



Pasado Interactivo.

Memoria e historia
en el videojuego

Alberto Venegas Ramos

Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz, 2020, 262 pp.

Rita Aloy Ricart
Universitat Jaume I de Castelló
ORCID: 0000-0001-8703-047X

«Para entender nuestra relación con el pasado en la actualidad es necesario estudiar el videojuego». Con esta sugerente afirmación el autor Alberto Venegas Ramos da comienzo a su libro *Pasado Interactivo. Memoria e historia en el videojuego*, el cual se constituye no sólo como novedoso dentro del ámbito académico del estudio de videojuegos, sino también como pionero por lo que respecta al análisis de este medio teniendo en cuenta las diferentes formas de memoria y recuerdo de la historia.

La relación directa entre nuestro presente, la comprensión del pasado y las representaciones videolúdicas es, sin duda, un planteamiento innovador dentro de las disciplinas y metodologías que hasta ahora han abordado el videojuego como objeto de estudio. Actualmente, el impacto global del medio es más que palpable por lo que su importancia en el panorama académico es cada vez mayor. Iniciativas sobre la preservación de videojuegos llevadas a cabo por instituciones como la Biblioteca Nacional de España y plataformas como *Internet Archive*, así como el campo de reciente origen de los *Game Studies* –o Ludología–, el cual se ha ocupado del análisis del videojuego a través de diversos enfoques –desde tecnológicos o comunicativos, hasta sociológicos, psicológicos o culturales– ayudan a consolidar la consideración de este medio audiovisual interactivo como obra cultural.

Es en este contexto en el cual el libro de Venegas Ramos se configura como una novedad en cuanto al tratamiento del medio se refiere, ya que va más allá de un mero análisis sobre la representación de la historia en el videojuego: propone el estudio del videojuego como una forma de memoria. En palabras del autor, responde a las preguntas «cómo y para qué recuerda el videojuego» proporcionando, así, un acercamiento original tanto para el ámbito académico nacional como dentro del panorama general de los *Game Studies*. Las representaciones videolúdicas del pasado son cada vez mayores y ello conlleva una cohesión entre la forma en que percibimos el presente y la forma en que percibimos el pasado y tenemos consciencia sobre él, lo cual acaba por converger en la imagen que proyecta el videojuego. Por tanto, la afirmación con la cual Venegas Ramos inicia su discurso merece atención completa, ya que implica la configuración de una tendencia o enfoque metodológico mediante el cual es posible abordar el estudio del videojuego. Así, de acuerdo con el autor, existen diferentes tipos de memoria con las cuales es posible identificar un videojuego histórico y cada una de ellas supone una percepción del pasado; supone llevar el pasado al presente con unos objetivos concretos.

Oficial, colectiva, individual y estética son las cuatro formas de memoria que el autor plantea para abordar el estudio de las representaciones videolúdicas del pasado. Desde la imagen hegemónica y reificada que las grandes producciones como *Call of Duty WWII* ofrecen de la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto, en contraste con la ruptura del hiperespectáculo que suponen los videojuegos independientes, hasta la representación de la Revolución Islámica o la guerra de Siria, Venegas Ramos proporciona un recorrido minucioso sobre las diferentes percepciones del pasado en el presente a través de una gran variedad de videojuegos. Con todo ello, pone de manifiesto que el diseño de este medio condiciona el pasado y su consecuente representación. Por tanto, se vuelve a abrir el ya bien constituido debate en los medios de comunicación de masas sobre la posible o imposible equidad entre entretenimiento y rigor histórico; sobre si utilizar el pasado como un simple objeto de consumo o construirlo en el presente con una finalidad didáctica.

Venegas Ramos, difiriendo de ciertas corrientes historiográficas, lejos de exponer y elogiar el videojuego como una forma de historia, propone una nueva y crítica vía para ahondar en el estudio del medio. Explorar la continuidad de representaciones que se dan lugar de acuerdo a los diferentes usos del pasado, conlleva comprender la relación y consciencia de éste para con el presente y, de este modo, observar cómo se dan nuevas formas de construir la historia y la identidad contemporánea. En este sentido, el autor reconduce la consideración del videojuego hacia una representación cultural de la historia cuyo análisis implica para los historiadores no sólo un vasto número de títulos, sino también un novedoso y amplio ámbito de estudio que tiene al videojuego por objeto principal, ya que con este libro ha demostrado que el medio es meritorio del mundo académico y de las disciplinas humanísticas.

Con un vertiginoso protagonismo en la actualidad, el videojuego histórico se alza como uno de los más potentes e influyentes medios de comunicación de masas brindando, así, un gran corpus de imágenes susceptibles de analizar bajo los presupuestos de Venegas Ramos. Hecho que se ve acrecentado gracias a la nueva generación de consolas que ya ha empezado a revolucionar el mercado. De este modo, el planteamiento propuesto por el autor sobre el videojuego como una forma de memoria, se instaura con fuerza y con un prometedor recorrido que deja patente la proyección del medio como obra cultural.