E-ISSN: 2452-4611

El potencial de los videojuegos como fuentes para las humanidades

The potential of video games as sources for the humanities

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón
ENES Morelia – UNAM (México)
rodriguezherrejongf@gmail.com

Resumen

este trabajo reflexionará sobre el potencial que pueden tener los videojuegos como fuentes para las humanidades, al ser medios sumamente éxitos y capaces de contener y circular representaciones culturales complejas, lo que los transforma en documentos.

Palabras clave: videojuegos, medios, mensajes, fuentes históricas.

Abstract

This work will reflect on the potential that videogames can have as sources for the humanities, as they are extremely successful media and capable of containing and circulating complex cultural representations, which transforms them into documents.

Keywords: video games, media, messages, historical sources.

Introducción

Desde hace algunas décadas la historia, como disciplina académica, se ha distanciado de las consideraciones absolutistas sobre su cientificidad, al considerar que en realidad se construyen y reconstruyen distintas experiencias e interpretaciones en el tiempo; en lugar de hechos específicos verificables sin lugar a dudas. Al mismo tiempo, las fuentes también se han replanteado, para abrirse a una gama más amplia de posibilidades, ya que en antaño únicamente los documentos producidos de manera oficial, como los estatales, eran los validos para construir interpretaciones históricas, pero no es así, ya que en realidad todas las huellas producidas por los seres humanos tienen la posibilidad de contener y perpetuar sus formas de vida, imaginación y cultura. Los objetos, las imágenes, los sueños, la música y hasta el ocio, se han convertido en documentos valiosos para realizar investigaciones y, de hecho, en muchas ocasiones ayudan a reconstruir problemas que no podrían trabajarse desde lo tradicional.

Una de esas fuentes son los videojuegos, que pueden ser entendidos como documentos históricos desde dos perspectivas, ligadas entre sí. En primer lugar, como medios, ya que nos informan sobre el desarrollo de la tecnología en la sociedad actual, enfocada a lo digital y la interconexión y, en sí mismos, están fuertemente ligados a los cambios y usos de la computación y el internet. En segundo lugar, también pueden ser entendidos como mensajes, capaces de contener y circular cultura, ya que algunos juegos como las sagas de Castlevania (desde 1986) Metal Gear (desde 1987), Final Fantasy (desde 1987) o Age of Empires (desde 1997) usan distintos elementos de la cultura, como la mitología, el folclor, el pasado o algunas críticas sociales (la guerra nuclear o el ambientalismo), para construir mundos que sirvan de sistemas de referencias para sus usuarios. La intención de este trabajo será dibujar a los videojuegos como fuentes valiosas para la historia, al igual que muchos otros medios considerados en antaño poco serios y, entender que, somos nosotros los historiadores los que seleccionamos las fuentes en función de los problemas que queramos abordar.

La elección de las fuentes.

Somos nosotros los historiadores los que eligen las fuentes, y no escribimos en función única del pasado, ya que siempre nos colocamos desde nuestro presente para llevar preguntas a través del tiempo, y responder históricamente a problemáticas actuales. Bajo esa consideración es que podemos argumentar que, la elección de las fuentes históricas siempre tiene que ver con la problemática que se este trabajando, a través de un proceso de selección, ya que en realidad no existen vías únicas para responder a las preguntas hechas por los historiadores. Pero no siempre se consideró así, ya que desde el siglo XIX las ciencias sociales pretendían imitar la cientificidad de las ciencias exactas, y la labor de algunos historiadores como Leopold Von Ranke fue determinante para ello. En gran parte gracias a sus esfuerzos se le atribuyó un valor de fuente oficial a la documentación producida por el Estado, lo que les dotaba de un elemento de comprobación. Bajo ese paradigma de cientificidad se construyeron cánones para la academia histórica, que tenía que ser lo más objetiva posible y dar fe de las cosas como realmente pasaron, y sus fuentes se convirtieron en las fuentes de archivo redactadas por alguna autoridad. Sería durante las primeras décadas del siglo XX en que otros pensadores, como Lucien Febvre, March Bloch o Fernand Braudel, empezarían a considerar que en realidad la elección de las fuentes las realizan los propios historiadores utilizando su ingenio, y que los documentos "oficiales" también se podían falsificar o fabricar con intenciones maniqueas y, por lo tanto, empezó a virar el objetivo de nuestra disciplina.

