

David Acosta Riego y Luis Navarrete Cardero. Spain lúdica. *La imagen romántica de España en el videojuego*, Barcelona, Editorial OUC, 2017, 245 pp. ISBN: 978-84-9180-041-5.

Fecha de recepción: 8/2/2018

Fecha de aprobación: 26/6/2018

El creciente interés de las Ciencias Sociales por comprender el conjunto de fenómenos emergentes que comporta el videojuego ha dado lugar en las últimas dos décadas a una gran cantidad de publicaciones que abordan aspectos diversos de la temática. Estas investigaciones van desde estudios que buscan advertir sus efectos psicofísicos o cognitivos, trabajos de tipo periodístico o historiográfico que investigan su evolución desde una perspectiva comercial, tecnológica y artística, una gran cantidad de publicaciones que delimitan y legitiman el campo de los *Game Studies* en el marco de la reflexión académica, hasta estudios que buscan explicitar los mecanismos semánticos que operan al interior del videojuego para ofrecer herramientas que permitan su comprensión y análisis.

En el marco de estas publicaciones, el trabajo de David Acosta y Luis Navarrete puede pensarse como un aporte a la comprensión del lugar específico que el videojuego ocupa en relación a la producción cultural y el diálogo que establece con otras formas y lenguajes de representación artística

como el cine, la literatura y el teatro. Asumiendo la relevancia cultural del fenómeno, los autores dejan de lado la legitimación del valor cultural del videojuego para abordar el estudio de sus características y la forma en la que diferentes tópicos culturales se incorporan en su esfera. En esta clave, su propuesta consiste en la identificación del modo en que las representaciones de lo español y de la visión romántica de España han continuado su evolución histórica, incorporándose en el videojuego a partir de diferentes estereotipos y representaciones recurrentes en la tradición europea. La *españolada* como un concepto que busca captar las diferentes figuras exageradas y extravagantes de lo español, es incorporada en el videojuego, tanto en sus escenarios, como en sus tópicos o personajes que se identifican con lo español. Una de las principales hipótesis del trabajo consiste en afirmar que el videojuego ha incorporado los lineamientos generales de la *españolada*, perpetuando los *clichés* habituales sobre la imagen de España, en la mayoría de los

casos, sin establecer un posicionamiento crítico ante los mismos.

Ahora bien, la empresa que propone el libro enfrenta diferentes dificultades de peso de las que los autores dan cuenta desde los primeros capítulos. Por un lado, identificar la presencia de la *españolada* en los videojuegos requiere una caracterización de la tradicional imagen deformada de lo español que no puede prescindir de una delimitación de la naturaleza de España de la que esta imagen se desprende. Si exponer los aspectos fundamentales de la *españolada* puede comportar un grado de dificultad, por la dispersión de las representaciones a las que hace referencia, identificar cuáles son los aspectos propios que pueden atribuirse a lo español pudiera resultar incluso más difícil. Por esta razón el trabajo comenzará por establecer un recorrido a partir de tres etapas que presenta la noción de *españolada* y que pueden observarse en paralelo al desarrollo histórico de España a las que identificará como *españolada tradicional*, compuesta por aquellos rasgos que tanto extranjeros como españoles han tendido a enfatizar y exagerar de su propia idiosincrasia, la *españolada satírica* que comporta ya un sesgo crítico respecto de estos estereotipos, y finalmente la *españolada sin España*, que se identifica con las producciones culturales del último período en las que se rehúye a los tópicos tradicionales de la temática española.

Por otro lado, el enorme número de propuestas videolúdicas que aparecen cada año dificulta la posibilidad de afirmar principios generales que puedan aplicarse a un campo de producción cultural tan amplio y en constante expansión, por lo que el libro buscará en todo momento aplicar sus observaciones a diferentes grupos de títulos que puedan ser representativos de la apropiación de lo español en las propuesta videolúdicas ya sea por tener como tema principal tópicos vinculados con lo español, por ser videojuegos de producción española, o por ser videojuegos de gran relevancia en el escenario actual de la producción videolúdica. Siguiendo estas diferentes premisas el libro hará mención de títulos como *Bull Fight* (Coreland/Sega: 1984) u *Olé, toro* (Dinamic: 1985) como los primeros antecedentes de la introducción de la *españolada* en los videojuegos, de títulos de producción española como *Capitán Sevilla* (Hi Score: 1988), y se ofrecerá un análisis de la figura de Vega en *Street Fighter II* (Capcom: 1991) como una representación que comporta los lineamientos más representativos de la *españolada*, exagerando y deformando elementos de la cultura española como la figura del bandolero, la vestimenta de torero, un grado de feminización del personaje y la presencia de otros elementos como el flamenco.

Las referencias a diferentes fuentes que permitan reconstruir la noción de *españolada* en la tradición previa a la

aparición del videojuego incorpora diferentes formas de lenguaje como la pintura, las crónicas de viajeros, la literatura, poniendo un particular acento en obras como *Don Quijote de La Mancha* de Miguel de Cervantes Saavedra, *Carmen* de Prosper Mérimée donde puede hallarse una representación de la mujer española que se perpetuará en la tradición europea, e incluso de films como *Matador* de Pedro Almodóvar que hereda y reinterpreta los rasgos de la *españolada* romántica. La puesta en diálogo de aspectos de estas obras en relación con la imagen de España y su incorporación en diferentes propuestas videolúdicas configura a lo largo del libro un trabajo ludográfico que busca recuperar la contextualización histórica, política, económica y social del videojuego. Esta perspectiva de contextualización y análisis del entorno videolúdico permitirá a los autores identificar en el videojuego una forma de lenguaje en la que se sedimentan diferentes significaciones culturales.

