarnos por qué es tan notoria la falta de acercamientos críticos a este fenómeno a pesar de que en los últimos años ha habido un mayor interés académico en él; América Latina no ha sido ajena a este interés, siendo notables en este rubro los trabajos de Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX* (UMSNH, 2022); Luis Wong, *América Latina juega: Historias del videojuego latinoamericano* (Héroes de Papel, 2021); Phillip Penix-Tadsen, *Cultural Code: Video Games and Latin America* (The MIT Press, 2016) y *Video Games and the Global South* (Carnegie Mellon University-ETC Press, 2019); o María Carrasquilla, *Video juegos y obesidad en jóvenes en Colombia* (Universidad de los Andes, 2017).

Aunque todos estos libros han analizado la construcción del fenómeno y su impacto social desde una perspectiva académica, todavía existe un vacío en la literatura sobre los videojuegos: una perspectiva que combine

la experiencia del jugador con un acercamiento medurado que llame a pensar, quizá filosóficamente, lo que diferencia a esta de otras actividades sociales. Es precisamente en este rubro donde el libro de Rodrigo Díez, *Ficciones lúdicas*, entra a ocupar un importante lugar.

Lo anterior lo mencionamos porque la perspectiva desde la que Díez desarrolla su ensayo es personal, pues al posicionarse como *gamer* deja entrever al lector que es su experiencia la que lo ha movido a escribir este libro. Esto no quiere decir que haya hecho de este trabajo una apología. Por el contrario, lo que el autor intenta develar son las particularidades de los videojuegos a través de algunos aspectos que los hacen únicos dentro de la larga tradición del juego, tomado en su sentido más amplio.

La estructura que el autor crea para aluzar al lector los aspectos ocultos de los videojuegos es un tema central de este ensayo porque es allí donde radica su encanto. Dicho esquema se torna en un capitulado que parece seguir un conteo regresivo semejante al de los *arcade* de la década de los ochenta: se pregunta al lector/jugador si desea continuar con la lectura/juego en el que se encuentra inmerso. De este modo cada capítulo va dando paso, a través de interrogantes o sugerencias, al siguiente apartado. Mediante esta estructura Díez va hilando un breve recorrido por la historia de los videojuegos que identifica cuál es, a su parecer, su encanto rupturista frente a otras actividades lúdicas: la capacidad de unir no solo la destreza física y las habilidades asociadas a ella (como el reflejo y el control) sino la construcción de una narrativa; de allí toma su nombre el ensayo y, por ende, en el libro la destreza del jugador palidece al lado de la capacidad inmersiva que logran crear los universos ficcionales de los videojuegos. El autor identifica esta ruptura, generada por la introducción de historias de ficción en los videojuegos, en el año 1976, con la llegada de *Advent* y *Zork*.

Díez comienza a hilar el desarrollo —o, mejor, la cuenta regresiva— de su ensayo hilvanando en los siguientes capítulos la forma en que los videojuegos logran crear universos con reglas, lenguaje y paisajes propios hasta finalmente aventurarse a imaginar lo que puede deparar su futuro. Cada uno de estos ítems es expuesto por el autor en un capítulo y a través de abundantes ejemplos hallados en clásicos como *Mario Bros* y *Doom* hasta en *The Last of Us*, pero Díez no solo cita juegos para videoconsolas

sino que también hace alusiones a la cultura popular y el cine e incluso cita a algunos pensadores occidentales para complementar los casos.

A medida que avanza el libro, Díez va exponiendo algunos prejuicios sobre los videojuegos, que va desmontando sin caer nunca en un afán propagandístico, pues para el autor están tan equivocados quienes ven en los videojuegos un elemento desmoralizador como aquellos que desean exaltar sus virtudes para que los jugadores las apliquen en el día a día. Díez señala que la estructura del videojuego no puede ser trasladada a la vida porque este perdería su esencia, generar un paréntesis en lo cotidiano a través de la diversión.

Es justo en este enfrentamiento sobre la moralidad de los videojuegos donde el autor advierte que los prejuicios responden a dos elementos: su pretendida superficialidad, un señalamiento que, de acuerdo con el autor, habla más de quien lo emite que de quien lo recibe, en este caso, el *gamer*; y el aparente aislamiento generado por los videojuegos entre quienes los usan. A este segundo prejuicio Díez le dedica un poco más de desarrollo, arguyendo que dentro del universo de los videojuegos se logran crear conexiones fuertes con otros jugadores que comparten la experiencia inmersiva de la narrativa.

