

9. El género de “aventura” de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América

Fabián Calderón

Resumen

El siguiente capítulo tiene por objetivo evidenciar las posibilidades y limitaciones del género de aventura de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América (iñupiat, huni Kuin y rarámuri). Mediante un acercamiento desde la teoría poscolonial, pensamiento decolonial y la intermedialidad se analiza cómo este género permite identificar toda una serie de tensiones socioculturales entre los pueblos representados y la industria del videojuego. Particularmente, se trata de cuestionar la posibilidad de que estas producciones escapen a la lógica colonialista, capitalista y militar desde donde emergieron los videojuegos.

Palabras clave: medios, videojuegos, representación, colonialismo, indígena.

Abstract

The following capítulo investigates the possibilities and limitations of the adventure genre of video games in the representation of three native peoples of the Americas (iñupiat, huni kuin and rarámuri). From the approach of postcolonial theory, decolonial thought and intermediality, an analysis of the sociocultural tensions between the peoples represented and the video game industry is conducted, questioning the viability of these productions

escaping the colonialist, capitalist and military logic from which videogames have emerged.

Keywords: medium, video games, representation, colonialism, indigenous.

Introducción

Los videojuegos poseen la capacidad de presentar complejas realidades sociales, incluyendo la representación de pueblos nativos de América. Así como en el cine, la literatura u otros medios, esta representación está condicionada por los objetivos, géneros o temáticas que se pretendan (documentales históricos o cine comercial, por ejemplo). Estas condicionantes vienen acompañadas de la ideología vigente al momento de su producción, generando que durante mucho tiempo los medios masivos reprodujeran (y sigan reproduciendo) discursos estereotipados, omitiendo características identitarias esenciales y hasta censurando elementos culturales que entran en conflicto con la perspectiva de la producción. Este fenómeno se puede encontrar en el cine (Boyd, 2015), literatura (Bos, 2002), cómic (Sheyahshe, 2008) y hasta en videojuegos (Penix-Tasden, 2017). Sin embargo, desde una perspectiva intermedial, poco se ha discutido de las formas específicas que poseen los géneros de videojuegos para representar tales comunidades.

El siguiente capítulo tiene por objetivo evidenciar las posibilidades y limitaciones del género de aventura de los videojuegos en la representación de tres pueblos originarios de América. A su vez, consiste en un ejercicio de crítica al diseño comunicativo de los mismos en la actualidad. La razón de ello es que aquí se tiene la hipótesis de que la estructura del género de aventura posee características formales que se ajustan adecuadamente con lo que se quiere mostrar de estas culturas. En consecuencia, vale agregar que no todos los géneros de videojuegos cuentan con los recursos suficientes para ofrecer un panorama cultural que represente a estas comunidades de maneras amplias o complejas.

El trabajo también desea mostrar que de estas formas se desprenden funciones que evocan tensiones socioculturales entre los pueblos representados y la propia industria del videojuego. Esto se debe a la lógica epistémica, ideológica y material de la que provienen los juegos: el sistema capitalista y la industria militar. Asimismo, se propone identificar cómo la industria no está

exenta de la herencia colonialista en cuanto al conocimiento del “otro”. Por último, también deben de reconocerse los esfuerzos que hacen estos pueblos para incorporarse en el medio y su colaboración con ciertos estudios.

Los juegos que se utilizarán como objetos de análisis serán tres: *Never Alone* (Upper One Games, 2014) centrado en el pueblo iñupiat en Alaska; *Huni Kuin: Yube Baitana* (Bobware, 2016) sobre el pueblo huni kuin de Brasil y *Mulaka* (Lienzo, 2018) que muestra al pueblo rarámuri de México. Las tres producciones retratan parte de la cosmovisión de estos pueblos y buscaron la aproximación cultural colaborando estrechamente con los miembros de estas comunidades. Esto significa que las tres comunidades son culturas con las que incluso hubo trabajo de campo antropológico. Asimismo, ninguno de los estudios que desarrollaron estos juegos forman parte de las grandes corporaciones de la industria de los videojuegos actualmente. Por otro lado, cabe decir que tanto *Never Alone* como *Mulaka* son vendidos en plataformas de distribución de juegos por internet. Por su parte, *Huni Kuin* fue desarrollado como un producto exclusivamente cultural y se distribuye gratuitamente en la página oficial del juego.

En cuanto al aspecto teórico-metodológico se propone un abordaje interdisciplinar crítico entre la teoría poscolonial, el pensamiento decolonial y la intermedialidad. La razón de ello se debe a dos causas principales. La primera es que tanto lo poscolonial como lo decolonial comparten la necesidad de dismantelar las “estructuras dominantes de producción de conocimiento” (Bhambra, 2014, p. 114). Esto pone a debate hasta qué punto el videojuego (herramienta comunicativa originada en el capitalismo) es capaz de alejarse de una visión colonialista en cuanto a la representación de la otredad. La segunda causa se debe a que lo intermedial permite comparar diferentes estructuras entre distintos medios y que dan evidencia de la singularidad del género de aventura de los videojuegos. De manera particular se propone la “remediación” (Bolter y Grusin, 2000) porque ayuda a identificar mecanismos de interacción comunicativa que son adaptados de otros medios al videojuego, como pueden ser las narraciones orales o las entrevistas a miembros de estas comunidades.

Para el análisis se propuso el modelo de los “tres niveles de análisis de videojuegos” de Óliver Pérez Latorre (2013). El “nivel de representación de juego” (*game-representation level*) se consideró para describir los elementos que se presentan a los jugadores a través de la pantalla (personajes, grado de aparición, enfoque, etcétera). El “nivel de enunciación de juego”

(*game-enunciacion level*) describe la relación comunicativa entre diseñador-jugador, apelando a las implicaturas, deseos u objetivos del desarrollador. Y en cuanto al “nivel de sistema de juego” (*game-system level*) se abordan las diferentes estrategias, formas, mecanismos o mecánicas que interactúan en el juego. Respectivamente se trata de responder a las preguntas “¿qué es lo que se muestra?”, “¿por qué se muestra lo que se muestra?” y “¿cómo se muestra?”. Si bien la capacidad lúdico-interactiva que ofrecen los videojuegos en la representación de pueblos originarios supone un tema interesante por sí mismo, la limitación del capítulo sólo permitirá evocarla en momentos específicos.

El trabajo se dividirá en dos apartados: el primero abordará perspectivas históricas sobre los videojuegos, así como los inicios formales del género de aventura. El apartado también consiste en mostrar cómo la gestación de estos dispositivos fue producto de la guerra y del sistema capitalista en las sociedades occidentales altamente tecnologizadas. Sin embargo, también se da espacio para reconocer que desde su origen también han sido utilizados como herramientas subversivas en distintos ámbitos. El segundo apartado se concentra en el análisis de los tres juegos a los que se les indagará desde el enfoque teórico-metodológico presentado, con el fin de comprobar o refutar la hipótesis propuesta.

Videojuegos, Occidente y el género de aventura

Los videojuegos son dispositivos informáticos de alta tecnología principalmente diseñados como herramientas destinadas al entretenimiento. Son juegos electrónicos que se valen de una interfaz gráfica para representar figuras o símbolos con los que interactúa un usuario de manera directa y consciente. Además de los usuarios, los videojuegos dependen de dos elementos: el *hardware* y el *software*. El primero involucra toda la parte física, su materialidad en concreto como las consolas, pantallas, controladores, etcétera. El segundo implica lo intangible. Es decir, el lenguaje de programación que está diseñado para ciertas tareas específicas (lúdicas y narrativas). Dicho lenguaje se ejecuta a manera de procesos que se simulan audiovisualmente de forma actualizada, sincrónica y simultánea en la pantalla cuando el usuario manipula los símbolos.