Hoy en día el panorama en que vivimos es la era digital, que desde hace varias décadas ha construido una forma de percibir la realidad a través de sus sistemas de información, como las computadoras o el internet, por lo que, para reconocernos en ese proceso de imaginación histórica, las fuentes que se deben de mirar tienen que ser producidas bajo ese mismo

esquema. Muchos historiadores consideran que varios aparatos tecnológicos pueden ser una fuente muy atractiva para reconstruir el pasado, y de hecho constituyen vehículos eficientes para abordarlo. A ese proceso se le ha denominado Historia Digital, desde finales de la década de 1990, en donde se usan bases de datos, hipertextualidad y redes, para conservar, perpetuar y circular el conocimiento, la memoria y la cultura (Prades Vilar, 2016, 227-229). Por lo tanto, nuestras máquinas pueden informarnos de la sociedad que las creó, ya que contienen representaciones culturales, narrativas, miedos, deseos y memoria.

Una de esas nuevas fuentes, sin lugar a dudas, pueden ser los videojuegos, debido a que a son una tecnología de producción y consumo global, además de que impactan en la economía, educación, cultura y hasta en la política. Su popularidad ha trascendido generaciones, y ha llegado a lugares muy alejados en el mundo, donde incluso se batalla por otras comodidades como el agua potable; los videojuegos representan una fuerza poderosa en la vida de sus aficionados, que han creados amplias comunidades en torno a ellos. Sus narrativas pueden contener varias nociones culturales de quienes los crean, y ayudan a que se conservan y se circulen entre quienes los consumen, por lo que los videojuegos también pueden ser herramientas de dominación (colonialidad) o de resistencia (descolonialidad). Muchos países del norte global, que controlan la industria de los videojuegos, plasman en ellos sus nociones de realidad, como en sus héroes, folclor, sus miedos o sus caracterizaciones sociales (Penix-Tadsen, 2019, 3-10).

Los videojuegos como medio.

Hoy en día los videojuegos son una industria sumamente exitosa a nivel global, compitiendo con la cinematográfica o la de la música, y en muchas ocasiones venciéndolas, ya que durante el año 2020 el sector reportó ingresos de 127,000 millones de dólares, lo que sin lugar a dudas los coloca como un sector sumamente importante del mundo del entretenimiento. Además, se tiene que considerar el contexto social que se vive en la actualidad, la pandemia de Covid-19, que ayudó al incremento en el consumo de ese tipo de tecnologías por la necesidad de quedarse en casa por periodos de cuarentena, y se estima que la industria creció aproximadamente en un 30% a nivel global respecto del año 2019.

Muchas veces se confunden los soportes tecnológicos de los juegos con sus contenidos, y aunque están íntimamente relacionados, hay diferencias entre las formas y los fondos. Un medio puede ser entendido como un instrumento que contenga un mensaje y pueda hacerlo circular, sin embargo, no se trata sólo de herramientas materiales, ya que en realidad los medios tecnológicos no son meras extensiones utilitarias, sino vehículos contenedores de signos, símbolos e imaginación humana; pueden estar constituidos por madera, piedra o papel, o bien por máquinas; lo que sea que sirva para contener y transportar sonidos, imágenes, escritura y nociones culturales. En un sentido más amplio, tenemos que entender que el desarrollo tecnológico no es tanto para la satisfacción de necesidades (únicamente), sino para expresar el potencial de la mente humana.