*Ficciones lúdicas* es un ensayo que no está dirigido exclusivamente al cuarenta por ciento de la humanidad que pasa parte de su tiempo frente a una pantalla como videojugador, también le habla a quienes buscan comprender a esa (casi) otra mitad del mundo, invitándolos a reflexionar sobre las razones por las que los videojuegos son un reflejo de su tiempo y persuadiéndolos de que son, ante todo, entretenimiento y no un elemento que aleccione o corrompa a la sociedad. ❖



## DESPUÉS DE LEER EL MANUSCRITO *REDADA*

*Olga Martinenko*

Vasil Bykaŭ (Basil Bykau, 1924-2003), el escritor bielorruso contemporáneo más famoso, fue entrevistado en diciembre de 1989 por *Novedades de Moscú*, a la hora de la perestroika, un poco antes de la publicación de su novela *Redada*. A los diecisiete años, en 1941, se alistó como voluntario en el Ejército soviético para luchar contra el agresor nazi. Se mantuvo como militar hasta 1955 y empezó a publicar numerosos relatos y novelas de guerra: *Los muertos no sufren*, *Sotnikov*, *Manada de lobos*, “Su batallón”, *En la niebla* (llevada al cine en 2012 por el director ucraniano Serguéi Loznitsa). Varias novelas suyas se transformaron en películas, con él mismo como autor de los guiones. Bykaŭ salió de la novela de guerra con *Redada*, un terrible relato de lo que pasaba en la década de 1930 en el campo soviético.

Molestado por el KGB, que no le permitía vivir en Moscú, recibió con alivio el fin de la URSS. Militante del Frente Popular Bielorruso, fue presidente de la Asociación Mundial de Bielorrusos (1990-1993). La llegada al poder de Alexandr Lukashenko (hasta la fecha, presidente de Bielorrusia) lo desesperó. Opositor abierto, no encontraba editor para sus obras y tuvo que exiliarse en 1997, primero en Finlandia, luego en Alemania y en Chequia, invitado por el presidente Václav Havel. Publicó seis novelas entre 1996 y 2002. Regresó a su patria unos días antes de morir, en 2003.

En la puerta del apartamento de Vasil Bykaŭ en Minsk está dibujada una estrella roja, señal de que allí vivió el excombatiente, veterano de la

Este texto, aquí traducido por Jean Meyer, fue publicado originalmente en el número 51 de *Novedades de Moscú*, en 1989.

Gran Guerra Patria. Todos sus libros, comenzando con *El graznido de la grulla* (1960) hasta su última novela breve, *En la niebla* (1987), tratan sobre esta cruenta conflagración.

La nueva novela de Vasil Bykaŭ, *Redada*, que se publicará en la entrega de enero de la revista *Novy Mir*, también está dedicada al pasado, pero por primera vez el escritor elige como tema la época de la preguerra. La acción de *Redada* se desarrolla durante la colectivización. El protagonista de la novela es el campesino bielorruso Jviódor Rovba, uno de aquellos que con su trabajo honesto alimentaban al país. Sabemos bien cómo terminó la redada organizada contra ellos en aquellos años.

—El pasado, este vicioso pasado —remarca Vasil Bykaŭ—, deja de existir solo cuando el pueblo puede reírse de él. En lo que toca a nuestro propio pasado, sigue sangrando hasta ahora, por eso no estamos en condiciones de recordarlo objetivamente, sin emociones. Nuestra literatura tiene como objetivo poner las cosas en su lugar, concienciar todo.

—Al tratar el tema de la colectivización forzosa y sus consecuencias, hablamos y escribimos sobre los inverosímiles sufrimientos del pueblo. Pero quien desposeía a los campesinos ricos de sus tierras y medios de producción era, en su mayoría, el propio pueblo y no forasteros. El hijo de Jviódor Rovba resulta ser el enemigo más implacable y cruel de su padre.

—Hay que tener en cuenta que el estalinismo atribuyó al viejo principio de “divide y reinarás” un carácter absolutamente totalitario. El pueblo también fue dividido. Y por la simple razón de que todo se fundamentaba en la lucha de clases, los pobres contra los ricos, no era difícil lanzar a una parte del pueblo contra otra. Parecía que se lograba el principio de la justicia social, pero de hecho se trataba de la igualación en la miseria. Además, en Bielorrusia se consideraba rico al campesino que tenía dos vacas. Lo fundamental es que, en los años veinte, en la juventud se formó una capa social poco numerosa pero muy agresiva. Precisamente el Komsomol y las células del partido llevaban a cabo esta política inhumana de expulsar a los kuláks de sus tierras, lo que en esencia significaba liquidar al campesinado como clase social, por supuesto, en aras de objetivos sublimes.

