

# ENSAYOS CRÍTICOS

---

Nicolas Quiroga *(UNMdP-CONICET)*

**HACIENDO HISTORIA DE  
COSAS EXTRAÑAS.  
ENSAYO CRÍTICO DE  
*GAMING THE IRON  
CURTAIN: HOW  
TEENAGERS AND  
AMATEURS IN COMMUNIST  
CZECHOSLOVAKIA  
CLAIMED THE MEDIUM OF  
COMPUTER GAMES.* DE  
JAROSLAV ŠVELCH.**

---

Ensayo crítico *por*

**NICOLÁS QUIROGA**

### **Ensayo crítico**

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

## **NICOLÁS QUIROGA**

Doctor en Historia. Investigador Independiente en CONICET. Investiga sobre sociabilidades en la prehistoria de la web en Argentina. Director del grupo de investigación "Movimientos sociales y sistemas políticos en la Argentina Moderna" (UNMdP).

*Fecha de recepción: 19/03/2019 - Fecha de aceptación: 24/07/2019*

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, de Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

## HACIENDO HISTORIA DE COSAS EXTRAÑAS. ENSAYO CRÍTICO DE *GAMING THE IRON CURTAIN: HOW TEENAGERS AND AMATEURS IN COMMUNIST CZECHOSLOVAKIA CLAIMED THE MEDIUM OF COMPUTER GAMES*, DE JAROSLAV ŠVELCH.

### Resumen

A partir de la lectura del reciente libro de Jaroslav Švelch es posible revisar cómo la investigación social relaciona nuevos objetos de investigación y enfoques reconocidos en historia cultural. Este breve ensayo presenta extensamente la investigación de Švelch sobre las relaciones entre Estado y Sociedad en Europa del Este, hacia el final de la Unión Soviética, que él pensó a través de una notable recreación de las actividades de *lxs gamers* con novedosas formas de análisis de medios, circulación de medios y prácticas. La lectura de *Gaming the Iron Curtain...* también sirve como disparador para conversar sobre abordajes y métodos que relacionan los *games studies* y el análisis histórico de las últimas décadas del siglo XX, en especial de esos años ochenta.

**Palabras clave:** *game studies, videojuegos, jóvenes, comunismo*

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

## **MAKING HISTORY OF STRANGE THINGS. CRITICAL ESSAY ON GAMING THE IRON CURTAIN: HOW TEENAGERS AND AMATEURS IN COMMUNIST CZECHOSLOVAKIA CLAIMED THE MEDIUM OF COMPUTER GAMES, BY JAROSLAV ŠVELCH'S.**

### **Abstract**

Jaroslav Švelch's recent book offers a way to rethink how social studies can address new research objects with the tools provided by the cultural history. This short essay presents Švelch's research on the relations between State and Society in Eastern Europe towards the end of the Soviet Union. With a remarkable recreation of the activities of gamers and new forms of media analysis: circulation and practices of cultural objects, *Gaming the Iron Curtain* prompts new methodological discussion on how to combine games studies and historical analysis of the late 20th century, especially of the 80s.

**Keywords:** *game studies- videogames- youth - communism*

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*, de Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

## HACIENDO HISTORIA DE COSAS EXTRAÑAS. ENSAYO CRÍTICO DE *GAMING THE IRON CURTAIN: HOW TEENAGERS AND AMATEURS IN COMMUNIST CZECHOSLOVAKIA CLAIMED THE MEDIUM OF COMPUTER GAMES*, DE JAROSLAV ŠVELCH.<sup>1</sup>

