

## LOS VIDEOJUEGOS COMO PRODUCTOS CULTURALES

**Gisela Coronado Schwindt**

Universidad Nacional de Mar del Plata

**Juan Manuel Gerardi**

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad Nacional de La Plata

CONICET

### Introducción

Las fronteras temáticas de los historiadores se expandieron notablemente en el curso del siglo pasado. Temas, problemas, abordajes y enfoques fueron cuestionados a lo largo de una dilatada historia disciplinar<sup>1</sup>. En la actualidad, los campos de investigación se multiplican a un ritmo vertiginoso, que ni el más experimentado especialista puede reflejar, sino a partir de

tendencias, en un estado de la cuestión completo. La historia, predominantemente política durante gran parte del siglo XIX y principios del XX, dejó paso a una historia social y económica de largo alcance; que se subdividió en una multiplicidad de historias particulares que intentan explorar las experiencias históricas a menudo ignoradas durante largo tiempo. En efecto, el historiador se encuentra hoy ante una dispersión que supone un desafío intelectual

---

<sup>1</sup> Burke, P.: *Formas de hacer historia*, Madrid, Alianza, 1996, p. 11.

frente a las posibilidades de reconstruir las variaciones de sentido en una diversidad de prácticas sociales y apropiaciones culturales, a las cuales se les reconoce historicidad. Al mismo tiempo, entraña la dificultad de alejarnos cada vez más de la oportunidad de una historia total a partir de la realización de síntesis que contextualicen al tiempo que expliquen los estudios particulares. Dicho de otro manera, la irresuelta problemática de lo global frente a lo individual, de las generalidades a las excepcionalidades, del caso aislado a las recurrencias históricas.

El interés de los historiadores se ha desplazado de la historia económica a la historia social, de la social a la cultural. De las élites y sus vínculos familiares a las facciones y los grupos de apoyo, de las clases populares a los sectores medios, de la historia de las mujeres a las relaciones de género. La investigación se amplió al conjunto de las actividades sociales, ya sean de la vida cotidiana o el

conocimiento del universo, de la reflexión especulativa del hombre al trabajo y la producción, y todas y cada una de ellas tienen igual significación. Las fuentes, el material indispensable con el cual el historiador se acerca a la realidad que pretende indagar, también se ampliaron con el tiempo. El “hombre” produce una pluralidad de productos culturales que reflejan su existencia, sus modos de hacer, vivir, trabajar, sentir, divertirse y morir. Todos estos objetos están cargados de una significación social disponible para el estudio del contexto de producción, circulación y uso. Constituyen implementos que la sociedad crea para asegurar su subsistencia y perpetuar la memoria.

El reconocimiento de esta operatoria por el historiador moderno es lo que ha permitido abastecer el pensamiento que lleva a la formulación de nuevos interrogantes que continúan expandiendo los márgenes de esta disciplina. La práctica profesional que aparece

formalizada como un sistema ordenado, en realidad oculta el error de observar perspectivas historiográficas desde un enfoque general, sin considerar el proceso de creación, interpretación y reelaboración individual que cada historiador realizó para llegar a la situación actual. Todo parte de una saludable costumbre de trasgredir los límites de la especialidad, reconociendo la potencialidad de abordar nuevos estudios que renuevan el campo disciplinar al tiempo que favorecen el contacto con otras ciencias sociales. Esta imperfecta, pero necesaria interrelación, es acaso una consigna irresoluta antes que una certera práctica profesional. No obstante, constituye una de las principales vías a través de las cuales realizar una contribución a los estudios históricos desde una perspectiva cultural.

En ese marco, en primer lugar, es necesario reconocer las formas, los implementos y los modos en que

se construyen los discursos sobre el pasado. En la actualidad, los procedimientos que sintetizan una memoria que articula la conciencia histórica en la vida de una sociedad<sup>2</sup> reconocen una gran variedad de soportes virtuales como el cine, la televisión, el internet que si bien no suplantán a aquellos más tradicionales, como el libro de texto, tienen una influencia en las operaciones cognitivas sobre el conocimiento de la historia. Nuestro objetivo es reflexionar sobre las particularidades de los videojuegos como producto cultural y potencial objeto de estudio para el historiador, tanto por su intervención activa en la construcción narrativa de la historia como por su inserción en una red de relaciones que remiten a la cultura histórica de cada sociedad.

