

Introducción al Dossier: Videojuegos y su relación con la sociedad contemporánea: ejemplos y reflexiones desde miradas históricas y sociológicas

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón ^(*)

Los videojuegos son objetos sumamente complejos e interesantes, ya que son una muestra del desarrollo tecnológico de las últimas cinco o seis décadas, y muchos de sus avances han estado estrechamente relacionados con lo digital, la computación y el internet. Muestra de ello es que son una de las industrias más exitosas de todo el mundo, logrando frecuentemente más ganancias que la cinematografía o la música, y al ser sumamente consumidos desde hace décadas se han convertido en productos constitutivos de la era digital, como juguetes, como medios y hasta como formas de identidad, creando personajes y marcas fuertemente reconocidas; en donde se puede mencionar el caso de Súper Mario, pero existen muchos otros. Históricamente todas las sociedades han desarrollado formas de jugar, siempre cargadas de significados y como mecanismos de reproducción social, por lo que podría considerarse que los videojuegos son la manera de jugar de la era de la información, y contienen y circulan un gran número de mensajes y valores característicos de ese periodo, que comprende desde la masificación de la computación hasta nuestros días (Rodríguez Herrejón, 2022).

Son más que una mera forma de entretenimiento, ya que tienen impactos en la sociedad y a su vez son determinados por ella, forman parte de complejas redes económicas y hasta políticas, son herramientas que ayudan a incentivar las relaciones sociales y no de aislamiento, como se pensaba tradicionalmente, y contienen discursos nostálgicos, ya que son el reflejo de lo que se pensaba en la época en la que fueron creados, por lo tanto pueden ayudarnos a dar diferentes lecturas del mundo moderno, considerando que no existe una única forma de jugarlos, son muy variados en sus contenidos, categorías y públicos, ya que van cambiando aceleradamente, y no es lo mismo la forma en la que se juega ahora que hace cincuenta años (Belli y López Raventós, 2019).

(*) Licenciado y Maestro en Historia por la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (México), y Doctor en Historia por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile). Realizó un Posdoctorado PRODEP periodo 2019-2020 en la Facultad de Historia de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores 2021-2024. Correo: rodriguezherrejongf@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4299-8222>

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

Es por ello que a lo largo de los últimos años han aparecido numerosas publicaciones académicas referentes a videojuegos, sobre todo en Estados Unidos, y han estado enfocadas principalmente en su potencial como herramientas pedagógicas, ya que son altamente interactivos y gracias a ello pueden ayudar como apoyo para la educación, o lo mismo con la salud, ya que pueden favorecer al desarrollo y/o terapia de habilidades visuales y motrices. Pero en los últimos años también se han producido muchos trabajos en Iberoamérica enfocados a ese tipo de tecnologías, para poner un ejemplo podemos mencionar que para 2019 se llegó a una producción de 94 artículos académicos sobre videojuegos en habla hispana, con un 68% producidos en España, pero el resto en América Latina, con Colombia llegando a 15%, México a 5%, Chile a 4,3%, Ecuador a 3,9%, Perú a 2,9% y Argentina a 2,1%, con el resto de países (como Cuba, Venezuela y Bolivia) representando el 2% del total, mostrando la creciente importancia del sector (López Raventós y Belli, 2023).

Muchos otros trabajos en torno a ese tipo de tecnologías también se han centrado en los efectos sociales que producen, como el ocio, el vicio e inclusive la violencia. Sin embargo, debemos recordar las propuestas de la Construcción Social de la Tecnología, acerca de que la tecnología no es buena o mala en sí misma, y ni siquiera es neutral, ya que es construida socialmente y por lo tanto puede reflejar las preocupaciones, miedos y deseos humanos, y de ello dependen los usos y representaciones que se les otorguen (Bijker, Hughs y Pinch, 1989). Por lo que se enfatiza que los videojuegos efectivamente pueden contener muchos elementos sociales sumamente interesantes, y que pueden ser abordados desde varias perspectivas, ya que son capaces de narrar historias complejas, de forma similar al cine y contener elementos de memoria y representaciones del mundo real, usando locaciones y personajes históricos; pueden ser vistos desde la economía y la política, ya que han creado una industria tremendamente exitosa a nivel mundial; pueden ser vistos como una cuestión de género, al contener representaciones que refuerzan estereotipos o bien los combaten; y por supuesto, pueden ser vistos como elementos culturales que han creado identidades, modas, comunidades de interacción, personajes icónicos, lenguajes y dinámicas compartidas por amplios sectores poblacionales en las últimas décadas.

En fin, su potencial es bastante amplio, ya que pueden constituirse en documentos valiosos para explorar variados aspectos de nuestra realidad. En ese sentido, es importante recordar que en estudios sociales cuando escribimos sobre historia no lo hacemos por el pasado en sí mismo, lo hacemos para ayudar a reconocernos en el presente en un proceso de construcción del tiempo, el espacio y la realidad, con el objetivo de ofrecer respuestas a diversas problemáticas sociales actuales (Cavieres Figueroa, 2019). Es por esos motivos que el presente Dossier en la revista *Cuadernos del Ciesal*, se encarga precisamente de realizar algunas reflexiones críticas e

interdisciplinarios sobre temas convergentes respecto a problemáticas sociales que tienen que ver con videojuegos, sobre cómo se les imagina hoy, cuáles han sido algunos de sus usos contemporáneos y qué tipo de representaciones pueden construir.

Lo que se pretende es generar un espacio de reflexión centrado en América Latina, región que cada vez está más inmersa en la producción científica sobre videojuegos, con el objetivo de aportar algunas miradas sobre el papel que esos aparatos tecnológicos han jugado en nuestra sociedad contemporánea. Específicamente, el Dossier se compone de cuatro trabajos para observar problemáticas poco trabajadas dentro de los propios estudios sobre videojuegos, pero que sin dudas impactan fuertemente en lo social, como las hábitos y prácticas de los jugadores Latinoamericanos, el uso oficial por parte de los gobiernos para edificar proyectos educativos que tengan que ver con lo lúdico-digital, la formación de identidades nacionales, y los procesos de construcción de la virtualidad en el mundo de hoy (tanto en interacción, comunicación y creación de comunidades). Los textos son de cuatro investigadores de distintas universidades, concretamente de Chile, España, Estados Unidos y México, todos ellos con una amplia trayectoria en estudios tecnológicos y de videojuegos, o bien en el campo de los análisis socioculturales. A continuación, se mencionará una breve descripción de cada trabajo y de sus autores para que se tenga una idea del contenido general del número.

El primer trabajo es de Phillip Penix-Tadsen, titulado “Prácticas y características de los usuarios de videojuegos en América Latina”, él es miembro del Department of Languages, Literatures and Cultures, de la Universidad de Dalaware, Estados Unidos. El tema principal de su texto es que, para muchas personas en América Latina en el siglo XXI, los videojuegos se han convertido en el medio de comunicación y representación más significativo, es el medio al que acceden más y al cual dedican más tiempo y esfuerzo que ningún otro. Aunque hay muchas distinciones entre diversos tipos de videojuegos en términos del origen geográfico de su desarrollo, las perspectivas políticas de sus mundos virtuales, los modelos empresariales de sus publicadores y las fuentes de financiación que apoyan su diseño y desarrollo, todos comparten una influencia descomunal y un impacto inmenso sobre la sociedad en todas partes de América Latina y del mundo hoy en día. A pesar de su popularidad e influencia, todavía tenemos relativamente pocos datos sobre los hábitos, rasgos y particularidades de la población de usuarios de videojuegos vistos de manera regional. Por lo que se ofrece un recorrido detallado de los estudios, cifras y estadísticas disponibles en una multitud de fuentes estatales, académicas y privadas que nos ayudan a definir las prácticas y características de los jugadores Latinoamericanos. El objetivo es aportar datos para superar estos obstáculos, y en última instancia nos permitirá comprender mejor a los jugadores de videojuegos en América Latina.

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

El segundo texto es de Noelia Rodríguez Prieto, titulado “La caracterización de los Capas de la Tormenta como un movimiento nacionalista de liberación nacional en *The Elder Scrolls V: Skyrim*”, ella es miembro del Instituto Universitario de Investigación en Estudios Latinoamericanos, de la Universidad de Alcalá, España. La temática principal del trabajo es mostrar cómo los videojuegos sirven como medios sumamente efectivos para circular elementos de identidad nacional usando el ejemplo de un caso específico que es sumamente exitoso comercialmente y que contiene fuertes características de nacionalismo nórdico y germano, incluyendo sus mitologías, e inclusive llega a mezclarlas hasta ciertos puntos. Esto se hará mediante el análisis del contenido de ese juego, desarrollado por Bethesda Softworks, y sus representaciones de guerras civiles, mitos fundacionales, rangos jerárquicos y ordenamientos de lo social. Específicamente se analizará la caracterización de los Capas de la Tormenta (una facción del juego) como un movimiento de liberación nacional, según una interpretación basada en los marcos conceptuales planteados por los teóricos del nacionalismo sobre las movilizaciones nacionalistas. Además, el trabajo profundizará en cómo el uso de ese tipo de elementos de identidad es utilizado para el entretenimiento y pueden formar percepciones falsas de la realidad, pero que al mismo tiempo pueden llegar a ser aceptadas por amplios sectores de consumidores, que en el caso de los videojuegos llegan a los millones. Lo que nos ayudará a preguntarnos qué tanto de lo que consumimos dentro de esos medios en realidad refleja cosas fácticas, ya que hoy en día hay videojuegos que contienen nacionalismos de distintas partes del mundo.

El tercer trabajo es de Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, titulado “Historia e identidad nacional contenida en videojuegos: ejemplos contemporáneos de *Serious Games* en América Latina”, él pertenece al Centro de Estudios Históricos, de El Colegio de Michoacán, México. El tópico central de su trabajo es que en los últimos años ha habido varios debates en torno a la eficacia de los videojuegos como herramientas didácticas, ya que al ser altamente interactivos se puede aprender mucho con ellos, pero en muchas ocasiones aún se les mira con desconfianza, por estar frecuentemente relacionados con representaciones de vicio, ocio y violencia. En ese sentido, los juegos comerciales que se venden en escala masiva, contienen muchos elementos históricos y de identidad, pero tienden a ser bastante inexactos, ya que su objetivo principal es entretener, sin embargo, también existen otros tipos de juegos, los que son creados exclusivamente con el propósito de servir como herramientas educativas, creados por equipos de profesionales y expertos. Por lo tanto, dentro del texto se ejemplifican algunos casos de juegos contemporáneos impulsados desde políticas públicas que contengan nociones de identidad nacional o contenidos históricos, para reflexionar sobre su importancia como medios

de transmisión, ya que sin dudas ayudan a dibujar ideas de la realidad y deben ser catalogados como *serious games*. Específicamente se vieron casos de algunos esfuerzos hechos por profesionales, en historia y disciplinas afines, desde varios países de América Latina, como Argentina, Chile, Ecuador, México y Perú, para observar cómo se han construido proyectos educativos en años recientes utilizando esas nuevas tecnologías para el impulso de la identidad nacional y, al mismo tiempo, se problematiza sobre los retos que persisten en torno a ese tipo de programas.

Por último, el cuarto texto es el de Jaime Vito Paredes, titulado “El desafío de los videojuegos a las formas de enunciación de lo social en las formaciones sociales contemporáneas”, él pertenece al Instituto de Historia, de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile. La propuesta central de su trabajo tiene que ver sobre el impacto que genera en el concepto de videojuego como Testimonio y como Objeto de estudio historiográfico, en la reflexión se abordará la cuestión de la construcción del mundo virtual en el que vivimos hoy en día, ya que desde hace décadas los videojuegos han ayudado a formar una nueva realidad digital (junto con otros medios), y el juego por medio de la WEB es el ejemplo más claro de ello, ya que existen amplias comunidades de jugadores en línea que en realidad no se conocen, pero conviven, eliminando cuestiones como las fronteras nacionales; para mostrarlo se usan diversos ejemplos específicos. Esos sujetos virtuales tienen formas de entender lo social, lo histórico, y hasta lo personal únicamente a partir de sus experiencias virtuales, por lo que nos encontramos en nuevos desafíos en la historiografía, en donde tenemos que preguntarnos cómo se han formado los últimos 40 años, lo virtual y su impacto en lo social, llegando a lo que se podría considerar como el nuevo realismo de hoy en día. En el trabajo se analizan los efectos de estos problemas en la representación historiográfica y de qué manera al pensar lo social ya no sólo interconectado con lo natural sino también diferenciado entre artefactos culturales complejos y confundido entre estos, va perdiendo su centralidad exclusivamente humana. La reflexión apunta a pensar especialmente a la historiografía y al modo como eventualmente desde sus conceptos y modelos teóricos va transformando el contenido de la ya clásica definición de la historiografía como historia social.

En suma, consideramos que el presente Dossier sobre la temática de los videojuegos y sus impactos en lo social podría resultar en un aporte realmente significativo para ayudar a comprender varios aspectos del mundo contemporáneo en nuestra región, concretamente sobre diversas formas de relacionarse, de crear identidad nacional, transmitir estrategias de enseñanza y crear formas de ver el mundo, lo que podría ayudar a que se realicen más investigaciones sobre videojuegos centrados en América Latina, ya que existen, pero son escasos. En términos generales este tipo de investigaciones también nos pueden ayudar a tratar de comprender de

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

forma más profunda algunos aspectos de la moderna cibercultura, ya que durante los últimos cincuenta años la sociedad se ha transformado para orientarse a lo digital y está marcada por la fuerte interacción e inclusive dependencia respecto de tecnologías virtuales para todos los aspectos de la vida, por lo que es necesario saber cómo se ha construido y cómo funciona ese mundo mediático e interconectado (Lévy, 2007). Por supuesto, la intención no es cerrar la temática, sino todo lo contrario, como se ha dicho el propósito es tratar de crear espacios de diálogo sobre estos novedosos temas que impactan en lo social.

Bibliografía

Belli, S. y López Raventós, C. (2019). Arqueología cultural de los videojuegos. Entre discursos nostálgicos, experiencia del gamer e innovación tecnológica. *Antropología Experimental*, 19, 51-66.

Bijker, W.: Hughs, T. y Pinch, T, (1989). *The social construction of technological systems: new directions in the sociology of technology*. Cambridge, MIT Press.

Cavieres Figueroa, E. (2019). *El oficio de historiar. Entre pasados y futuros*. Marcial Pons y Universidad de Alcalá.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana.

López Raventós, C. y Belli, S. (2023). Análisis bibliométrico y de redes sociales aplicado a la investigación Iberoamericana en videojuegos. La construcción de un campo de estudios, influencias teóricas y líneas de investigación. En: Miguel Ángel Gutiérrez López y Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón (coords.), *Formas de ver y escribir la historia. Experiencias y preocupaciones historiográficas contemporáneas* (pp. 163-191). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

Rodríguez Herrejón, G. F. (2022). *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*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.