*Gaming the iron curtain...* es un libro sobre pequeños grupos de pibes checos (y pocas pibas) que se la pasaban jugando a los juegos de computadora, entre principios de los años ochenta del siglo XX, hasta la *Velvet Revolution* en 1989. Para los cánones actuales de la historia académica este libro es una curiosidad. Es algo que despierta nuestro interés y a la vez se muestra esquivo. Provocan interés la ilustración de tapa, el héroe y las escaleras de *8 bits*, las referencias en el subtítulo a adolescentes y viejos juegos de computadoras, y acaso llame la atención el contraste de sabores entre el universo *gamer* y el ambiente soviético. Los colores, la tipografía, el dominio del píxel son, pueden ser, también cuestiones atractivas para quienes han sido tocados por el paisaje mediático de la Guerra Fría. No son cosas de la edad lo que cautiva, son expresiones relacionadas con los consumos y la imaginaria social. Sin embargo, poco se habla en los congresos o en las aulas de historia sobre microcomputadoras o adolescentes jugonxs. Aunque definitivamente haya espacios para hacerlo, zonas en las que la conversación sobre sociedad y tecnologías habilita la charla sobre términos ahora arracimados en el cajón de lo esotérico.

Ya desde la tapa y el título de este libro podemos advertir ese desfase, esa tensión entre lo interesante y lo alocado, entre aquello con lo que nos podemos identificar incluso si pertenece a otras épocas, y aquello

---

<sup>1</sup> Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

que no podemos pensar históricamente porque nos resulta extraño pese a toda su absoluta presencia. No es la proximidad temporal lo que provoca que nuestra generación intelectual no perciba como objeto de estudio el vasto expediente condensado en el término “Internet”, pues ya se ha comenzado con firmeza a pensar las juventudes, igual de próximas, de los ochenta y noventa del siglo XX, especialmente en lo que respecta a su activismo político y sus preferencias musicales. Lo que pone a este libro fuera del campo de la conversación académica es la persistencia de premisas indiscutidas en torno a lo que constituye “cultura y política”, y por lo tanto, lo que queda del lado de lo fútil, de la inmensa y ubicua trivialidad.

¿Por qué debería importarnos esas historias de *gamers*? En la introducción, Švelch –hombre de las ciencias sociales, especializado en *media studies*– anuncia su intención de trabajar en canteras de historiadorxs, hacer una historia social de los usuarixs de microcomputadoras y juegos, aproximarse a la vida cotidiana, jugar con las escalas (historias locales, nacionales, de los países del bloque soviético, globales) para poner en entredicho una narración centrada en Estados Unidos, Inglaterra y Japón. Esta concepción recupera dos enfoques concurrentes: la idea muy leída en los textos de Bruno Latour de tratar a la tecnología como cultura, de modo que, al situarla, implícitos evolucionistas se esfumen del análisis; y las ideas de un linaje ya extendido de investigaciones que “provincializan” las historias hegemónicas sobre el modo en que una tecnología se esparce por el mundo. En ese linaje conviven los análisis del dinero, el libro, la televisión, el tren, junto con los más específicos sobre la informática. En este territorio más delimitado hay ya mucho escrito: las historias sobre desarrollos nacionales de la cibernética o la comunicación en línea (URSS y Chile, por ejemplo) han mostrado cómo hubo otros proyectos diferentes y a la vez parecidos al de ARPANET en Estados Unidos, que es el origen de todo en las versiones más instaladas acerca de Internet. La aparición de investigaciones sobre los orígenes de internet y la web revelan contingencias y contextos más que la adaptación a tecnologías o el

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

contagio o dominio de prácticas que se expanden desde el centro a las periferias. Lo mismo puede decirse en el campo de los *games studies*: la escala nacional ajusta la dinámica global de los procesos analizados y devuelve preguntas al terreno de lo social, relegando versiones deterministas o atávicas sobre las tecnologías o la psicología social (Kirkpatrick, 2012; Rankin, 2018; Saarikoski y Suominen, 2009; Stachniak, 2015; Swalwell, 2012; varios artículos en Alberts y Oldenzel, 2014).

Švelch organiza su historia social del *gaming* checo en capítulos que van desde el primero, que se ocupa de las relaciones entre Estado y sociedad en el dominio de la informática, hasta el último sobre las formas de resistencia al régimen expresadas en algunos juegos de computadoras (*tactical media*). Es una manera ya ensayada de compaginar una investigación sobre bienes culturales.

