

AZTECAS, FUTBOL Y COLONIALISMO. CONSIDERACIONES SOBRE LA REPRESENTACIÓN DE LO MEXICANO EN LOS VIDEOJUEGOS (1982-1989)

Mario E. Fuente Cid

Escuela Nacional de Antropología e Historia

Correo: fcidme@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2266-9055>

Resumen: La década de 1980 fue clave para la consolidación de la industria de los videojuegos. La diversificación de plataformas y títulos existentes, pero también lo temprano de la época, hacen que este periodo pueda ser estudiado de manera amplia. En el presente texto se abordarán las referencias a la cultura mexicana en los videojuegos de esta época, considerando estos no sólo como productos tecnológicos, sino como dispositivos culturales, cuyo objetivo principal es ser consumidos por el público.

De esta manera, el texto se distancia de los estudios que se limitan a la experiencia lúdica y se centra en el aspecto de la representación y narrativa de sus contenidos. Durante esta búsqueda fueron localizados más de cuarenta títulos con referencias a México, muchos de ellos centrados en temáticas prehispánicas y que representan una visión exótica y estereotipada de estas culturas. Pese a estar situados en nuestro país, estos juegos nunca fueron pensados para el público mexicano. Los protagonistas de la gran mayoría de estos títulos son hombres blancos que buscan tesoros en ruinas prehispánicas en medio de la jungla. Finalmente, se dedican algunas reflexiones sobre los posibles futuros caminos para construir una historia de los videojuegos en México.

Palabras Clave: videojuegos, representación, México, aztecas, colonialismo.

Abstract: The 1980s were crucial for the consolidation of the video game industry, with a wide diversification of platforms and titles. This text explores the references to Mexican culture in the video games of that era, considering them not only as technological products, but also as cultural devices for public consumption. Thus, it moves away from approaches, like Game Studies, that only consider the ludic experience and focuses on the representation and narrative of the contents. More than forty titles with references to Mexico were identified, many of them focused on pre-Hispanic themes and with an exotic and stereotyped vision of these cultures. Despite being set in Mexico, these games were

not created for Mexican audiences, as the protagonists are usually white men in search of treasure in pre-Hispanic ruins in the jungle. Finally, reflections on possible future paths to build a history of video games in Mexico are raised.

Keywords: video games, representation, Mexico, Aztecs, colonialism.

Introducción

A diferencia de otros medios, como la literatura, la pintura o el cine, los videojuegos no han sido tan abordados para el estudio de las representaciones en la Historia. Siendo un medio relativamente nuevo, es comprensible que aún no se hayan explorado en este campo. Sin embargo, precisamente por su novedad, es importante abordar cómo se están construyendo diversas temáticas en este medio. En el presente artículo propongo estudiar las representaciones de la cultura mexicana, entendida en un sentido amplio, en la industria de los videojuegos de la década de 1980, con un énfasis particular en las representaciones de la arqueología y el pasado prehispánico.

Si bien en años recientes ha surgido una corriente académica conocida como *Game Studies*, perspectiva especializada en el estudio de este medio, el presente texto no pretende circunscribirse a esta disciplina. Aunque los *Game Studies* son novedosos e importantes, tienden a enfocarse en lo lúdico e interactivo de los videojuegos. En este texto, pretendemos desarrollar algunos puntos clave de la representación de “lo mexicano”, sin, por el momento, abordar la relación con la experiencia lúdica que representan. En otras palabras, abordaré a los videojuegos como un discurso, una narración sobre referentes reales e imaginarios, como entidades productoras de significados, siguiendo la línea de Hayden White.

A lo largo de mis años de docencia en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, he constatado cómo, al pedirles a mis estudiantes que se presenten, es común encontrar que algunos de ellos se han decantado por la carrera de Historia debido a la curiosidad que les despertó algún videojuego de trama “histórica”, como *Age of Empires* o *Assassin's Creed*. He ahí, en parte, desde luego, la importancia de abordar este tema.

Aunque los primeros videojuegos surgieron hacia los años 1960, la industria nace formalmente en la década de 1970 y se consolidará en la década siguiente. Estudiar los videojuegos en esta década, estudiarlos como representación, ayuda a entender cómo se cimentaron los tropos narrativos en una industria nueva. Es decir, en este texto estoy más próximo de entender los videojuegos como texto que como experiencia lúdica. Lo

“nuevo” del medio hace que sea necesario plantear algunas advertencias antes de continuar. La académica neozelandesa Melanie Swalwell refiere que:

La cercanía de las décadas de 1970 y 1980 hacen de esta una historia relativamente reciente, y aun así, en informática, mucho ha cambiado en los últimos treinta años que hacen lucir a esas computadoras y sus prácticas, bastante extrañas. El periodo contemplado en este libro fue un momento en la informática muy distinto al actual.¹

Siguiendo esta observación, es posible afirmar, desde un punto de vista historiográfico, que no solo la tecnología ha cambiado rápidamente en estas décadas, sino también que, todavía, estamos en una etapa muy reciente en el desarrollo académico sobre Historia de los videojuegos. La mayoría de los esfuerzos de preservación y estudio han sido llevados a cabo por una comunidad de entusiastas autodidactas. Es decir, estamos en una etapa donde la Historia aún no ha terminado de consolidarse profesionalmente y la mayoría de los esfuerzos y aproximaciones al pasado están hechos por anticuarios, periodistas y coleccionistas.

La académica Kristen J. Nyitray llama la atención al respecto: “A pesar de la diversidad de intereses intelectuales, sólo en la última década se ha centrado la atención en la historiografía crítica de videojuegos”.² Ahora bien, pese a que este texto resulta una introducción y planteamiento interesante sobre el desarrollo académico, en su guía sobre las “fuentes” para el estudio de los videojuegos, un análisis detallado, revela que muchos de los trabajos recomendados, especialmente en el rubro “historia”, están hechos en realidad por periodistas.

Esta generalidad es advertida por los editores de *Debugging Game History: A Critical Lexicon* Henry cuando retoman las observaciones del investigador finés Erkki Huhtamo. Este arqueólogo de medios *à la* Foucault, comenta que los estudios académicos sobre videojuegos se encuentran, aún, en su “era de la crónica”:

Las crónicas tienen muchas cualidades positivas. Establecen cronologías esenciales, y sus escritores a menudo descubren y emplean una extensa colección de documentación histórica y otras formas de evidencia. Aun así, las crónicas también presentan ciertas limitantes. Como señala Huhtamo, estas historias son usualmente descriptivas antes que interpretativas, ofreciendo relatos lineales basados en hechos que están escritos con el tono de un coleccionista, entusiasta o periodista, con falta de atención a la contextualización, perspectiva crítica, metodología o historiografía.

¹ Melanie Swalwell, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021, p. 2. Traducción mía.

² Kristen J. Nyitray, “Game On to Game After: Sources for Video Game History”, *Reference & User Services Quarterly* 59, núm. 1, 2019, p. 7. Traducción mía.

Esta es una manera de escribir la historia consumada en el “cuándo” y el “qué”, en detrimento del “por qué” y el “cómo”.³

Los estudios que sí se inscriben desde la órbita académica son, por lo general, planteados desde los llamados *Cultural Studies*. Por su parte la mencionada investigadora Melanie Swalwell advierte que los historiadores de la tecnología han escogido la tecnología como un tópico de análisis en sí mismo, dejando de lado los aspectos culturales en donde los productores y usuarios de esta cultura son los protagonistas primarios.

Swalwell enmarca su estudio de la cultura digital de la década de 1980 dentro de las posiciones teóricas de Michel de Certeau. La autora neozelandeza señala la importancia de observar este último eslabón de consumo, que a su vez es donde se recrea la producción cultural: “Concebir el consumo como una forma de producción es útil, aunque en principio resulte paradójico, ya que facilita preguntarnos sobre prácticas que, a menudo, han sido pasadas por alto porque no son inmediatamente evidentes”.⁴

Si los videojuegos tienen una explosión en la década de 1980 es gracias a la masificación de su consumo; de esta manera se crea, se inventa en términos de Certeau, el nuevo cotidiano de una cultura digital, completamente inexistente años atrás. Swalwell continúa su exposición citando el siguiente pasaje de Certeau, que es clave para el entendimiento de esta nueva cultura digital:

La “fabricación” por descubrir es una producción, una política; pero oculta, porque se disemina en las regiones definidas y ocupadas por los sistemas de “producción” (televisada, urbanística, comercial, etcétera) y porque la extensión cada vez más totalitaria de estos sistemas ya no deja a los “consumidores” un espacio donde identificar lo que hacen de los productos. A una producción racionalizada, tan expansionista como centralizada, ruidosa y espectacular, corresponde otra producción, calificada de “consumo”: ésta es astuta, se encuentra dispersa pero se insinúa en todas partes, silenciosa y casi invisible, pues no se señala con productos propios sino en las maneras de emplear los productos impuestos por el orden económico dominante.⁵

Salvando las diferencias, por supuesto, no me parece exagerado señalar que estas primeras décadas en el surgimiento de la industria de los videojuegos pueden tener paralelismo con el surgimiento, masificación y consolidación de otros medios como la fotografía, el cine, la radio o la televisión. Tomando en cuenta lo anterior, si bien parto de

³ Henry E. Lowood y Raiford Guins, “Introduction: Why we are debugging”, en Henry E. Lowood y Raiford Guins (eds.), *Debugging game history: a critical lexicon*, Cambridge, London, The MIT press, 2016, p. XIII. Traducción mía.

⁴ Melanie Swalwell, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021, pp. 51-53. Traducción mía.

⁵ Michel de Certeau, *La invención de lo Cotidiano I. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000, p. XLIII.

la idea de entender este nuevo medio como un producto cultural de consumo, es fundamental para mí caracterizarlos, además, como ejercicios de representación y narrativas. Es por ello que me remito a Hayden White, especialmente a su ensayo sobre “El valor de la narrativa en la representación de la realidad” en *El contenido de la forma*.