Todavía hasta hace un par de décadas el origen de los videojuegos era un “engañoso tema de documentar” (Herman, 2001, p. 13). Aquí se plantean tres razones particulares: el consenso sobre el lugar de origen, la tecnología que requerían para ser utilizados y su función sociocultural (los primeros juegos no fueron creados para el entretenimiento civil). Para algunos la historia comienza cuando el físico William Higginbotham presentó un pequeño diseño de entretenimiento para un osciloscopio en la década de 1950 en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, Estados Unidos; para otros, con la videoconsola casera creada por el ingeniero militar Rudolf Baer a mediados de 1960 y otros más a partir de su industrialización en 1972 con Nolan Bushnell en la vanguardia. Incluso, por ser tecnología computacional, hay quienes consideran que sus antecedentes pueden datarse con la creación del ábaco hace miles de años (2001, pp. 13-18).

No obstante, son cada vez más los autores que consideran que no se puede hablar de los videojuegos si no es a partir de las fuerzas y procesos conscientes de donde emergieron: la Guerra Fría y el complejo militar-industrial capitalista (Dyer-Witheford, 2009; Huntemann y Payne, 2010; Ouellet y Thompson, 2017). Al final de la Segunda Guerra Mundial en 1945, las sociedades occidentales democráticas y capitalistas tuvieron que defender su ideología frente a una consolidada Unión Soviética y su modelo estatista-comunista. El conflicto bipolar entre Estados Unidos y los soviéticos derivó en un constante enfrentamiento por la superioridad global en distintos ámbitos. Para lograr esto, también fue necesaria la innovación científica y tecnológica (física, matemática, computación, ingeniería) en gran medida financiada y destinada a la industria militar:

Pero la Guerra Fría fue más que un conflicto militar. Fue una confrontación entre dos visiones incompatibles del futuro y se luchó no sólo en lo diplomático y en lo bélico, también en el desarrollo económico, propaganda, espionaje y progreso tecnológico. Y fue en la carrera tecnológica de armas de la Guerra Fría donde el videojuego pudo ser concebido. (Donovan, 2010, p. 5)

Bajo argumentos científicos como la Teoría de juegos (Von Neumann & Morgenstern, [1944] 1953) o la Cibernética (Weiner, [1948] 1961), junto con los ya consolidados trabajos de computación y algoritmos (Turing, 1936), las investigaciones en Occidente comprendieron que la computación, la sociedad y el juego no eran excluyentes entre sí. Aunque estos desarrollos tuvieron

un primer empuje para la creación de tecnologías militares, ya en la década de 1960 las generaciones más jóvenes de las universidades más prestigiosas de Estados Unidos comenzaron a utilizar estos conocimientos para desarrollar videojuegos para fines de entretenimiento (Dyer-Witthford, 2009, p. 7).

Entre 1970 y 1990 los videojuegos se convirtieron en una industria global. Nuevos actores, corporaciones y juegos emergieron en Europa y Japón. La Unión Soviética también tuvo sus destellos, pero nadie cuestionaba que había sido el capitalismo el que generó y se benefició de los juegos electrónicos. Bajo la lógica de producción y consumo propia del sistema capitalista, la industria de videojuegos fue bien recibida por el mundo globalizado. Las sociedades posmodernas occidentales abrazaron la sociedad del espectáculo y, aunque la “era dorada” del capitalismo había concluido en 1973 (Hobsbawm, 1998, p. 18), no había duda de que los videojuegos se estaban consolidando en la cultura occidental, principalmente en aquellas naciones consideradas de “primer mundo”.

En cuanto a la influencia de la industria militar en los videojuegos, ésta no desapareció ni se redujo. Al contrario, la intervención ha sido mayor. Hasta 1980 los videojuegos se beneficiaban del desarrollo de nuevas tecnologías militares. Sin embargo, ese mismo año “el ejército estadounidense se involucró directamente en los videojuegos” al comprar los derechos de un juego civil para convertirlo en “una herramienta para entrenar soldados” (Bogost, 2007, pp. XIII-XIV). La situación ha levantado cuestionamientos que van más allá de la intervención de una industria sobre otra. Ahora resulta cada vez más difícil identificar las fronteras de dos esferas (el juego y la guerra) que antes se consideraban opuestas:

Por lo tanto, a diferencia del complejo militar-industrial que describe el nexo de poder e influencia entre los contratistas de defensa, el ejército y los legisladores después de la Segunda Guerra Mundial, el complejo militar-de entretenimiento es un fenómeno posterior a la Guerra Fría que disfruta de vínculos considerablemente más opacos entre sus numerosos constituyentes, y genera textos que difuminan la línea entre entretenimiento y militarismo. (Huntemann y Payne, 2010, p. 5)

La relación militarismo, capitalismo y entretenimiento puede ser ejemplificada en los conceptos “*militianment*” y “*ludocapitalism*” de Nick Dyer-Witthford (2009, p. XIV). El primero implica la convergencia entre la industria

militar y el entretenimiento a partir del juego *America's Army* (2002). Este es un simulador de guerra del ejército estadounidense que se distribuye gratuitamente para plataformas de computadora y que su página oficial en internet contiene un hipervínculo que dirige a la página de reclutamiento del ejército de ese país. El segundo concepto apela a *Second Life* (2003). Este juego es un “simulador de vida” en línea en el que jugadores alrededor del mundo crean un avatar con el que interaccionan en un mundo virtual. La relación con el capitalismo es que en este escenario digital se reproducen las mismas prácticas capitalistas que en el mundo real: si quieres comprar ropa virtual necesitas dinero virtual que sólo puedes conseguir con un trabajo virtual (o que se obtiene con una tarjeta de crédito). Lo interesante es que estos trabajos los ofrecen instituciones y grandes corporativos de gran relevancia en el mundo real.

Para Dyer-Witheford también existe el espacio para la resistencia. La “disidencia digital” se manifiesta como fuerzas políticas que rechazan y confrontan el dominio militar, industrial, mediático y del entretenimiento a través de prácticas con lo virtual que tienen un impacto en el mundo real (2009, p. XV). Los orígenes de estas prácticas tuvieron lugar desde las décadas de 1960 y 1970. Como parte de los movimientos antisistema, el activismo y las protestas contra la Guerra de Vietnam, los jóvenes hackers estadounidenses convirtieron en videojuegos los programas nucleares de los grandes computadores del Pentágono y de instituciones federales, precisamente como actos de rebeldía (2009, p. XV).

Las contradicciones del sistema capitalista convergen de tal forma que fuerzas que parecieran opuestas operan dentro del mismo y la disidencia digital encuentra eco en los propios espacios de dominación. Esto aplica no sólo a los procesos históricos donde se desenvuelven, tampoco depende necesariamente de la tecnología vigente. Como se dijo unos párrafos arriba durante la caracterización de los videojuegos, estas herramientas estriban en gran medida por el discurso que representan y bien pueden presentar narrativas hegemónicas o propuestas contestatarias al sistema. De esto último también se deduce que las formas y funciones varían en cada juego. En cuanto a las formas discursivas podemos hallar los géneros de videojuegos y, sobre sus funciones, se debe de tener en consideración los objetivos sociales para los que fueron diseñados.

Los géneros de videojuegos son diversos y no se deben de tomar como categorías rígidas. Estas delimitaciones dependen de los cambios

socioculturales, lo que hace que algunos de éstos tengan mayor o menor importancia en determinada época o simplemente ya han desaparecido. Aquí no se va a hacer una lista de cada uno, pero sí se va a mencionar que, en cuanto a aquellos que realizan mayores esfuerzos para mostrar una realidad social, hay unos con mayor predilección para las empresas desarrolladoras. En cuanto a las representaciones de la memoria histórica, los géneros de estrategia (RTS) y los juegos de disparos en primera persona (FPS) son los que predominan en el mercado.

En términos de la remediación, algunos videojuegos de estrategia histórica pretenden ser similares de los juegos de mesa. Se valen de un mapa de juego que en su mayoría representa el teatro europeo en alguna época de su historia y donde los jugadores seleccionan una nación, tal y como en las sagas occidentales *Total War* (2000) o *Europa Universalis* (2001). Generalmente en estos juegos predomina un sistema competitivo que implica destruir a los rivales (otras naciones). Las reglas del juego exigen la conquista, la recolección de recursos naturales, su manufacturación para desarrollar tecnologías más adecuadas para el dominio de otras civilizaciones y la acumulación de capital para seguir con la expansión territorial. Bajo la lupa de la “retórica procedimental” (Bogost, 2007) se puede hablar de juegos con tintes políticos y económicos donde se reproduce el sistema capitalista, además de la innovación tecnológica militar como los mecanismos para conseguir la victoria.