Desde su consolidación comercial en las décadas de 1970 y 1980 los videojuegos estaban íntimamente ligados al desarrollo tecnológico computacional, pero en realidad sus antecedentes pueden rastrearse desde la invención de las máquinas recreativas mecánicas (con palancas y resortes), como el pinball de David Gottlieb inventado en 1931. Para 1947 uno de sus ingenieros desarrolló un mecanismo de aletas llamado flipper, que permitía volver a lanzar la bola, lo que le dio mucha mas popularidad. Ese tipo de artefactos se convirtieron en un fenómeno lúdico, al instalarse en múltiples salones de juego alrededor del mundo, generalmente accionados por monedas, y para la década de 1950 funcionaban con electricidad. Pero las primeras mezclas entre monitores y controladores virtuales se desarrollaron en la universidad de Cambridge (Estados Unidos), a cargo del estudiante Alexander Douglas, que en 1952 creó el primer juego de tres de raya electrónico (cono-

cido también como juego del gato) usando una computadora EDSAC. Sería para 1958 en que se volvería a lograr un avance en materia de videojuegos, en el laboratorio Brookhaven de Nueva York, el físico William Higinbotham desarrolló el primer juego de tenis electrónico utilizando un osciloscopio modificado.

La experimentación con la informática para propósitos lúdicos continuó durante la década de 1960, cuando el Instituto Tecnológico de Massachusetts adquirió varios ordenadores PDP-1, con la intención de que uno de sus clubes desarrollara proyectos de programación. Se trataba del Tech Model Railroad Club, y uno de sus integrantes era Steve Russel, un joven promotor de la cultura hacker, que creó el primer juego para ordenador, se trataba del Spacewar de 1962, que consistía en un simulador de guerra espacial, con dos naves que se disparaban entre sí. Para 1971 un ingeniero graduado de la Universidad de Utah llamado Nolan Bushnell y su compañero empresarial Ted Dabney crearon un juego llamado Computer Space, de moderado éxito comercial. Sería para 1972 en que esos dos ingenieros desarrollarían un hito en los videojuegos de cabina, el Pong, un simulador de tenis para dos, y gracias a su éxito crearon la compañía Atari ese mismo año. Desde entonces los videojuegos estuvieron siempre relacionados al desarrollo computacional, de hecho, Atari se estableció en el popular Silicon Valley en California, lugar conocido por concentrar a la mayoría de las compañías tecnológicas de Estados Unidos, como IBM o Hewlett Packard, y con ello nació la popular industria del videojuego comercial, que rápidamente se esparciría por todo el mundo. Muchas compañías se dedicaron a crear controladores, hardware y software, que servirían para el mejoramiento de la informática, al lograr procesamientos más veloces, graficas más detalladas, mejores chips de sonido o mayor interactividad virtual con los monitores.

Inclusive algunas figuras, como Steve Jobs y Steve Wozniak, comenzaron su trabajo dentro del mundo de los videojuegos, ya que en 1974 tuvieron su primer empleo como técnicos, desarrollando el juego Breakout para Atari; lo que les sirvió de experiencia en programación para en 1976 formar su propia compañía informática llamada Apple, y su exitoso ordenador Apple II. Muchas compañías japonesas comenzaron a entrar en el mundo de lo videojuegos desde la década de 1970, como Namco, Nintendo y Sega, creando sus propias máquinas recreativas o consolas domesticas; entre las que destacan la máquina árcade de Pac-man (1981), y el Nintendo Entertainment System (1985), mismas que ayudaron a la consoli-

Los videojuegos como mensaje

Los videojuegos son medios de comunicación sumamente versátiles, ya que juegan un papel realmente importante en la vida de las personas, y no sólo ofrecen entretenimiento, sino información, misma que puede servir para la transmisión de cultura, valores, ideología y hasta educación. La influencia de los mass-media en las últimas décadas ha puesto de manifiesto que ese tipo de tecnologías pueden ser instrumentos moduladores para bastos grupos sociales, que pueden transmitir conocimiento por vías emotivas, impactantes y de relación con los espectadores, ya que son mucho más interactivos y dinámicos que otros medios, como la televisión, que ofrece una experiencia únicamente para observar; la complejidad de los argumentos en los videojuegos es cada vez mayor, lo que ha hecho que puedan contar historias mucho más profundas y con mensajes más elaborados. Por lo tanto, se les tiene que entender como valiosos documentos discursivos. Los videojuegos nunca son descontextualizados, sino todo lo contrario, siempre contienen temáticas significativas para las sociedades que los crean, ya que les imprimen valores e ideologías, y las presentan de tal forma que le hablen al mayor número de sujetos posibles; por ejemplo, con personajes atractivos o utilizando la nostalgia (Belli y López Raventós, 2019, 51-55).