Aunque el objeto de White es hacer una revisión a la Historia como escritura, y, por tanto, como representación-narración, las reflexiones planteadas por el autor resultan fundamentales para presentar una aproximación desde lo histórico en los videojuegos. En su escrito White establece varias premisas. Una de las primeras es poner en duda la diferencia entre discurso y narrativa. Asignar un criterio más objetivo al discurso y más subjetivo a la narrativa es, para el autor, un falso debate, que busca, en el discurso, ocultar al narrador para presentar su relato más “objetivamente” y de esta manera pretender que los acontecimientos hablen por sí mismos. White cuestiona:

¿Qué implica la producción de un discurso en el que “los acontecimientos parecen hablar por sí mismos”, especialmente cuando se trata de acontecimientos que se identifican explícitamente como reales en vez de imaginarios, como en el caso de las representaciones históricas? En un discurso relativo a acontecimientos manifiestamente imaginarios, que son los “contenidos” de los discursos ficcionales, la cuestión plantea pocos problemas, pues ¿por qué no representar a los acontecimientos imaginarios como acontecimientos que “hablan por sí mismos”? [...] los acontecimientos reales no deberían hablar por sí mismos. Los acontecimientos reales deberían simplemente ser; pueden servir perfectamente de referentes de un discurso, pueden ser narrados, pero no deberían ser formulados como tema de una narrativa. La tardía invención del discurso histórico en la historia de la humanidad y la dificultad de mantenerlo en épocas de crisis cultural (como en la alta Edad Media) sugiere la artificialidad de la idea de que los acontecimientos reales podrían “hablar por sí mismos” o representarse como acontecimientos que “cuentan su propia historia”. Esta ficción no habría planteado problemas antes de imponerse al historiador la distinción entre acontecimientos reales e imaginarios; la narración de historia sólo se problematiza después de que dos órdenes de acontecimientos se disponen ante el narrador como componentes posibles de los relatos y se fuerza así a la narración a descargarse ante el imperativo de mantener separados ambos órdenes en el discurso.⁶

Se han de tomar las advertencias del autor, para el caso de los videojuegos, en dos distintas dimensiones. Una de ellas es que los videojuegos, como contenedores, forman parte de la narrativa concebida como “metacódigo, un universal humano sobre cuya base pueden transmitirse mensajes transculturales acerca de la naturaleza de una realidad común”⁷ y luego, que los contenidos de estos videojuegos, los que detallaré páginas adelante, son las

⁶ Hayden White, *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, Barcelona, Paidós, 1992, p. 19.

⁷ *Ibid.*, p. 17.

narraciones, sucedidas en el tiempo histórico y, por tanto, impactadas por el contexto desde donde fueron producidas, pero sobre todo consumidas, retomando a Swalwell-Certeau.

En este sentido, señalaba, los contenidos son acontecimientos, narraciones, “hechos históricos” en sí mismos,⁸ por lo que no pretendo cuestionar ni avalar su “objetividad” o, como gustan hacer muchos colegas bienintencionadamente, juzgar los “errores históricos” o lo “apegado a la realidad histórica” de esas narraciones.

Ahora bien, a pesar de este esfuerzo teórico, debo señalar que la intención del texto es servir de cimiento para futuras investigaciones sobre la Historia de los videojuegos. Dada su naturaleza iniciática y exploratoria, tenderé hacia la generalización y al abordaje amplio de los problemas de estudio propuestos. Posteriormente, en otros espacios, se podrán particularizar, afinar, comentar y contrastar las posiciones teóricas aquí asumidas. Soy consciente de que esto implica varios riesgos. Plantear una investigación con estas características, no solo implica omisiones, sino también que, abordados de manera tan inespecífica, diversos temas quedarán únicamente en lo superficial.

Algunas veces esta superficialidad se podrá justificar señalando lo incipiente y novedoso de estos estudios; sin embargo, no quiero pasar por alto los puntos donde sí hay trabajos que permiten una profundización y reflexión más profunda y que, por motivos de exposición, he decidido sintetizar y presentar únicamente de manera somera. Pese a mis mejores intenciones de presentar un ejercicio reflexivo, temo que este texto quede en un estado primitivo más propio del descriptivismo, que del análisis teórico. En las siguientes líneas no pretendo desarrollar una historia pormenorizada de la industria de los videojuegos, sino un recuento de algunos antecedentes y aspectos importantes para contextualizar el lugar de producción y consumo que estoy analizando.

La industria de los videojuegos en la década de 1980. Contexto histórico

La segunda mitad del siglo XX vio surgir distintas tecnologías que impactaron de manera determinante en nuestro cotidiano, todo ello en el contexto de la Guerra Fría y la escalada de tensiones entre Occidente y el bloque socialista. Una de las innovaciones clave de esta explosión tecnológica fue el transistor, de modo que por primera vez existió tecnología para representar, por medios electrónicos, algo generado digitalmente.

⁸ *Ibid.*, p. 22.

De manera tradicional, la historia de los videojuegos ha sido narrada por coleccionistas, entusiastas y periodistas en generaciones y en hitos. Buscar “las primeras veces” también es un tópico común en este registro cronístico. Si bien existe cierta polémica entre los historiadores de los videojuegos sobre cuál fue, estrictamente hablando, el primero de ellos, muchos refieren a *Spacewar!* (1962) como un antecedente, experimental es cierto, clave para el desarrollo del medio.

La verdadera masificación de los videojuegos como industria vino de la mano de la miniaturización y abaratamiento del transistor, lo que permitió la fabricación de consolas domésticas que podían ser accesibles y jugadas en los hogares. De esta manera, se considera que la industria de los videojuegos nace hacia 1972, en lo que se denominó después la primera generación de consolas.⁹ Estas eran máquinas que podían jugar un solo juego; una versión digital del tenis denominada *Pong*.

Eran tan rudimentarias que muchas veces para cambiar los escenarios se ponían filmes plásticos de colores directamente en los televisores. El éxito de esta primera generación derivó en la creación de decenas de máquinas clones y la “invasión” de consolas *Pong* en todo Estados Unidos, de tal manera que la saturación del mercado pronto derivó en una crisis hacia 1977 y la primera gran caída de la industria de los videojuegos. Este hito marca el paso a la segunda generación de consolas,¹⁰ la cual ya tenía un sistema de cartuchos que permitía intercambiar videojuegos de manera sencilla.

Nuevamente, la saturación del mercado derivada del éxito comercial, junto con la creación de videojuegos de mala calidad, generó una caída de la industria hacia el invierno boreal de 1982-1983. A partir de este nuevo *crash* es que se cuenta la tercera generación de videoconsolas,¹¹ tomando el relevo comercial las compañías japonesas, como SEGA, Capcom o Nintendo.

Durante la década de 1970, en la primera generación, prácticamente todas las pocas consolas existentes jugaban el mismo juego; una variante de *Pong*. Durante la segunda generación, los títulos disponibles ya podían contarse por cientos. Sin embargo, en la década de 1980, durante la tercera generación, el catálogo de videojuegos disponibles era de miles. Es decir, que durante 1980 se experimentó un *boom* sin precedentes que cimentó las bases de la industria hasta el día de hoy. Si bien durante esa década la industria aún

⁹ Evan Amos, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019, p. 3.

¹⁰ *Ibid.*, p. 13.

¹¹ *Ibid.*, p. 57.

estaba en pleno crecimiento y las limitaciones técnicas eran palpables, las diferencias entre los juegos de los primeros años y los últimos de esta década dejan ver que existió un verdadero salto tecnológico que posibilitó la inclusión y complejización de las narrativas y representaciones existentes. Dicho de otra manera, un juego de 1989 no tiene nada que ver, gráficamente, con uno surgido en 1983 (Figura 1).



Figura 1: Capturas de pantalla de los juegos Curse of the Aztec Tomb (1983) izquierda, y Le Fetiche Maya (1989), derecha. Fuentes: https://www.youtube.com/watch?v=cO74_wwhYT4 y <https://www.youtube.com/watch?v=gD4gExIcepA>. Consultadas el 09/03/2024.

Es importante notar que para mediados de 1980 el auge de la industria fue tal que había generado ya dos grandes crisis en la industria, y se había recuperado exitosamente. Debido a todas estas razones es que elegí esta década para desarrollar este estudio. Si bien es una década donde los catálogos ya cuentan por miles los títulos, la temática elegida permite hacer una delimitación del objeto de estudio y enfocarse, de manera concreta, en los casos encontrados.

Debido al exponencial crecimiento, se calcula que los videojuegos son la industria del entretenimiento más grande existente actualmente, realizar este mismo ejercicio para la década del 2000, sería una tarea que requeriría de delimitaciones distintas y haría menos integral un estudio. Para la década de 1980 es posible hacer esta investigación de manera general aún y presentar un ejercicio acotado. Es decir, fue posible, de toda la industria, buscar todos los títulos con temática mexicana.

También es posible que, sin que esto implique rendir culto al “ogro de los orígenes”, estudiar esta incipiente década ayude a entender la consolidación de esta industria, como se leerá más adelante, y ver qué ha cambiado y qué se ha sostenido en el tema de las representaciones. Hacerlo así también permite perspectivar las rutas que siguió la industria en las décadas posteriores. Escribiendo este texto me di cuenta de que existen grandes potencialidades en el abordaje historiario del tema.

Un ejemplo concreto de esto, y que supera los límites del ensayo evidentemente, es que las propuestas de periodización de los videojuegos plantean categorías que, si bien útiles, conforman en sí mismas una narrativa propia, generalmente centrada en Estados Unidos. Deberá ser tema de futuros trabajos complementar y cuestionar estos “regímenes de historicidad”.

Repositorios digitales y metodología de búsqueda

La historia de los videojuegos ha sido construida, como se ha señalado, sobre todo por historiadores no profesionales. Esto ha hecho que tienda a ser descriptiva, cronológica y poco analítica. Los espacios desde donde documentar esta historia no suelen estar contruidos de la manera en que académicos e investigadores estamos acostumbrados a abordar. Usualmente, estos espacios son generados desde las comunidades de entusiastas en foros de internet, plataformas digitales como *Youtube* o en Convenciones de fanáticos. Las publicaciones más “formales” suelen ser obra de periodistas como Evan Amos, Tristan Donovan, Brett Weiss, Steven L. Kent, etcétera.¹²

Para construir una historia de la representación en los videojuegos no basta, como han hecho anticuarios, periodistas o entusiastas, en hacer un listado por año de consolas y títulos. No basta con presentar los datos y que de esta manera “hablen por sí mismos”. Hay primero que plantear, como he pretendido hacer aquí, el andamiaje teórico sobre el que se plantea estudiar este fenómeno y luego caracterizar la época en la que surge esta industria. Entonces y solo así, hay que remitirnos a los títulos mismos, los videojuegos concretos que forman parte de nuestro conjunto de análisis, y hacer una búsqueda y rastreo más tradicional.