---

<sup>2</sup> Rösen, J.: "¿Qué es la cultura histórica?: Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia", 2009 [Unpublished Spanish version of the German original text in Füssmann, K., Grütter, H.T. and Rösen, J. (eds): *Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Keulen, Weimar and Wenen, Böhlau*, 1994, pp. 3-26.

Existen innumerables iniciativas en marcha que abordan la cuestión con desigual resultado, desde proyectos institucionales, llevados a cabo en universidades de todo el mundo, investigaciones individuales, análisis de mercadeo, hasta recopilaciones de los diseñadores que presentan el producto, experiencias de los *gamers*, foros de discusión, tutoriales<sup>3</sup> de youtube, etc. El videojuego<sup>3</sup> está instalado en los principales debates académicos y sociales. La sociedad, por ejemplo, cuestiona el uso del tiempo por parte de los jugadores en una actividad aparentemente improductiva y los mensajes sociales que transmite, pues se los acusa de incitar la violencia, promover el vandalismo y la holgazanería. En el ámbito de la investigación académica, en función de la bibliografía al respecto, la cuestión se ha centrado particularmente en el campo de la didáctica y la pedagogía. Los autores se dividen —simplificando quizás en

---

<sup>3</sup> Cfr. Gil Juaréz, A. y Vida Mombiela, T.: *Los Videojuegos*, Barcelona, Editorial UOC, 2007.

exceso el problema— entre aquellos que no le atribuyen ningún valor en la formación intelectual de los alumnos y los que ponderar el desarrollo de distintas capacidades cognitivas asociadas a la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la formulación de estrategias. En general, existen matices respecto de la capacidad de promover el interés de los alumnos hacia un tema histórico que puede estar abordado en un videojuego discutiendo si sólo tiene un efecto motivador o el docente puede extraer algún conocimiento previo de esas experiencias de juego. Es decir, si los conocimientos son factibles de ser aplicados en distintos contextos, y si éstos tienen algún valor educativo. A pesar del interés que puedan tener estas controversias, nuestro punto de atención se centra en un ámbito diferente. En la siguiente sección apuntaremos elementos que intentan aportar evidencia que nos permita delinear un objeto de investigación como un producto cultural complejo, cuyo

grado de inserción social está marcado por la extensión de su uso y la existencia de una reflexión concreta sobre sus implicancias sociales.

### **Sobre el uso de los videojuegos**

Jesper Juul plantea que en los últimos años se produjo un movimiento sísmico que transformó al jugador típico de videojuegos, catalogado según un criterio etario como un adolescente, borrando las fronteras de género y edad. Esa modificación implicó cambios en las condiciones de uso de los juegos pues éstos ya no requieren de un tiempo de juego específico sino que se ajustan a los contextos sociales que las personas disponen<sup>4</sup>. Esto en gran medida es posible gracias a la variedad de plataformas de reproducción que ofrece la industria. Así, el videojuego fue resituado en la vida de los jugadores. La posibilidad de

---

<sup>4</sup> Juul, J.: *A Casual revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London, Press Cambridge, 2010, p. 1.

comenzar una partida del juego favorito en el teléfono móvil o tenerla disponible en la computadora portátil permitió que se transformarán en un medio de ocio cotidiano que no necesariamente supone un alto en las actividades diarias ni las interrumpe sino simplemente se convierten en una pausa, empleada en el tiempo disponible que los usuarios utilizarían para otros fines. Sumado a ello, se produjo otro fenómeno que es la ampliación del público al que están dirigidos concitando la atención de personas que no se consideraban parte del mundo de los *gamers*. Del mismo modo, conectó a individuos cuyo interés en los juegos era preexistente y las nuevas tecnologías permitieron una experiencia más acorde a la edad que otrora proporcionarían los juegos de mesa de la infancia.

El creciente atractivo que generan estos dispositivos lúdicos, por parte del ámbito académico<sup>5</sup>, puede ser

---

<sup>5</sup> Jiménez Alcázar, J. F.: “Cambio de época versus época de cambios.

comprendido en función del grado de penetración social y la expansión del uso entre la población. En la Argentina, la Dirección Nacional de Industrias Culturales dio a conocer en diciembre de 2014, el informe “Computadora, internet y videojuegos”, realizado por el Sistema de Información Cultural de la Argentina<sup>6</sup>, gracias a los datos proporcionados por la Encuesta Nacional de Consumos Culturales y Entorno Digital del año 2013. La Secretaría de Cultura de la Nación llevó adelante esta iniciativa con el fin de “conocer los gustos, las preferencias, los usos y las percepciones y las valoraciones de los argentinos respecto de la cultura en general, y de los consumos culturales en particular”<sup>7</sup>. En la confección participaron la Universidad Nacional de General

---

Medievalistas y nuevas tecnologías”, en A. Neyra y G. Rodríguez (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Vol. 1, Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales, 2012, pp. 39-52.