Ahora bien, la incorporación de la *españolada* en el videojuego responde a diferentes aspectos de la emergencia del diseño videolúdico en España. Por un lado, es advertido por los autores que la misma economía narrativa del diseño lúdico exige la incorporación de elementos iconográficos que permitan una interpretación rápida por parte del jugador. Por lo que no es de extrañarse que el videojuego incorpore figuras

estereotipadas que retoma de otras expresiones culturales. Si como afirma Miguel Sicart el nivel semántico del entorno videolúdico debe facilitar la comprensión de las mecánicas de juego a partir de imágenes y términos que hagan intuitiva la dimensión normativa del juego, a la vez que ampliar la conexión emocional de los jugadores con el entorno (Sicart, 2009, p. 58), es esperable que el videojuego incorpore elementos estereotipados y *clichés* que puedan ser identificados rápidamente por parte de los jugadores. Por otra parte, advierten los autores, si se tratara de separar completamente al videojuego de los prejuicios y los aspectos culturales negativos de su época, esto conllevaría la negación del lugar del videojuego en marco de la producción cultural.

Una vez presentados de forma esquemática los aspectos generales de la *españolada* en diferentes períodos históricos, el trabajo ofrece diversos cuadros en los que pueden identificarse numerosos títulos de relevancia en el escenario de producción videolúdica y los aspectos particulares en los que participan de las diferentes formas de *españolada*. Estos cuadros no buscan ser exhaustivos pero ofrecen una cantidad de elementos y ejemplos suficientes para poder considerar el reflejo de la *españolada* en otras propuestas, pues abarcan diversos períodos de producción, géneros y temáticas de videojuegos. A su

vez, el trabajo se interroga por la posibilidad de identificar en la dimensión normativa de estos títulos algo característico de los juegos españoles, pues un trabajo ludográfico podría ofrecer en las mecánicas de juego aspectos particulares de la cultura española.

Finalmente, el libro aborda aspectos relativos a la emergencia del videojuego como fenómeno cultural, tanto a nivel global como en el contexto de España. En el primer caso, los autores advierten la afinidad del videojuego con el escenario posmoderno, y establecen un paralelo entre la emergencia del videojuego y nociones como el concepto de *hiperindividualismo e hipermodernidad* de Gilles Lipovetzky y Sébastien Charles (2006). En este sentido, se destaca al videojuego como un caso paradigmático con relación a la tendencia hípermoderna de incorporar el pasado cultural simplificándolo hasta la mera iconografía, incluso en el nivel de las mecánicas de juego, eliminando en gran medida su complejidad original. A su vez, los autores reúnen las nociones de *hiperrealidad y simulacro* de Jean Baudrillard (1978), para reflexionar sobre el lugar que ocupa el videojuego como simulador social, y su emergencia en el contexto de propuestas críticas que denuncian el carácter ficcional de las sociedades contemporáneas, cuestionadas por ser modelos radicalizados de etapas históricas anteriores. El vínculo entre el discurso videolúdico y esta simplificación

de símbolos y valores tradicionales es puesta en diálogo también con el discursos publicitarios y las estrategias comunicacionales del *marketing*.

En el marco específico de España, los autores señalan diferentes aspectos del surgimiento de la industria del videojuego en el escenario que ofrecía la transición española y el fin del franquismo. Sin establecer relaciones causales, o forzar inferencias, los autores señalan la relevancia de la transición en el desarrollo de la industria del *software* español, y en particular del diseño videolúdico, habida cuenta del marco de censura que expresiones como el cine o el teatro han sufrido durante el régimen de Franco. En este sentido, los autores advierten que es probablemente impensable que España se hubiera incorporado de un modo relevante a la industria del videojuego sin la transición, y señalan diferentes movimientos culturales como la llamada *movida madrileña* y la influencia de tradiciones de producción cultural como el cine y la historieta españolas en el marco del diseño videolúdico.

El aporte del libro de Acosta y Navarrete al campo de estudio del videojuego, así como al campo de los estudios culturales, ejemplifica de un modo notable un trabajo de reconstrucción de representaciones tradicionales en el marco de una expresión cultural cuyos intentos de comprensión se encuentran todavía en una etapa preliminar. El recorrido de

exploración ludográfica del videojuego español y de la imagen de España en los videojuegos abre sin duda una invitación a ser continuado y replicado respecto de otros símbolos culturales. Tal como el libro de Justine Cassell y Henry Jenkins *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (1998) desarrollaba a fines de la década del noventa la posibilidad de explorar las representaciones del género en las narrativas videolúdicas, *Spain Lúdica* recorre diferentes apropiaciones que el videojuego presenta de la tradición cultural, presentándolas de una forma problemática, para recuperar el carácter complejo y ambiguo de estas representaciones, y finalmente reflexionar sobre el entorno cultural que les da origen. En este sentido, el libro explora aspectos de lo español que superan al videojuego, tomando al videojuego como un interlocutor para extraer de su lenguaje el reflejo de la sociedad en la que surge, y

explorando, a la vez que los efectos del videojuego en el escenario cultural, cuáles son las inscripciones que la tradición ha dejado en el diseño de videojuegos, y de qué manera éste ha sido depositario de estereotipos y simplificaciones de larga tradición en el imaginario sobre España.

#### **Referencias bibliográficas:**

- Baudrillard, J., (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.
- Cassell, J., y Jenkins H., (Eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press.
- Lipovetsky, G., y Charles, S., (2006). *Tiempos hipermodernos*, Barcelona, España: Anagrama.
- Sicart, M., (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la gameplay ética. *Comunicación*, 1(7), 45-61.

**Emiliano Aldegani**  
**Universidad Nacional de Mar del Plata**