La cultura de los videojuegos es completamente digital. La preservación de esta memoria es un tema de preocupación constante en su comunidad. Debido a eso, se cuenta con gran documentación sobre los títulos lanzados para las distintas consolas. Estas largas listas forman un primer índice en donde buscar los títulos que contengan referencias a la cultura mexicana. Estas bases de datos, listados y catálogos digitales fueron

¹² Steve L. Kent, *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Roseville, Prima Pub, 2001; Brett Weiss, *Classic home video games, 1985-1988: a complete reference guide*, Jefferson, Mcfarland, 2012; Tristan Donovan, *Replay: the history of video games*, East Sussex, Yellow Ant, 2010; Evan Amos, *Consolas de videojuegos 2.0: una historia fotográfica desde Atari a Xbox*, Barcelona, Gamepress, 2022; Evan Amos, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019.

fundamentales en esta búsqueda. La comunidad editora de *Wikipedia* ha generado un acervo valioso que contiene amplias listas de referencias a títulos lanzados por consola.

También, son útiles publicaciones especializadas donde es posible consultar estos listados. Son fundamentales sitios como *Universal Videogames List* (UVL), que se asume como “La más grande y antigua base de datos sobre cualquier videojuego en cualquier plataforma”, e *Internet Archive*, una fundación sin fines de lucro dedicada a la preservación de la memoria de la humanidad y que mantiene un rubro de memoria digital dedicada a los videojuegos. Existen también numerosos “museos virtuales” creados por coleccionistas y algunos poquísimos repositorios de universidades que abordan el tema, por ejemplo, el *Learning Games Initiative Research Archive* de la Universidad de Arizona.

Si bien los contenedores físicos, los cartuchos, casetes, disquetes, etcétera, son piezas importantes de la industria, tanto así que algunos de ellos han sido subastados por cientos de miles de dólares, su contenido ha sido volcado digitalmente por una amplia comunidad de entusiastas y preservacionistas, de manera que es relativamente sencillo encontrar acervos, verdaderas bibliotecas digitales, donde consultar estos títulos e incluso jugarlos vía emulación.

Estas versiones digitales de los videojuegos son conocidas como *ROMs*; acrónimo de *Read-Only Memory*. Estos archivos se consideran una copia digital de los datos almacenados en un cartucho, disco, disquete, casete o cualquier otro medio de almacenamiento físico utilizado en consolas de videojuegos. Este archivo *ROM* se utiliza en emuladores de software para recrear el hardware de la consola original y permitir que los usuarios ejecuten los juegos en plataformas modernas. El *Internet Archive* tiene una base de datos amplia de títulos antiguos de videojuegos, los cuales pueden ser incluso emulados en línea vía navegador web desde el mismo portal.

En el rubro de la preservación ha sido importante no solo el contenido de los cartuchos en sí mismos, es decir el *ROM*, sino también el material añadido, especialmente portadas, cajas protectoras, manuales adjuntos a estos medios, revistas, reseñas, instrucciones de instalación, fotografías de los distintos formatos físicos como disquetes, casetes e incluso los códigos transcritos. Existen sitios, como *The Cover Project* (thecoverproject.net), que se dedican exclusivamente a digitalizar las portadas de los juegos, incluyendo las distintas versiones que pudieran existir para un mismo título. Estas portadas, además de su valor pictórico, son importantes porque remiten información técnica como compañía editora, año de lanzamiento, región, etcétera.

La búsqueda para este estudio se realizó en un primer momento consultando las listas y catálogos en los sitios especializados de videojuegos ya mencionados, buscando palabras clave que hicieran referencia a la cultura mexicana. Esta primera búsqueda de índole cuantitativa se complementó con un análisis cualitativo más detallado posterior. Debido a que no todos los nombres de los juegos son explícitos en el tema, y partiendo de la premisa de que algunos de los tropos contemporáneos iban a tener antecedentes en los videojuegos de los 1980, la búsqueda también se realizó sobre títulos concretos donde intuía podía haber referencias a la cultura mexicana, me refiero especialmente a los títulos deportivos, donde creí, acertadamente, poder encontrar información útil.

La comunidad videojugadora también es especialmente dedicada en la creación de contenidos en medios digitales. Gracias a esto existen grabaciones, denominadas *gameplays*, en donde se puede ver el desarrollo completo de un videojuego. Muchas veces estos videos funcionan como guías para completar algún título, pero para este estudio estos *gameplays* resultan herramientas útiles si se quiere consultar una sección concreta de cierto contenido.

Diversos creadores de contenido han generado listados y compilaciones críticas de los títulos existentes, ordenándolos, por ejemplo, por año de lanzamiento, o por ranking. Existen múltiples videos del estilo “ranking 100 mejores juegos para la NES”. Estas compilaciones sirven como una primera aproximación al contenido del videojuego más allá de los aspectos formales como título y portada, por lo cual, aunque implican varias horas de búsqueda en el material audiovisual, sirven de gran ayuda para identificar las temáticas contenidas en los juegos.

En una primera búsqueda se localizaron un total de quince juegos. Esta primera versión fue publicada en la red social *Twitter* a manera de “hilo” (serie de publicaciones enlazadas como respuestas que permiten desarrollar una conversación de manera más extensa que lo que permite las limitaciones de la plataforma) (Figura 2). Esta lista permitió socializar los resultados preliminares y recibir retroalimentación de distintos usuarios. De esta manera, usuarios de la plataforma compartieron algunos títulos que me eran desconocidos y permitieron ampliar la lista original.

Posteriormente, y con motivo de la presentación de este trabajo en el seminario de historiografía de Xalapa “Repensar la Conquista”, en marzo de 2024, se realizó un nuevo tamizaje que amplió el listado a diecinueve títulos que hacen referencia a la cultura mexicana. Con motivo del presente artículo decidí ampliar el rastreo en nuevos listados y con referencias cruzadas dentro de los sistemas de búsquedas en las bases de datos y

catálogos de los portales, resultando un nuevo total de 43 juegos, de entre decenas más que fueron descartados, triplicando casi el número original de 2019. Este nuevo número de juegos proporciona un conjunto de estudio bastante amplio con el que se puede trabajar y caracterizar los tropos discursivos contenidos, por ello decidí no extender la búsqueda hacia el año 1990 y no complejizar más el conjunto de estudio.



Figura 2: “Hilo” donde fue presentada una versión preliminar de este estudio en 2019.
Fuente: <https://twitter.com/VicioNez/status/1113459274359955456>. Consultado el 06/04/2024.

Para fines expositivos he acompañado cada título con el año de lanzamiento entre paréntesis, sin embargo, este dato debe tomarse como una referencia relativa, ya que algunos de estos juegos, pese a lo que la información del mismo juego lo señala, pueden haber sido registrados en una fecha, pero haber sido lanzados al mercado al año siguiente. Es una costumbre en la industria de los videojuegos priorizar los lanzamientos en el periodo navideño para aumentar las ventas.

Otras veces, los juegos reciben una reedición para nuevas consolas y la información de derechos de autor presenta un año más reciente al de la fecha “original” del lanzamiento. En estos casos decidí referir el año más antiguo de publicación que me fue posible encontrar. La lista de títulos localizados y su año de lanzamiento es la siguiente:

1. *Aztec Challenge* (1982)
2. *Aztec* (1982)
3. *Baja Buggies* (1982)
4. *The Mask of the Sun* (1982)
5. *Quetzalcoatl* (1983)
6. *Lost Treasure of the Aztec* (1983)

7. *Curse of the Aztec Tomb* (1983)
8. *Aztec Tomb Adventure* (1983)
9. *Pedro* (1984)
10. *Artic World Cup* (1984)
11. *Quest for Quintana Roo* (1984)
12. *Aztec Tomb Adventure Part II* (1984)
13. *Kukulkan* (1984)
14. *Montezuma's Revenge* (1984)
15. *Montezuma's Dungeons* (1984)
16. *Aztec: Hunt for the Sun-God* (1984)
17. *Asteka* (1985)
18. *The Lost City* (1985)
19. *Escape from Maya's Kingdom* (1985)
20. *Zorro* (1985)
21. *Where in the World Is Carmen Sandiego?* (1985)
22. *World Cup Soccer* (1985)
23. *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985)
24. *World Cup Carnival* (1986)
25. *World Games* (1986)
26. *Asteka II: Templo del Sol* (1986)
27. *Le Temple de Quauhtli* (1986)
28. *Treasure of the Aztecs* (1986)
29. *The Spy's Adventures in North America* (1986)
30. *Halls of Montezuma: A Battle History of the United States Marine Corps* (1987)
31. *Final Lap* (1987)
32. *World Cup Manager* (1987)
33. *Indiana Jones in Revenge of the Ancients* (1987)
34. *Sid Meier's Pirates!* (1987)
35. *Aztec Adventure* (1987)
36. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988)
37. *Chrono Quest* (1988)
38. *World Championship Soccer* (1989)
39. *Microprose Soccer* (1989)
40. *Where in Time Is Carmen Sandiego?* (1989)

41. *Le Fetiche Maya* (1989)
42. *Tecmo World Wrestling* (1989)
43. *Gold of the Americas: The Conquest of the New World* (1989)

La lista es muy cosmopolita y bastante representativa de la época. La década de 1980 abarca tres generaciones de consolas, por lo cual el número de plataformas jugables es amplio. Debido a esto, es común que juegos que aparecieron cerca del final del ciclo de vida de una generación recibieran un relanzamiento en la nueva. Es común que, para ampliar el alcance del mercado, un juego apareciera en múltiples plataformas a la vez, en distintas generaciones, incluso.

Aunque esto puede hacer más complejo este estudio, en términos generales las variaciones de un mismo título en distintas plataformas no suelen afectar el contenido. Por consiguiente, en el presente texto no prioricé el estudio de ninguna versión en particular de cada título, ni me centré en caracterizar las plataformas específicas. Como menciona Kristen J. Nyitray, definir qué constituye un videojuego es una cuestión que, junto a lo puramente técnico, plantea un debate de índole filosófico.¹³

Mi metodología de análisis consistió en concebir los videojuegos como una obra en conjunto, que se compone de varios elementos, principalmente el contenido del juego en sí mismo y un contenedor (cartucho, disquete, casete, etcétera), pero también otros elementos que permiten complementar el análisis de cómo y en qué manera se hace referencia a la cultura mexicana. Por ello se consultaron las portadas y manuales localizables y, en la medida de lo posible, elementos externos a la obra, pero que la contextualizan, como guías y reseñas en revistas especializadas y notas publicitarias.