Los primeros 3 capítulos son, podría decirse, “estructurales”. Dice Švelch que Checoslovaquia “estaba lista” para los juegos de computadoras. Llegó a los ochenta con esfuerzo, pero con largos años de desarrollo industrial y mejoras en el nivel de vida, que contribuyeron a consolidar consumos de bienes electrónicos, insuflando dinamismo a una ciudadanía de carácter privado o doméstico que no solo compraba bienes y partes, sino que celebraba el *hobbismo*.<sup>2</sup> Pero si bien el Estado invirtió en educación técnica e investigación tecnológica (industrial y militar), sus políticas asociaban a las computadoras con maquinaria industrial y a las computadoras hogareñas más con un estilo de vida capitalista y apenas con la educación. Desde fines de los años sesenta, Checoslovaquia tuvo objetivos de Estado en el campo de la cibernética (en parte heredados

---

<sup>2</sup> Arreglo de la palabra *hobby*. Son muchas las figuras de la *imaginación técnica* que en Argentina pueden incorporarse a la prosapia de lxs entusiastxs. Es llamativo que Beatriz Sarlo (2004) haya contribuido a la reflexión en sus excelentes páginas sobre el inventor arltiano, pero en otro de sus textos (Sarlo, 1992) haya reducido la experiencia jugona, a partir de una visita a una sala de fichines. Švelch, como muchxs otrxs, verifica una mayor complejidad de la escena *gamer* desde sus comienzos.



### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games, de Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

de la URSS, que ya había renegado del costado social de esa disciplina, tal como lo cuenta Benjamin Peters en su libro *How Not to Network a Nation*). Pero fue un escenario pequeño en el que se destacan, por un lado, una intelligentsia técnica masculinizada, aunque en el rubro programadorxs casi el 60% eran mujeres (sobre cerca de 9 mil), y por el otro, la escasez de hardware para trabajar: en 1982, al comienzo del período estudiado, la mitad de las máquinas eran computadoras domésticas; en 1989, estas últimas llegaron a menos del 2% de hogares checos (Inglaterra, Holanda, Estados Unidos superaban el 15%). Pero ya hemos aprendido la lección con el molinero de Carlo Ginzburg, y sabemos que la comparación del mercado inglés contra el checoslovaco es menos interesante por sus magnitudes o por la representatividad de lxs entusiastas que pudieron contrabandear alguna computadora. Lo que Švelch subraya en la relación Estado y Sociedad es lo que denomina el “choque de teleologías”: de un lado, un Estado que consideró en términos generales a las computadoras hogareñas como juguetes, y, del otro, un grupo de entusiastas, reunidos en clubes de computación, que encontraban útil la tecnología para la vida cotidiana y se veían a sí mismos como protagonistas de las transformaciones tecnológicas. A raíz de esa fricción, espacios relevantes para dar cuenta de la expansión de la informática en el hogar, como por ejemplo lo fue la educación en Inglaterra (Lean, 2014), no tuvieron relevancia en Checoslovaquia.

Tampoco tuvieron importancia el mercado y la publicidad, destacados vectores en los países capitalistas para llevar clientes (entusiastas de la electrónica, jóvenes) a la industria de las microcomputadoras. En Checoslovaquia, la gente se las rebuscó para hacerse traer una de contrabando. En los ochenta, casi el 90% de los hogares tenía una televisión (el 5% era TV a color) pero apenas 100 mil ZX Spectrum circulaban en Checoslovaquia en 1988, y solo poco más del 15% fueron compradas en el país. Švelch mapea bien el escenario de estos pequeños grupos asociados a las microcomputadoras, y a la salida del segundo capítulo ya sabemos que la historia que nos cuenta *Gaming the iron curtain...* es una historia de amateurs, y advertimos que no

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de

Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

tiene el mismo guion que en Estados Unidos, Inglaterra o Japón. Entendemos que tiene parecidos con las historias de otros Estados del bloque soviético, pero no fueron lo suficientemente similares como para uniformarlas.