Como forma de ejemplo mostraremos algunos de los mensajes que pueden ser contenidos y circulados en algunos videojuegos populares, en concreto usaremos cuatro representaciones, las sagas de Castlevania (desde 1986) Metal Gear (desde 1987), Final Fantasy (desde 1987) y Age of Empires (desde 1997); pero por supuesto, no quiere decir que sean los únicos tipos de mensajes que existen dentro de esos mundos fantásticos, ya que en realidad son muchos los videojuegos que hay hasta la fecha y sería imposible tratar de analizarlos todos, pero la selección nos ayudará a caracterizar algunas de las temáticas recurrentes.

Comenzaremos con los juegos de Castlevania, que surgieron por primera vez en 1986 y fueron producidos por la compañía japonesa Konami, uno de sus principales creadores fue Koji Igarashi. Es una serie caracterizada por utilizar elementos góticos y de terror, específicamente el folclor alrededor de los vampiros, retomando mucho de lo propuesto en la clásica novela de Bram Stoker Drácula (1897), ya que se trata de una historia en donde el conde Drácula es revivido cada 100 años, generalmente con la intensión de sumergir al mundo en tinieblas y horror, y derrotarlo es responsabilidad de una familia de cazadores llamada el clan Belmont; además, se utilizan muchos otros monstruos de varios mitos y leyendas de varias partes del mundo, como Frankenstein, momias, hombres lobo, súcubos, medusas, ciclopes, demonios, muertos vivientes, entre otros. La narrativa que se utiliza en varios juegos de la serie coloca al escenario de desarrollo en Europa, principalmente en Valaquia, pero también se ha movido a varias partes del mundo, como Austria, Italia o Japón, y temporalmente va desde el año 1096 y hasta el 2036.

Otra de las sagas de las que vale la pena hablar y que también ha sido producida por Konami es la de Metal Gear, que se estrenó en el año de 1987, y en la cual uno de sus principales creadores fue Hideo Kojima. Se trata de una serie de acción y espionaje, ambientada en distintas épocas históricas del mundo real, como la guerra fría, en donde destaca el sigilo, la supervivencia y las tácticas de combate realistas, pero mezclada con elementos ficticios, como la tecnología de vehículos nucleares denominados Metal Gear. También se ha caracterizado por la utilización de tramas complejas, usando personajes y escenarios del mundo real, y temáticas como la guerra nuclear, el terrorismo, la alienación mundial, la privatización militar, la guerra biológica, la robótica, la ética gubernamental, la ingeniería genética, la traición y el honor; entonces, se podrían catalogar como juegos de ciencia ficción, al utilizar elementos reales, pero mezclados con personajes y objetos imaginarios. Desde el primer juego Metal Gear (1987), se podía apreciar el condicionamiento contextual en el que se produjo, ya que su autor muchas veces afirmó que su intención era crear un mensaje antinuclear y anti-bélico, para reflexionar sobre la dimensión humana de la guerra (lo horrible que puede ser, y lo malo que es glorificarla); él nació en Japón en 1963, luego de los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki, en una sociedad fuertemente influenciada por esa traumática experiencia, por lo que buscaba combatirla a través de los medios video lúdicos y sus posibilidades narrativas-sensitivas (Peñate Domínguez, 2016, 49-50).

Otra serie con un enorme contenido cultural es la de Final Fantasy, que se inició en 1987, producida por la compañía japonesa Square Enix (antes Squaresoft) y generalmente bajo responsabilidad de Hironobu Sakaguchi. Se trata de una saga de fantasía y ciencia ficción, que retoma muchas ideas de novelas como las de J. R. R. Tolkien para crear sus relatos y sus mundos, ya que al menos durante sus primeras entregas contienen elementos de magia en escenarios medievales, con dragones, duendes, ogros, hadas, muertos vivientes, elfos y otros seres similares, en reinos en conflicto y con temáticas del bien contra el mal, la luz contra la oscuridad, generalmente encarnando a un grupo de héroes que deben realizar una travesía para lograr acabar con la maldad, pasando por pueblos, reinos, imperios, bosques, montañas, calabozos, y en ocasiones hasta el espacio.

