

# Videojuegos y conflictos internacionales

ANTONIO CESAR MORENO CANTANO  
Y ALBERTO VENEGAS RAMOS

*Heroes de Papel Studies, 2020.*

**E**spen Aarseth saludaba, de forma reciente, las dos primeras décadas de la revista *Game Studies* (Aarseth, 2021) y su importancia para consolidar un campo que, a principios de siglo, se consideraba emergente. Aunque la longevidad de los estudios sobre el juego (digital o analógico) es muy superior, esta década -jalonada de acontecimientos excepcionales- vive una efervescencia de investigaciones que tienen a los juegos digitales como su eje conductor, un fenómeno que era habitual en el ámbito internacional pero que ha ido calando en autores y editoriales españolas.

Las librerías (físicas o virtuales) presentan un amplio conjunto de obras recientes en castellano como *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies* coordinada por Víctor Navarro Remesal, *Identidad Gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea* de Daniel Muriel o *Ideological Games* coordinada por Paula Velasco Flores y Antonio Flores Ledesma. Una producción a la que se suma, junto a otras, *Videojuegos y conflictos internacionales* de Antonio César Moreno Cantano y Alberto Venegas Ramos. Dos autores que despuntan -en este preciso momento- por su productividad y solvencia en el ámbito académico y divulgativo sobre los videojuegos y su relación con nuestro pasado y presente. En el último año han consolidado una producción en diferentes editoriales que se interroga, de forma individual o colectiva, sobre la construcción del pasado a través de los juegos digitales en *Pasado Interactivo* de Alberto Venegas, problemas sociales y temáticas vinculadas con el presente de las sociedades occidentales en *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico* (coordinado por Antonio Cesar Moreno y Salvador Gómez) y *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (coordinador por Alberto Venegas y Antonio César Moreno). Además del inminente, *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social* que aparecerá publicado, en 2021, en la colección Ludografías de la editorial Shangrila.

Se ha señalado este amplio contexto porque es difícil reseñar la obra *Videojuegos y conflictos internacionales* fuera de este escenario. Por ello, se puede señalar el acierto de los autores para identificar algunas de las vetas más fértiles y ricas que ofrecen los videojuegos en el escenario contemporáneo, y analizarla dentro de un vasto proyecto de trabajo. En este caso, su mirada se dirige a la forma en que los videojuegos reflejan el mundo en que vivimos en su clave internacional y, a pesar del atractivo de la temática, había tres grandes desafíos a los que debían enfrentarse. El primero ofrecer la información suficiente, para el lector menos informado, sobre los 10 escenarios que presentan: crisis humanitarias y conflictos bélicos en África, la crisis de los Rohingya o el ascenso de China en Asia o el videojuego de guerra en Estados Unidos entre otros. El segundo desafío era hablar de videojuegos (se analizan en profundidad 10 títulos concretos) que presentasen estos temas sin que su sugestivo potencial convirtiese cada capítulo en una reseña descontextualizada de un videojuego de “algo que sucede en alguna parte”. El tercer desafío

envuelve a los otros dos y reside en la dificultad de combinar de forma equilibrada ambos contenidos. Por un lado, la información sobre el escenario internacional y, por otro lado, sobre la propuesta ludonarrativa que presenta cada uno de los títulos. Y el resultado es satisfactorio. Por ello, se puede afirmar que la madurez de esta obra no se encuentra sólo en los conocimientos plasmados en las páginas de este libro, sino en su capacidad para dosificarlos y presentarlos con el ritmo adecuado.

Más allá de este significativo acierto, el recorrido temático que se propone reconoce la naturaleza multidimensional de los videojuegos en el escenario comunicativo contemporáneo y su capacidad para incorporar conflictos internacionales que se encuentran en la periferia de las agendas mediáticas (capítulos 1, 2, 3 y 4 por ejemplo), su capacidad para debatir en la construcción de imaginarios que, en la actualidad, son campos de batalla cultural como en Estados Unidos o China (capítulos 7 y 8) o de recodificar las lecturas del pasado que condicionan el presente de algunos países (capítulo 10). Se configura, de este modo, una aportación muy necesaria al conocimiento de los cambios comunicativos que nuestra sociedad ha experimentado en las últimas décadas. Esta obra nos permite alcanzar, en definitiva una mayor comprensión de los videojuegos como “agentes de los asuntos domésticos y extranjeros a partir de la creación de espacios virtuales no controlados por los Estados”, por lo que supone un recurso inestimable en el análisis de la cooperación al desarrollo.

*Salvador Gómez-García*<sup>1</sup>

---

**1** Salvador Gómez-García Profesor titular de la Universidad de Valladolid.