

INTRODUCCIÓN

Videojuegos del presente para un futuro que se construye en el pasado

SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA
Universidad de Valladolid

ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO
Universidad Complutense de Madrid

En tiempos de cólera nos parecía inevitable proponer otro prisma para entender la realidad. De esta forma, y de unas conversaciones cruzadas en el eco de textos académicos, redes sociales e intereses comunes, queremos presentar *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. Una obra que no se entendería si no fuera a través de una voz compartida de autores que recogieron nuestras primeras palabras para crear un discurso propio a través de su voz y pensamiento.

Todo libro debe tener un propósito y el de *Videojuegos del presente* es destacar el protagonismo actual de los videojuegos como medio para entender el mundo. Y aunque su reconocimiento parece fuera de toda duda en la actualidad, no ha sido un camino fácil. La búsqueda por la legitimación de los videojuegos transcurre paralela a la que experimentaron otros medios en su génesis. Platón reflejó un debate de su época en el diálogo *Fedro* al defender «la semilla inmortal» de la escritura frente a sus limitaciones «porque es olvido lo que producirán en las almas de quienes las aprendan, al descuidar la memoria, ya que, fiándose de lo escrito, llegarán al recuerdo desde fuera, a través de caracteres ajenos, no desde dentro, desde ellos mismos y por sí mismos». Esta desconfianza hacia las nuevas tecnologías en la divulgación del conocimiento se sigue constatando con cada nueva aportación del intelecto humano y que, en el caso de los medios de comunicación, se reflejó en la polarización que Umberto Eco analizó con precisión en *Apocalípticos e integrados*. Los lectores de esta obra percibirán que los autores de estos textos nos escoramos hacia una posición integrada, aunque hemos intentado no perder la perspectiva crítica para reconocer las limitaciones contemporáneas del medio.

Todos los autores comparten las múltiples consecuencias que tiene ese protagonismo en nuestra historia próxima. Por ello, hemos rescatado una serie de imágenes del pasado y del presente para tratar de ofrecer un conjunto razonable de explicaciones sobre cómo la realidad que conocemos se manifiesta en los videojuegos y nos

explican a nosotros mismos. La construcción de este discurso ha implicado, por parte de los editores, la necesidad de coordinar las voces a la manera de un director de orquesta, estableciendo un orden, afinando tonos y partituras y un amplio etcétera. No ha sido una labor fácil, pero queremos agradecer a los autores su confianza en nuestra labor y su inmejorable predisposición a mejorar lo que ya eran, de inicio, unos excelentes trabajos.

La propia deriva de las propuestas que recibimos perfiló cuatro bloques principales. El primero de ellos, de carácter general, pretendía dar cuenta de la capacidad y el potencial ideológico de los videojuegos como medios de comunicación. Una cuestión que Roldán García aborda a través de las mecánicas de los videojuegos en el primer capítulo de esta obra. Una invitación para reflexionar sobre los procesos de creación de mecánicas y como la ideología permea en las mismas para transmitir mensajes que, en ocasiones, chocan con las propuestas narrativas del videojuego. Una idea que, de forma casi natural, profundiza Adrián García en el segundo capítulo al presentar al videojuego como un transmisor de ideas sociales y políticas a través del análisis de los mecanismos narrativos que permiten formalizar este proceso y validar al videojuego como un artefacto capaz de transmitir con eficacia ideas políticas y sociales. De las mecánicas que presentan estos autores a los videojuegos como espejo social (Paula Sánchez, capítulo tercero) y realismo social a través de metáforas fantásticas (Ramón Méndez, capítulo cuarto). En ambas ocasiones se plantea el proceso de legitimación narrativa que el medio ha adquirido a lo largo de las últimas décadas y que lo asemeja a otros medios consolidados como la literatura, el cine o la televisión.

El segundo bloque aprovechaba las consideraciones que emanaban de los capítulos anteriores para profundizar en los procesos de visibilización ideológica a través de los videojuegos. En esa dirección se mueven Daniel Escandell, Miriam Borham, Marianne Fuchs, Daniel Muriel, Giuliano Tardivo y Eduardo Díaz que abordan la representación de género, el neoliberalismo y la figura de las multinacionales.

El tercer bloque amplía la perspectiva del estudio de caso para trascender a la construcción de imaginarios por parte de los videojuegos. De esa forma, Alberto Venegas reflexiona sobre el rol de los videojuegos de guerra en el ámbito de las Relaciones Internacionales (especialmente a la imagen de las Fuerzas Armadas de Estados Unidos). Una visión que se complementa con la propuesta que, a continuación, presentan Ruth García, Begoña Cadiñanos y José Iván San José al explorar los traumas colectivos de la derecha estadounidense en la saga de videojuegos de *Tom Clancy's The Division*. Una lectura que se cierra con dos casos de excepcional actualidad (incluso una vez que se haya completado el proceso de edición y publicación de este libro), por un lado, el proceso de educación literaria a través de videojuegos que nos proponen Rocío Serrano y José Rovira culminando en un caso concreto: la recreación video-lúdica de la crisis política venezolana de manos de Antonio César Moreno.

El cuarto y último bloque completa este conjunto de reflexiones con la participación del videojuego al proceso de la memoria histórica a través de su reconstrucción del pasado. En ese sentido, dos son los principales periodos históricos que aparecen en las páginas finales del libro: la Guerra Fría (desde la óptica general propuesta por Jesús Sahuquillo al análisis concreto de la saga *Metal Gear* de Rubén García) y el conflicto israelí (a través de las posibilidades docentes de un amplio número de videojuegos que emplean Ana María Martín y Silvia Verano).

Se ha reunido de esta manera un amplio conjunto de investigaciones, reflexiones y relatos que —estamos convencidos— encontrará diferentes tipos de interés en los distintos tipos de lectores interesados en los videojuegos como un artefacto cultural. Los editores nos sentimos especialmente orgullosos de las contribuciones que se han unido en este trabajo y asumimos —con cierta seguridad— que los diferentes tipos de lectores que accederán a esta obra encontrarán, al menos, un capítulo que les interesará y les ayudará a ampliar su forma de entender los videojuegos en el mismo presente que compartimos con ellos.