—Pero ¿a qué grado se habrán tergiversado esos ideales para que Robva concluyera que “el hombre es un ser muy cruel”?

—El hombre es un ser biológico que se distingue de la fiera por su conducta consciente, por la moral y el alma, es decir, por aquello que en el transcurso de siglos le inculcaba la religión. Después de la revolución, en vez de la moral religiosa comenzó a implantarse la moral de clase. Su rasgo máspreciado era la intolerancia, mientras que la falta de compasión se tomaba como mérito cívico. Cualquier manifestación de humanitarismo, por el contrario, era valorada como debilidad. Se consideraban ejemplares las personas que carecían de estos rasgos “pequeñoburgueses”.

—Esto en tiempos de paz, ¿y qué se estimaba ideal en tiempos de guerra?

—En la guerra ahorrábamos en todo: armamentos, municiones... pero nunca economizábamos en cuanto a la gente. Hasta había un chiste: “¿A usted le dan lástima los soldados? Nacerán otros”, pero no se les pueden dejar los cañones al enemigo. Es algo que vale. En las instrucciones para los jefes del eslabón medio no había ni siquiera una alusión a la necesidad de cuidar a los soldados. Incluso el propio Zhúkov era un estratega de la escuela estalinista.

—Hace poco leí unas palabras de Danton que me dejaron sorprendida. Él señalaba que en la revolución triunfan no los más fieles, sino los más impúdicos. Parece que en doscientos años no ha cambiado nada. Y el protagonista de su novela es condenado a muerte por ser un hombre honesto, con un alma limpia y delicada. En mi opinión, tales personas ya no existen...

—Sí, ahora son una rareza. Pero quedaron para siempre en mi memoria. Estoy convencido de que en la vieja aldea patriarcal había muchos más portadores de humanitarismo y sentido común. Para los campesinos, la tierra era una especie de forma de existencia y de autoexpresión, era todo un mundo. Siendo dueño de la tierra, el hombre era independiente. Por eso, naturalmente, la primera preocupación del estalinismo fue doblegar a los campesinos. Resultó que el mundo del que hablábamos desapareció por completo. Ahora, para todos los arrendatarios, cooperativistas y agricultores,

la tierra existe como medio de lucro. No creo mucho en nuestras medidas, semimedidas y llamamientos actuales. A mi parecer, son inútiles no porque no les brinden la posibilidad de ser verdaderos dueños de la tierra, en el pleno sentido de la palabra, sino porque el campesino tiene atrofiada la necesidad de contar con esa tierra. No veo ninguna salida del atolladero en que nos encontramos por culpa de la colectivización. Puede ser que las repúblicas del Báltico, que son veinte años más jóvenes que nosotros, nos den la esperanza de resolver el problema.

—Como escritor, usted surgió en los tiempos del deshielo que siguió al xx Congreso. Aquella era una época feliz para la aparición de talentos, pero ¿dónde están ahora?, ¿se agotaron por completo?

—En aquella época nos parecía que las realidades de la vida pasaban por su propia cuenta al lenguaje de la literatura. Posiblemente, no llegamos a las profundidades filosóficas, pero expresándonos con simpleza, tomábamos la delantera con la verdad. Ahora eso no basta. Hoy es bien fácil decir la verdad, pero se requiere un nivel de expresión artística más alto. Para ello, aparte de talento, también se precisa tiempo. Por más que nos enorgullecamos de la libertad artística adquirida, nos cuesta bastante cara porque psicológicamente todavía no nos hemos liberado de las cadenas de la autocensura, no hemos alcanzado el grado de libertad que poseen los artistas de los países democráticos de Occidente. Puede ser que las generaciones nacidas hoy serán completamente libres, pero no estoy seguro...

—¿Cree usted que por su naturaleza el artista se opone al poder?

—Por supuesto, debe hacer una opción. Por desgracia, siempre está a favor de la burocracia. Por eso, el pueblo se queda sin idioma y sin cultura; no tiene defensores.

—¿Piensa usted que es inevitable la contradicción entre el pueblo y el poder?