<sup>6</sup> <http://sinca.cultura.gob.ar/noticias/i.php?id=19> Fecha de consulta: 5, enero, 2015 (realizadores).

<sup>7</sup> <http://sinca.cultura.gob.ar/noticias/i.php?id=19> Encuesta General de Consumos Culturales, p. 2.

San Martín y la Universidad Nacional de Tres de Febrero. La muestra se compuso de personas de 12 años en adelante pertenecientes a 6 distritos estratégicos en los que se dividió la población del país, de los cuales, se encuestaron 3574 casos efectivos, en ciudades de más de 30.000 habitantes. El cuestionario poseía unas 128 preguntas, la mayor parte de ellas de opción múltiple, con un carácter semiestructurado. Además de la sección específica dedicada al uso de pantallas interactivas, la encuesta indaga sobre el consumo de música, producciones audiovisuales, lectura, el nivel de penetración cultural de las nuevas tecnologías, los gastos de equipamiento tecnológico y otras prácticas de consumo.

Los datos proporcionados por la encuesta son de suma importancia para comprender, siguiendo la metáfora geológica empleada por Juul, el “sacudimiento sísmico” que la tecnología provocó en las vidas de las personas. Una de

las principales cuestiones que destaca la encuesta es que la penetración de la computadora tendrá un alcance similar al del televisor en el siglo pasado, un dato no menor si tenemos en cuenta que es una de las principales vías de acceso a los medios de información y comunicación. El 71% de los argentinos encuestados tiene PC, el 68% es usuario, el 65% se conecta a internet y el 60 tiene conexión en su casa con un promedio de uso diario de dos horas y media. Otro de los datos que destaca el informe es que entre los consumos digitales con un crecimiento exponencial, el teléfono celular lleva la delantera puesto que suple otros dispositivos en funciones tan comunes como escuchar música y radio, acceder a internet o jugar.

Respecto de los videojuegos, el 30% de los consultados consume y juega en distintas plataformas. Es una referencia que puede tener una doble interpretación. Por un lado, puede considerarse un número exiguo respecto

del total de la población, variable según la muestra, predominancia de la franja etaria, sexo, condición social, intereses, etc. Por otro lado, revela un grado de inserción social elevado como medio de recreación frente a otras modalidades con las que guarda una relación de complementariedad. Este aspecto es interesante puesto que muestra que se trata de un producto cultural en expansión que comienza a estar imbricado en prácticas de ocio y divertimento, junto a las más tradicionales como el cine, el deporte, los programas de televisión y la lectura. Las cifras son alusivas en este caso, puesto que del 30% del total un 6% juega todos los días, 13% algunos días a la semana, un 7% ocasionalmente en el mes, 3% en ciertas épocas del año y el 1% restante no tiene registro de su actividad.

El promedio de horas empleadas en esta actividad es de una hora en el 54% de los casos encuestados. Mientras que un porcentaje no menor del 23% lo hace al menos por

dos horas. El crecimiento del consumo de computadoras en la Argentina hace que el 17% de los que juegan videojuegos lo hagan en este dispositivo de manera prioritaria y un 3% lo utilice como complemento. Las consolas ocupan el segundo lugar con un 9% de los usuarios principal medio de juego y un 3% que la emplean de forma secundaria. Este dato se debe, probablemente, al alto costo que tiene en el mercado y la inversión necesaria para adquirir los nuevos juegos y los implementos que completan la experiencia. En último lugar se sitúan los celulares, con un marcado incremento, gracias al desarrollo de juegos destinados al público de las aplicaciones telefónicas.

Los videojuegos son, por naturaleza, la industria cultural digital de mayor crecimiento del sector. Dentro del mundo audiovisual, tienen la más amplia gama de dispositivos de reproducción (videos portátiles, relojes con juegos, MP 4, celular, Arcade, consolas, PC) y soportes de

almacenamiento (casetes, diskette, pendrive, disco rígido, cd, juegos on-line, aplicaciones). Asimismo, la innovación tecnológica permitirá su difusión en otros dispositivos como televisores inteligentes, herramientas de realidad virtual o aumentada, etc., ejerciendo una atractiva influencia sobre personas de diferentes edades, lo que los convierte en un desarrollo cultural de notable envergadura, cuyas manifestaciones exceden lo meramente recreativo.

