

Reseña de “Pasado Interactivo. Memoria e Historia en el videojuego” de Alberto Venegas Ramos

Federico F. Darrechón

Universidad Autónoma de Entre Ríos

Los videojuegos históricos nos interpelan con situaciones cuyas respuestas se encuentran en el pasado. Es a partir de aquí que Alberto Venegas Ramos¹ en su libro “Pasado Interactivo. Memoria e Historia en el videojuego” (Vitoria-Gasteiz, Ed. San Soleil, 2020) nos propone dos preguntas: “¿cómo recuerda el videojuego histórico y por qué lo recuerda?” (2020, p. 21).

En dicho libro, nos presenta los aspectos básicos que caracterizan a un videojuego histórico y elabora un estado de la cuestión sobre aquellos trabajos académicos que han abordado este fenómeno. La finalidad será la de continuar con el desarrollo de la explicación acerca de las diferentes formas y los objetivos de la Memoria dentro de estos nuevos medios lúdicos de entretenimiento de masas.

Teniendo como principal referente en el campo al Juan Francisco Jiménez Alcázar², el videojuego histórico es descrito por Venegas Ramos en relación a cómo las diferentes sociedades de donde provienen las principales casas de videojuegos, convergieron en su elaboración, su valoración, y cómo recuerdan un determinado proceso del pasado o del presente. En este sentido se escapa, en la mayoría de los casos, a respetar lo históricamente “correcto” de dicho proceso con el fin de presentar una imagen que a su vez crea una conciencia estética en el público consumidor de videojuegos (tratándose, en su mayoría, de jóvenes de una franja etaria entre los 16 y los 27 años).

Lo que busca explicar Venegas Ramos es la articulación favorable entre las lógicas de mercado y las fuentes históricas.

Por un lado, amplía esta idea acerca de las lógicas del mercado, elaborando metodológicamente un paralelismo constante entre diferentes representaciones video-lúdicas, con temáticas históricas y cómo estas responden a una cierta demanda en el consumo comercial del producto.

1 Licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura y doctor en Historia por la Universidad de Murcia. Miembro del grupo y proyecto de investigación del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades “Historia y Videojuegos 2.0: conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital”. Director de la revista digital “Presura”, y miembro de la Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia para videojuegos (RIDIVI), proyecto financiado por el Ministerio español de Economía, Industria y Competitividad (MINECO) y por la Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios de la Universidad de Málaga.

2 Doctor y docente titular de la cátedra de Historia Medieval de la Universidad de Murcia, presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales y director del Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia.

Por otro lado, a lo largo de su trabajo va a dividir el concepto de Memoria y su relación con los videojuegos en dos vertientes: la primera atiende a las formas en la que esta es representada desde una visión hegemónica de los discursos sobre un hecho histórico específico (2020, pp. 56-147). La visión oficial se verá interpelada por los consumidores hasta desarrollar, por último, una "ruptura" en donde surgen opciones de videojuegos independientes que pasan por otro carril aparte de aquel que viene desde la visión oficial.

Esa ruptura permite al autor poder explicar cómo surgen aquellas perspectivas, tanto colectivas como individuales, que crean otros y diferentes tipos de memorias. Son respuestas a un cierto orden estético (la visión oficial), y como tales, marcan un antes y un después. En otras palabras, es la matriz del desarrollo de juegos independientes que elaboran su propia articulación de la memoria colectiva de esa sociedad, presentando una visión del pasado desde productores autónomos, locales y que vivieron determinados procesos de otra manera, disímil de la oficial³.

La segunda vertiente apunta a los objetivos de la memoria, es decir, aquellas metas que el videojuego debe -o debería- cumplir. En este sentido, se hace alusión a la responsabilidad que poseen las principales desarrolladoras de videojuegos de proveer un determinado producto que posea un cierto valor reparatorio para con una sociedad del pasado que ha vivido una experiencia traumática (2020, p. 189-237).

La reconstrucción de lo que el autor denomina "retrolugares" se ve alterada con un propósito mercadotécnico. Esta observación constituye una crítica frecuente a lo largo del libro y no con poca razón. Las descripciones de los juegos elaboradas por el autor atinan en remarcar su lado poco responsable con determinados hechos que ocurrían en paralelo al desenvolvimiento de otros procesos más "llamativos". Esta postura no es azarosa, ya que las casas productoras tienen un interés por difundir en el público de masas una visión y una imagen sobre un acontecimiento específico (2020, pp. 128-147). Un ejemplo frecuente es el desembarco aliado en las playas de Normandía durante la Segunda Guerra Mundial. El enfocarse en este suceso en específico, dirá Venegas Ramos, opaca o deja de lado otros eventos que sucedieron durante este conflicto y que bien podrían ser rememorados, por ejemplo, el exterminio sistemático de los judíos en los campos de concentración (2020, pp. 109-128).

Un último aspecto a remarcar, recae sobre la relación de los videojuegos y las redes sociales, particularmente, la recepción y difusión dentro de ciertas plataformas digitales. El análisis se detiene a ver cómo diferentes "youtubers" o "streamers", reciben, critican y patrocinan determinados videojuegos históricos (2020, p. 110). Este no es un detalle menor puesto que actúan

³ En este punto, Venegas Ramos menciona títulos independientes que rompen con la visión estética de franquicias que tratan, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial, como ser "Temporality" o "Venti Mesi". Al respecto, también es posible agregar/considerar expansiones o modificaciones no oficiales sobre sagas de juegos que tratan de recrear hechos del pasado desde otras visiones como, por ejemplo, "Age of Empires III: Wars of the triple Alliance" o "Men of war Assault Squad 2: Héroses del Atlántico", que recrea la guerra de Malvinas (1982).

como agentes difusores de ideas sobre el pasado que no proponen una visión crítica sobre este, sino, más bien, contribuyen a afirmar una serie de juicios preestablecidos sobre hechos concisos, enfocándose en aspectos éticos o estéticos de los videojuegos⁴.

Finalmente, se puede destacar que el libro de Venegas Ramos persigue el propósito de enseñarle al lector cómo se libran las batallas por la memoria en estos espacios video-lúdicos. Asimismo, invita a la crítica y a repensar el lugar del consumidor en el espacio que se transita entre el mundo digital y el mundo académico, interpelando y entrelazando ambos para poder así establecer una perspectiva acerca de procesos o conceptos complejos y cómo los mismos son representados en los nuevos espacios digitales.

Es preciso subrayar que el autor pone en evidencia cómo, incluso en un espacio tan abstracto como el de las construcciones sociales, como son los videojuegos, se dan combates por la identidad y la memoria de pueblos o sociedades que vivieron ciertos hechos históricos traumáticos, que todavía no han encontrado una resolución. Sin embargo, son estos espacios en donde ese trauma puede ser expresado y canalizado para ponerlo en la agenda de debate social.

4 Al respecto, cabe destacar la crítica que el autor realiza sobre algunos youtubers españoles que "pusieron el grito en el cielo" cuando en la franquicia "Battlefield" agregaron avatares femeninos y soldados con extremidades ortopédicas (2020, p. 110).