Junto a las versiones digitales de los juegos, los ya mencionados *ROMs*, se consultaron *gameplays* para buscar partes específicas que requirieran consulta detallada y que fueron especialmente útiles para tomar capturas de pantalla para ejemplificar. De esta manera tenemos un panorama algo más amplio de la forma en que se presentan las referencias mexicanas. Del análisis del contenido resultante puedo adelantar que hay juegos que basan totalmente su temática en temas “mexicanos”, y otros, especialmente los de deportes, suelen mencionar a México de manera muy somera.

¹³ Kristen J. Nyitray, “Game On to Game After: Sources for Video Game History”, *Reference & User Services Quarterly* 59, n. 1 (2019), p. 7.

Los resultados del análisis; futbol, aztecas y colonialismo

Para facilitar la exposición de los resultados del análisis, dividí los 43 títulos localizados en diversas subclasificaciones de acuerdo a su afinidad temática. Las principales categorías en que se pueden dividir los subconjuntos son deportes y aventura. De esta manera, encontramos que once títulos se corresponden a la categoría amplia de “deportes” y los restantes 32 se pueden agrupar bajo la categoría “aventura”. Debo señalar que, debido al incipiente desarrollo de la industria en la época, algunas de las categorías o géneros estaban en pleno desarrollo, por lo que estas pueden tener amplios matices y, desde luego, ser perfectibles.

Incluso puede darse el caso de que un mismo juego abarque más de un género. Sin embargo, debido a que no es el interés primario de esta disertación debatir lo que es un “género” en los juegos de video, los tomaré aquí de manera amplia, siempre considerando que estos criterios clasificatorios pueden ser debatidos. Antes de abordar de manera específica los contenidos, quisiera señalar algunos aspectos sobre los medios impresos y la distribución que me parecen fundamentales para entender los alcances de la industria.

Los videojuegos de esta época reflejan mecanismos de distribución e intercambio muy interesantes. La forma en que estos juegos llegaban, desde el desarrollador hasta el consumidor final, no es un hecho dado ni debe obviarse. Dado que no solo eran producidos, sino, sobre todo, consumidos, las cadenas de distribución son reflejo de la industria en la década preinternet de 1980. Pese a contar con tiendas físicas donde podían ser comprados, muchas veces los juegos eran ordenados por catálogo en revistas especializadas.

Good News ... over 85% of our products work on the CoCo 3!

Good Products ... what you'd expect from Computerware

Good Deals ... Special holiday prices!

For CoCo II and CoCo 3
RSDOS required for CoCo3

Business Applications \$100. (payroll \$125.)

General Ledger	Check Ledger	Inventory Control	Accounts Receivable	Accounts Payable	Payroll
----------------	--------------	-------------------	---------------------	------------------	---------

Adventures/Simulations

OmniVerse	Major lister	Treasure of the Aztecs	Escape: 2012	Star Trader	Franchise
-----------	--------------	------------------------	--------------	-------------	-----------

RSDOS Programming Tools

Sourceeer	Color Basic Compiler	Macro Assembler	Color Connection III	Advanced Editor
-----------	----------------------	-----------------	----------------------	-----------------

OS-9 Tools

Sourceeer	OS-9 Basic	Raid	Macro Assembler	Texttools	Text Formatter	Advanced Utilities	Disk Fix and Utilities	Advanced Editor
-----------	------------	------	-----------------	-----------	----------------	--------------------	------------------------	-----------------

Only CoCo II 25% off

Merge 'n Mail	Don't Forget	Screen Expander
---------------	--------------	-----------------

Exclusively CoCo 3 15% off

Return of Junior's Revenge	Color	OS-9 Color Connection IV	Color Connection	The Magic of Zanth	Color	Scribe II
----------------------------	-------	--------------------------	------------------	--------------------	-------	-----------

Personal Productivity

C.E.O.	Scribe	Personal Finance
--------	--------	------------------

Games—Sports—Arcades

Ice Hockey	Football	Mr. Dig	Pro Golf	Bloc Head
------------	----------	---------	----------	-----------

RSDOS rom & manual \$19.95 **RSDOS rom, manual, & 2764 for Disco** \$24.95

ORDER FORM

Call or Write to: _____

Send me your FREE catalog! _____

Card # _____ Exp. _____

Signature _____

Item _____ Exped. _____ Price _____

COMPUTERWARE®

Box 668, Enchilaca, CA 92024 (818) 436-3512

Shipping: Surface — \$2 minimum, 2% for orders over \$100. Air or Canada — \$5 minimum, 2% for orders over \$100. TOTAL

Shipping: ODD Add \$5. Shipping: TOTAL

Checks are delayed for bank clearance.

Holiday Special!

25% off CoCo II

20% off CoCo II / 3

15% off CoCo 3

Offer expires December 31st

Figura 3: Anuncio en The Rainbow, diciembre de 1986. Fuente: [https://colorcomputerarchive.com/repo/Documents/Magazines/Rainbow,%20The%20\(OCR\)/The%20Rainbow%20Vol.%202006%20No.%202005%20-%20December%201986.pdf](https://colorcomputerarchive.com/repo/Documents/Magazines/Rainbow,%20The%20(OCR)/The%20Rainbow%20Vol.%202006%20No.%202005%20-%20December%201986.pdf). Consultado el 09/03/2024.

Las revistas fueron importantes para reseñar los nuevos lanzamientos, pero también para adquirir los mismos. Gracias a la labor de preservación de la comunidad videojadora es posible acceder a gran parte del contenido del “ecosistema” de los videojuegos; revistas especializadas, catálogos, pósters publicitarios, *merchandising* y parafernalia en general, que no forman parte estricta del videojuego como pieza terminada y producto, pero sí resultan importantes para su consumo.

Un ejemplo para señalar la importancia de este “ecosistema”: del título *Curse of the Aztec Tomb* (1983) hay referencia en los listados digitales, pero no hay portadas o fotografías del medio físico. Esto es debido a que el juego apareció publicado en la revista *Computer and Video Games*. Es algo relativamente común para estos tempranos años encontrar que el código de un software se publicara completo por medios impresos, de modo que el usuario copiaba la programación manualmente en su propio sistema y accedía así al contenido del mismo.



Figura 4: (arriba) Postada de la revista Computer & Videogames anunciando el título Curse of the Aztec Tomb. (abajo) Código completo del mismo juego. Fuente: https://archive.org/details/Computer_and_Video_Games_Issue_0015/page/48/mode/2up?view=theater. Consultado el 09/03/2024.

Del título *Treasure of the Aztecs* (1986), más allá de su inclusión en los listados, solo localicé algunas referencias de su venta en revistas especializadas de la época. No me fue posible localizar un ROM, y tan solo hay unos pocos segundos de *gameplay* en plataformas digitales.¹⁴ Aun así, estas someras menciones en las revistas de la época nos dan pistas claves para entender su alcance.

Sabemos que hacia 1987 fue vendido en Australia, solicitándolo por disquetes o casete vía postal, como señala la página publicitaria de la revista *Softgold*, donde se vendía por una empresa llamada *Blaxland Computer Services* ubicada en Nueva Gales del Sur, Australia.¹⁵ Este hecho resulta sorprendente, ya que la revista se publicaba en Southport e imprimía en Warwick, Estado de Queensland, a más de 800 kilómetros de Blaxland. Todo esto resulta aún más sobresaliente tomando en cuenta que este videojuego fue desarrollado en Encinitas, California, Estados Unidos, en 1986.

¹⁴ El *gameplay* puede consultarse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=vWJYaumPems>

¹⁵ “Blaxland computer services PTY. LTD. Servicing Modern Technology”, *Softgold*, agosto de 1987, p. 13.

En el lapso de un año, ya había dado la vuelta al mundo. Esto señala que la incipiente industria de los videojuegos crecía firmemente en un mercado ávido de consumir nuevos productos y que, pese a las limitaciones técnicas y las distancias, existían redes de intercambio bastante amplias. El ejemplo se torna más relevante cuando se piensa que muchos de los videojuegos en ese periodo fueron desarrollados y distribuidos por una sola persona de manera casera y artesanal.¹⁶

Los manuales de estos también dan cuenta de lo casero de los medios con los que contaban los desarrolladores. El ejemplo antes mencionado de *Treasure of the Aztecs* (1986) (Figura 3) da cuenta que la distribución se hacía directamente entre el desarrollador y consumidor final, algo casi impensable en la actualidad. La distribución podía ser también de mano en mano, o incluso por contrabando, lo que habla de cómo la demanda superaba las posibilidades de los mercados formales.

Los casos de países con economías proteccionistas como México o Brasil, otros con intereses contrarios a Occidente como Irán, la Unión Soviética y en general los de la órbita comunista como Polonia o Checoslovaquia dan muestra de la importancia de las redes clandestinas de distribución de videojuegos.¹⁷ Existen, además, ejemplos paralelos en la época que pueden ser útiles para entender estas redes de intercambio, como es el caso de la cultura *punk* y los *fanzines*, revistas informales hechas a mano por fanáticos, las cuales muchas veces eran intercambiados por vía postal.¹⁸

¹⁶ Nick Montfort y Ian Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge, London, The MIT Press, 2009, pp. 101-102; Chris Kohler, “Pitfall! Creator David Crane Is Named Videogame Pioneer” *Wired*, (26 de enero de 2010), <https://www.wired.com/2010/01/david-crane-pioneer/>.

¹⁷ Roberto Tietzmann, André Fagundes Pase, y Giovanni Pasquali Piovesan, “Um meio moldado pela gambiarra: como as trapaças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional” *Zanzalá* 12, núm. 1, 2024, pp. 124-46; Melinda Cohoon, “Digital Iran: Soft Power and Affect in Video Games”, *Interdisciplinary Digital Engagement in Arts & Humanities* 2, núm. 1, septiembre 2021, <https://ideah.pubpub.org/pub/3dnzmywx/release/2>; Ian Larson, “The Bootleg Connection. Micro Genius and the Transnational Circulation of Early Clone Consoles”, *ROMchip* 4, núm. 1, julio de 2022, <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/143>; Jaroslav Švelch, *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, Cambridge, London, The MIT Press, 2018, pp. 123-52; P. Konrad Budziszewski, “Poland”, en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, p. 402; Fernando Henrique Porte, “Sem Controle ou Como a Pirataria Criou a Cultura de Jogos no Brasil” (tesis de licenciatura, Universidad Estatal Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2019).

¹⁸ Teal Triggs, “Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic”, *Journal of Design History* 19, núm. 1, 2006, p. 72; Matthew Worley, “Punk, Politics and British (fan)zines, 1974-84: While the world was dying, did you wonder why?”, *History Workshop Journal* 79, n. 1, 2015, p. 4.

