

## Reseña a Venegas Ramos, Alberto. (2020). *Pasado Interactivo: historia y memoria en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones.

**Camila Conde Vitale**

Universidad Nacional de Córdoba (UNC)

camila.conde@mi.unc.edu.ar

En los últimos años, el denominado giro digital supuso la emergencia de una serie de estudios que tuvieron como objetivo conocer los efectos de la digitalización y los impactos de las nuevas tecnologías en diversas prácticas disciplinarias. De esta forma, se conformaron las Humanidades Digitales como un campo en materia de investigación y enseñanza en el cual convergen las Humanidades y la Informática (Bresciano y Gil, 2015). La problemática de la pandemia significó una aceleración de estas transformaciones haciendo extensivo el teletrabajo y los entornos educativos virtuales, razón por la cual estas discusiones comenzaron a ocupar un lugar central en la agenda de investigación.

La digitalización también supuso la proliferación de los *Games Studies*, recientemente convertidos en un campo de investigación interdisciplinario que teoriza sobre un tipo de texto particular: los videojuegos. En lo que respecta a la relación con la Historia se realizaron distintas aproximaciones. Sin embargo, se pueden identificar dos discusiones que han hegemonizado el campo: por un lado, aquellas posiciones que proponen mostrar al videojuego como una forma de Historia o historiografía y, por otra parte, la existencia de múltiples estudios que pretenden comprobar el grado de autenticidad con la que el videojuego representa el pasado. La primera posición, se vincula con la influencia y herencia del pensamiento de Hayden White y las teorías narrativistas, ya que se propone cotejar la construcción narrativa del videojuego en relación al relato histórico. En este sentido, entienden al videojuego como una construcción narrativa cuyo estudio requiere metodologías similares al cine, los cómics y la novela, capaces de brindar resultados semejantes en la producción de conocimientos y representaciones sociales del pasado (Moreno, 2018). Los trabajos elaborados a partir de la segunda postura, adoptan un enfoque verificadorio que supone una especial preocupación en determinar la fidelidad de la representación del hecho histórico en el videojuego.

Esta breve digresión nos conduce a la obra de Alberto Venegas Ramos que pretendemos reseñar. El autor es licenciado y doctor en Historia por la Universidad de Extremadura, España. Actualmente dirige una revista digital de divulgación e investigación sobre la cultura del videojuego. En sus estudios muestra una especial preocupación por la vinculación entre videojuegos e Historia. En 2020 publicó el libro *Pasado Interactivo: memoria e historia en el videojuego*, que constituye un aporte imprescindible para el campo, ya que supone una visión alternativa a las inicialmente mencionadas. El autor sortea el doble posicionamiento descrito anteriormente a fines de presentar un nuevo abordaje que propone concebir al videojuego de contenido histórico como un tipo de memoria acerca del pasado. Recuperando los aportes

**Cita sugerida:** Conde Vitale, C. Reseña a Venegas Ramos, Alberto. (2020). *Pasado Interactivo: historia y memoria en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones. (2022). Revista *CRONÍA* (2022).

del historiador italiano Enzo Traverso, piensa a la memoria como las representaciones colectivas del pasado que son forjadas en el presente. La preocupación que recorre la obra de Venegas Ramos es conocer los modos y sentidos en que los videojuegos recuerdan.

En el primer capítulo el autor presenta su propuesta metodológica y la justificación de la relevancia de su proyecto. En los últimos años el videojuego se erigió como un medio de comunicación de masas con alta recepción, el contenido videolúdico dejó de ser un mero entretenimiento para convertirse en un objeto de investigación que sintetiza grandes cuotas de información cultural. En cuanto a la producción de videojuegos de contenidos históricos, cada productora escoge acontecimientos específicos para recrear y construir sus propias narrativas y estéticas para elaborar su versión del pasado. De esta forma, se lleva a cabo un proceso de selección e interpretación del pasado que implica enfatizar ciertos elementos y omitir otros. Es por esto que el concepto de memoria se torna tan operativo, ya que no encasilla a la producción video lúdica en una categoría estática, sino que muestra la riqueza y la heterogeneidad en las representaciones históricas.