La clave checa en esas relaciones entre tecnologías, sociedad y Estado estuvo en las sociabilidades que habilitaron los clubes del tipo “amigos de”. Esa mediación, que puede comprenderse bajo categorías como la “sociedad política”, fue fundamental para articular computadoras hogareñas como la *ZX Spectrum* –que iba perdiendo terreno en Europa Occidental– y el impulso del *hágalo usted mismo*. Dice Švelch que Checoslovaquia celebraba la pasión sublunar por arreglar todo con términos como “manos de oro” o “el pequeño checo”, engrandeciendo la inventiva en situaciones de adversidad y alentando la participación en asociaciones relacionadas con el hobbismo. Como en otros países, ese hobbismo estaba más cerca de la soldadura y la radioafición que de la programación, pero fue un terreno fértil para la apertura de secciones o clubes relacionados con las computadoras. Švelch reconstruye especialmente las redes de asociaciones funcionales al entrenamiento de civiles para que más adelante ocuparan roles militares y técnicos, una red que abarcó todo el país y que se convirtió en un tinglado para *hobbies* variados: motores, entrenamiento de perros, radio, sonido, electrónica, tiro. En los comienzos del período que el autor estudia ya agrupaban cerca de un millón de personas. La historia oral y el análisis de revistas le sirven a Švelch para pensar el paso de un tipo de sociabilidad más tradicional a otras en las que las computadoras ocuparon un papel destacado (aunque el *computer club* por ese entonces comenzaba su perigeo en los países capitalistas).

Tres problemáticas son decisivas en este capítulo que cierra la primera parte del libro: las relaciones entre esta sociedad política y el Estado, una trama que, como en otras investigaciones sobre los últimos años soviéticos, Švelch asocia al término *vnye*, una categoría más simbólica que residencial y que se remonta a Bajtín. Ese espacio político intersticial, entre la cosa pública y estatal y la cosa privada,

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games, de Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

indivisible y fundamental para la negociación de la experiencia, es un gran tema para cualquier investigación sobre bienes y procesos culturales y políticos. En las dinámicas de las gentes de esos clubes paramilitares, Švelch encuentra la clave para entender cómo fue la historia de los usuarios de videojuegos en Checoslovaquia. Clubes simbióticos más que parasitarios en relación con el Estado, disímiles en la organización (menos jerárquica para los clubes), celebrados por su lugar en los engranajes de la formación ideológica de la patria, pero también habilitantes del contrabando de computadoras y juegos, favorecedores de la conversación y la programación. En fin, un tópico que dice mucho de la sociedad civil (de ahí que el título señale eso de “jugársela” a la cortina de hierro) pero también habla sobre el Estado.

La segunda problemática es la de género, una muy revisada en los *games studies*, que insistentemente se preguntan sobre cómo las redes de sociabilidad jugona devinieron universos masculinizados (Hicks, 2017; Kirkpatrick, 2016; Misa, 2010; Nooney, 2013). El autor percibe elementos concurrentes para concretar esa hegemonía, pero no para agotar investigaciones futuras en torno al tema: la educación formal y la informal que viajaba por las tradiciones de estos clubes; el tiempo de ocio de las mujeres, que ellas debieron forzosamente orientar hacia el trabajo doméstico, incluso si ocuparon una gran porción de los puestos de trabajo técnico; y finalmente, la invisibilidad de las actividades de las mujeres en los archivos.

El tercer aspecto, acaso el menos fuerte de los planteados, consiste en la reconstrucción de las relaciones entre los entusiastas de las computadoras y la disidencia política expresada en panfletos (*samizdat*). Švelch encuentra escasas conexiones y supone que eso obedeció al perfil humanista de la disidencia y al perfil técnico de las comunidades afines a las computadoras. La apuesta olvida un poco los principios del libro (la cantidad y los contenidos de los vínculos importan menos que sus formas) y no relaciona las primeras dos problemáticas con la tercera, prefiriendo una salida más esencialista que contextualista.