Por su parte, los juegos de disparos en primera persona basados en la historia son aquellos donde el jugador se posiciona en el lugar de algún personaje ficticio, regularmente un soldado de algún ejército en determinado escenario bélico histórico. Las sagas más populares son las estadounidenses *Medal of Honor* (1999) y *Call of Duty* (2003). El objetivo de cada juego consiste en una serie de niveles, generalmente representando una batalla histórica y en la que el jugador no sólo tratará de sobrevivir, sino de vencer los obstáculos o enemigos en cuestión. Los enemigos históricos por excelencia son los nazis, soviéticos o pueblos árabes. Superficialmente, en la mayoría de estos juegos el sufrimiento de los compañeros caídos invita a reflexionar el conflicto bélico. Sin embargo, la retórica exige de la muerte como *leitmotiv*. Es decir, que el jugador no podrá superar pruebas o avanzar en la narrativa si no acaba con los cientos de enemigos que se le pongan enfrente.

También existen otros géneros que retratan pasados históricos. El problema es que la mayoría, al igual que los casos anteriores, son producidos por empresas occidentales, representan escenarios donde la violencia se

convierte en el argumento principal y que en muchos casos se reduce a la obtención de ganancias económicas para generar tecnologías militares, adquirir mejor armamento o desarrollar nuevas habilidades. En este punto no debe de ser sorprendente. Todo esto es el resultado de la influencia de los lugares de producción, de la injerencia de la industria militar y del contexto económico del que surgieron los videojuegos. Habrá que preguntarse si es posible salir de esta lógica o al menos identificar de qué manera están operando las contradicciones en el capitalismo.

Como se ha dicho, aquí se plantea mostrar la influencia del género de aventura en la representación de tres pueblos originarios de América por parte de desarrolladores que son ajenos a las grandes compañías occidentales de videojuegos. Esto implica mostrar si la influencia de este género es capaz de romper con la lógica capitalista-militar occidental de la que se ha hablado. Hay que recordar que los géneros no son estáticos y que pueden transformarse, remediarse o actualizarse según las necesidades y posibilidades socioculturales. Sin embargo, a partir de la siguiente descripción sobre la evolución del género de aventura es posible encontrar ciertas generalidades formales que ayudarán a comprender los juegos que se proponen analizar, incluida la estructura discursiva.

La consolidación del género de aventura en los videojuegos surgió con *Colossal Cave Adventure* (1977), diseñado por Will Crowther y Don Woods (Donovan, 2010). Hasta entonces, las limitaciones tecnológicas imposibilitaban crear grandes historias y los juegos se reducían a pequeños gráficos o símbolos audiovisuales en la pantalla. Por su parte, *Colossal Cave Adventure* fue desarrollado como un juego de computadora a partir de texto y que al funcionar con comandos básicos en el teclado se lograba la interacción jugador-juego. Al eliminar los aspectos figurativos también se liberaba memoria del juego, permitiendo que ese espacio lo ocupara la textualidad. El resultado fue que no sólo el texto pasó a primer plano en la interfaz audiovisual, sino que hubo lugar para narrativas más complejas.

Como su nombre lo indica, el juego trata sobre una aventura en una gran cueva. Crowther se inspiró en la cadena montañosa Mammoth en Kentucky, Estados Unidos, a la que solía ir con regularidad (DeMaria, 2019, p. 55). En *Colossal Cave Adventure* el jugador debe recorrer un gran laberinto de cuevas, recogiendo tesoros o luchando contra distintos enemigos fantásticos. Lo revolucionario del juego es que la complejidad exigía al jugador recrear los eventos textuales en sus mentes (o dibujarlos en algún papel). La forma

como se movía el jugador a través de las cuevas era por comandos sencillos de dos palabras en idioma inglés, un verbo y un sustantivo (por ejemplo: *turn left*, *grab food*, etcétera). Al identificar las palabras correctas, el juego le respondía describiéndole el nuevo entorno, las consecuencias de sus actos y le proponía nuevas acciones para realizar. Por eso mismo, para Steven L. Kent esta obra puede considerarse como la “primera aventura conversacional” (2001, p. 216).

Hasta la década de 1970, los videojuegos que predominaban en el mercado mundial fueron de tipo *arcade* (mucho acción lúdica, poca narrativa). Conforme a la innovación tecnológica de la década siguiente, los juegos de computadora comenzaron a poseer mayor capacidad de memoria gráfica y muy pronto superaron a las consolas caseras que, por sus limitaciones tecnológicas, incluso terminaron siendo un factor en la crisis de la industria de 1983 (Wolf, 2012). Sin embargo, esto tampoco limitó a que las consolas comenzaran a experimentar con historias pequeñas pero un poco más complejas. Un ejemplo de ello fue *Pitfall!* (1982), desarrollado por David Crane para la consola Atari 2600.

Pitfall! fue un éxito rotundo no sólo por las ganancias que generó, sino porque era el primer juego en representar una aventura con un personaje antropomórfico de movimientos relativamente fluidos (Melissinos, 2012, p. 20). La historia del juego trataba de un aventurero llamado Pitfall Harry que debía buscar tesoros a través de una selva con diversos peligros como cocodrilos, alacranes o profundos agujeros. Aunque no sería la primera representación de seres antropomórficos en los videojuegos, ni que el personaje tuviera un nombre propio, el juego sobresalía porque utilizaba el estilo visual de desplazamiento lateral. Es decir, una perspectiva horizontal en tercera persona y que, para avanzar, el jugador debía de interactuar con su personaje moviéndolo principalmente hacia la derecha. Al hacerlo, el campo o espacio de juego se actualizaba generando la sensación de una narrativa lineal, unidireccional y causalista.

A mediados de 1990 la tecnología dio otro gran salto. En primer lugar, para mantenerse competitivas las empresas que producían consolas caseras tuvieron que incorporar procesadores centrales que hasta entonces eran exclusivos de las computadoras. Por otro lado, la llegada de la tecnología de tercera dimensión (3D) revolucionó no sólo la forma de representar imágenes visuales, también se potenció la capacidad de memoria y, con esto, la narrativa alcanzó un nuevo nivel. El grado de “realismo” que comenzaban a

ofrecer los videojuegos también le generó una ola de críticas, principalmente por los juegos de peleas que entonces eran muy populares y de los que se decía contenían un alto grado de violencia (Kent, 2001, p. 531). Algunas de las consecuencias fueron la aparición de los sistemas de clasificación de contenidos: ESRB en Estados Unidos y PEGI en Europa.

Pero no todo el panorama era oscuro. Por ese periodo apareció en Francia un pequeño manifiesto titulado *Qui a peur des jeux vidéo?* (1993). El artículo escrito por los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder cuestionaba la forma reduccionista con la que ciertas instituciones estaban considerando a los videojuegos. En otro extremo, el manuscrito, a su vez, se preguntaba si los juegos eran capaces de ser expresiones artísticas. Esto suponía un adelanto para su tiempo puesto que no sólo se les consideraba productos culturales (algo que de por sí ya era revelador para su época), sino que ponía en la mesa de debate si estas herramientas eran similares a las artes como la literatura, el teatro o el cine. El argumento no era injustificado. La tecnología 3D junto con el potencial narrativo estaban inspirando a los desarrolladores a utilizar técnicas cinematográficas o recursos propios de la literatura.

