

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, *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* (Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2022).

**Gonzalo Andrés GARCÍA FERNÁNDEZ**

<https://orcid.org/0000-0003-2628-4016>

Universidad de Alcalá (España)

Instituto Universitario de Investigación en Estudios Latinoamericanos

[gonzaloandres.garcia@uah.es](mailto:gonzaloandres.garcia@uah.es)

La obra del historiador mexicano Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón propone una investigación ágil y polivalente sobre los videojuegos en México y Chile, situándola en dos estudios de caso: Morelia y Valparaíso. El dinamismo de este libro, compuesto de seis capítulos y un total de 334 páginas, se justifica en una propuesta bastante sugerente, constituyendo una investigación en historia sobre los videojuegos que toma en consideración múltiples fuentes y factores de análisis. Rodríguez Herrejón nos sitúa en la importancia del videojuego como fuente histórica; como un elemento histórico para la comprensión de los diferentes contextos políticos, sociales, económicos y culturales de las sociedades. Al ser el videojuego un escaparate de contenidos, narrativas e imágenes, su relación con los diferentes sucesos emanados de la globalización y el capitalismo neoliberal no dejan de ser estrechos. Más aún cuando dicho universo de los videojuegos forma parte, nos dice el autor, de una cultura de masas desde finales del siglo xx en adelante.

El autor nos señala que el valor del videojuego es parte de una verdadera huella de nuestras sociedades contemporáneas. Y se refiere a éstas en plural, dado que se trata de un fenómeno de masas y en el marco de la globalización. En coherencia con ello, las formas tradicionales de elaboración de productos historiográficos han cambiado, por lo que no sólo se deben empezar a resquebrajar las viejas teleologías nacionalistas en historia, nos dice Rodríguez, sino que además se debe interactuar con nuevas fuentes de forma poliédrica y prestando atención a todos los niveles de lo global, que incluye también lo nacional y lo local.

Así pues, el trabajo que guarda este libro está enfocado en un análisis comparativo entre las ciudades de Valparaíso y Morelia acerca de la inser-



ción y el desarrollo de los videojuegos en dichas ciudades desde finales del siglo xx (1985) hasta inicios del XXI (2000). Dicho trabajo nos muestra su pluralidad de apoyos teóricos y metodológicos. La historia cultural será uno de ellos, ya que se toma en consideración al videojuego no sólo como un producto en sí mismo, sino también como un elemento metanarrativo que incumbe a cuestiones sociales y culturales en toda una generación.

La idea central de esta obra orbita en torno a lo siguiente: los videojuegos son parte de una cultura de masas que emerge con fuerza a finales del siglo xx (1985), siendo el año 2000 un momento de desarrollo notable y sin precedentes. El punto de corte en la fecha se debe, nos explica el autor, a la llegada de internet en el universo de los videojuegos, lo cual genera un “antes y un después” en la industria y en su consumo. De esta manera, el autor nos anticipa que la investigación alrededor de los videojuegos debe ser tratada con y sin internet, ya que este último elemento es revolucionario en todos los sentidos. Al respecto, el autor detalla que la cultura de masas nace de “arriba hacia abajo”, situación que incumbió al videojuego. El autor nos advierte lo que implicó el consumo de los videojuegos en un contexto capitalista y global, como lo son las redes comerciales y las diversas y agresivas estrategias de publicidad, las cuales terminaron por generar una identificación con sus compradores/consumidores. De esta manera, la capacidad que albergaban los videojuegos era también civilizatoria. Así, nos dice Rodríguez, los videojuegos pasarían a ser en realidad los “nuevos juguetes”, ya que éstos guardarían un gran potencial prospectivo que ya no dispondrían los juguetes tradicionales.

Teóricamente, el autor nos explica que la representación de los contenidos en un videojuego está dispuesta, por lo que el jugador verá tal cual las nociones y los imaginarios que pretende desplegar el videojuego, sin que ello nos lleve a imaginarnos cómo será o cómo podría ser. Esto también conlleva un poder simbólico, de relación de imágenes con conceptos o valores determinados, algo que el videojuego sabe muy bien cómo explotar. Esto último, nos dice el autor, evoca una expresión más de opresión cultural, situando a América Latina desde una subalternidad, ya que el conocimiento y el simbolismo es de afuera hacia dentro, considerándola tan sólo como foco de consumo.