—Puede ser que no, pero la experiencia de Bielorrusia demuestra lo contrario. Al pueblo le inquietan unos problemas, mientras que las autoridades

plantean otros objetivos. Además, estas últimas no se promueven en la provincia. Las funciones de las autoridades locales se reducen al cumplimiento de las tareas lanzadas en los congresos del partido en Moscú, en el buró político, en el comité central. Pero hay algo sorprendente. Cuando tal o cual dirigente quiere jubilarse, resulta que es una persona culta y honesta, ¿dónde estaban antes esas cualidades suyas, durante toda su carrera?

—¿Qué decir acerca de que el poder pervierte a cualquier persona y que la máquina del Estado nivela a todos?

—Así ocurre en realidad. Más aún, al poder llegan después de pasar una selección minuciosa, casi a partir del jardín de niños. Y a pesar de que el Sóviet Supremo de la república aprobó una ley electoral más progresista, pienso que la burocracia gobernante podría encontrar una salida a tal situación.

—En su opinión, ¿qué debemos hacer al respecto?

—Por ahora, no veo ninguna solución. De la crisis en que nos hemos sumido no hay salida por la izquierda ni por la derecha. Por ahora no podemos encontrar la salida. Es todavía más alarmante porque le da fundamento a muchos para afirmar que son vanos nuestros propósitos de cambiar algo. Antes de la perestroika hubo muchas cosas viles y asquerosas, ante las cuales la naturaleza humana no puede resignarse. Pero la gente propensa al estancamiento, incapaz de pensar de manera dialéctica, veía en el pasado algo consecuente e íntegro. En las condiciones actuales debe aparecer un sistema completamente nuevo, por ahora desconocido para nosotros. De lo contrario, nos esperan no solo el estancamiento político y la reacción, sino simplemente la pauperización y la decadencia...

Según la costumbre de “los tiempos de estancamiento”, quisiera terminar nuestra conversación con un tono optimista. Más aún, existen todos los fundamentos para ello. Personalmente, al nombre de Vasil Bykañ lo asocio esencialmente con su novela *Los muertos no sienten dolor*, publicada en 1966 en dos entregas de la revista *Novy Mir*. Se me perdió uno de los números y,

de vez en cuando, hojeo el que me quedó. Hasta el último momento considero esta novela breve un ejemplo de la verdad sobre la guerra, a pesar de que ahora, en la época de apertura, me parece un poco romántica e ingenua. El propio autor considera que eludió con bastante delicadeza las cuestiones agudas. Pero en aquel entonces la novela provocó gran ira entre militares de alto rango y todo un torrente de reprimendas y amonestaciones en la prensa, tras lo cual formó parte de la lista de libros prohibidos. Ni siquiera se podía mencionar esta obra sacramental. Hace unos cuantos años, de la recopilación de Vasil Bykaŭ, preparada para la imprenta, sacaron varias páginas del epílogo, en el que figuraba el título *Los muertos no sienten dolor*. En mis manos tengo un ejemplar del libro de Vasil Bykaŭ *En la niebla*, de reciente aparición, que me regaló el propio autor. En la portada no está indicado que también se publica *Los muertos no sienten dolor*. Pero ¡la novela figura en la compilación! Veintitrés años después de un silencio total... ❧

## CAJÓN DE SASTRE

*Jean Meyer*

Centro de Investigación y Docencia Económicas

Los restos de un cazador que vivió en Granada durante la última glaciación confirman que la península ibérica y el sur de Francia fueron el único refugio para los humanos. El ADN de trescientos cincuenta cuerpos, en catorce países, explica cómo se evitó la extinción en Europa. El hielo y las bajas temperaturas diezmaron a la población entre los años 25000 y 19000. Se estima que vivían en la región unas cien mil personas en vísperas de aquella glaciación. En Italia la población se extinguió por completo, luego vino un reemplazo completo (Nuño Domínguez, *El País*, 2 de marzo de 2023; presenta un artículo de *Nature* y otro de *Nature Ecology and Evolution*).

“Scientific Reports”, de la revista *Nature* del 5 de abril de 2023, presenta el estudio de cabellos de unas doscientas personas enterradas, entre mil cuatrocientos y ochocientos años antes de nuestra era, en una cueva sellada en la isla de Menorca. Se comprueba que hace tres mil años se consumían drogas psicoactivas tanto en Europa como en Mesoamérica; en este caso, elaboradas a partir de plantas.

“Un Tutankamón mejor de lo que se pensaba”. La egiptóloga Joyce Tyldesley reivindica en su libro, *Tutankamón, faraón, ícono, enigma: Perdido durante tres mil años, incomprendido durante un siglo* (Ático de los libros, 2023), el reinado del monarca y cuestiona la visión de que fue débil, enfermizo, infantil y manipulable (Jacinto Antón, *El País*, 2 de marzo de 2023).