Uno de estos casos fue *Myst* (1993). Este juego de computadora se presentó en formato de CD-ROM, lo que por sí mismo ya permitía gran almacenamiento de memoria, además de que potenciaba sus capacidades audiovisuales y discursivas. *Myst* puede ser considerado dentro del género de aventura pero que, a diferencia de *Colossal Cave o Pitfall!*, no se valía de la acción, sino de la exploración y resolución de acertijos. Específicamente se trataba de una “aventura gráfica” de estilo *point & click* (apunta y aprieta) donde el jugador debía de señalar y hacer “clic” con el ratón de computadora para interactuar con el entorno. Además, el juego fue hecho con la perspectiva en primera persona (“cámara subjetiva” en cinematografía), logrando una mayor sensación de inmersión en el jugador.

La narrativa de *Myst* se centra en un personaje referido como *Strange* (Extraño) quien decide tomar un libro que lleva como título el propio nombre del juego. Al comenzar a leerlo *Strange* es transportado dentro del libro y los hechos narrados se vuelven el propio escenario. El jugador-personaje entonces deberá descubrir por qué está ahí, en lo que parece ser una isla extraña con diversos edificios, pero ninguna persona alrededor. Para Jay David Bolter y Richard Grusin las posibilidades narrativas y audiovisuales que ofrece *Myst* lo convierten en un excelente ejemplo de la remediación:

es irresistible porque simultáneamente remedia diversos medios en diferentes niveles... *Myst* combina la tercera dimensión, gráficas estáticas con texto, video digital y sonido para reconfigurar pintura ilusionista, cine y de alguna forma sorprendente también el libro. Casi es seguro que, aunque no haya sido un intento consciente por parte de sus autores, *Myst* parece ser una alegoría sobre la remediación del libro en la era de las gráficas digitales. (Bolter y Grusin, 2000, p. 94)

Lo que ofrecía *Myst* fue la antesala de todo lo que vendría para el mundo de los videojuegos. En cuanto a la participación intermedial, fue la industria del cine la que mayormente se benefició de estos cambios paradigmáticos. Aunque la primera colaboración entre cine y juegos fue en los primeros años de la década de 1980, los videojuegos se remitieron únicamente a ser adaptaciones de grandes películas comerciales. Como consecuencia, los estudios de Hollywood los consideraron productos de mercadotecnia secundarios similares a “playeras, loncheras o figuras de acción” (Russell, 2012, p. 7). Sin embargo, a inicios del nuevo milenio la estética de los videojuegos comenzó a impregnar en el cine e inclusive reconocidos directores de Hollywood entablaron relación con la industria del juego. En otras palabras, el cine digital comenzó a desintegrar las líneas existentes entre los videojuegos y la cinematografía (2012, p. 8).

Como resultado del avance tecnológico, del potencial discursivo y la estética visual de los juegos, las membranas que regían las formas mediáticas se difuminaron. Además, el género de aventura en los videojuegos terminó por convertirse en una supracategoría que incluía todo tipo de subgéneros como la acción, sigilo, exploración, plataformas, etcétera. En algunos casos las cualidades estéticas también se han convertido en el eje central y ciertas obras tratan de emular estilos de épocas pasadas apelando a la nostalgia (*pixel art*, por ejemplo). Asimismo, la incursión de estrategias o formas discursivas ajenas al medio incluso han puesto a debate la función del videojuego y cuestionan si lo que se tiene por delante es una simple herramienta de entretenimiento o si es algo más: si tiene potencial político subversivo, si es un arma publicitaria o si es una herramienta para el aprendizaje.

Partiendo de lo anterior, es posible definir algunas características esenciales del género de aventura. En primer lugar, a nivel estructural es preciso hablar de una narrativa. Todo juego depende de un espacio y tiempo virtuales, así como de elementos con los que puede interactuar el jugador.

En los juegos de aventura dichos elementos incluyen personajes que actúan dentro del escenario virtual. Los personajes no necesariamente deben de ser humanos, a veces son figuras antropomórficas, objetos animados o animales. Usualmente el jugador controla al menos a uno de estos personajes y la forma cómo lo hace se puede dar en dos tipos de perspectiva: primera persona (cámara subjetiva) como *Myst* o *Colossal Cave Adventure*, o en tercera persona como *Pitfall!*

A nivel de progresión de la historia, la temporalidad se logra de diversas formas. La más importante es la manipulación del espacio diégetico. En general, la percepción humana no concibe el tiempo si no es por el desplazamiento o transformación de la espacialidad. En los videojuegos la experimentación y manipulación directa del espacio-tiempo otorga un alto grado de libertad a los jugadores y que es imposible encontrar en otros medios (Hanson, 2018, p. 2). En los juegos de aventura es posible percibir estos cambios en el nivel del desarrollo narrativo. Esto es, que las habilidades, capacidades o la mera apariencia de los personajes y escenarios no serán los mismos a lo largo del juego. Esto también puede considerarse como una estrategia que usan los desarrolladores de videojuegos: si no hay cambios visuales en los personajes o las tareas no se van complejizando el jugador no sentirá que habrá progresado y sus motivaciones se perderán.

El género de aventura también debe considerar una narrativa compleja. Aunque en la mayoría de los videojuegos existe un objetivo final específico (completar el juego), muchos se valen de los aspectos lúdicos y mecánicos más que de una historia profunda. Un ejemplo de éstos es el popular *Tetris* (1984). Su objetivo consiste únicamente en superar niveles complementando espacios vacíos que producen figuras geométricas y que aparecen aleatoriamente en la pantalla. Por su parte, el género de aventura consiste en que para alcanzar los objetivos del juego debe existir una historia detrás de todo ello. De ahí que la construcción de personajes, tiempos y espacios virtuales sea más compleja. Esto convierte los objetivos en “misiones” (*quests*) que se le invitan a resolver al jugador-personaje no como un simple objetivo lúdico para ganar, sino como una travesía o recorrido que deberá de experimentar según sus habilidades y capacidades.

Esto nos remite a la cuestión de la trama y las misiones. Generalmente la aventura consiste en la restauración de un orden alterado. En la narrativa aventurera existe un personaje heroico con matices míticos que tiene el deber de restablecer la normalidad (salvar a una comunidad, rescatar a otro

personaje, recuperar su honor, etcétera). De igual forma, esto sugiere que muchas veces la función de la aventura adquiere tintes morales, puesto que el deber del personaje es restaurar el orden eliminando a las “fuerzas del mal” que han perturbado la estabilidad natural o social. En términos de diseño de juegos, estos males que acechan pueden ser considerados parte de los obstáculos que debe enfrentar el jugador.

Los obstáculos lúdicos son todos aquellos elementos que retrasan o limitan al jugador-personaje para realizar sus misiones. Estos pueden ser objetos propios del entorno o los enemigos que hay que derrotar. En el género de aventura de los videojuegos existen distintos tipos de enemigos que en su mayoría resultan más difíciles de vencer a medida que se desarrolla la trama. Existen además “jefes” (villanos) que son los enemigos más poderosos y poseen una apariencia muy específica que los distingue de los otros enemigos. En su mayoría son más grandes, poseen colores más llamativos, cuentan con habilidades únicas y si son humanos o figuras antropomorfizadas, suelen ser feos y, en ciertos casos, sus entonaciones de voces son siniestras. Aún más, al momento de enfrentarse con ellos usualmente explicarán la razón de sus acciones (venganza, deseo, diversión, etcétera).

En resumen, las estructuras del género de aventura en los videojuegos se adscriben adecuadamente a la estructura básica de la narrativa, pero también a la estructura formal del juego. Esto es, que existe un círculo mágico (espacio-tiempo) donde ocurre la actividad lúdica (y narrativa). Sin embargo, este ambiente jugable está mediado por reglas, el “*ludus*” según Roger Caillois (1986). En este contexto el jugador está condicionado por los límites del mundo virtual y por las capacidades de su personaje que influirán en la superación de obstáculos para conseguir un objetivo premeditado. En términos narrativos, se trata de su involucramiento con el mundo ficticio, de la comprensión de los motivos de su personaje, de derrotar a los enemigos que se le presenten y del cumplimiento de su heroica misión.