En la segunda parte del libro, Ramos distingue las diferentes memorias presentes en los videojuegos, siendo: oficial, colectiva, individual y estética. El autor define las características de cada una de ellas y utiliza diferentes videojuegos a modo de ejemplificación. Se presenta una extensa muestra de análisis que comprende desde videojuegos de grandes productoras, con altos porcentajes de ventas y recaudación -como *Call of Duty*, *Red Dead Redemption*, *Battlefield* o *Medal of Honor*- hasta videojuegos desarrollados por estudios o autores independientes -como *Venti Mesi* o *Slava and the Wolf*-. Esto es importante de señalar, ya que las reflexiones que nos brinda se vinculan con materiales disímiles en narrativas y estéticas que tendrán distintas formas de representar el pasado y diferentes pretensiones en su relato. En este apartado se realiza un constante ejercicio de diálogo entre teoría y referente empírico. Constituye el capítulo más largo de la obra ya que intenta demostrar cómo se hacen operativas las categorías analizando las particularidades de cada producción video lúdica. Se puede observar cómo un mismo acontecimiento, por ejemplo la Segunda Guerra Mundial, puede ser narrado desde diferentes perspectivas. En algunos casos, el relato puede enfocarse en los “héroes de guerra” poniendo énfasis en el desarrollo de las batallas y las estrategias militares, mientras que otros videojuegos deciden narrar los impactos de la guerra en la sociedad civil, demostrando las consecuencias políticas, económicas y humanas de dichos enfrentamientos.

Por último, el tercer capítulo se dedica a indagar los objetivos de la memoria empleada en el videojuego. De esta forma, el autor reconoce que la misma puede perseguir fines literales o ejemplares. Para el primer caso, realiza un análisis del videojuego *Red Dead Redemption 2* que, por medio de una técnica fotorrealista, acerca al jugador a la vida en el Lejano Oeste recreando la estética y las prácticas del *western*. La finalidad es construir un escenario histórico lo más realista posible y que resulte satisfactorio de transitar. Sin embargo, este título no aborda hechos históricos conflictivos como la persecución indígena. De este modo la selección en la construcción del relato implica ciertas omisiones que no resultan para nada azarosas. Para abordar la memoria ejemplar, se lleva a cabo el análisis del título de *This War of Mine* que, tomando como referencia la guerra de Bosnia, demuestra cómo un conflicto armado puede cambiar la vida de un civil. De esta forma, se intenta utilizar el pasado como ejemplo y principio de acción sobre el presente. Aquí el videojuego nos expone aquello que no debemos olvidar, los errores que no debemos repetir. Esta instancia persigue fines similares a los de la historia como maestra de vida. El autor demuestra la heterogeneidad de la finalidad de la memoria y que la representación del pasado dependerá de cada producto y la intencionalidad de sus autores.

El libro significa una enorme contribución ya que propone una visión novedosa para el estudio del videojuego que nos permite reflexionar sobre las disputas por la memoria histórica. Los textos culturales siempre han sido un espacio de lucha por los sentidos y las representaciones. Sin lugar a dudas, en la actualidad el videojuego es uno de los textos culturales con mayor difusión y recepción siendo de vital importancia interrogarnos sobre los usos y reconstrucciones del pasado que en ellos operan. Realizando un recorrido por diversos títulos con temáticas y estilos disímiles, la investigación nos permite aproximarnos a reflexiones más amplias como la mantención o transformación de la memoria estética. Al mismo tiempo, abre interrogantes sobre productos poco estudiados, como los videojuegos independientes y su potencialidad en la representación y transmisión de experiencias y emociones del pasado. Para aquellos que se encuentren interesados en este tipo de discusiones o pretendan introducirse en la temática, la obra de Venegas Ramos resulta un texto imprescindible.

### Referencias bibliográficas

Bresciano, J. y Gil, T (2015). La Historiografía ante el Giro Digital. Ediciones Cruz del Sur.

Moreno, I. (2018). Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español. En Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G.F Apellido. (Ed.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (pp. 59-72). Murcia, España: Universidad de Murcia.