Entre 2019 y 2021 en Afganistán, el sitio arqueológico de Dilbarzhin, del primer milenio antes de Cristo, quedó aniquilado por un saqueo a escala

industrial. Parece que el Estado islámico de los talibanes organizó el pillaje para constituirlo como tesoro de guerra. Como ningún objeto, hasta ahora, ha aparecido en el mercado del arte, se supone que tienen el material en reserva (*Le Monde*, 7 de abril de 2023).

*Los últimos días de Tarteso* es el título de la exposición del Museo Arqueológico Regional de Madrid, en Alcalá de Henares; ahonda en la cultura que ocupó durante cuatrocientos años el suroeste de la península ibérica. Tarteso fue una cultura tan espectacular como enigmática que floreció en el siglo VIII antes de Cristo: orfebrería en oro, arquitectura de grandes edificios, dominio de la escritura, costumbres rituales que siguen asombrando a los expertos... Resultado de la fusión de culturas peninsulares, atlánticas y fenicias, Tarteso celebró, cuatrocientos años después de su surgimiento, grandes banquetes rituales, prendió fuego a sus construcciones, las derrumbó y las selló con arcilla. ¿Fin de ciclo, como en el mundo mesoamericano? (Vicente G. Olaya, *El País*, 29 de marzo de 2023).

Jordi Savall lanzó hace años una espléndida colección musical, histórica y gráfica intitulada “HesperionXXI”. Entre sus numerosos títulos se encuentran: “Erasmus: Éloge de la Folie, libre-concert”, “Dinastía Borja: Iglesia y poder en el Renacimiento”, “Francisco Javier, 1505-1553, la Ruta del Oriente” y “Réforme et Contre-Réforme” ([info@alia-vox.com](mailto:info@alia-vox.com)).

El arzobispo católico siríaco de Alepo, Ilyas ibn Hanna al Mawsili, salió de Bagdad en 1668 con destino a Roma, luego fue a España y, después de unos años, se embarcó para América, que recorrió entre 1675 y 1683. ¿El motivo? Reunir fondos para ayudar a los cristianos del Medio Oriente. Dejó un manuscrito editado en 1905 por un jesuita y publicado en la revista de Beirut *al Masriq*.

El 2 de mayo (de 1808) en Madrid, el capitán artillero Velarde murió peleando contra los soldados de Murat. En 1890 nació en Monterrey uno de sus descendientes, Enrique Gorostieta Velarde, quien fue teniente de artillería bajo las órdenes del general Felipe Ángeles y ascendió a general brigadier a los veinticuatro años. A finales de 1927 empezó a organizar a los

cristeros de los Altos de Jalisco hasta llegar a ser reconocido como general en jefe de los católicos en armas. Murió en combate el 2 de junio de 1929.

En 1821, el Domingo de Resurrección, los genizaros cuelgan en Constantinopla al patriarca ecuménico y a varios obispos a consecuencia del levantamiento griego de Ypsilantis, edecán del emperador Nicolás I, en Moldavia y Valaquia.

En 1823, en su *Nouveau Christianisme*, Saint Simon, el aristócrata socialista que soñaba con una verdadera revolución, pidió al papa ser el padrino de la empresa:

*Vos devanciers ont suffisamment perfectionné la théorie du christianisme, ils l'ont suffisamment propagée. C'est de l'application de la doctrine qu'il faut vous occuper. Le véritable christianisme doit rendre les hommes heureux non seulement dans le ciel, mais sur la terre. Votre tâche consiste à organiser l'espèce humaine d'après le principe fondamental de la morale divine. Il ne faut pas vous borner à prêcher que les pauvres sont les enfants chéris de Dieu, il faut que vous usiez franchement et énergiquement de tous les pouvoirs et de tous les moyens de l'Église militante pour améliorer promptement l'état moral et physique de la classe la plus nombreuse (Oeuvres de Saint Simon, París, Olinde Rodríguez, 1832, pp. 138-139).*

El levantamiento polaco de 1830 trajo muchas desgracias a los greco-católicos de la antigua Rzeczpospolita, la comunidad polaca, lituana y rutena (Lituania, Polonia, Bielorrusia, Ucrania); desde 1831 el gobierno ruso empezó a obligarlos a entrar a la Iglesia ortodoxa del patriarcado de Moscú; en 1839 el sínodo de Pólotsk, en Bielorrusia, disolvió la Iglesia greco-católica y a partir de 1840 la medida se aplicó en Polonia misma. En 1842 el papa publicó *De la persecución de la religión católica en el Imperio ruso y en Polonia* y, en 1845, salió en Francia el panfleto *Cinq millions de Polonais forcés d'abjurer leur foi religieuse: Éclaircissements sur la question des Grecs-unis* (París, Estrasburgo).