Representación de los pueblos originarios de América

Una vez develada la estructura ludonarrativa básica de los géneros de aventura, habrá que pasar a identificar cómo ésta opera en los juegos dispuestos a analizar. Sin embargo, esta identificación también vendrá acompañada por la crítica en torno a una ética de la representación. Si los juegos intentan

mostrar algunos aspectos culturales de los pueblos huni kuin, rarámuri e iñupiat, habrá no sólo que reconocer la forma en cómo lo hacen, también debe haber una revisión profunda de las intenciones que están detrás del diseño. Se ha dicho que para esto también es necesaria una perspectiva interdisciplinar que incluya la teoría colonial, el pensamiento decolonial y el reconocimiento de la intermedialidad.

En este punto se habrá notado que en el apartado anterior se habló de la historia de los videojuegos desde una perspectiva puramente occidental y, por lo tanto, las referencias citadas son de autores de esas mismas latitudes. Más allá de que la razón de esto fue identificar los orígenes occidentales, capitalistas, industriales y militaristas de los videojuegos, también habla de las formas en cómo es fácil adscribirse a ciertas tecnologías, ideologías y conocimientos, sobre todo cuando son las más accesibles. Por mucho tiempo, la predominancia del estudio de videojuegos, incluida la perspectiva crítica como la de Dyer-Witheford, ha sido la que domina en los círculos académicos. Su alcance se debe al privilegio del idioma inglés como *lingua franca* de la distribución de los videojuegos y de la accesibilidad del internet en las sociedades altamente tecnificadas. Esto también tuvo como consecuencia un etnocentrismo a la hora de comprender estos juegos electrónicos.

Actualmente todavía resulta difícil encontrar trabajos en idiomas ajenos al inglés con reconocimiento mundial. Este monopolio del conocimiento no ha hecho más que opacar las otras voces que tienen algo que decir sobre los videojuegos. Para Phillip Penix-Tadsen una de las ventajas que permitió la globalización y su impacto en los videojuegos ha sido que la comprensión, producción y consumo de estas herramientas poco a poco esté desprendiéndose de la mirada anglosajona para reconocer nuevos agentes sociales y las dinámicas socioculturales que les son específicas:

Si bien los videojuegos son una tecnología global por excelencia... éstos han sido recibidos, creados e incluso jugados de distintas formas en diferentes regiones, porque el contexto cultural y nacional impacta en la circulación y significación de los juegos de diferentes maneras. Muchas localidades geográficas, alguna vez consideradas parte de la "periferia" de la alta tecnología, son de hecho el hogar de amplias tecno-culturas con sus características únicas y con sus propias geometrías de poder. (2019, p. 6)

La propuesta de Penix-Tadsen implica también el desarrollo de actitudes críticas hacia los videojuegos y desde nuevos posicionamientos. No se trata solamente del involucramiento de sociedades no occidentales en la industria del videojuego, también obliga a que los nuevos actores involucrados sean capaces de revertir ciertas fórmulas establecidas. La pregunta es si el género de aventura tiene la capacidad de ser subversivo, revolucionario o si acaso tiene potencial para afectar las conciencias de los jugadores. Si bien *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* por sí mismos son videojuegos con un enfoque completamente novedoso, la realidad es que una perspectiva crítica sugiere el alejamiento de la mera identificación de la forma (del género de aventura) e invita a reconocer también lo que se esconde detrás de la estructura y función discursiva.

Como se mencionó, estos juegos representan culturas que sobrevivieron al proceso de conquista de América. Respectivamente retratan pueblos originarios de Alaska, de la Sierra Tarahumara y del Amazonas. El problema es que las tecnologías de las que depende la representación de estas culturas son justamente las heredadas por la tradición epistémica, ideológica y material que las sometió por varios siglos durante la colonización del continente americano a partir del siglo XV. El “colonialismo”, como estructura de poder occidental y capitalista de la modernidad, significó codificar la realidad no sólo en términos de colonizados y colonizadores, también lo hizo de acuerdo con categorías racializadas para la organización de clases sociales y que estaban sustentadas en pretensiones racionales por parte de los europeos (Quijano, 1992, pp. 11-12).

Este sistema de clasificación poseía también un carácter binario que era propio de la episteme occidental. La posibilidad de identificarse como europeos modernos, blancos, civilizados y poseedores de una lengua capaz de transmitir conocimientos de forma escrita era para los colonizadores prueba suficiente de ser superiores a los pueblos colonizados, a quienes despreciaban por sus tonos de piel, por sus estructuras sociopolíticas y su ausencia de escrituras. Todo esto los reducía a que fueran considerados “menos-que-humanos” (Veronelli, 2016, p. 45). Tales demarcaciones culturales y biológicas fueron el caldo primigenio de posturas racistas y discriminatorias que se escondían bajo las falsas vestiduras de la modernidad y su visión del progreso:

El hecho de que los europeos occidentales imaginaran ser la culminación de una trayectoria civilizatoria desde un estado de naturaleza, les llevó también a pensarse como los modernos de la humanidad y de su historia, esto es, como lo nuevo y al mismo tiempo lo más avanzado de la especie. Pero puesto que al mismo tiempo atribuían al resto de la especie la pertenencia a una categoría, por naturaleza, inferior y por eso anterior, esto es, el pasado en el proceso de la especie, los europeos imaginaron también ser no solamente los portadores exclusivos de tal modernidad, sino igualmente sus exclusivos creadores y protagonistas. (Quijano, 2014, p. 790)

Bajo el argumento anterior, es posible agregar que el occidentalismo se conforma como una alteridad con respecto a otras culturas no-occidentales o que no comparten su misma visión. Para Occidente no es posible una relación de poder en donde no se halle en una posición ventajosa (Said, 2008, p. 26). Pero hay más en cuanto a la situación de los pueblos americanos. A diferencia de otras culturas como los califatos árabes, los reinos africanos o las dinastías asiáticas, hasta el siglo XV las culturas americanas eran inexistentes ante los ojos de Occidente. Para Todorov esto significó que el encuentro intercultural entre los pueblos de América y los conquistadores españoles fuera el “más asombroso de nuestra historia”, puesto que en un principio la relación con el otro ha de haber generado una sensación de alteridad extrema, de una “extrañeza radical” (1998, p. 14). De ahí que fuera fácil considerar a los pueblos americanos como no-humanos, a diferencia de las culturas no-occidentales del viejo mundo a las que simplemente consideraban como bárbaras.

A partir de la instauración del sistema colonial se sentaron las bases del modelo capitalista (Wallerstein, 2011). La explotación de recursos naturales y acumulación de riquezas por parte de los colonizadores europeos (españoles, portugueses, franceses, británicos, holandeses), la ocupación de una mano de obra racializada no europea (barata o esclava), además del comercio triangular entre América, África y Europa, fueron la causa de la futura industrialización a partir del siglo XVIII. El *locus* de la conciencia europea occidental durante mucho tiempo fue haber creído que su superioridad sobre otros pueblos se debía únicamente a su manera de pensar. Sin embargo, no se puede comprender la formación del pensamiento moderno occidental sin la “producción de un tipo de conocimiento adecuado a las necesidades del capitalismo” (Veronelli, 2016, p. 39).

Esto es a lo que se hace referencia cuando se pregunta si es posible lograr una representación “efectiva” de los pueblos originarios en América, en tanto que rompan la lógica de la modernidad/racionalidad capitalista occidental y sus medios violentos. A primera vista esto se ve como algo imposible puesto que los videojuegos analizados utilizan alta tecnología computacional desarrollada en Occidente bajo los brazos del capitalismo y que detrás se esconde la industria militar con su inherente violencia. Aunque el colonialismo afortunadamente ha desaparecido en la mayor parte del mundo, parece que muchas de estas estructuras se repiten de manera constante en la actualidad. Sin embargo, anteriormente se mencionó que las formas y las funciones cambian a lo largo del tiempo, lo cual obliga a comprender todo el fenómeno de manera detallada.