### **Videojuegos e investigación histórica: posibilidades de abordaje**

Como punto de partida para la investigación es necesario seleccionar y definir el universo de análisis a partir de establecer las categorías analíticas. Existen diversas formas de concebir a los videojuegos, destacando las propiedades y limitaciones. No existe una definición aceptada de lo que un juego podría ser, las definiciones



dependen mucho de la disciplina y lo que las personas creen que son para ellos. Wittgenstein<sup>8</sup> argumentó que es imposible tener una definición única, y que una clasificación exacta no es necesaria para estudiar los juegos de manera efectiva. No obstante, consideramos que sigue siendo provechoso establecer al menos los criterios que ordenan las tipologías.

Existen tres grandes áreas que proponen definiciones de videojuegos: literatura de juegos, bibliografía de juegos de entretenimiento y textos de aprendizaje basado en juegos digitales. Ellington y colegas<sup>9</sup> definen un juego por dos características: reglas y competencia. Caillois<sup>10</sup> define cuatro tipos diferentes de juegos: los que implican competencia, oportunidad, simulación y lo que él llama

---

<sup>8</sup> Wittgenstein, L.: *Philosophical Investigations* (3rd edn), Oxford, Basil Blackwell, 1976.

<sup>9</sup> Ellington, H., Addinall, E. & Percival, F.: *A Handbook of Game Design*, London, Kogan Page, 1982.

<sup>10</sup> Caillois, R.: *Man, Play and Games*, New York, Free Press, 2001.

vértigo. Las definiciones de los diseñadores de juegos comerciales muestran una perspectiva diferente. Chris Crawford<sup>11</sup> sostiene que los elementos que definen un juego son la representación (por ser una versión formalizada y fantástica de la realidad), la interacción (con otras personas o con el juego en sí), conflicto o desafío, y la prestación de un ambiente seguro, uno donde las consecuencias de las acciones no se sostienen en la realidad. Otros diseñadores han incluido aspectos más intangibles como la jugabilidad y la diversión en sus definiciones. Oxland dice que los videojuegos son definidos por las normas y límites, comentarios, una interfaz para el mundo del juego, sensibilidad, contexto, objetivos, misiones y retos, un ambiente de juego y jugabilidad<sup>12</sup>, mientras Koster ofrece una definición mucho menos detallada, diciendo

---

<sup>11</sup> Crawford, C.: *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, CA, Osborne/McGraw Hill, 1984.

<sup>12</sup> Oxland, K.: *Gameplay and Design*, Harlow, Addison-Wesley, 2004.

simplemente que los juegos son puzzles para resolver, ejercicios para el cerebro. No es sorprendente que haya un mayor enfoque en la experiencia del usuario en las definiciones de los diseñadores del juego que se describen aquí<sup>13</sup>. Además de teóricos del juego y diseñadores, también hay definiciones realizadas por los investigadores en el ámbito del aprendizaje. Dempsey y otros definen un juego como una actividad que implica uno o más jugadores, con objetivos, limitaciones, beneficios y consecuencias<sup>14</sup>; mientras que Prensky describe seis elementos estructurales de los juegos: reglas, objetivos, resultados y retroalimentación, la competencia o desafío, la interacción, y la representación o la historia<sup>15</sup>. Según Jiménez Alcázar<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Koster, R.: *A Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005.

<sup>14</sup> Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A. y Casey, M. S.: "Forty simple computer games and what they could mean to educators", *Simulation & Gaming*, 33, 2, (2002), pp. 68-157.

<sup>15</sup> Prensky, M.: *Digital Game-Based Learning*, New York, McGraw Hill, 2001.

<sup>16</sup> Jiménez Alcázar, J. F.: "Cruzadas, cruzados y videojuegos", *Anales de la*

el entorno virtual del videojuego, que comprende entre otras cuestiones la ambientación, los efectos sonoros y la música, es uno de los aspectos decisivos de las distinciones de géneros y un factor explicativo del grado de penetración social del medio<sup>17</sup>.