En 1839 el príncipe Vladimir Odoevsky (1804-1869) publicó *El año 4338, cartas de San Petersburgo*, reeditado en Moscú en 1959 (*Povesti i rasskazy*). Sobre el modelo de las *Lettres persanes* de Montesquieu, pero en un futuro

lejano, un estudiante chino observa la utopía realizada. James Billington, en su maravilloso *The Icon and the Axe* (1970), resume el libro.

En 1847 el archimandrita Uspensky está en misión en Jerusalén. Declara: “Rusia, de toda eternidad, ha recibido la orden de iluminar a Asia y de unir a los eslavos. Habrá una reunión de todas las razas eslavas con Armenia, Siria, Arabia y Etiopía y celebrarán a Dios en Santa Sofía” (en Constantinopla). (Orlando Figes, *The Crimean War*, Nueva York, Holt, 2010, p. 25.)

1853-1856. Karl Marx, *The Eastern Question: A Reprint of Letters Written 1853-1856, Dealing with the Events of the Crimean War*, editado por Eleanor Marx, Londres, 1897 y 1969, en línea, Cambridge University Press, 2015. Un extraordinario periodista.

El 23 de junio de 1914, Villa toma Zacatecas y el 28 de junio el archiduque de Habsburgo y su esposa son asesinados en Sarajevo. La revista francesa *L'Illustration* presenta los dos acontecimientos. Poco después, la guerra empieza en Europa y el México revolucionario desaparece del horizonte europeo.

19 de noviembre de 1914. Lou Andreas-Salomé le escribe a Sigmund Freud: “Sí, esos ‘hermanos mayores’ (los Estados), todos se han vuelto unos verdaderos demonios... Cada día uno se levanta para enfrentar el mismo problema: concebir lo inconcebible; uno se abre paso a través de esta época tan terriblemente dolorosa como a través de un zorzal espinoso... No, verdaderamente no creo que después de esto podamos jamás volver a ser felices (Lou Andreas-Salomé, *Correspondance avec Sigmund Freud*, París, Gallimard, 1970, p. 28).

18 de marzo de 1921. Trotski celebra con un desfile militar en San Petersburgo haber aplastado a los marineros rojos de Kronstadt y el cincuentenario de la Comuna de París. Alexander Berkman y su pareja, Emma Goldman, denuncian las feroces campañas contra Kronstadt y los campesinos rebeldes de Tambov.

En 1921 o en 1923 se publica en Rusia la novela autobiográfica del capitán Vladimir Arseniev (1872-1930), *Dersu Uzala*. El director japonés la llevó a la pantalla en 1975, con el mismo título. En francés, bajo el sello de Payot en 1999, luego de Pygmalion en 2003. Del mismo autor, Actes Sud publicó en 1999 *Aux confins de l'Amour*.

Septiembre de 1926, en México empieza la última guerra yaqui. El Estado Mayor Presidencial se moviliza para “una campaña de exterminio, aplicando a estos indios el castigo que merecen las incontables depredaciones que han venido cometiendo desde tiempo inmemorial” (*Excelsior*, 14 de septiembre). El 22 del mismo mes el diario reproduce lo dicho por el general y expresidente Álvaro Obregón: “Es una brillante oportunidad para acabar con una vergüenza para Sonora”.

Los *Écrits autobiographiques* de Mikhaïl Boulgakov (París, Actes Sud, 1998) revelan sus extrañas relaciones con Stalin en los años de 1930. Perseguido y acosado por la policía, que confisca su diario, le escribe a Stalin para pedirle permiso de salir del país si no lo dejan trabajar. En abril de 1930 Stalin le habla por teléfono, promete protegerlo y cumple su promesa.

Octubre de 1931. *Foreign Affairs* publica un artículo de Sir Charles Bell: “Tibet's Position in Asia Today”.

1932-1933. *Holodomor*, la gran hambruna devasta a Ucrania, el Bajo Volga y Kazajistán. El documental de Guillaume Ribot “Moissons sanglantes, 1933, la famine en Ukraine” (Francia, 2022) cuenta ese episodio trágico y la investigación clandestina llevada a cabo en marzo de 1933 por Gareth Jones, el valiente inglés, asesinado dos años después en Mongolia por instigación de los servicios soviéticos.

1935. Nicolás Iorga (1871-1940) publica en Bucarest *Byzance après Byzance* (reeditado en París por Balland en 1992). El subtítulo: “La vida prodigiosa y olvidada de la civilización bizantina después de 1453: Su fabulosa aportación a la cristiandad y a la civilización”. Iorga fue un gran historiador y un político de entreguerras de Rumania. Escribió directamente en francés

este libro; en alemán, su *Historia de los rumanos* y su *Historia del Imperio otomano*. Fue asesinado por la Guardia de Hierro fascista.

*Prokofiev and Shostakovich under Stalin. "Papa, what if they hang you for this?"*. Royal Festival Hall, Londres, marzo de 2023. Sobre los años 1930 y 1940 en la Unión Soviética. Con motivo del cincuentenario de la muerte de Prokofiev (1891-1953), ocurrida al mismo tiempo que la de su verdugo: Stalin. David Nice: *Prokofiev from Russia to the West, 1891-1935*, Yale University Press, 2023.

En julio de 1940, A. Grenfell Price se preocupa por el destino de los refugiados europeos, en especial, de los judíos alemanes, austriacos, checos y polacos: "Refugee Settlement in the Tropics", *Foreign Affairs*. Calcula su número en ocho millones y piensa en América Latina y Australia. Concluye: "Pero la verdadera solución se encuentra en la fuente: hay que erradicar las doctrinas raciales, la intolerancia y la inhumanidad que han creado el problema".

2 de julio de 1940. Una semana después de la anexión de Alsacia, los nazis crean el campo de concentración —campo de la muerte— de Schirmeck/Struthof, donde morirán cerca de veinte mil personas, entre las cuales hubo muchos miembros de la Resistencia de toda Europa.

Noviembre de 1949. El teniente francés André Meyer, prisionero de guerra en un *oflag* (campo de oficiales) en Alemania, queda liberado en compañía de sus colegas alsacianos y lorenos, como sujetos del Gran Reich Alemán. El responsable del *Abwehr* les lee la cartilla. Los felicita por la feliz suerte de incorporarse a "la epopeya del pueblo alemán bajo la conducción de Adolf Hitler, esta vez para siempre". En la segunda parte de su discurso, les advierte de manera ominosa de no caer en la "estúpida" tentación de huir hacia Francia (Archivo personal de André Meyer/Jean Meyer, en la Fundación CARSO, Ciudad de México).

1942. Marc Bloch está redactando *L'Étrange défaite*. "Tengo, personalmente, hacia la obra de Karl Marx la más viva admiración. El hombre, me temo,

era insoportable; el filósofo, menos original, sin duda, de lo que han pretendido algunos. Como analista social, nadie ha tenido más fuerza. Si alguna vez los historiadores, adeptos de una ciencia renovada, deciden darse una galería de ancestros, el busto barbudo del viejo profeta renano tendrá su lugar, en primera fila, en la capilla de la cofradía. Sin embargo, eso no es suficiente para que sus lecciones sirvan eternamente de medida para toda doctrina” (en la edición de Armand Colin, 1957, p. 195).

1942, 21 de junio. Pierre Renouvin, otro gran historiador, escribe desde París a su exalumno André Meyer:

“Uno de nuestros colegas, Bruneau, el gramático, ha sido arrestado... Del momento presente hasta el invierno muchos ‘nuevos acontecimientos’ pueden intervenir en el teatro de operaciones del este —el único que puede, me parece, dar acontecimientos decisivos—. El 25 de agosto le manda una larga carta desde Montpellier: “Hace un mes que me encuentro en la zona libre (el sur de Francia que los nazis ocuparán en noviembre, a la hora del desembarque de los aliados en África del Norte). ¿Por qué no escribía antes? Porque encontré al llegar una situación difícil que me trastornó y porque he sufrido más pruebas aún... Mi hijo (miembro de la Resistencia) en la cárcel de Montpellier. Fue arrestado, con otros, por hechos de tipo político. Su arresto preventivo se prolonga, ni ha empezado la instrucción... Murió mi esposa y no he podido ir al sepelio porque no me dejaron cruzar la línea (que separa el norte ocupado del sur ‘libre’)”. Todas las numerosas cartas de Pierre Renouvin a André Meyer (1938-1975) se encuentran en la Fundación CARSO, ya mencionada. El hermano de Renouvin, Jacques, morirá como héroe de la Resistencia en 1944, en el campo de Mauthausen.