Colocando las hipótesis generales del libro, se plantea que en el universo de los videojuegos, y tal y como sucede en otros contextos, como el cine o la música, se ha situado una normalización globalizante de qué ver, escuchar y jugar. En añadidura a ello, el autor enuncia que la adopción de una

serie de dinámicas y prácticas sociales a través de los videojuegos se habría tornado como una cultura de masas, sobre todo en los nacidos entre 1979 y 1995 (generación Y). Dicha cultura de masas se caracterizaría por las condiciones propias de las propuestas por la globalización, el capitalismo y el neoliberalismo: individualidad, consumo y competitividad. El videojuego, entonces, albergaría contenidos que propondrían ir en esa dirección: desde que se publicita el videojuego hasta el momento que se compra y se juega. Adicionalmente, el autor aclara que el idioma inglés se torna hegemónico en dicha problemática, excluyendo de esta manera otras visiones lingüísticas y culturales.

Metodológicamente, la investigación se desarrolló cualitativamente. El autor centró sus esfuerzos en la realización de entrevistas personales en profundidad (jugadores del periodo establecido en el estudio), así como en estrategias propias del análisis del discurso en torno a los videojuegos y la publicidad vertida en los periódicos importantes de la época, tanto en Morelia (*La Voz de Michoacán*) como en Valparaíso (*El Mercurio de Valparaíso*). Además, el autor trabajó con fuentes municipales de ambas ciudades en un periodo comprendido entre 1987 y 2009; con estadísticas estatales y privadas (Newzoo) tanto en Chile (Instituto Nacional de Estadística) como en México (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) y con legislaciones sobre videojuegos en ambos países (2012, para el caso mexicano, y 2014, para que el caso chileno). Por otra parte, la historia oral y la historia cultural fueron parte esencial de su investigación, dado los nodos de conocimiento e hipótesis que el autor estableció desde un primer momento en el libro. Bajo dichas perspectivas, el autor añade una visión crítica de la historia de la tecnología, donde se aclara que ésta (la tecnología) es producto también de los desarrollos sociales. El trabajo también recopiló entrevistas en profundidad a empresarios relacionados con el mundo de los videojuegos tanto en Morelia como en Valparaíso, así como interpretaciones del discurso en contenidos de famosas series de videojuegos como la de *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* o *Street Fighter II*, entre otros títulos de reconocido prestigio en todo el mundo.

Situándonos en el orden de ideas y explicaciones de los capítulos del libro señalamos, en primer lugar, el concepto de la cultura de masas y su comienzo y expansión por el continente americano a partir de la segunda mitad del siglo xx. Sin embargo, lo lúdico siempre estuvo presente en diferentes estratos de la sociedad como un vínculo social o político. Fue en el siglo xix, nos dice el autor, cuando comienza a decaer en sustitución por lo

“serio”. La sociedad se identificaría más con el trabajo que con el juego, algo que se infantilizó, relacionando infancia con el juego como algo casi exclusivo. Con la llegada del videojuego, el juguete pasó a un segundo plano, por lo que la modernidad y la actualización tecnológica fue y es parte de una cuestión de estatus que se relaciona con el consumo, con el “juguete del futuro”; de cómo el ser humano moderno es efectivamente moderno. Este imaginario de modernidad estaría ligado al de progreso, propio de las sociedades liberal-republicanas a partir del siglo XIX. Dicho imaginario estaría asociado, pues, a la idea de que todo avanza y progresa “para mejor” con ello la tecnología, y específicamente en el mundo de los juegos. El juego asociado a estos conceptos desencadena en el videojuego, que es el espacio digital de continuo progreso desde finales del siglo XX. Es ahí donde el autor hace un énfasis necesario: el desarrollo tecnológico no es natural, sino provocado por diversos agentes sociales y políticos que así lo determinan.

También destacamos la idea del neoliberalismo asociada a la industria del entretenimiento y el incremento y la dependencia de la cultura material asociada a un hiperconsumo; de como las diferentes crisis del capitalismo y sus reorganizaciones en el modelo neoliberal terminaron por generar en estos momentos (años ochenta y noventa) las bases de la cultura de consumo y de masas de lo que hoy vemos en nuestros días. En esa línea, el autor destaca hasta cuatro periodos en la industria del videojuego: 1978 (época dorada), 1983 (crisis global), 1985 (reinención y triunfo masivo) y 2000 (transición a centros de entretenimiento multimedia interconectados en internet). Estos cuatro periodos marcarán la cimentación de unas dinámicas de producción y consumo que sólo irá en aumento. Si bien el resumen de la historia de los videojuegos se centra fundamentalmente en la historia de las principales marcas de videojuegos del momento, Sega y Nintendo, es en los últimos años del siglo XX y a inicios del XXI cuando marcas como Sony y Microsoft emergen como alternativas a través de PlayStation y Xbox.