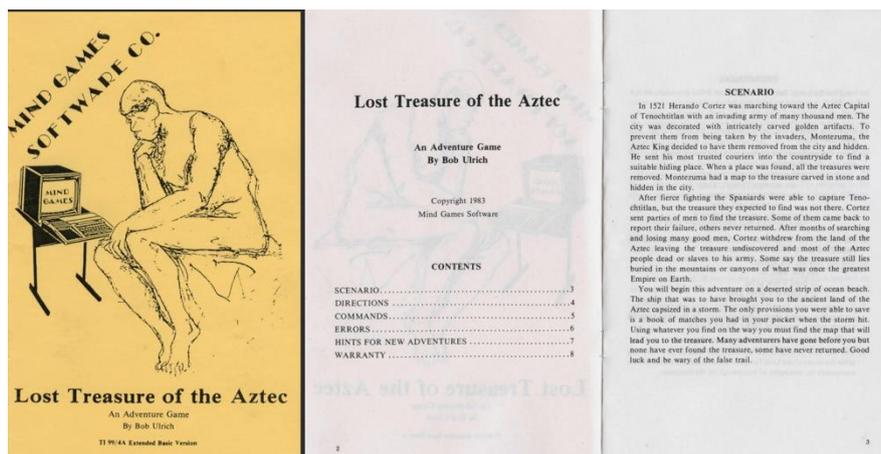


Figura 5: Portada y primeras páginas del manual de *Lost Treasure of the Aztec* (1983) Fuente: <https://www.mocagh.org/ti994a/losttreasure.pdf> consultado el 09/03/2024.

Los juegos de deportes

Las representaciones de lo mexicano en este rubro están mayoritariamente asociadas con el fútbol, siendo siete de ellos dedicados a este deporte: *Artic World Cup* (1984), *World Cup Soccer* (1985), *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985), *World Cup Carnival* (1986), *World Cup Manager* (1987), *World Championship Soccer* (1989) y *Microprose Soccer* (1989). Los restantes se dividen entre carreras, como *Baja Buggies* (1982) y *Final Lap* (1987), clavados en *World Games* (1986), y lucha libre en *Tecmo World Wrestling* (1989).

Es importante señalar que, en los juegos de fútbol encontrados, la selección mexicana sólo aparece como una de entre muchas otras selecciones posibles. Debido a las limitaciones de la época, de no ser por su mención explícita o el cambio de color del uniforme, prácticamente sería indistinguible de las demás selecciones. Sin embargo, en el juego *World Cup Carnival* (1986), se destaca el papel de México como sede del Mundial de 1986, tematizando así el evento mundialista. La mascota oficial del mundial, el chile llamado *Pique*, aparece en la portada del juego y en la pantalla principal, siendo este el primer juego licenciado por la FIFA como marca en los videojuegos de fútbol.



Figura 6: Pantalla inicial de World Cup Carnival (1986). Fuente: https://archive.org/details/zx_World_Cup_Carnival_1986_U.S._Gold_128K_aka_World_Cup_Football. Consultado el 09/03/2024.

En cuanto al juego *Mexico '86: A World Cup Management Simulation* (1985), a juzgar por su contenido, parece haberse lanzado sin licencia oficial y un año antes del evento, con la intención de capitalizarlo al máximo. Por otro lado, el juego *Baja Buggie* (1982) trata sobre carreras de este tipo de vehículos en la famosa competición automovilística de la Baja 1000, que recorre los áridos paisajes de la península de Baja California.

En el juego *Final Lap*, se hace solo una mención somera al Gran Premio de México. En el juego de lucha de *Tecmo*, la referencia a México está limitada a la participación de un luchador que recibió, en la adaptación al inglés, el nombre de “El Tigre”. Finalmente, para cerrar este rubro hay que mencionar *World Games* (1986) donde el acantilado rocoso de La Quebrada, en Acapulco, es uno de los escenarios posibles para la elección del jugador.

Los juegos de Aventura

El rubro de aventura es el que más nos interesa para este análisis. He señalado que este término está siendo usado de manera amplia, ya que encontramos algunos juegos de acción en tiempo real, otros del género aventura gráfica y otros de simulación. En el conjunto de juegos analizados muchos de ellos muestran el tránsito de las primeras aventuras de texto, popularizadas por Ken y Roberta Williams de *Sierra*, a los plataformeros y juegos de acción en tiempo real, más característicos del final de la década de 1980, y que la saga de *Mario Bros.* popularizó en todo el mundo.

La mayoría de estos hacen referencia a lo “azteca”, lo cual es evidenciado desde el título mismo, pero también hay los que se sitúan en la “época contemporánea”, la colonia y el siglo XIX. Debido a que muchos de estos juegos presentan un protagonista explorando ruinas al estilo de Indiana Jones, el enfoque narrativo se centra principalmente en lo prehispánico, resultan más significativos.

Cuatro de los cinco juegos situados en la época contemporánea siguen una línea narrativa común, similar a las aventuras gráficas, donde el jugador descubre pistas para completar una aventura de estilo detectivesco. En estos juegos, la mención a México es somera y la localización tiende a ser solo una mención entre muchos otros lugares disponibles. Un ejemplo de esta subcategoría es la saga policiaca de Carmen Sandiego, donde las referencias a México son escasas y se limitan a lugares como la Ciudad de México y algunas ruinas arqueológicas.

En cuanto al juego *Chrono Quest* (1988), el protagonista viaja al pasado a una jungla maya donde se hacen referencias a los atlantes de Tula. Por otro lado, en *The Spy's Adventures in North America* (1986), las localizaciones mexicanas se dividen en tres: sur de México, norte de México y Baja California, siguiendo una división que se emplea en muchos otros videojuegos. En el sur de México el jugador parte desde el *Zocalo Square* y puede visitar unas *mayan ruins*. Este último nivel está situado en Chichén Itzá, a juzgar por la arquitectura del paisaje, puede observarse el castillo de Kukulcan y el Chac Mool. En esta pantalla se lee el mensaje “los indios aztecas vivieron aquí tiempo atrás, antes de que los conquistadores de España vinieran por el oro” (Figura 7). La parte norteña del país es menos interesante y está representada únicamente por paisajes áridos con alguna mención al cultivo de algodón.

El quinto juego agrupado en esta sección, llamado simplemente *Pedro*, no hace referencia concreta a la historia de México, pero presenta al personaje homónimo, un jardinero estereotipado cuya misión es cuidar su jardín de distintas amenazas. Aunque el juego en sí es sencillo, el arte de portada e instructivo revela que está construido a partir del estereotipo del migrante mexicano dedicado a la jardinería. Las palabras del instructivo coquetean con los estereotipos del mexicano como alguien gustoso de tomar descansos: “no habrá *siesta* para Pedro, él es el más ocupado jardinero al sur de la frontera.

Después de muchos años de duro trabajo y amoroso cuidado, Pedro tiene ahora el más hermoso jardín de flores en el Viejo México”. La narración continúa; “Entre animales merodeadores y vagabundos ladrones, no parece que vayas a poder tener mucha *siesta*.

Así que ánimo, no puedes dejar las cosas para *mañana*¹⁹ (Figura 8). Este es de los pocos títulos donde un personaje mexicano es el protagonista.



Figura 7: Captura de pantalla de la sección “the Mayan ruins” en el Sur de México. The spy's adventure in north america. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=0ccp64H4os8>. Consultado 03/03/2024.

¹⁹Las cursivas están en español en el original.

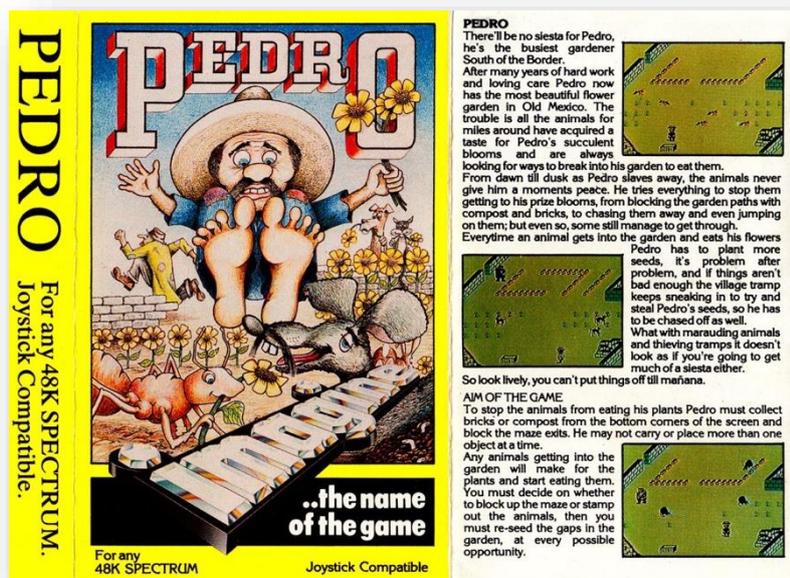


Figura 8: Detalle de portada e instructivo de *Pedro*, videojuego en formato casete. Fuente: <https://spectrumcomputing.co.uk/entry/3639/ZX-Spectrum/Pedro>. Consultado el 04/04/2024.

Los juegos ambientados en la época colonial son tres: *Zorro* (1985), *Sid Meier's Pirates!* (1987) y *Gold of the Americas: The Conquest of the New World* (1989). En cuanto al primero, no hay mucho que decir. Se trata de un videojuego basado en el famoso personaje, quien combate la corrupción del gobernador novohispano y, a veces, también del México recién independizado. Más allá del videojuego, sería interesante estudiar esta figura en el contexto de la anexión del territorio californiano a Estados Unidos. *Sid Meier's Pirates!* es una especie de juego de exploración y simulación.

En él se controla un barco pirata que navega por el Mar Caribe y el Golfo de México durante el periodo colonial. El jugador tiene la opción de atacar o comerciar con algunos puertos mexicanos, como Campeche. Este título resulta interesante en tanto que, en el imaginario anglosajón, los piratas son los protagonistas, mientras que desde el mundo novohispano no eran más que asaltantes y saqueadores. De manera similar se desarrolla *Gold of the Americas*, que tiende más hacia la simulación.

