

Editorial

“¿QUIERES JUGAR?” (“*Do you wanna play?*”), decía al muchacho la voz inocente de Joshua, la supercomputadora que podía desatar la guerra nuclear y la devastación final en 1983. La escena se refiere a *War games*, traducida como *Juegos de guerra*, un film de John Badham que causó sensación en aquella época. La película fue oportuna: dos empresas, Apple e IBM, comenzaban en ese momento a establecer una competencia sin cuartel por el mercado de las computadoras personales, un acontecimiento que marcó los cambios radicales que ahora atestiguamos propiamente en casi todo aspecto de nuestra vida.

En aquel entonces los juegos de video ya tenían un espacio entre las jóvenes generaciones: Atari y Commodore se habían encargado de preparar a los consumidores de un amplio y vertiginoso universo lúdico, quienes desde entonces se han dedicado a propagar modernos evangelios que forman parte de un creciente imaginario cuyas ramificaciones, propiamente, cubren la faz de la tierra.

El presente número de *Casa del tiempo* es sólo un pálido reflejo de los perfiles de esta nueva cultura: no sólo los niños juegan. Los adultos contemporáneos han agregado al póker, al billar, al dominó, a los deportes una serie de videojuegos que ocupan sus momentos de ocio e invaden asimismo los territorios laborales.

Recientemente, *Discovery* dedicó un documental televisivo cuya premisa en torno a los videojuegos se sustentaba en considerarlos una proyección de los miedos producto de la guerra fría. Ponía como ejemplos a *Space Invaders* y otros juegos semejantes, donde todo se resolvía con la habilidad para disparar.

En el aislamiento de las urbes, en el obligado encierro de las ciudades, somos testigos de que el videojuego digital es hoy una forma de aceptar la soledad, o de relacionarse a través de las reglas del juego por medio de la red, o de contar con infatigables niñeras que seducen por su color, música y animación a sus menudas clientelas.

Casa del tiempo deja pendientes otros planteamientos para sus lectores: ¿el juego electrónico nos hace más globales? ¿Hacia dónde apunta su ideología? ¿En qué refuerza nuestros modos de ser? ¿Estamos conscientes de adónde nos llevan?

Meras preguntas. ■■