Subrayaremos el valor del videojuego como medio para transmitir una idea o un mensaje específico, como un transmisor de la cultura moderna a través de diferentes géneros y tipologías de juego. Al respecto, el autor da ejemplos de ideas muy sencillas que tienen que ver con el espíritu de la modernidad y el progreso. *Pacman*, por su parte, transmite el miedo de ser eliminado por fantasmas, así como un impulso irrefrenable de alimentarse para alcanzar objetivos, a la par que huye de aquellos fantasmas. Por otro lado, el videojuego *Space Invaders* señala una dualidad muy clara: un ellos

(extraterrestres) contra un todo (arma de defensa; planeta tierra). Sea el videojuego que fuere, el fin común realmente fue tecnológico, en otras palabras: mejorar la experiencia hacia un mayor realismo para que el contenido fuera recibido de mejor manera. El otro gran fin sería la amplitud y la complejidad de contenidos, lo cual nos llevaría a pensar a otro escenario: el de los videojuegos actuales. ¿Será el videojuego del futuro una plataforma que nos permita interactuar socialmente a otros niveles, más allá del mero ocio?

Destacamos la importancia de la generación Y (1979-1995), o el público central de los videojuegos, al ser éstos publicitados masivamente durante las dos últimas décadas del siglo xx. El autor nos dice que el contexto de esta generación habría involucrado cuestiones relacionadas con la nostalgia y la identidad a la hora de relacionarse con los videojuegos, al ser parte (los videojuegos) de la memoria de los sujetos que vivieron el nacimiento y el desarrollo de toda una industria del videojuego. De otra forma sucede con la generación anterior, la generación X (1961-1979), que estuvieron más cercanos a la explosión del consumo alrededor de la televisión. Diferente es la última generación, la Z (1995-2010), la cual es la primera generación que nace con nativos digitales. En torno a esta generación, y en las páginas donde el autor trabaja con jugadores de Morelia y Valparaíso en el año 2016, se puede ver la importancia de los videojuegos en el día a día, como una forma de entretenimiento auténtica y de encuentro con familiares o amistades. Los testimonios recogidos por el autor muestran claramente el encuentro ocasional con el videojuego como un auténtico pasatiempo, o bien como un escaparate de identidad y memoria. Igualmente, la mayoría comparte el estigma del *gamer* como un ocioso o vago, algo que políticamente se inculcó en ambos países durante los años ochenta.

El libro alberga un importante repertorio de fotografías históricas, así como diversos documentos sobre las historias de los videojuegos en Morelia y Valparaíso. El peso histórico de dicha documentación, así como del propio análisis histórico comparativo aporta material valioso para el estudio y la comprensión de la historia de los videojuegos y de la tecnología en estas localidades. En los capítulos 4 y 5, el autor recopila y analiza material bibliográfico (estado del arte) de Morelia y Valparaíso acerca de la historia de los juegos como de los videojuegos. Adicionalmente, el autor sitúa cuidadosamente los correspondientes contextos histórico-políticos que giran en torno a estos estudios, para más tarde ahondar en los análisis de la documentación periodística y del gobierno local (ayuntamiento/municipio), con el fin de mostrar información cualitativa y cuantitativa sobre las licencias

de los locales de videojuegos, así como de las correspondientes reglamentaciones y ordenanzas. Esto nos permitió conocer microhistorias de los locales de videojuegos en Morelia y Valparaíso desde 1985 hasta el año 2000, de sus comienzos, cierres y algunas continuaciones (siglo XXI), las cuales son complementadas por entrevistas a algunos dueños de éstas (historia oral), así como con fotografías originales del autor de los locales y sus dueños. También destacamos el aporte del autor en torno a la historia de la publicidad de los videojuegos en Morelia y Valparaíso con fuentes documentales originales provenientes de revistas y prensa de la época (1985-2000), donde se aprecia un análisis de la evolución histórica de la utilización de las imágenes y el discurso a la hora de publicitar videojuegos en las citadas localidades a finales del siglo XX.

Finalmente, la obra del historiador Rodríguez Herrejón se antoja como una “primera piedra” de futuros estudios relacionados con la historia del presente inmediato; del poder prospectivo del videojuego como cultura de masas en torno a nuevas formas de sociabilización. La simulación y la realidad virtual ya son parte de borradores tecnológicos; de nuevos imaginarios visuales que lograrían estimular nuestros sentidos a fronteras que rozarían, seguramente en la actualidad, la ciencia ficción. Por ello, la historia tendrá el desafío de ser capaz de acoger al videojuego como una fuente, pero también, y aún más importante, como un instrumento de pensamiento histórico para la generación de nuevas formas y estrategias de imaginar históricamente.