La referencia a México es igualmente bastante somera, dividiendo nuevamente al país en tres: Aztecas, Yucatán y California. México es solamente uno de tantos territorios posibles para conquistar por los colonos europeos. El usuario puede escoger distintas banderas al iniciar: Portugal, España, Inglaterra y Francia. A lo largo del juego, compites con las otras potencias para establecer poblaciones, comprar esclavos, ganar oro y, en

términos concretos, colonizar los territorios americanos desde el Ártico hasta la Patagonia.

Juegos de temática prehispánica

La penúltima gran subcategoría de los juegos de aventura se compone de los que centran su trama totalmente en el mundo prehispánico, contándose más de veinte juegos. Lo que tienen en común todos estos es que, no importa si eres un saqueador euroblanco o un “azteca” que escapa del sacrificio, el enemigo a vencer son los sacerdotes o figuras de autoridad indígenas, ya sea directamente o mediante las trampas mortales dejadas a su paso.

Algunos de estos, los menos, lo hacen directamente con personajes “prehispánicos” que deben escapar de alguna maldición o sacrificio. Los restantes son protagonizados por blancos, casi todos con la palabra “azteca” en su título. Para resumirlo de manera concreta: son una versión digital de Indiana Jones. Estos resultan los más interesantes de describir y son numerosos.

Todos ellos salieron en 1982 o después, es decir, un año después de la famosa película *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* (1981). Por su temática y caracterización de protagonistas considero que estos juegos pretendían capitalizar el éxito en pantalla de la saga de Indiana Jones. Aunque existen diferencias gráficas y jugables notorias, sirva de ejemplo la pantalla de *Aztec Tomb Curse* (1983) y *Le Fetiche Maya* (1989) ya referida (Figura 1); podría decirse que todos son el mismo juego. Estudiados e incluso jugados en conjunto, resultan llenos de clichés, con pocas innovaciones y cuya trama puede resumirse de la siguiente manera: un personaje blanco encuentra ruinas aztecas, vence trampas y se lleva el tesoro.

Esta premisa es válida incluso para juegos que no tienen gráficos y que se desarrollan únicamente en modo texto, como *Indiana Jones in Revenge of the Ancients* (1987). En este título viajas desde la ciudad de México a la pirámide Tepozteco, caes en una trampa mazateca, peleas con nazis, todo en modo texto, introduciendo comandos manualmente, como era típico en la época, para finalmente acceder al tesoro. En el caso de contar con gráficos, es común que las “ruinas aztecas” sean representadas por basamentos piramidales mayas, ejemplarmente por el Palacio de Kukulcán. Otros tropos arqueológicos recurrentes son la Piedra del Sol y la efigie teotihuacana de Quetzalcóatl (Figura 9). Hay más referencias, pero estos son las más comúnmente encontradas.

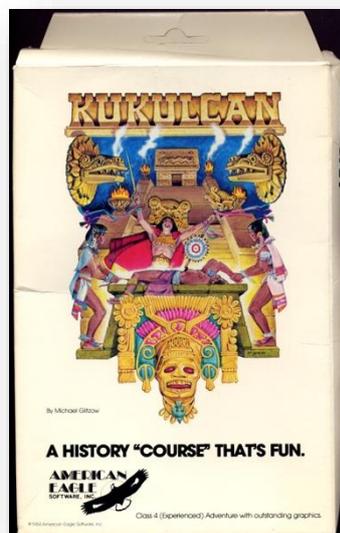


Figura 9: Portada del juego educativo *Kukulcan* (1984). Fuente: <https://gue.cgwmuseum.org/galleries/index.php?pub=3&item=12&id=2&key=0>. Consultado el 05/04/2024.

La enorme mayoría de estos títulos fueron desarrollados en Estados Unidos, pero incluso los desarrollados en Japón dejan ver que estaban fuertemente inspirados en el cine y los medios norteamericanos. En una entrevista, los desarrolladores del título japonés *Asteka* (1985), de la compañía Falcom, señalan que tomaron inspiración de *The Mask of Sun* (1982). El título japonés se desarrolla en ruinas mayas de Palenque, y en el contenido aparecen mascarones de Chaac, típicos del estilo Puuc de la península de Yucatán y no de Palenque.

También, aparece la Piedra del Sol. Como se ve, es común que el nombre y la referencia “azteca” sean meramente *branding* publicitario, ya que el contenido no está desarrollado en Tenochtitlán ni en ninguna ciudad de la Cuenca de México. En la entrevista, los desarrolladores declararon que utilizaron imágenes basadas en “ruinas reales” y que pretendían fomentar el interés turístico en la Península de Yucatán.²⁰ Este juego nunca salió de Japón ni fue traducido al inglés. Aparentemente, su éxito comercial hizo que se mereciera una secuela que sí salió de Asia, llamada *Asteka II: Templo del Sol*

²⁰ “Hot Access to Technoman. Dai 43-kai Miyamoto Tsuneyuki-san”, *Technopolis*, diciembre de 1986, pp. 105-108.

(1986) (太陽の神殿: *ASTEKA II, Taiyō no Shinden: Asutekā Ni*). Para adaptarlo al mercado anglosajón, se le renombró *Tombs & Treasure*. Esta práctica es común en los videojuegos que son vendidos a otro país.

El videojuego *Aztec Adventure* (1987) apareció originalmente con el título *Nazca 88* en Japón. Lo que se observa aquí es una tendencia a generalizar todo lo prehispánico bajo el mismo rubro, no importa si es maya, inca o mexicana, todo puede ser renombrado bajo el etnónimo “Azteca”. *Le Temple de Quauhtli* (1986) es otro de los numerosos casos con nombre náhuatl, pero que transcurre en la selva maya de Yucatán. Esta práctica no es exclusiva de los videojuegos y es, lamentablemente, común hasta nuestros días, incluso por actores institucionales y académicos.

Los videojuegos *Lost Treasure of the Aztec* (1983) y *Treasure of the Aztecs* (1986), tienen una trama muy parecida y podrían haber sido agrupados dentro del rubro colonial, pero he decidido agregarlos aquí, ya que, en el fondo, el punto que hace girar todo es el saqueo. Ambos se sitúan entre 1520-1521 y manejamos un soldado bajo las órdenes de Cortés, que ha sido comisionado por este conquistador para encontrar un tesoro perdido. De *Lost Treasure of the Aztec* (1983) no localicé ni ROM ni *gameplay*, por lo que ha sido difícil acceder a su contenido. *Treasure of the Aztecs* (1986) se desarrolla mediante pantallas de carga donde el jugador investiga para acceder a pistas u objetos que le permiten continuar con la aventura.

Desafortunadamente, es poco lo preservado y la jugabilidad está incompleta. Lo que se alcanza a documentar es que gráficamente es bastante austero con respecto a otros juegos aquí descritos, e incluso podría decirse que la temática arqueológica está prácticamente ausente, ya que se desarrolla en espacios abiertos y desérticos. Más allá de referencias a Cortés y los tesoros, en lo que se puede observar dentro del juego hay pocos detalles y apenas alguna mención a Oaxaca. Parece haber cierto desacuerdo entre la información del juego y la lista de datos.

En UVL se señala que su lanzamiento fue en 1986, y acredita a un tal Scott Cabit como escritor y programador; incluso la pantalla de inicio del juego así lo señala. Sin embargo, en un número de la revista *The Rainbow*, una publicación especializada en el sistema Tandem donde apareció el título, lo anuncia firmado por John Sandberg para diciembre de 1985.²¹

²¹ “Treasure of the Aztecs by John Sandberg”, *The Rainbow*, diciembre de 1985, p. 41; Darren Nye, “Venture into the Jungle with Treasure of the Aztecs”, *The Rainbow*, abril de 1986, p. 197; “Good News... Good Products... Good Deals...”, *The Rainbow*, diciembre de 1986, p. 41.

Es verdad que el núcleo de un videojuego está en el software ejecutado por una máquina y en la experiencia jugable que desarrolla un usuario al interactuar con este medio, pero como señalé, existen apartados como portadas y manuales, que estrictamente sobrepasan al juego en sí, pero que, en este momento, donde existen tantas limitaciones en los programas informáticos son un complemento importante de este mercado naciente. Dispuestas en su conjunto, las portadas de los juegos con temática “azteca” muestran similitudes y patrones comunes, incluso un ojo poco versado en el tema podría asumir que se trata del mismo producto cultural.

Considero que el estudio del arte de las portadas merece un apartado completo y tiene que ser desarrollado de manera extensa en un segundo momento. Sin embargo, no dejaré de comentar aquí algunos aspectos importantes de ellos.

Antes que la experiencia lúdica en sí, los usuarios generalmente tienen un primer contacto con la portada. Se pueden observar tropos comunes como animales selváticos, cobras, tarántulas y escorpiones, trampas mortales y otros peligros que amenazan al protagonista, quien, vestido en tonos caqui, calzando botas, usualmente blande un machete y escapa triunfante con algún botín que saqueó de los templos olvidados que explora. Esta experiencia estética tiene que ser complementada por el juego mismo (Figura 10).

De este modo, ya sea con mejores o peores gráficos, el usuario, manejando al protagonista blanco, se enfrenta a numerosos peligros, como indios en medio de la selva, haciéndose así merecedor del botín al interior de las ruinas que saquea. Tal parece que la premisa anunciada en las portadas, pero ejecutada por el usuario en la experiencia lúdica, conforma, normaliza y justifica el saqueo colonialista. Es decir, luego de sortear tantos peligros, el oro “azteca” estará mejor entre las manos del saqueador que en un templo olvidado en medio de la jungla.

La pantalla final del juego *Le Fetiche Maya* (1989) resulta especialmente reveladora. Desarrollado en un momento en que ya se gozaba de un adelanto gráfico considerable, el juego termina de manera exitosa para el jugador cuando se accede al tesoro de las junglas mayas. La mirada de éxtasis del rubio protagonista ante el tesoro es bastante reveladora (Figura 11).



Figura 10: Portadas de algunos videojuegos centrados en el saqueo de tumbas. Fuentes: izquierda, <https://www.uvlist.net/game-165550-Le+Temple+de+Quauhtli> centro izquierda <https://www.videogamex.com/tombs-and-treasure> centro derecha <https://www.retroplace.com/es/juegos/22444--montezumas-revenge> derecha https://en.wikipedia.org/wiki/Le_Fetich_Maya. Consultados el 04/04/2024.



Figura 11: Pantalla final de victoria en *Le Fetich Maya* (1989) Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=gD4gExIeepA>. Consultado el 04/04/2024.