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

En la segunda parte del libro el enfoque se hace más etnográfico y avanza en tópicos más específicos de los estudios sobre juegos y sobre las comunidades de la comunicación mediada por computadoras. Aquí la historia social a la que aspira Švelch se hace más densa y nos recuerda a otros ejemplos donde la música, el libro, el baile, la comida, son expresiones que fueron abordadas con sutileza para escapar de ese difusionismo rápido en leer expansiones coloniales y capitalismo, pero al mismo tiempo inútil para toda exploración de las prácticas. Y otra vez, ¿por qué debería importarnos lo ordinario de esas comunidades de jugadorxs? ¿Por qué es relevante estudiar a unas pocas personas atareadas en copiar y distribuir juegos de computadoras en su mayoría provenientes del Este (la ruta de los juegos: Inglaterra, Yugoslavia, Checoslovaquia)? Švelch llama “hijos bastardos de occidente” a esa comunidad de creadorxs y jugadorxs de juegos de computadora. La bastardía es el término que identifica procesos creativos basados en la copia y en el bricolaje, es decir la fascinación por el *Indiana Jones* pero *clonado*, *porteadado*, *convertido*. En el surgimiento de esa subcultura hay un malentendido con la tradición hobbista. En otros ámbitos (Švelch mira a Inglaterra), lxs *gamers* abandonaron el tronco del hobbismo hacia mediados de los años ochenta por el impulso de la industria, la extensión de los consumos y por el desarrollo de una crítica de juegos que hizo evaluable una experiencia originalmente autodidacta (Kirkpatrick, 2012); pero en Checoslovaquia eso no sucedió hasta los noventa y en el período que analiza Švelch los imperativos morales del hobbismo cuestionaron el juego excesivo y a los juegos comerciales por sus (negativas) potencias, ponderando en las revistas de computación circulantes una idea de juego más instrumental, viéndolo como etapa hacia el control de las máquinas (*hacking*) o como proceso orientado a la apropiación de técnicas productivas. Švelch reconstruye los circuitos informales de los juegos contando la vida de uno. El periplo de *Exolon* arrancó en Inglaterra, y ni bien se hizo conocido allí, comenzó a copiarse en los países del Este. Una copia podía viajar en cintas de casete (*sneakernet*), por todo el país, en

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games, de Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

dos semanas, conectando a personas, clubes de intercambio y piratería. Fueron redes inestables pero efectivas, algo desconectadas por incompatibilidades insalvables entre arquitecturas (Atari, Commodore, Sinclair). Švelch avanza en su análisis un poco más, profundiza en la comprensión contextual de los juegos, recurriendo a conceptos que dan cuenta de mecanismos antes que a la descripción llana de los jueguitos. ¿Cómo fueron significadas esas copias de lo inventado en otras geografías? En los rituales de posesión y en los paratextos (compilaciones, menús, *patches*, *walktroughs*, guías de estrategias, metadatos del casete y así) el autor encuentra indicios de lo que denomina una lectura aberrante de esos juegos, que fueron apropiados sin manuales, con poco conocimiento del idioma original o de sus narrativas fundantes.

En los últimos dos capítulos Švelch ensaya una aproximación a un tipo particular de programación, nacida de la carencia, y a un tipo específico de significación de la práctica jugona. La tensión entre la sangre hobbista y la nueva camada de jugadorxs intensivxs dio forma a las comunidades del *computer underground*, relacionadas con la piratería, pero también con las performances de programación que viajaban con las copias truchas de juegos (“intros”), que ya en 1986 perfiló la *demoscene* checoslovaca. Ese campo de investigación histórica, alrededor de la práctica curiosa (*hackers*), si bien no ocupa el centro del libro, es uno con el que permanentemente conversa Švelch pues gracias a otros avances (Alberts y Oldenziel, 2014) es posible pensar comparativamente el pasaje de una élite intelectual cercana a la creación de código (programación artística) a una subcultura *nerd*, que desde mediados de los noventa estuvo cada vez más preocupada en litigar con las asechanzas del mercado y la vigilancia estatal, pero que ya no tuvo la ascendencia que poseyó en los años ochenta del siglo XX. Para Švelch, el *computer underground* checo fue más casual y pragmático, menos ilícito, que los de Europa Occidental y los de los países escandinavos, regiones en las que los crackers se afianzaban con lógicas de distinción y competencia interna, pero además el checo era débil porque no pudo resolver rápidamente la incomunicación entre arquitecturas (*Spectrum* fue la

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas  
extrañas. Ensayo crítico de Gaming  
the Iron Curtain: how teenagers  
and amateurs in communist  
Czechoslovakia claimed the  
medium of computer games, de  
Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

más activa con 120 juegos antes de 1990). Por otro lado, la naciente generación de jugadorxs privilegió, en la creación y circulación de copias, la narrativa de los juegos antes que su mecánica, y se consolidó en la práctica de aventuras textuales, las que contabilizaban más de la mitad de lo que se hizo en Checoslovaquia.