Las primeras cinco entregas, Final Fantasy (1987), Final Fantasy II (1988), Final Fantasy III (1990), Final Fantasy IV (1991), y Final Fantasy V (1992), estaban ambientadas completamente en escenarios fantástico medievales, en donde las historias enfatizaban las motivaciones de los personajes, se exploraban temáticas como la traición, el valor, el destino, el romance y la magia. Sin embargo, también se incorporaban elementos originales, como los Cristales que aparecían recurrentemente en casi todos los juegos y controlaban alguno de los cuatro elementos fundamentales, agua, tierra, viento y fuego; habitualmente la lucha era por el control de esos objetos, ya que los villanos querían controlarlos para gobernar al mundo, y los héroes protegerlos al ser parte de la fuerza vital de sus mundos, otros elementos originales eran los barcos voladores y los Chocobos, una especie de pájaros enormes que servían como caballos.

Uno de los más populares fue Final Fantasy VII (1997), el primero en cambiar el escenario en forma radical, ya que se construyó en torno a una estética ciberpunk, para reflejar a los años noventa y sus preocupaciones; como el contexto neoliberal y sus excesos. Se caracterizó por crear un mundo distópico y futurista, en donde el planeta se ha visto mermado por la ambición humana y la compañía energética Shinra succionaba el Mako (una fuente de energía) directamente de la corriente vital del mundo y sin ninguna medida, ayudando a dar gran comodidad a sectores privilegiados de la sociedad, pero generando una gran marginalidad en muchos otros, como base de explotación para construir la ciudad perfecta, llamada Midgar; la compañía se volvió más poderosa que los gobiernos y era el gran mal a vencer (Albarrán Ligero, 2019, 215-223).

Un último ejemplo de discursos y contenido cultural en videojuegos puede ser la serie de Age of Empires, que es producida por la compañía Microsoft desde 1997, para computadores personales, se trata de juegos de simulación y estrategia en tiempo real, en donde se comandan tropas militares y se administran recursos naturales y económicos, a través de distintas etapas históricas, que van desde la edad de piedra, el antiguo Egipto, la época greco-romana, la Edad Media, las cruzadas, la reconquista española, la época de la conquista europea en América, entre otras; además, se pueden tener control sobre personajes históricos relevantes en campañas para cada periodo, como Julio Cesar, Juana de Arco, El Cid, William Wallace, Saladino, Moctezuma, Gengis Kan, entre otros. Se presentan características únicas para cada civilización, por ejemplo, los persas tienen elefantes de guerra, los ingleses arqueros de rango largo, los japoneses samuráis, los vikingos barcos dragón, los españoles conquistadores a caballo y los aztecas guerreros jaguares, y así para cada civilización.

La entrega de Age of Empires II: Age of King (1999) y su expansión Age of Empires II: The Conquerors (2000), han sido de las más populares, por incorporar elementos de tácticas militares, y hacer una adecuada reconstrucción histórica sobre personajes, batallas y sucesos; que tratan de ser lo más fieles posibles a la realidad. Se incorporaba una atinada lógica de progresión entre periodos, como pasar de la baja a la alta edad media, mostrando algunas de sus tecnologías o edificios, como iglesias y universidades, además de que se reconstruían mapas representando geografía y ubicaciones reales. El medioevo es retratado como una de las épocas históricas preferidas para jugar, con héroes y villanos romantizados, lo cual nos habla de las imágenes que construimos del pasado y los usos que le damos, como elementos de ocio y con potencial didáctico, ya que a través de ese tipo de juegos se representa nuestra idea de la Edad Media; en donde los jugadores tienen la capacidad de simular cualquier cosa con esas civilizaciones históricas, como enfrentar facciones que nunca se encontraron, separadas por el tiempo o el espacio (Jiménez Alcázar, 2016, 75-77).