Juego ambientado en el siglo XIX

He decidido dejar para el final el único juego situado en el siglo XIX: *Halls of Montezuma: A Battle History of the United States Marine Corps* (1987) merece un apartado especial porque permite tejer un hilo común a los títulos aquí descritos. El juego

en sí es del género estrategia y se desarrolla controlando, principalmente, a los Marines de Estados Unidos en distintas batallas que fueron hitos para el imperialismo estadounidense.

Como jugador, tocará pelear en escenarios de la Primera y Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam y México. La elección del título no es ociosa. “Halls of Montezuma”, Los Salones de Moctezuma, es el himno de Cuerpo de Marines de Estados Unidos.

La primera estrofa versa así:

<i>From the Halls of Moctezuma</i>	Desde los salones de Moctezuma
<i>To the shores of Tripoli;</i>	Hasta las costas de Trípoli;
<i>We fight our country's battles</i>	Libramos las batallas de nuestro país
<i>In the air, on land, and sea;</i>	En el aire, en la tierra y en el mar;
<i>First to fight for right and freedom</i>	Primero para luchar por el derecho y la libertad
<i>And to keep our honor clean;</i>	Y para mantener limpio nuestro honor;
<i>We are proud to claim the title</i>	Estamos orgullosos de reclamar el título
<i>Of United States Marine.</i>	De Marines de los Estados Unidos.

Los “Salones de Moctezuma” hacen referencia a la invasión de Estados Unidos a México, específicamente a la batalla del 12 al 13 de septiembre de 1847, donde el Cuerpo de Marines asaltó el Castillo de Chapultepec. Por razones que superan los alcances de este ensayo, los Marines decidieron identificar Chapultepec con la toma de los Salones de Moctezuma durante la conquista española, lo cual es tremendamente significativo.

El subtítulo de la misión militar en Ciudad de México es “Birth of a Legend”, el nacimiento de una leyenda. Desde nuestra perspectiva histórica, esta gesta se trata de una agresión imperialista, y ha sido utilizada demagógicamente por el nacionalismo mexicano para homenajear a los Niños Héroes en la defensa del Castillo. Para el Cuerpo de Marines de Estados Unidos, es una más de las peleas donde asistirán a proteger los intereses norteamericanos.

Durante el desarrollo del juego, el usuario, en el escenario de la Toma de Chapultepec, se enfrentará a Santa Anna y conducirá a la victoria al futuro gobernador militar de la Ciudad de México, general Winfield Scott (Figura 12).

Figura 12: Pantallas de selección de misión y batalla de Chapultepec en el juego *Halls of Montezuma* (1988). Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=eaue78RP01o> consultado el 05/04/2024.

Algunas conclusiones y posibilidades pendientes

Por motivos expositivos, subcategoricé los videojuegos en periodos históricos tradicionales, pero, tomando todo lo dicho, a vuelo de pájaro puede verse que es el mismo tropo el que hace funcionar a todos estos títulos. No importa si eres un soldado a las órdenes de Cortés, un colono o pirata, si eres Winfield Scott en la toma de Chapultepec o uno de los enésimos emuladores de Indiana Jones; el eje gravitacional que hace girar la narración de gran parte de estos videojuegos es el saqueo colonial.

Las intenciones finales usualmente son recuperar el oro azteca, y aunque en el caso de *Halls of Montezuma* no es este explícitamente el objetivo, el situarse desde el bando estadounidense en un suceso histórico como la toma de Chapultepec no requiere mayor explicación. Resulta notable, sin embargo, que el tropo de la conquista española esté tan escasamente abordado. En los dos títulos ya comentados aquí lo central no es la conquista en sí, sino recuperar cierto tesoro.

Me parece que esto se debe no solo a la perspectiva anglosajona desde donde estos juegos fueron producidos, sino que además el año clave del quinto centenario, 1992, estaba todavía a cierta distancia. Futuros estudios podrían profundizar si las tramas de los videojuegos fueron afectadas por esta coyuntura.

Es cierto que en estos juegos el público objetivo, mayoritariamente anglosajón, se asume primero como protagonista frente a unos otros a vencer; los indios, los novohispanos o los mexicanos. Es por este motivo que más que estudiar las representaciones de lo mexicano en los videojuegos, estamos ante el reflejo de cómo los desarrolladores, y el público que consumía estos juegos, se imaginaban y proyectaban en estas narrativas históricas. El hecho de que estos títulos sean abundantes en el registro digital puede sugerir que tuvieron cierto éxito en el mercado, y que a su vez estas representaciones tienen resonancia y atractivo para el público consumidor.

Si como dice Hayden White: “Podemos no ser capaces de comprender plenamente las pautas de pensamiento específicas de otra cultura, pero tenemos relativamente menos dificultad para comprender un relato procedente de otra cultura, por exótica que pueda

parecemos”,²² la narrativa presente en los videojuegos aquí analizados está construyendo un edificio cultural que normaliza y justifica la lógica del saqueo. Es decir, que no es necesario comprender los patrones de comportamiento de sociedades históricas, como los “aztecas”, sino que basta presentar un relato de lo que se asume de ellas.

Dicho de otra manera, no se está accediendo al relato “azteca” sino a lo que se cree que es esta cultura, vía la exotización de sus ruinas y reliquias. Los videojuegos se convierten de esta manera en un metarrelato y en un epifenómeno de los episodios históricos en los que pretenden insertarse.

En los *Game Studies*, se ha prestado más atención a cómo se cuenta y se recrea la narrativa, partiendo de la experiencia lúdica, que a la historia que se cuenta. Ampliar esta premisa y preguntarse qué consideran historia los videojuegos hace notar que, pese a lo novedoso del medio, muchos títulos recaen en una historia tradicionalista de narrativas épicas situada en grandes hechos de grandes héroes. Usualmente, se habla en el medio de la “historia” de un videojuego como descripción de su contenido, trama y desarrollo, aunque en realidad, a juzgar por la épica narración, están más cercanos a lo que el gran público considera mitología que historia.

Aunque White señala que no hay diferencia, y aquí estoy expresándolo en términos generales, se advierten que las posibilidades del estudio de los videojuegos como productos culturales son mucho más amplias que describir su contenido o la relación con el sujeto. Para saldar, por el momento, esa diferencia aparente entre mito e historia es útil remitirse a White.

Con el devenir de los años, el tema del saqueo de tumbas se convirtió en su propio subgénero, al grado de que franquicias como *Tomb Raider* eclipsaron a su versión cinematográfica, *Indiana Jones*, en el medio electrónico. Los tropos de México en escenarios de carreras también se volvieron comunes en las décadas venideras, situándose incluso grandes franquicias totalmente en nuestro país, como lo es *Forza Horizon 5* (2021). El fútbol y la lucha también serán deportes clave en la inclusión de México; los luchadores mexicanos, fuertemente influenciados por la lucha libre, aparecen constantemente en sagas clásicas como *Street Fighter*, *Tekken*, *The King of Fighters* e incluso *Pokémon*.

En el rubro del fútbol, la influencia y participación de México en el mercado del *gaming* generó que no solo la selección, sino los equipos de la liga mexicana estén

²² Hayden White, *El contenido de la forma...op. cit.*, p. 17.

presentes e incluso sean narrados los partidos *in game* por comentaristas famosos como el Perro Bermúdez. Sin lugar a dudas, el tema “azteca” en estos años se ha consolidado como un tópico fuerte, medio gastado, eso sí, pero consolidado. Una búsqueda rápida de la palabra “aztec” en el catálogo de videojuegos *Steam* arroja un resultado de 161 juegos realizados en las últimas dos décadas, o por aparecer próximamente.

Es importante desde la perspectiva teórica que me propuse construir, siguiendo a Melanie Swalwell y Michel de Certeau, destacar que los más de cuarenta títulos aquí reseñados no fueron producidos para el público mexicano, aunque hacen abordaje de estas temáticas. Desarrollados para los consumidores en Japón, Europa, pero principalmente Estados Unidos, si estos títulos llegaron a México fue como consecuencia de su existencia, no como intención. El contexto económico proteccionista mexicano obstaculizaba la importación de estos juegos.

Quizá, la muestra más clara de que estos nunca fueron pensados para el público mexicano es que ninguno estaba traducido al español, y aun en el caso de los que sí, se hicieron en España (como Carmen Sandiego), y más tardíamente.

En la búsqueda para este texto localicé dos títulos educativos que, por diferencias temáticas, no incluí en la lista. En el sentido más estricto, aunque existen videojuegos educativos, estas dos piezas de software están enfocados totalmente en la exposición de temas y el aprendizaje multimedia más que en lo lúdico. Sin embargo, vale la pena reseñarlos aquí de manera somera.

El primer caso es el *software* llamado *Una Visita a México*, publicado por *DCH Educational Software* en 1985. No pude localizar ninguna versión digital de este programa. Fuera de una reseña hecha por Marilyn Kiss en 1987 para la revista *Hispania* de la Asociación Americana de Profesores de Español y Portugués, poco más puede encontrarse. Sin embargo, a juzgar por la reseña de Kiss, este software, pese a ser educativo, guarda grandes semejanzas con los videojuegos aquí analizados, es decir, comparte los tópicos comunes turísticos como la visita al Zócalo, a Chapultepec o a Acapulco. Una parte importante del software se aboca a abordar a los mayas y los “aztecas”.

Kiss reseña que parte del contenido se enfoca en el Museo Nacional de Antropología, donde se hace énfasis en la Piedra del Sol y la identificación de los veinte días del calendario mexica. La autora señala que, a pesar de su utilidad para conocer la cultura prehispánica mexicana, el software presenta errores de género básicos como “el

metro moderna” o “lleva su espado”, por ejemplo.²³ Esto refuerza lo que comenté recientemente: que este software no fue pensando nunca para el público mexicano. El segundo y último caso no incluido en la lista es *Correct Behavior: The Mexican Way* de 1984, otro software educativo en inglés que pretendía aleccionar sobre modos de comportarse de los turistas estadounidenses en nuestro país. Este último título puede jugarse en línea desde el portal *Internet Archive*.

La incipiente literatura académica sobre la industria de los videojuegos en México concuerda con los planteamientos de este texto. El contexto proteccionista mexicano dejó poco margen de maniobra para los videojuegos, y el mercado mexicano nunca fue una posibilidad en el período aquí abordado, al menos no de manera legal y oficial. Aun así, el contrabando y la piratería abrieron un mercado, aunque más bien tardío con respecto al período estudiado, extendiéndose hacia los años 90.²⁴ No puede negarse que, estadísticamente hablando, México es ahora un mercado importante para los videojuegos, pero este proceso es bien contemporáneo.