Para comenzar *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* fueron creados no desde las grandes empresas occidentales, sino por desarrolladores que, con excepción de *Never Alone* (Estados Unidos), forman parte de las naciones de la periferia: *Mulaka* (México) y *Huni Kuin* (Brasil). Vale la pena agregar que a pesar de que los tres compartieron la necesidad de involucrarse con las culturas en cuestión, sólo en *Never Alone* existen participantes dentro del equipo de desarrolladores que pertenecen al pueblo que representan; es decir, son del pueblo inupiat. La cuestión plantearía la duda sobre los intereses de los colaboradores ajenos a la cultura representada ya que fácilmente se puede apelar a que su fin último es la venta de sus producciones. Sin embargo, menospreciar la esencia humana de los individuos y los proyectos también es peligroso. Además, hay que reconocer que la falta de ética de la representación también puede ser ejercida por aquel antropólogo *outsider* que desarrolla su trabajo de campo únicamente para los elogios de la academia.

Sobre la situación del género de aventura hay que recordar que, así como en *Myst*, la remediación es posible. En los tres juegos analizados la narrativa no sólo se centra en mostrar elementos de cada cultura. En realidad, se trata del relato de historias, mitos, leyendas, cosmovisiones y memorias de dichos pueblos. *Never Alone* se trata de un cuento en el que una niña llamada Nuna debe descubrir por qué en su pueblo no ha dejado de nevar; en *Mulaka* se relata la aventura de un chamán (*Sukurúame*) llamado Mulaka que debe encontrar la razón por la que las fuerzas de la naturaleza están actuando contra la humanidad (el pueblo rarámuri). Por último, en *Huni Kuin* se presentan diversos relatos míticos con diferentes personajes sobre el vínculo de este pueblo con la naturaleza.

En cuanto a la trama, *Mulaka* termina siendo una tragedia donde a pesar de los esfuerzos del héroe y su victoria contra el dios del inframundo, la decisión divina es la última; en *Huni Kuin* el triunfalismo humano es lo más común y aunque existan momentos mortales en ciertos personajes, estos resultan ser una moraleja que promueve una conciencia común identitaria. Por último, *Never Alone* se transforma en un bello relato que apela la defensa de los valores y la protección comunitaria. En las tres obras los jefes principales (deidades, espíritus, criaturas, etcétera) no son realmente enemigos, la mayoría sólo son elementos de la naturaleza que a veces están del lado de los seres humanos y otras en su contra.

En *Never Alone* y *Mulaka* en las historias narradas hay un proceso de intermediación. Es decir, que se le presentan al jugador como si él mismo fuera el oyente directo de una historia contada por un miembro de dicha cultura. De esta manera las acciones de Nuna o Mulaka en la interfaz gráfica pueden entenderse como si el oyente (jugador) estuviera imaginando esos hechos mientras se los están narrando. En cambio, en *Huni Kuin* estos relatos llegan al jugador a través del personaje que controla. Para ser más específico, se trata de un personaje que forma parte de la comunidad huni kuin que escucha las historias que le narra el chamán del pueblo. Es decir, que la diégesis del juego trata sobre un(a) joven huni kuin que está aprendiendo su propia cultura a partir de los relatos del sabio.

La ilusión de intermediación en la diégesis depende en gran medida del idioma de los juegos. Tanto en *Never Alone* como en *Mulaka* la sensación de que al jugador le están contando la historia es porque lo narrado se percibe auditivamente con una voz masculina, suave, serena y en los idiomas iñupiat y rarámuri, respectivamente. El efecto de verosimilitud se produce también porque la voz parece ser la de un anciano, de esos que han pasado muchas experiencias y tienen muchos relatos que contarles a los más jóvenes para que aprendan un poco sobre el mundo. Una situación similar ocurre en *Huni Kuin* con la voz, las modulaciones y el idioma del chamán. Aunque es interesante para el diseño comunicativo, lo anterior levanta cuestionamientos sobre si lo que se presenta no es un exotismo de las narraciones orales propias de los pueblos originarios de América.

La oralidad fue un recurso muy valioso para la comunicación en las sociedades precolombinas. Si hasta el siglo XX todavía se pensaba que algunos pueblos originarios en Norteamérica poseían un lenguaje empobrecido y que el silencio era un rasgo de su personalidad (Basso, 1970), esto podía

ser consecuencia de las prácticas coloniales heredadas. La represión cultural generó no sólo que los colonizadores hablaran por los colonizados, sino que de manera paralela esto dio como resultado un silencio que fue estereotipado en los medios occidentales (1970, pp. 213-214). A los pueblos originarios les fue negado su idioma porque no estaba ligado a las lenguas de Occidente, porque no conocían la escritura tal como la entendían los europeos y mucho menos tenían gramáticas como el latín y el griego (Chinchilla, 1995, pp. 119-120).

En otras palabras, durante el colonialismo en América también se presentó una “colonialidad del lenguaje” (Veronelli, 2016). En las sociedades conquistadas por los españoles este concepto se percibió en la irrupción del paradigma lingüístico del castellano, que contaba con una gran carga ideológica imperial-católica y que negaba la posibilidad de que las formas orales de los pueblos originarios fueran siquiera capaces de producir una comunicación efectiva, mucho menos conocimiento. Si los sujetos colonizados eran “seres sin lenguaje” también carecían de humanidad (Veronelli, 2016, pp. 35-36), lo que convierte a la oralidad en un elemento determinante para la propia concepción del nativo americano.

En los videojuegos la representación de los idiomas amerindios en forma audiovisual puede resultar paradójica. En primer lugar, puede ser admirable el hecho de que cada vez más se ocupen en la industria aspectos culturales fuera del imaginario occidental. Eso implica alejarse del inglés como *lingua franca* y proponer otros idiomas en su lugar. Por otro lado, realizar estas acciones puede nublar las verdaderas necesidades de una representación que rompa con la lógica de dominación colonial, capitalista y occidental. Esto se puede ver en las narraciones orales de *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin*, ya que en ellos se presenta una línea muy delgada entre la reivindicación de la narración oral y el exotismo mediático.

La herencia colonial encuentra un gran aliado en la industria del entretenimiento del Occidente capitalista. No es casualidad que la hegemonía cultural se perciba en gran medida en la industria audiovisual (televisión, cine y videojuegos) para transmitir discursos generalmente estereotipados sobre las culturas que le son ajenas o desconocidas. Siguiendo las palabras de Penix-Tadsen que se mostraron en párrafos anteriores, es claro que cada localidad geográfica tiene sus características únicas y geometrías de poder propias, pero estas siempre giran dentro del orden de la globalización. Es decir, aunque es posible partir de mecanismos de resistencia y de disidencia

digital para penetrar las estructuras de dominación, aún existe una normalización de prácticas heredadas del colonialismo. Sólo hay que acercarse un poco a las sociedades latinoamericanas para descubrir de qué manera el clasismo y el racismo forman parte del día a día.

Asimismo, esto también tiene sus implicaciones en la forma y función de la narración oral de los pueblos originarios y su transformación en un juego del género de aventura. Si la transmisión de saberes orales mediante narraciones cumple funciones morales y de entretenimiento para la comunidad, no pareciera haber alguna diferencia con las características básicas del género de aventura. Sin embargo, si todo elemento o proceso representado audiovisualmente en una interfaz gráfica es una creación de los diseñadores, no se está dejando realmente un espacio para la imaginación. Y por cada selección de una imagen hay miles más que han quedado fuera: una parte de la cultura no es toda la cultura. Este ejercicio puede ser común en Occidente, pero es algo nuevo para la representación de los pueblos originarios en los videojuegos. En ningún momento de los tres juegos se cuestiona la predominancia audiovisual, ni se pone a reflexión el valor de la narración oral para estos pueblos. Su valor parece extraerse implícitamente de la mera representación.

Esto también se manifiesta en la construcción del espacio-tiempo. Se ha dicho que los humanos entienden el tiempo a partir del espacio y que en una narración se exige de ambos elementos para la construcción de significado. De tal forma que la imaginación del espacio es dada a todo ser humano. Sin embargo, el problema de las representaciones audiovisuales es que el espacio ya está explícitamente dado, impidiendo el ya mencionado proceso de libre imaginación y la crítica sobre la función de las narraciones orales de los pueblos originarios. Pero hay otra situación más. Tanto en *Mulaka* y *Huni Kuin* los desarrolladores crean otro tipo de espacio ajeno a los modelos mentales no-occidentales: la cartografía.