De este complejo mundo de definiciones y clasificaciones los videojuegos que nos interesan son aquellos que traman sus argumentos en base a algún tipo de relación con la historia. Una gran parte del conocimiento del pasado que tienen las personas, que no está mediado por la lectura de libros de texto de historia, deriva directamente de la estructura argumental de los juegos de contenido históricos, el cine y la TV. Es cierto que en muchas ocasiones sólo comprenden la referencia a cierta terminología básica de aquellas sociedades pretéritas,

---

*Universidad de Alicante*, Historia Medieval, 17 (2011), p. 369.

<sup>17</sup> Whitton, N.: *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in Higher Education*, New York and London, Routledge, 2010, p. 20-22.

circunscripta en la mayoría de los casos, al ámbito militar. Se trata de un saber específico que requiere ser contextualizado y puesto en perspectiva.

El videojuego tal cual lo concebimos es una recreación, una manipulación y un factor de simulación histórica, y dependiendo el tipo de juego (de rol, estrategia, simulación o de misión) pueden desarrollar ciertas capacidades en los usuarios, como “estrategias cognitivas de planificación y habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas; habilidades de retención de la información y de búsqueda de información; habilidades analíticas, organizativas, creativas y metacognitivas; desarrollar la capacidad de autocontrol y autorregulación; la capacidad para emplear símbolos; introducir en un proceso de pensamiento ordenado; favorecer la repetición instantánea”<sup>18</sup>, etc.

---

<sup>18</sup> Díez Gutiérrez, E. J. (coord.): *La diferencia sexual en el análisis de los*

Paralelamente a estos conceptos, el videojuego puede ser analizado desde una perspectiva culturalista. El término “cultura” se revela complejo, con múltiples usos y diferentes significados. Si nos remitimos a los diccionarios las acepciones se relacionan con “arte” y “costumbres, normas e ideas”, remarcando su creación y reproducción social. Todas estas dimensiones se muestran relevantes en la consideración del videojuego como fenómeno cultural en tanto normas y prácticas de los jugadores<sup>19</sup>. La condición última que debe tener un videojuego para ser considerado como un producto cultural es la de distinguirse por sobre los demás, estableciendo sus reglas y valores a lo largo del tiempo. Alrededor de estos dispositivos se crea una “cultura del videojuego” en donde el jugador para ser miembro de la misma no sólo debe saber cómo jugar, sino tiene estar bien

---

videojuegos, España, Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales), CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia), 2004, p. 323.

<sup>19</sup> Frans, M.: “Culture”, en: Wolf, M. y Perron, B. (edit), *The Routledge Companion to video game studies*, New York, Routledge, 2014, p. 293.

informado sobre los lanzamientos de juegos y sus secretos y manejo de los sitios y tutoriales en internet. Toda esta información debe ser socializada con sus pares para lograr una identificación y marca de identidad.

Esta veta cultural de los videojuegos habilita su consideración como objeto de investigación. Para ello, corresponde diferenciar cuatro planos que constituyen, entre otros tantos, perspectivas de abordaje y análisis. En este sentido, a nuestro modo de ver, podemos enfocar la cuestión desde la historia de los videojuegos (su evolución, avances y técnicas); la utilización del videojuego (edades, grupos, géneros, perfiles económicos de los usuarios); los videojuegos como trasmisores de información sobre la sociedad que los ha producido, y por último, su potencial, siempre cuestionable y polémico, como material didáctico. Lo que daría origen, en primer lugar, a una lectura histórica de los videojuegos, que implicaría una historia social de su

contexto de producción y de las ideas en las que se basan, así como los intereses y los objetivos empresariales, etc. En segundo lugar, un estudio de las versiones históricas transmitidas por los videojuegos. Esto nos lleva a concebir a estos medios como el resultado de un determinado periodo histórico en una específica coyuntura técnica cultural, en el marco de una política comercial.

Este tipo de abordaje plantea una serie de problemáticas básicas que se relacionan con los disímiles objetivos a los que aspiran la historia y los videojuegos. La historia intenta comprender el pasado a partir del estudio de distintos tipos de fuentes, y por lo tanto apela a complejizar nuestra mirada de los tiempos pretéritos. Mientras que los videojuegos, en primer lugar deben cumplir la misión de entretener, y su vínculo con la historia es la de evocar a partir de ciertas representaciones. El juego transmite otra clase de información, pues en ellos se

pueden encontrar emociones expresadas, paisajes, sonidos, realidades simultáneas y superpuestas, que no necesariamente guardan un estricto rigor histórico, pero que de igual forma son interesantes para comprender las convenciones sociales del género en el que se constituye una mirada del pasado. Esto es, la forma en que el medio concibe, utiliza y divulga la historia a partir de la condensación, la síntesis y la simbolización de los procesos y acontecimientos. Los videojuegos “juegan” con la verosimilitud. Desde este punto de vista, si los concebimos como una forma de narración, podemos analizar su lenguaje en los términos del formato que presentan, y constituir una imprescindible crítica textual. Lo que llevó en los últimos años a la conformación de teorías historiográficas de los videojuegos, que exploran las diversas dimensiones discursivas de estos medios de entretenimiento, que no sólo apelan a describirlos como

una práctica cultural vinculada al ocio ni se limitan a explicar el modo en que, de forma mediada, reflejan aspectos de la sociedad que los producen.

A la pregunta de que si el video juego puede concebirse como una potencial fuente en el estudio de los medios de recreación, la respuesta obvia es sí. No obstante, los investigadores no están unánimemente de acuerdo en si se pueden extraer conclusiones respecto de las miradas de la historia en una época por la influencia de las mediaciones que determinan el formato último del producto. El historiador tiene la tarea de establecer la conexión de los discursos que transitan en los juegos con elementos culturales, económicos y políticos, para establecer qué miradas del pasado y el presente proponen.

Desde nuestro punto de vista, las nuevas tecnologías y su aplicación en la invención de dispositivos lúdicos, se presentan como un nuevo horizonte de investigación

histórica del mismo modo que constituyen un desafío para el abordaje de la disciplina. Plantean la necesidad de trabajar en conjunto con especialistas de diversas formaciones académicas.

### **Conclusiones**

El concepto de cultura aplicado a los juegos digitales nos enfrenta a un mundo complejo y desafiante que no se resume a la indagación sobre la creación del producto. Dirige nuestra atención al desarrollo del juego, los valores artísticos, las prácticas del jugador, los intercambios que establecen los miembros de la comunidad de *gamers*, el modo en que el grado de penetración tecnológica de cada sociedad incide en su expansión y condiciona sus usos, las políticas de mercadeo, la aceptabilidad social y la investigación académica sobre la transposición de habilidades adquiridas, etc.

En la actualidad, cada una de estas facetas tiene un marco de discusiones propio, con un lenguaje singular. La producción bibliográfica comprende un rango muy variado de especialistas que se dedican al tema, con preponderancia de investigadores que conciben al videojuego como un fenómeno social del mundo moderno que llegó para instalarse produciendo transformaciones a nivel comunicacional, en las formas de interacción y en la transmisión de información. La centralidad atribuida en este campo a las prácticas de intercambio entre los jugadores, la retroalimentación que promueven las empresas para probar y perfeccionar sus productos y los estudios estadísticos sobre el segmento de la población que integra la comunidad activa, demuestra la existencia de una lógica social que se despliega a partir de los más variados medios. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación cumplen un rol central al permitir interactuar a los

jugadores, dejar constancia de su experiencia y validar sus conocimientos en foros que refuerzan la idea de una cultura de los videojuegos.

Todos estos elementos nos permiten aseverar que existe un campo de investigación de notable interés para el historiador. El mismo no se circunscribe al estudio de los medios de recreación y ocio, ni siquiera a las pautas de uso del tiempo libre, sino que se despliega ante nosotros como un conjunto de temas y problemas que requieren la actuación conjunta de los científicos sociales con la mirada atenta del observador participante.

Consideramos que en la historia las posibilidades son amplias puesto que, como ya hemos enunciado, se puede abordar la cuestión desde muy diversas perspectivas. Una historia cultural de los videojuegos procedería relacionando el contexto de producción de los juegos, su evolución técnica, con el perfil de los jugadores, estableciendo así el

modo en que inciden las tecnologías en la vida de las personas, y cómo las prácticas sociales se modifican a partir de la ampliación de las opciones que brindan los soportes utilizados para su reproducción. Esto nos brindaría información sobre el tipo de sociedad que produjo el producto. Respecto de ésta última cuestión, en lo que refiere a los juegos de contenido histórico, se buscaría establecer las versiones que transmiten, las convenciones que reproducen, el grado de verosimilitud de la ambientación, la reconstrucción de los personajes y las escenas narradas.