En suma, los videojuegos pueden contener mensajes complejos, que reflejan los contextos históricos en los que son creados, como los estereotipos, los miedos o las criticas sociales, o también pueden mostrar las ideas y usos que tenemos sobre ciertas épocas o realidades, al representarlas de formas imaginadas desde el presente. También son nuevos lenguajes para expresar viejas ideas, como relatos de vampiros o dragones, que ya se contaban en autores como Stoker o Tolkien, pero que se modernizan en los nuevos medios. Por supuesto, como cualquier fuente histórica sus mensajes son fabricaciones de su tiempo y pueden ser distorsionados, para potenciar cuestiones como la identidad o la memoria, por lo que debemos acercarnos a ellos con el mismo sentido crítico que con cualquier otro documento, y contrastar su intencionalidad con sus contenidos.

Comentarios finales

Debemos entender que somos los historiadores los que elegimos las fuentes, al seleccionar huellas con contenidos significativos para las preguntas o problemáticas que queramos responder, por lo que siempre son utilitarias, múltiples y en un sentido de reconstrucción e interpretación permanentes. Es por eso que los videojuegos también pueden ser entendidos como valiosas fuentes históricas, ya que han sido producidos en contextos que ayudan a reflejar sus contenidos, y su propia materialidad nos informa sobre los procesos de desarrollo tecnológico de nuestra sociedad contemporánea. Por lo

que, si quisiéramos reconstruir el contexto y cambios en la era da la informática (las últimas cuatro o cinco décadas), valdría la pena utilizar a los videojuegos como fuente, ya que son sumamente significativos para informar sobre las prácticas/modas lúdicas y las tendencias tecnológicas contemporáneas. Empero, también habría que recordar que nada funciona independiente en la realidad, y que las fuentes siempre dialogan con otras fuentes, para hacer que tengan sentido; por lo que los videojuegos podrían hablar con toda la industria alrededor de ellos, para reconstruir panoramas más amplios, como las revistas de entretenimiento, sus normas de clasificación y sus regulaciones, o las prácticas emanantes por su uso (como las económicas, educativas o competitivas).

Los ejemplos utilizados en este texto buscaban mostrar los dos aspectos en los que los juegos pueden ser valiosas fuentes históricas, en primer lugar, como medios que informan sobre los desarrollos en tecnología, que se han caracterizados como los juguetes de la era digital, y que su industria es una de las mas exitosas del mundo (compitiendo con Hollywood). En segundo lugar, como mensajes, ya que contienen elementos culturales complejos de la sociedad que los crea, como los miedos o los estereotipos, además de que pueden circular conocimientos didácticos. Sin embargo, no debemos confundirnos y tomar a los videojuegos por separado, ya que en realidad en muchas ocasiones los medios son los mensajes, o viceversa, y ese tipo de aparatos ayudan a poner de manifiesto la alabanza generalizada por el progreso técnico de nuestra era; como en la alienación o dependencia.

Bibliografía

Albarrán Ligero, Jesús. Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII, España, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, 2019.

Belli, Simone y López Raventós, Cristian. "Arqueología cultural de los videojuegos: entre discursos nostálgicos, experiencia del gamer e innovación tecnológica", In: Antropología Experimental, nº 19, 2019, pp. 51-66.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco. De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos, España, Compobell S. L. Edit., Ministerio de Economía y Competitividad, 2016.

Penix-Tadsen, Phillip. Video Games and the Global South, Pittsburgh, Carnegie Mellon University, 2019.

Peñate Domínguez, Federico. "Luchamos porque somos necesarios. La franquicia de Metal Gear y la privatización de las fuerzas armadas", In: Jiménez, Juan Francisco, Mugueta, Iñigo, y Rodríguez, Gerardo, (Coords.). Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico, España, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016.

Prades Vilar, Mario. "Escritura, fuentes y demostración en la historia digital: problemas y retos actuales", In: Revista de Humanidades, nº 34, 2016, pp. 225-259.