En el diseño de videojuegos es recurrente que para motivar al jugador es necesario un mapa de juego que lo guíe a sus objetivos. En los géneros de acción-aventura, estas estrategias del diseño facilitan la lectura del mismo espacio para evitar que el jugador se pierda, de la misma forma que los exploradores del siglo XVI recurrían a mapas para no extraviarse en la inmensidad de los océanos. De tal suerte que el recurso es más una estrategia para la mente occidental acostumbrada a medir el espacio que para la comunidad representada. Johannes Fabián llama “visualismo” a esta predilección por lo

visualmente medible y que incluso se encuentra impregnado en la propia práctica antropológica:

Las recomendaciones para usar mapas, cuadros y tablas indican convicciones profundamente arraigadas en una tradición científica empírica ... la capacidad de “visualizar” una cultura o sociedad se convierte casi en sinónimo de comprenderla ... Llamaré a esta tendencia “visualismo” ... El término connota un sesgo cultural ideológico hacia la visión como el “sentido más noble” y hacia la geometría en cuanto conceptualización gráfico-espacial como la forma más “exacta” de comunicar el conocimiento. (Fabian, 2019, p. 149)

Es decir, el público al que realmente están dirigidos estos videojuegos es la población occidental, o al menos a los sujetos occidentalizados de la periferia que se pueden permitir pagar entretenimientos de este tipo. La facilidad de uso de estas herramientas depende en gran medida por su familiaridad con la lógica, la matemática, la geometría y toda clase de reglas que subyacen en los juegos, y que son análogas a la episteme de Occidente. Esto no significa que sea imposible su uso correcto por cualquier persona, pero, así como en cualquier otro medio, exige de un proceso de aprendizaje constante y que desgraciadamente muchas veces es inaccesible. Además, esto parece algo obvio si también se piensa en el hecho de que resulta difícil encontrar siquiera redes eléctricas en lo profundo del Amazonas o en muchos lugares de la Sierra Tarahumara. Pero aquí no se trata de apelar al conformismo y se exige al menos reflexionar sobre este aspecto. No reconocer este tipo de situaciones y normalizarlas implica en muchos casos la causa de graves problemas de reconocimiento e identidad para estos pueblos.

Sobre esto último vale la pena recordar el manuscrito *Elogio a la creatividad* de los autores martiniqueses Jean Bernabé, Patrick Chamoiseau y Raphaël Confiant (Bernabé *et al.*, 2017). En su obra se manifiesta la consciencia de los logros de la lucha anticolonial francesa a través de la estética, principalmente la escritura poética. Sin embargo, también se reconoce que por mucho tiempo se trató de una

escritura para el Otro, una escritura prestada, anclada en los valores franceses y, en todo caso, alejada de estas tierras y que, a pesar de ciertos aspectos positivos, no hizo sino conservar en nuestra mente la dominación de un espacio ajeno. (2017, p. 324)

Un símil lingüístico se puede presentar de esta manera: el lenguaje colonial (audiovisual del videojuego) es un lenguaje prestado y no reconocerá la verdadera esencia del colonizado hasta que este lo utilice a su favor de forma consciente.

Para Jean-Paul Sartre (1988) pensar en creole y no en francés ayudaría a los escritores de la *negritud* a su propia reivindicación. Bajo esta perspectiva *Never Alone*, *Mulaka y Huni Kuin* no serían más que intentos fallidos de reivindicación sociocultural, puesto que están sujetos al lenguaje del colonizador con todas sus formas y funciones. Una verdadera emancipación sería hablar por sí mismos siendo ajenos a los mecanismos del amo. Por el contrario, también existen voces disidentes que pudieran contradecir esta afirmación. Para los creolistas, la “diversalidad” (*sic*) implica el reconocimiento de todos los idiomas sin distinciones (Bernabé *et al.*, 2017, p. 357) y para Emmanuel E. Edgar la invitación de Sartre significó un error al privar al colonizado del arma del colonizador: su idioma (2008, p. 38).

Ya para concluir habría que hacer hincapié en otro aspecto controvertido del que se valen estos tres juegos: las entrevistas a los miembros de las comunidades. La función de las entrevistas es completamente ajena a cualquier forma de conocimiento para los pueblos originarios y es más una metodología del trabajo de campo antropológico. Tampoco es un recurso común en los juegos de aventura y parece funcionar específicamente cuando se trata de representar una comunidad. En *Never Alone* estas herramientas se muestran en el juego cada vez que Nuna encuentra un objeto o lugar específico. En ese momento al jugador se le da la oportunidad de apretar un botón que lo conduce a entrevistas específicas de distintos miembros de la comunidad iñupiat de acuerdo con lo que se encontró la niña. Estos pueden incluir la relación con la naturaleza, artefactos culturales, cosmovisiones, etcétera.

Por su parte, en *Mulaka y Huni Kuin* estas entrevistas no están en el juego, sino que forman parte del diario de desarrollo de éstos. Para los tres juegos este tipo de videos se pueden hallar gratuitamente en plataformas de video comerciales como YouTube o en sus páginas oficiales en internet. En cuanto a la diversidad de sujetos entrevistados, *Never Alone* cuenta con un mayor número de grabaciones de entrevistas que incluyen mujeres y hombres de edad adulta. En *Mulaka y Huni Kuin* la diversidad es menor y los que predominan son figuras de autoridad masculinas como académicos de instituciones educativas, líderes de la comunidad o los propios integrantes de las empresas desarrolladoras.

Esto supone una problemática con respecto a quienes tienen voz y un cuerpo visible dentro de la comunidad. Para Gayatri Spivak el “subalterno no puede hablar” (2010, p. 356). La sola posibilidad de hacerlo supondría su exclusión de la categoría de la subalternidad. De esto se deduce que dentro de los oprimidos hay sujetos mayormente oprimidos. Spivak pone ejemplos de esta situación en el contexto de la India británica, donde manifiesta el caso de los brahmanes y nacionalistas burgueses indios. Ambos grupos, aunque fueran colonizados y estuvieran debajo de los gobernantes británicos blancos, tenían más voz que las masas populares del país. Peor aún, “si usted es pobre, negra y mujer está metida en el problema en tres formas” (2003, p. 338). Ni hablar del paria, del lumpen o del exiliado. Resulta pues paradójica la búsqueda de la representación de la subalternidad, un camino utópico que, sin embargo, es necesario transitarlo para abrir nuevos frentes de debate. En el medio videolúdico, con sus propias posibilidades y restricciones, no sería la excepción.

Conclusiones

El capítulo tuvo como objetivo identificar cómo el género de aventura de los videojuegos influye en la representación de los pueblos originarios de América. Esto exigió indagar no sólo en aquellas estructuras que operan en el género, también en las bases materiales, epistémicas e ideológicas de los videojuegos. Toda sociedad debe de observarse con un ojo crítico y en ella debe de reconocerse que los elementos que la conforman no son dados *a priori*, sino que son parte de un proceso histórico. En su caso, los videojuegos deben de comprenderse identificando sus orígenes capitalistas, militares y que son propios del pensamiento occidental. Pero este pensar no responde únicamente a idealismos. De hecho, el pensamiento colisiona con la materialidad con la que se desenvuelve. El capitalismo fue el origen de la industrialización occidental que permitió el desarrollo de los videojuegos, pero, a su vez, el capitalismo fue producto de la violencia colonial.

Actualmente, con la globalización, la industria de los videojuegos se ha descentralizado y permite que agentes periféricos actúen en la producción y consumo de estas tecnologías. En cuanto a la representación esto se ha vuelto una paradoja, puesto que el surgimiento de los medios actuales tiene su génesis material e intelectual en la explotación de los pueblos colonizados.