15 de mayo de 1943, en Marsella. Henri Massis, intelectual partidario del gobierno del mariscal Pétain que colabora con el Reich, da una conferencia intitulada *Rusia contra Occidente*.

4 de septiembre de 1943. “Informe del coronel Karpov sobre la recepción de los (tres) jerarcas de la Iglesia ortodoxa de Rusia por Iosif Visarionovich Stalin”. Cuando Stalin decide restablecer el patriarcado de Moscú y de todas las Rusias. Texto completo en Serge Model, “Aux origines du ‘concordat’

stalinien: La rencontre du 4 septembre 1943”, *Istina*, LXVII, 2022/1, enero-marzo, pp. 93-116. Un acontecimiento surrealista resumido en Jean Meyer, *Historia religiosa de Rusia y sus imperios*, Ciudad de México, Siglo XXI, 2022, 275 pp.

2018. Bat Ye’or, la autora de la teoría de la “Eurabia”, mundialmente influyente, admirada en los medios islamófobos y citada por Michel Houellebecq en su novela de política ficción *Soumission*, presenta su autobiografía política (*Autobiographie politique*, París, Les Provinciales, 2018). Sus obsesiones y las virulentas angustias que la acompañan desde siempre, así como su miedo al islam, vienen directamente de su infancia en el Cairo, donde nació en 1933, en una familia judía acomodada y culta. Vio su mundo derrumbarse. Encarna el destino de una diáspora judía separada, de la cual desconocemos la historia. Recuerda las primeras agresiones cuando la Afrika Korps de Rommel se acerca, luego los pogromos masivos de 1945, cuando “comercios y casas judías fueron saqueados, las hijas violadas, las sinagogas y las escuelas judías incendiadas, los asilos de ancianos y los hospitales destruidos, las biblias quemadas”. Dejó Egipto en 1957. Sus primeros libros históricos tienen un valor académico, pero sus panfletos al estilo *Eurabia* pertenecen a la fábula conspiracionista.

2018. Emmanuel Le Roy Ladurie (1929), el autor de *Montaillou, village occitan* (1975) y de muchos libros importantes, entre ellos los tres tomos de su *Histoire humaine et comparée du climat*, afirma que “mi razón de existir es escribir”. Stefan Lemny publica su biografía, *Emmanuel Le Roy Ladurie: Une vie face à l’Histoire*.

2019. Edgar Morin publica, a sus casi cien años, *Les souvenirs viennent à ma rencontre* (París, Fayard), mientras que Jean Malaurie, a sus 97 años, explorador del Ártico, adoptado por un *shaman*, defensor de los inuits, cuenta sus aventuras en monitos: *Crépuscules arctiques. Pastels du Groenland à la Sibérie tchoukotka* (París, ed. El Viso). Fundador y director de la espléndida colección “Terre humaine”, publicó en francés *Pueblo en vilo*, de nuestro Luis González, bajo el título *Les barrières de la solitude*. Su editorial Plon publica sus memorias, *Uummaa: de la pierre à l’âme*.

2020. Krzysztof Pomian (1934) publica en la editorial Gallimard el tomo primero de su *Le Musée, une histoire mondiale*. Nació en Varsovia en 1934. Sus padres fueron deportados a Kazajistán en 1940. Su padre murió en el gulag. En Francia, desde 1973, es autor, entre muchos textos, de *La Révolution européenne, 1945-2007*, con Élie Barnavi (París, Perrin, 2008).

2021. Alfredo López Austin (1936-2021), ganador del Premio Nacional de Artes y Literatura 2020 (México), analiza el año 2020 y asegura que los efectos de la pandemia covidiana se prolongarán por mucho tiempo y serán lacerantes para los más desfavorecidos. “El hombre cuenta con la razón como recurso máximo, pero hoy se inclina cada vez más a la irracionalidad y al oscurantismo. Podemos ver claramente esto en el ámbito político” (entrevista en *El Universal*, 9 de enero de 2021). ❧

ISTOR, año XXIV, número 93, verano 2023, se terminó de imprimir en diciembre de 2023, en los talleres de Impresión y Diseño, Suiza 23 bis, Colonia Portales Oriente, 03570, Ciudad de México. En su formación se utilizaron tipos Garamond 3 Medium de 12.6 y 11 puntos.