La neozelandesa, Melanie Swalwell, hace un señalamiento importantísimo: los videojuegos no pueden limitarse a ser entendidos como dispositivos tecnológicos puros. Hace falta, además, entenderlos en su lógica de distribución y consumo cultural. En los países del Centro, en Europa y Estados Unidos, los llamados *Game Studies* se han centrado en investigar cómo la experiencia lúdica se intercala con lo narrativo. Esta aproximación, si bien importante, deja de lado los ecosistemas de adquisición y consumo de los juegos.

La inclusión de las esferas de comercio y consumo son fundamentales para las personas situadas en la periferia. Es por ello que Swalwell, recuperando a Michel de Certeau, plantea primordialmente entender los videojuegos como dispositivos culturales. Alguien en el Centro puede obviar las tramas de adquisición de un videojuego. Pero para alguien de la Periferia, alguien en Brasil, Indonesia, Irán o incluso en Nueva Zelanda, adquirir videojuegos muchas veces significó acudir al contrabando y a la piratería. Pese a su popularidad, los videojuegos son un entretenimiento costoso. Sumándose a esto están las políticas proteccionistas de muchos países en la década de 1980, México incluido. Esto impulsó las redes de contrabando y piratería.

²³ Marilyn Kiss, «Una Visita a México (Reseña)», *Hispania* 70, núm. 2, mayo de 1987, pp. 418-19.

²⁴ Humberto Cervera y Jacinto Quesnel, “Mexico”, en Mark J. P. Wolf (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London: The MIT Press, 2015.

Otro fenómeno paralelo es la localización y traducción, lo cual pone en evidencia que los consumidores mexicanos no eran ni de cerca el público objetivo original de los productores. En la Periferia, conseguir videojuegos no solo llegó a ser legalmente difícil, sino costoso. A la par del contrabando y la piratería, también surgió un mercado de consumo en los centros *arcade*, las famosas “maquinitas”, como se llamaron en nuestro país. De esta manera, una comunidad periférica, muchas veces empobrecida, pero sedienta de videojuegos, inventó una práctica cultural completamente nueva.

Aun así, los contenidos no estaban creados para esta audiencia periférica. La enorme mayoría de los títulos estaban en inglés. Tres cosas pasaron entonces: la comunidad *gamer* aprendió inglés, se impulsó el desarrollo de una industria propia y se hicieron traducciones y localizaciones no oficiales. Este último punto es especialmente interesante y debe ser explorado en el futuro, dado que, nuevamente, fue la comunidad videojugadora la que superó las posibilidades de un mercado limitado. Al no verse reflejada en los productos que consumían, la comunidad simplemente readaptó lo que tenía, hackeando los videojuegos existentes.

Lo que estoy tratando de decir es que los *Game Studies* son una perspectiva interesante e importante, pero son una posibilidad de estudio limitada, planteada desde el Centro, que no permite dar cuenta de diversos fenómenos periféricos. Entonces, para hacer una Historia de los videojuegos, hace falta primero entender su contexto histórico; es decir, hay que historizar los videojuegos. Suena lógico, pero he señalado que esto llega a obviarse. A partir de ahí, ahora sí, podemos trazar distintas tramas de investigación posibles.

Hay que pasar, pues, de la historia de México en los videojuegos a la historia de los videojuegos en México. En este futuro proceso de investigación histórica, los relatos y anécdotas provenientes de sus consumidores son las fuentes fundamentales para la construcción de estos temas pendientes. Esta historia será una que se construya principalmente desde la oralidad. He insistido en la importancia de los usuarios y consumidores en esta industria. Existen relatos, entrevistas, páginas *web* de entusiastas y publicaciones donde podemos partir para una futura construcción del nacimiento de la industria de los videojuegos en México.

Como referentes fundamentales tenemos la labor de Gus Rodríguez y la revista *Club Nintendo* en diciembre de 1991. Esta revista fue la primera en su tipo, un referente latinoamericano y es muestra de que para ese momento ya existía una comunidad amplia de usuarios ávidos de videojuegos. La localización oficial del videojuego *Chávez* (1994),

protagonizado por el peleador mexicano homónimo, podría ser señalada como el primer caso de un videojuego pensado específicamente para el público mexicano. Estas dos fechas son posteriores a todo el estudio que nos planteamos.

Algunos de estos consumidores tempranos de videojuegos en México se han convertido en creadores de contenidos digitales, como Luis Arturo Gutiérrez Calvillo, conocido cariñosamente entre su audiencia como “don Arturo”. Mediante su proyecto llamado satíricamente *Club Nientiendo*, don Arturo ha recuperado momentos hito de la comunidad videojugadora en la Ciudad de México, por ejemplo una entrevista a Gus Rodríguez, donde se da cuenta que es la década de 1990 la que vio surgir un mercado de los videojuegos en México, además del importante papel de los consumidores en participar de la importación y distribución legal de estos.²⁵

Otros testimonios como el del creador de contenido Federico Díaz Acuña, conocido como Fedelobo, nos permiten ver, en una entrevista a su papá conocido como “El Jefote”, cómo a inicios de 1990 se da un boom en el mercado de “maquinitas” en nuestro país. “El Jefote” cuenta en esta entrevista cómo importaba “fayuca” de videojuegos clones a México, muchas veces procedentes de Corea. También deja ver cómo había muchos aspectos operativos que tenían que ser cubiertos de manera artesanal por los emprendedores del mercado de las “maquinitas”, como la construcción misma de los muebles necesarios para estos dispositivos.²⁶

Testimonios como estos, presentados aquí como pistas iniciáticas, son muestra de las posibilidades futuras en este tema. Esta propuesta de trabajo puede ser ampliada con trabajo en campo, entrevistas y localización de actores clave. Se abren así las posibilidades de generar nuevos procesos de investigación interdisciplinaria, que partiendo de lo historiográfico sean orientados hacia la etnografía, la historia oral o historia del tiempo presente. Desde las premisas del consumo cultural planteadas por Michel de Certeau, es posible empezar a entender cómo se abrió campo esta industria en nuestro país y cómo reformuló y reapropió las narrativas de lo mexicano en los productos culturales denominados videojuegos, generados en un inicio desde una lógica centrada en Estados Unidos.

²⁵ Entrevista de Arturo Gutierrez, don Arturo, a Gus Rodríguez, 6 de febrero de 2010 y disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Flr1gB6wa18>. Consultada el 06/04/2024.

²⁶ Entrevista de Federico Díaz Acuña, Fedelobo, a su papá, 22 de marzo de 2017. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=2u4qgjyZD1U>. Consultada el 06/04/2024.

Bibliografía

- AMOS, Evan, *Consolas de videojuegos 2.0: una historia fotográfica desde Atari a Xbox*, Barcelona, Gamepress, 2022.
- _____, *The game console: a photographic history from Atari to Xbox*, San Francisco, No Starch Press, 2019.
- BUDZISZEWSKI, P. Konrad, "Poland", en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, pp. 399-425.
- CERTEAU, Michel de, *La invención de lo Cotidiano I. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000.
- CERVERA, Humberto; QUESNEL, Jacinto, "Mexico", en Wolf, Mark J. P. (ed.), *Video Games Around the World*, Cambridge, London, The MIT Press, 2015, pp. 345-359.
- COHOON, Melinda, "Digital Iran: Soft Power and Affect in Video Games", *Interdisciplinary Digital Engagement in Arts & Humanities* 2, núm. 1, septiembre, 2021.
- DONOVAN, Tristan, *Replay: the history of video games*, East Sussex: Yellow Ant, 2010.
<https://ideah.pubpub.org/pub/3dnzmywx/release/2>
- KENT, Steve L., *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, Roseville, Prima Pub, 2001.
- KISS, Marilyn, "Una Visita a México (Reseña)", *Hispania* 70, núm. 2, mayo de 1987, pp. 418-19.
- KOHLER, Chris, "Pitfall! Creator David Crane Is Named Videogame Pioneer", *Wired*, 26 de enero de 2010. <https://www.wired.com/2010/01/david-crane-pioneer/>.
- LARSON, Ian, "The Bootleg Connection. Micro Genius and the Transnational Circulation of Early Clone Consoles", *ROMchip* 4, núm. 1, julio de 2022.
<https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/143>.
- LOWOOD, Henry E., y RAIFORD Guins, "Introduction: Why we are debugging" en Lowood, Henry E. y Guins, Raiford (eds.), *Debugging game history: a critical lexicon*, Cambridge, London, The MIT press, 2016, pp. XIII-XX.
- MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Estados Unidos, The MIT Press, 2009.
- NYE, Darren, "Venture into the Jungle with Treasure of the Aztecs", *The Rainbow*, abril de 1986, pp. 197.
- NYITRAY, Kristen J, "Game On to Game After: Sources for Video Game History", *Reference & User Services Quarterly* 59, núm.1, 2019, pp. 7-11.

PORTE, Fernando Henrique, “Sem Controle ou Como a Pirataria Criou a Cultura de Jogos no Brasil”, Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2019.

Softgold, “Blaxland computer services PTY. LTD. Servicing Modern Technology”, agosto de 1987, p. 13.

ŠVELCH, Jaroslav, *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, Cambridge, London, The MIT Press, 2018.

SWALWELL, Melanie, *Homebrew gaming and the beginnings of vernacular digitality*, Cambridge, London, The MIT Press, 2021.

Technopolis, “Hot Access to Technoman. Dai 43-kai Miyamoto Tsuneyuki-san”, diciembre de 1986, pp. 105-108.

The Rainbow, “Good News... Good Products... Good Deals...”, diciembre de 1986, p. 41.

_____, “Treasure of the Aztecs by John Sandberg”, diciembre de 1985, p. 41.

TIETZMANN, Roberto; FAGUNDES Pase, André; y PASQUALI Piovesan, Giovanni, “Um meio moldado pela gambiarra: como as trapaças e regulações econômicas nos videogames moldaram a cultura digital nacional”, *Zanzalá* 12, núm. 1, 2024, pp. 124-146.

TRIGGS, Teal, “Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic”, *Journal of Design History* 19, núm. 1, 2006, pp. 69-83.

WEISS, Brett, *Classic home video games, 1985-1988: a complete reference guide*, Jefferson, Mcfarland, 2012.

WHITE, Hayden, *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, Barcelona, Paidós, 1992.

WORLEY, Matthew, “Punk, Politics and British (fan)zines, 1974-84: While the world was dying, did you wonder why?”, *History Workshop Journal* 79, núm. 1, 2015, pp. 76-106.