Sin embargo, hoy son dispositivos que las sociedades poscoloniales utilizan para propiciar discursos no hegemónicos. Las herramientas, los medios y los lenguajes del anterior amo parecen estar ahora al servicio de los nietos de sus esclavos. Anteriormente los colonizadores se valían de sus privilegios y sus medios para hablar en nombre de los colonizados. La pregunta sería si en el presente, en la disposición de estas herramientas, se subvierte el lenguaje del amo y se transforma en algo más.

En los videojuegos, la representación de los pueblos originarios en América puede hacerse de diferentes maneras, en diferentes géneros y desde distintos espacios de enunciación; puede hacerlo para diversas funciones como la reivindicación cultural, la enseñanza de un idioma o por el simple hecho de mostrar algo. Sin embargo, lo que aquí se planteó es que esto es mucho más difícil de lo que se puede creer. El uso de las tecnologías para representar pueblos amerindios es algo nuevo que no se debe tomar a la ligera. Así como en el trabajo histórico y antropológico, aquí también se debe tener cuidado para no caer en anacronismos, en insuficiencias contextuales o en simples faltas de respeto hacia la comunidad. El hecho de que se esté viendo este tipo de representaciones hoy en día no es cosa menor y debe celebrarse, pero con cada celebración debe existir crítica.

En este tenor, aquí se considera que el pensamiento decolonial y la teoría poscolonial dan esbozos para hacer frente a la situación. Por una parte, se alejan de las perspectivas críticas que emergen dentro del mismo pensamiento occidental. Por otra, nunca son pensamientos cerrados y ofrecen la oportunidad de debatir desde distintas trincheras. El hecho de concebir estas herramientas como categorías rígidas y cerradas no es propio de los medios actuales. La remediación que permite pensar los medios como mecanismos comunicativos plurales robustece la reflexión, pues no se suscribe a entender a los videojuegos, con sus formas y funciones, como algo premeditado ni definido, sino que se alza como un recurso abierto a distintas posibilidades de diseño y de interpretación.

La cuestión de si todo esto fue suficiente para identificar a *Never Alone*, *Mulaka* y *Huni Kuin* como juegos que escapan de la lógica capitalista y militarista, así como de su herencia colonialista, creo que la respuesta es parcialmente negativa. Esto no se debe porque sea imposible o que los esfuerzos de estos juegos no estén ahí. Simplemente porque el cambio que se pretende debe ser paulatino. Antes que nada, se debe mostrar cómo es posible marcar diferencias (tal y como lo hacen estos juegos), pero también está la conciencia

de que, al menos por ahora, los videojuegos no escapan a intereses lucrativos (excepto *Huni Kuin*) y que géneros como la aventura, aun en mínimas proporciones, apelan al conflicto y la violencia. Asimismo, como cualquier medio nuevo, los videojuegos están pasando por nuevos reconocimientos que antes serían imposibles, a pesar de que son los que más rápido están evolucionando. Es menester, mientras tanto, a la par de la celebración, continuar buscando los huecos donde se pueda seguir sembrando el cambio sociocultural.

Referencias

- DeMaria, R. (2019). *High Score! Expanded. The Illustrated History of Electronic Games* (3ra Ed.). CRC Press.
- Kent, S. (2001). *La gran historia de los videojuegos*. Epub libre.
- Basso, K. (1996). *Wisdom Sits in Places: Landscape and Language Among the Western Apache*. University of New Mexico Press.
- (1970). To Give up on Worlds. Silence in Western Apache Culture. *Southwestern Journal of Anthropology*, 26(3), 213-230.
- Bernabé et al. (2017). Elogio a la creolidad [Fragmento] en F. Valdés (Coord.), *Antología de Pensamiento Crítico Caribeño*. CLACSO.
- Bhambra, G. (2014). Postcolonial and Decolonial Dialogues. *Postcolonial Studies*, 17(2), 115-121.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press.
- Bos, T. (2002). Native Americans in Literature. *Diversity*, 18(1), 71-82.
- Boyd, J. (2015). An Examination of Native Americans in Film and Rise of Native Filmmakers. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(1), 105-113.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practices*. Routledge.
- Chinchilla, R. (1995). Los estudios ortográficos de Nebrija y su influencia sobre el estudio de los idiomas indígenas en América. *Revista Iberoamericana*, 61(170), 119-130. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.1995.6398>

- De la Fuente, G. (2015). ¿Liberarse en el lenguaje Amo? Jean-Paul Sartre y los poetas negros. *Nuevo Itinerario*, 10(10), 1-17.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media.
- Dyer-Witthford, N. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Videogames*. University of Minnesota Press.
- Edgar, E. E. (2008). *The Crisis of Negritude*. Brown Walker Press.
- Fabian, J. (2019). *El tiempo y el otro. Cómo construye su objeto la antropología*. Editorial Universidad del Cauca.
- Hanson, C. (2018). *Game Time. Understanding Temporality in Video Games*. Indiana University Press.
- Herman, L. (2001). *Phoenix. The Fall & Rise of Videogames* (3ra Ed.). Rolenta Press.
- Herman, D. et al. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.
- Hobsbawm, E. (1998). *Historia del siglo XX*. Crítica.
- Huntemann, N. & Thomas, M. (2010). *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Taylor & Francis Group.
- Le Diberder, A. & Le Diberder, F. (1993). *Qui a peur des jeux videos? La Découverte/Essais*.
- Loban, R. & Apperley, T. (2019). Eurocentric Values at Play. Modding the Colonial from the Indigenous Perspective in Penix-Tadsen, P. (Ed.), *Video Games and the Global South*. ETC Press.
- Lundedal, E. (2019). *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media* [Tesis doctoral no publicada]. The Arctic University of Norway.
- Melissinos, C. (2012). *The Art of Videogames. From Pacman to Mass-Effect*. Welcome Books.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and Postcolonialism*. Palgrave Macmillan.
- Ouellet, M. & Thompson, J. (2017). *The Post-9/11 Video Game. A Critical Examination*. McFarland & Company Publishers.
- Penix-Tadsen, P. (2019). Introduction. Video Games and the Global South, en Penix-Tadsen, P. (Ed.), *Video Games and the Global South*. ETC Press.
- Pérez Latorre, Ó. (2013). The European Videogame: An Introduction to its History and Creative Traits. *European Journal of Communication*, 28(2), 136-151.
- Quijano, A. (1992). Colonialidad y Modernidad/Racionalidad. *Perú Indígena*, 13(29), 11-20.

- (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina, en D. Assis Climaco (Ed.), *Cuestiones y horizontes. Antología esencial de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (pp. 777-832). CLACSO.
- Russell, J. (2012). *Generation Xbox. How Videogames Invaded Hollywood*. Yellow Ant.
- Said, E. (2008). *Orientalismo* (2da Ed.). DeBolsillo.
- Sartre, J-P. (1988). Black Orpheus. *What is Literature? and Other Essays*. Harvard University Press.
- Sheyahshe, M. (2008). *Native Americans in Comic Book. A critical study*. McFarland & Company, Inc.
- Sosa, G. (2014). *Los usos del pasado en los videojuegos: una aproximación al problema de jugar con el pasado* [Tesis de maestría no publicada]. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Spivak, G. & Morris, R. (2010). *Can the Subaltern Speak?: Reflections on the History of An Idea*. Columbia University Press.
- Todorov, T. (1998). *La Conquista de América. El problema del otro* (9na. Ed.). Siglo XXI Editores.
- Turing, A. (1936). On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London mathematical society*, 2(42), 230-265.
- Veronelli, G. (2016). Sobre la colonialidad del lenguaje. *Universitas Humanística*, 81(81), 33-58.
- Vitar, B. (1996). La otredad Lingüística y su impacto en la conquista de las Indias. *Revista Española de Antropología Americana*, 26, 143-165.
- Wallerstein, I. (2011). *El moderno sistema mundial* (2da. Ed.). Siglo XXI Editores.
- Von Neumann, J. & Morgenstern, O. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior* (3ra. Ed.). Princeton University Press.
- Weiner, N. (1961). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (2da. Ed.). The MIT Press.
- Wolf, M. (2012). *Before the Crash. Early Videogame History*. Wayne State University Press.