

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.¹

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

¹ 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.²

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.³ 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

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

³ 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.⁴

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.⁵

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,

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

⁵ 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.⁶

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).⁷

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.⁸ Empero, esto no quiere decir que la temática no haya crecido en Iberoamérica,

⁶ 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.

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

⁸ 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.⁹

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

⁹ 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. ❧

