

Historia y comunicación social

ISSN: 1137-0734

<https://dx.doi.org/10.5209/hics.79164> EDICIONES
COMPLUTENSE

Moreno Cantano, Antonio César y Venegas Ramos, Alberto (2020) *Videojuegos y conflictos internacionales*. Ediciones Héroes de Papel, S.L. Bollullos de la Mitación (Sevilla)

Como productos de entretenimiento con vocación comercial, mensajes persuasivos sobre determinadas realidades o instrumentos al servicio de una educación crítica de la Historia o incluso para la transformación del entorno, los videojuegos son manifestaciones multifacéticas. Lo es también *Videojuegos y conflictos internacionales*, un libro inteligentemente concebido porque admite varias lecturas más allá de la evidente que modestamente encierra su título. Porque sí, a través de sus 286 páginas se plasma de manera amplia a través de estudios de casos diseccionados al detalle, pero igualmente de menciones tangenciales a otros, la proyección que de los conflictos internacionales de las últimas cuatro décadas ofrecen los videojuegos en todas sus formas posibles. También algunas claves históricas y políticas para entender esos mismos conflictos.

Sin embargo, y aunque no lo expliciten sus autores, el texto se inserta, además, en el ámbito de la Historia de la Comunicación Social. La disciplina estudia los procesos comunicativos de tipo social desde el tránsito de la Prehistoria a la Antigüedad en adelante y sus muchas derivadas, tanto las que tienen que ver con los efectos que esas manifestaciones comunicativas producen en el devenir de los procesos históricos, como en la propia evolución de la comunicación social a partir de esos mismos procesos de cambio.

Pese a ser considerada una Historia especializada, la amplitud epistemológica de la Historia de la Comunicación Social la obliga a sumar nuevos objetos de estudio con cada revolución tecnológica y social que se produce. Por eso ha facilitado el desarrollo a partir de la misma de otras historiografías especializadas, desde la Historia del Periodismo a la Historia de la Propaganda y -¿por qué no?- una específica del videojuego que va tomando forma en tiempo real -Historia del Presente- a través de trabajos como el aquí reseñado. Un aporte de historiadores jóvenes con varias ventajas a su haber.

Por edad, Antonio César Moreno Cantano y Alberto Venegas Ramos han crecido en la era de los videojuegos y han ejercido como docentes en el ámbito de la educación secundaria antes de incorporarse al espacio académico universitario, ya sea en su vertiente docente o en la investigadora. Ello les permite acercarse al objeto de estudio con una mirada multidimensional: la del *gamer*, la del profesor de Historia que desarrolla estrategias docentes innovadoras para relacionarse adecuadamente con estudiantes que son nativos digitales y la del investigador que debe conocer el marco teórico, el estado de la cuestión y las referencias tanto fundacionales como recientes que están permitiendo que la aproximación histórica a los videojuegos pueda emanciparse y consolidarse como una historia especializada o moverse con autonomía en el marco de otras, como la Historia de la Comunicación Social o la Historia de la Propaganda. En ese sentido, por cierto, las contribuciones en lengua castellana son cada vez más numerosas, destacando, además de otros trabajos previos de los autores del libro, los de Salvador Gómez García.

Además de un prólogo de Daniel Muriel tan sintético como revelador de las claves del libro, el mismo cuenta con diez capítulos y unas conclusiones generales que perfectamente podrían ampliarse en caso de asumirse la ambición epistemológica que destila un texto que, sin duda, es mucho más que un manual. El libro nos ofrece una geopolítica de los conflictos internacionales de las últimas décadas con tres apartados dedicados a los que tienen lugar en el continente africano. Darles ese peso es una decisión acertada por parte de unos autores que se muestran críticos con una visión del mundo *mainstream* y orientalista, en el sentido descrito por el gran pensador cristiano árabe Edward Said. Al hacerlo también ponen en evidencia el potencial de los videojuegos para romper la inercia de la encorsetada agenda marcada por unos medios de comunicación dominados por discursos tributarios de un poder económico, político y tecnológico occidental hoy, sin embargo, en decadencia. Así también lo revela un libro que da cabida a videojuegos producidos por potencias globales alternativas a los EE UU, como son Rusia o China y otros de actores no estatales o periféricos, como los países nórdicos. Esa inclusión no es acrítica respecto a los primeros pero tampoco condescendiente con los segundos. Aunque se puede profundizar sobre el paternalismo persuasivo igualmente orientalista de ciertos videojuegos escandinavos pretendidamente bienintencionados, o los no siempre explicitados vínculos con las políticas exteriores de ciertos estados de algunas ONGs en cuyos informes se han inspirado los desarrolladores de determinados juegos, de principio a fin el libro destaca, de entre sus muchas posibilidades, el potencial propagandístico de los videojuegos.

La propaganda de guerra ha encontrado en los videojuegos un aliado imprescindible para el estado actual de los conflictos armados. Y así es porque la polemología nos evidencia su mutación, de enfrentamientos entre estados con

fecha de inicio y término, a las nuevas guerras definidas por Mary Kaldor como intermitentes y perpetuas. En ellas no hay frentes definidos ni victorias rotundas, por lo que la proyección persuasiva de los mismos se hace también permanente a partir del tecno-fetichismo, que encuentra en los videojuegos su ambiente natural, la deshumanización y en definitiva una aproximación agonal a la guerra, en la que mientras se juega a ser otro, es posible no perder nunca o ganar siempre sin asumir las consecuencias reales de la guerra. Ahí están las desvergonzadas invasiones y retiradas estadounidenses de Iraq y Afganistán o los estragos causados en Siria por una intervención indirecta y a partir de terceros reclutados a base de captagon –nótese el nombre de la droga-, videojuegos de ocasión y el aliento de sociedades occidentales a las que se hurtó todo contexto para que validaran así las desestabilizadoras políticas de sus gobiernos. Como en otros casos expuestos en el libro pero en particular en este, los videojuegos no han sabido retratar la sofisticada complejidad de Siria.

Los propagandistas, la industria, los biempensantes y los desarrolladores puramente tecnológicos o lúdicos ya están creando nuevos videojuegos con los que encubrir las consecuencias devastadoras de esas intervenciones. También para hacer olvidar unas derrotas inapelables que se manifiestan en retiradas que en la medida de lo posible hay que expurgar de la Historia y acomodar convenientemente en aquel oxímoron dúctil, en tanto menos factual y más emocional, conocido como “memoria histórica”. Trabajan, por último, para preparar a la opinión pública para nuevas intervenciones y reclutar a nuevos *gamers*, que igual que manejan con pericia el joystick de un videojuego puedan hacerlo igual de bien cuando estén al mando de un dron artillado. Todo ello procurando que ni una ni otra pantalla se manchen de una sangre real, que como nos recuerda este libro imprescindible, siguen derramando los conflictos armados.

Pablo Sapag M.
Universidad Complutense de Madrid