Entusiasmado por posibles relaciones más conscientes que las distorsiones producidas por el afán de una buena copia, una copia jugable, Švelch se detiene a analizar un subgénero de las aventuras textuales –donde el protagonista debe practicar *hacking*–, en el que encuentra pistas sobre la influencia de la cultura hobbista. No se detiene allí y al final del libro muestra marcas concretas (*scrollers* y huevos de pascua), puestas a propósito por los programadores, las que postulan críticas e ironías contra el régimen checo en su crepúsculo. Esa apuesta no hace más que confirmar la experticia de Švelch para trabajar con copias de juegos como parte de su acervo documental, aunque no haya –ni tengan por qué existir–, muestras firmes de ligaduras entre la naciente cultura participativa centrada en los juegos y el campo intelectual que cuestionó al Estado Soviético y sus nomos. Švelch confirma eso en su acertado epílogo, en donde rastrea qué pasó con toda esta historia después de la *Velvet Revolution*. En fin, una segunda parte que contribuye a pensar nuevos enfoques para alcanzar napas afectivamente relevantes de la cultura de masas. Pero también arroja nuevas maneras de pensar los orígenes de esa experiencia lúdica que en la actualidad constituye uno de los pilares de la industria del entretenimiento, la producción de tecnologías de punta, capaz de generar increíbles ganancias.

*Gaming the iron curtain...* es un libro fascinante y erudito. Entre sus muchas virtudes está la habilidad de Švelch para hacer una historia local y no perder la conversación con otras investigaciones, fundamento de cualquier perspectiva comparada. Pero en la lectura que hago de este libro también resalto la posibilidad de incorporar las investigaciones sobre *gamers* o sobre Internet en general, aún en sus inicios, en campos historiográficos relacionados con el período o con la historia cultural que parte de interrogantes o perplejidades

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games, de

Jaroslav Švelch.  
Por **Nicolás Quiroga**.

actuales, en especial en relación con el impacto de los medios digitales en nuestras vidas, o con preguntas más académicas acerca de cómo estudiar ese tipo de materiales.

### Referencias

- Alberts, G. y Oldenziel, R. (eds.) (2014). *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*. Londres: Springer-Verlag.
- Hicks, M. (2017). *Programmed Inequality: How Britain Discarded Women Technologists and Lost Its Edge in Computing*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture, 1981–1995. *Game Studies* 12, 1. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>
- Kirkpatrick, G. (2016). How gaming became sexist: a study of UK gaming magazines 1981–1995. *Media, Culture & Society*, 1, 16. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0163443716646177>
- Medina, E. (2013). *Revolucionarios cibernéticos. Tecnología y política en el Chile de Salvador Allende*. Santiago: LOM Ediciones.
- Misa, T. J. (ed.) (2010). *Gender Codes: Why Women Are Leaving Computing*. Hoboken, New Jersey: Wiley
- Nooney, L. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *Games Studies*, 13, 2. Recuperado de <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>
- Peters, B. (2016). *How Not to Network a Nation: The Uneasy History of the Soviet Internet*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Rankin, J. L. (2018). *A people's history of computing in the United States*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Saarikoski, P. y Suominen, J. (2009). Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31, 3. Recuperado de: <https://ieeexplore.ieee.org/document/5223983>
- Sarlo, B. (1992). *Escenas de la vida posmoderna: intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Ariel.

### Ensayo crítico

Haciendo historia de cosas extrañas. Ensayo crítico de Gaming the Iron Curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games, de

Jaroslav Švelch.

Por **Nicolás Quiroga**.

- