

Reseña Gaming the iron curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games, Švelch, J. (2018)

Emmanuel Borthiry

Estudiante de Lic. en Sociología UNMDP
Emmanuelborthiry@gmail.com

Cita: Borthiry, Emmanuel. 2019. Reseña Gaming the iron curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games, Švelch, J. (2018) en Revista *Lúdicamente*, Vol. 8, Nº15, Año 2019. Noviembre 2018 - Abril 2019, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

En *Gaming the Iron Curtain*, Jaroslav Švelch desarrolla una crónica sobre cómo los usuarios jugaron en la “cortina de hierro”, importaron computadoras, modificaron softwares y construyeron redes informales. Desde una narrativa que discute con los lineamientos hegemónicos sobre los *game studies*, en este libro el autor elabora una historia social, contextualizada y localizada en la república checoslovaca de los años 80’, en la cual se siguen las prácticas y las apropiaciones de los usuarios, quienes se “la jugaron” al Estado para crear su propio mundo de videojuegos.

En su investigación sobre la relación entre el Estado y el uso de las microcomputadoras, Jaroslav Švelch señala un desacuerdo entre las autoridades estatales y los tecnoentusiastas sobre el uso de esta tecnología. Teniendo en cuenta la disputa, analiza el contexto económico, político y cultural de los años 80’ marcado por dificultades de acceso a las computadoras. Para hacerlo, sigue a los usuarios en sus prácticas y discursos, examina el papel que desempeñaron distintas instituciones y profundiza sobre el desarrollo y circulación de hardware y software, basándose en tres conceptos centrales: *vnye*, *bricolaje* y *coding acts*. El autor muestra cómo los usuarios crearon redes informales con el objetivo de distribuir y hacer circular tanto hardware como software, las cuales se tejieron en paralelo con la formación de clubes de computación impulsados por jugadores amateurs. A su vez, Švelch realiza un trabajo comparativo, mirando principalmente a Gran Bretaña, lo cual permite dar cuenta de los procesos situados de creación, transformación, imitación y apropiación por parte de los usuarios. El desarrollo de una historia nacional no sólo discute con la idea de una historia única, concéntrica y evolutiva, sino que permite hilvanar una serie de relaciones entre el contexto local y los videojuegos, por ejemplo en su faceta de *tactical media*. Este trabajo resulta interesante teniendo en cuenta que el libro se halla cronológicamente situado en los años previos a la *velvet revolución*, un proceso de movilización política que acabaría con el régimen comunista en Checoslovaquia.

El autor analiza las condiciones de Checoslovaquia hacia finales de los 80' para el consumo de videojuegos. Existía una industria desarrollada, buenos estándares de vida y políticas educativas con una orientación técnica, lo cual despertaba cierto interés y entusiasmo por el uso de computadoras. Pero la adquisición de hardware se dificultaba bajo las condiciones de una *shortage economy*. A su vez, la tecnocracia comunista veía a las computadoras como máquinas industriales y desconsideraba su uso doméstico, aún más si se trataba de un uso recreativo. Se presentó así un choque de teologías entre tecnócratas y tecnoentusiastas, el cual definió el espacio social de las comunidades de jugadores y aficionados a las computadoras: integrados casi exclusivamente por *hobbistas* y en los bordes de la atención del Estado.

En este marco, las personas tuvieron que recurrir a canales alternativos para la adquisición de computadoras, principalmente ligados a importaciones individuales o al contrabando. Fue de ese modo que las computadoras, y los videojuegos, entraron en la vida cotidiana de los habitantes del país. Quienes las adquirían eran personas especialmente dedicadas, bien conectadas y privilegiadas, constituyendo un grupo minoritario que disponía de ellas en sus hogares. Es así como, más allá de necesitar de un elevado ingreso monetario, el capital social jugó un papel fundamental. Con una vida pública reducida, los pasatiempos eran un privilegio para pocos, principalmente hombres jóvenes de colegio secundario o universitarios. Los videojuegos constituían un mundo predominantemente masculino. Aunque las mujeres trabajaban en algunos oficios como personal técnico, no participaban en gran porcentaje como hobbistas.

En *Gaming the Iron Curtain*, el autor profundiza sobre la construcción de redes y comunidades de tecnoentusiastas. La constitución de estas requirió de espacios que tuvieran cierto patrocinio de una organización socialista, por lo cual su origen se vio ligado a las organizaciones paramilitares. *Svazarm* fue la organización más grande del país y su objetivo original era capacitar a civiles para roles potenciales en el ejército. Sin embargo, se convirtió en un espacio para el desarrollo de actividades sin aplicación militar. Allí se formaron clubes que constituían espacios *vnye* (dentro y fuera, alineados y no alineados al sistema) que servían como centro de reuniones y actividades ligadas a los videojuegos. Estos clubes proveían lo que el Estado no alentaba, contaban con una autonomía relativa que permitió la construcción de redes que habilitaban todo tipo de intercambios, entre ellos el contrabando de juegos. Los miembros de estos clubes, mayoritariamente hombres jóvenes, constituían una vanguardia en el contexto de atraso informático del país. Estos se movían entre varios clubes, desarrollando múltiples actividades, socializando contenido y difundiendo el mismo por distintos canales. De todos modos, se encontraban desconectados de los medios de producción, por lo cual la elaboración tanto de hardware como de software se encontró vinculada principalmente al *bricolage* individual, al hacer creativo de los entusiastas.

En Checoslovaquia los videojuegos y las actividades informáticas se desarrollaron con una baja visibilidad en los medios. En el libro se vislumbran los debates sobre los beneficios y perjuicios de los videojuegos, y las controversias públicas, expresadas principalmente en las revistas sobre computación. Las revistas se enfocaban en la dimensión técnica, más asociada a los *hobbistas* y al *bricolaje*, mientras que se desprestigiaban los usos relacionados con los videojuegos, adjudicados a las nuevas generaciones. El uso para entretenimiento era visto como improductivo y adictivo, mientras que el hobbismo se caracterizaba por trascender el hecho de jugar, desafiando las codificaciones de los

videojuegos mediante prácticas como el *poking*, *cracking* y *hacking*, que otorgaban prestigio entre los tecnoentusiastas. La división entre *hobbistas* y jugadores es parte de un proceso que se va desarrollando en los años 80', en donde hacia finales de la década los videojuegos comienzan a tener mayor participación en las revistas. El autor explora el ambiente de la codificación, sus no rígidos marcos sociales de prácticas como la programación: su análisis revela las relaciones entre la Checoslovaquia unos años antes de la caída del Muro y las performances de esas escrituras y reescrituras de código fuente.

Hay un interés claro en el libro por dar cuenta de las apropiaciones de los usuarios, mostrando que las tecnologías requieren de mediadores localizados en un contexto en particular. Bajo la ausencia de una industria y de un mercado para la circulación de software, los medios físicos de intercambio jugaron un papel fundamental en las actividades asociadas con la distribución, copiado y transformación de videojuegos. Si bien las redes informales que se establecían podían ser vistas como un impedimento para una adecuada interacción con el juego, sin ellas no habría sido posible adquirir computadoras y desarrollar una cultura de los videojuegos en el país. Más que recibir pasivamente los videojuegos con la intención de sus diseñadores, los desarrolladores locales los trataban como material de experimentación y eran susceptibles a modificaciones en su codificación. En el proceso de copiado o imitación, los usuarios actuaron como mediadores que tradujeron, modificaron y adaptaron al contexto local los videojuegos provenientes de otros países, principalmente de Gran Bretaña.

Hacia el final, el autor intenta relacionar los videojuegos con su faceta de *tactical media*, interpretando a los mismos como una forma de expresión y activismo. Siguiendo el trabajo de usuarios y desarrolladores, se propone articular algunos géneros (aventuras y *hacking games*) con un mensaje crítico del régimen comunista y la culminación de este en la *velvet revolution*. Lejos de alcanzar los niveles de protesta que existían en el folk o el punk rock, algunos videojuegos se utilizaron como un medio de expresión con contenido crítico. Aunque, tal como lo expone Svelch, fueron pocas las expresiones que promovieron críticas o fórmulas "subversivas". Pero el libro alcanza a resaltar la relevancia de la escena local en la creación de videojuegos, y agrega densidad a la idea de que la producción y el consumo de videojuegos son procesos creativos y complejos dónde y cuándo se los analice.

Gaming the Iron Curtain brinda un aporte significativo a los *game studies* y la historia digital. Nos aproxima a una escena de los videojuegos que difiere con las narrativas hegemónicas occidentales, haciendo hincapié en el carácter situado de apropiación de las tecnologías, en este caso en el bloque comunista de finales de los 80'. A su vez, profundiza en las prácticas "desde abajo", siguiendo las prácticas de los usuarios.