

PRESENTACIÓN

**Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa**

Los hombre y mujeres del siglo XX (re)descubrieron y (re)inventaron el ocio. Acto seguido, lo relacionamos con la idea de distensión, placer y turismo. El ocio (re)creativo tomó fuerza y con el avance de los medios de transporte y comunicación primero, y con los medios tecnológicos después, el mundo quedó al alcance de nuestras manos y hoy más que nunca, literalmente en nuestro control. En realidad, al alcance de nuestros sentidos. ¿Podemos pensarnos sin ver, tocar y jugar? ¿Podemos pensarnos sin un joystick, una palanca de mando, un celular, una pantalla táctil como medios necesarios e indispensables para jugar? Lo mismo podría decirse de gran parte de las industrias culturales actuales, que tienen en la vinculación ver y tocar, tocar y ver, como formas contemporáneas de acceso a la cultura y el arte.

Un objeto que representa con claridad estos cruces entre ocio y cultura, recreación y aprendizaje, entre cultura y arte, lo constituye el videojuego. Si pensamos desde una perspectiva artística, es el que mejor lo encarna: en casi cualquiera de las artes somos meros espectadores pasivos, no tenemos elección sobre la historia. Sea ante una pintura, una escultura, una película cinematográfica, alguien decide cada acción por nosotros y no nos queda más que disfrutar de ello, en la medida que de lo posible.

Por el contrario, los videojuegos nos convierten en un receptor activo, donde decidimos qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo. En realidad, los límites entre recepción y acción son cada vez más difusos. Los juegos de video no solo cuentan con diseños y bandas sonoras impresionantes, sino que cuentan historias de una manera que ningún otro medio podría superar.

Y esto es lo que busca cualquier expresión artística: maravillar a todos y cada uno de nuestros sentidos, sorprendernos con historias increíbles, con finales tristes y desenlaces felices, con diseños impactantes y bandas sonoras que nos envuelvan por completo.

Los videojuegos no se mantienen al margen de otras ramas artísticas, sino que se inspiran ellas o las convierten en parte de sí mismos para completarse y ofrecer al jugador una experiencia que no solo sea entretenida, sino también que ha de ser un deleite para los sentidos. Los cuidados diseños gráficos, a veces completamente originales, realistas o no, otros inspirados en grandes autores, permiten ver y experimentar los mundos que los estudios de desarrollo crean de múltiples maneras, a veces inesperadas. Eso es algo que añade aún más valor al videojuego, lo que no debe olvidarse.

Nos brindan una libertad y unas posibilidades de elección prácticamente infinitas, en las que todo nuestro cuerpo participa, en una experiencia sensorial que hace cierta la frase de David Le Breton: “Siento, luego existo”.

En este séptimo número de la colección queremos que sientan la experiencia de un acercamiento a la historia, a diferentes momentos y lugares del pasado, a través de los videojuegos, desde las reflexiones apocalípticas a la cultura japonesa, de la violencia jugada a la recreación de la violencia de la Guerra Civil española.

Estos análisis nos permiten pensar en la necesidad de brindar herramientas teóricas válidas para el conjunto de las ciencias, pero desde un particular anclaje disciplinar, en nuestro caso el histórico, para abordar la compleja y difícil relación entre videojuegos y memoria histórica, en tiempos en que todo es posible recordarlo, siempre y en cada instancia, aunque a la vez también es posible alterarlo y modificarlo un poco. De alguna manera, las consolas y las webs han hecho realidad la figura emblemática de Jorge Luis Borges “Funes, el memorioso”. Por eso hemos escogido y repensando las nociones de hipermemoria e hiperhistoria como aportaciones centrales al debate teórico relacionado con ocio, cultura, aprendizaje y videojuegos.