Los videojuegos constituyen un desafío que los historiadores apenas comienzan a revisar. Tenemos la oportunidad de evaluar cómo usar las posibilidades del medio para transmitir información, combinando imágenes y palabras, haciendo partícipes a nuestros interlocutores y creando estructuras analíticas que reflejen los cambios en

los modos de aprehensión. Las convenciones de los géneros nos pueden ayudar a comprender cómo han sido asimiladas las vertientes de la historia, cuáles de ellas han calado más profundo en la sociedad y saber hasta qué punto nuestras discusiones historiográficas tuvieron incidencia en la forma de pensar el pasado. La preponderancia de la gran historia política, basada en acontecimientos y en actos bélicos parece victoriosa en la arena de la difusión artística de los videojuegos, pero la batalla no parece haber concluido en virtud del éxito de los juegos de gestión que centran su atención en aspectos vinculados a los modos de reproducción social que incluyen incluso el estado sentimental de los personajes. No obstante, las nuevas visiones del pasado instan a pensar cómo podemos contribuir a proporcionar una idea más plural, matizada y reflexiva. Esto nos lleva a concebir a la historia en los videojuegos bajo un nuevo registro que no

busca la verdad histórica, sino que se interroga por las historias que pueden narrar los medios de ocio digital, que no necesariamente son incompatibles con la historia científica en función de los fines a los que aspira cada una. Las distintas maneras de representar y relacionarse con el pasado son producto de la específica construcción cultural de cada época, en la medida en que reflejan las relaciones, las expectativas, los deseos y aspiraciones de un gran número de personas, todos ellos, participan de la construcción del marco en el que se desenvuelven los videojuegos, y nos permiten imaginarlos en el futuro.

Esta breve glosa no pretendió ser de modo alguno exhaustiva, ni sentar un juicio de valor determinante. Simplemente, intentamos destacar de qué forma los horizontes de la historia social y cultural se amplían también al considerar la potencialidad de estos nuevos objetos de estudios en la cartera del historiador al concebir



la cultura como un todo integrado por múltiples aristas.

## Bibliografía

- Burke, P.: Formas de hacer historia, Madrid, Alianza, 1996.
- Caillois, R.: *Man, Play and Games*, New York, Free Press, 2001.
- Crawford, C.: *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, CA, Osborne /McGraw Hill, 1984.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A. y Casey, M. S.: “Forty simple computer games and what they could mean to educators”, *Simulation & Gaming*, 33, 2, (2002), pp. 68-157.
- Díez Gutiérrez, E. J. (coord.), *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, España, Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales), CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia), 2004.
- Ellington, H., Addinall, E. & Percival, F.: *A Handbook of Game Design*, London, Kogan Page, 1982.
- Frans, M.: “Culture”, en: Wolf, M. y Perron, B. (ed.), *The Routledge Companion to video game studies*, New York, Routledge, 2014.
- Gil Juaréz, A. y Vida Mombiela, T.: *Los Videojuegos*, Barcelona, Editorial UOC, 2007.
- Grütter, H.T. and Rüsen, J. (eds): *Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Keulen*, Weimar and Wenen, Böhlau, 1994.
- Jiménez Alcázar, J. F.: “Cruzadas, cruzados y videojuegos”, *Anales de la Universidad de Alicante, Historia Medieval*, 17 (2011).
- Jiménez Alcázar, J. F.: “Cambio de época versus época de cambios. Medievalistas y nuevas tecnologías”, en A. Neyra y G. Rodríguez (dirs.), *¿Qué implica ser medievalista? Prácticas y reflexiones en torno al oficio del historiador*, Vol. 1, Mar del Plata, Grupo de Investigación y Estudios Medievales, 2012, pp. 39-52.
- Juul, J.: *A Casual revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, London, Press Cambridge, 2010.
- Koster, R.: *A Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005.
- Oxland, K.: *Gameplay and Design*, Harlow, Addison-Wesley, 2004.

- Prensky, M.: *Digital Game-Based Learning*, New York, McGraw Hill, 2001.
- Rösen, J.: “¿Qué es la cultura histórica? Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia”, 2009 [Unpublished Spanish version of the German original text in Füssmann, k., Grütter, H.T. and Rösen, J. (eds): *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*. Keulen, Weimar and Wenen, Böhlau, 1994, pp. 3-26.
- Whitton, N.: *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in Higher Education*, New York and London, Routledge, 2010.
- Wittgenstein, L.: *Philosophical Investigations* (3rd edn), Oxford, Basil Blackwell, 1976.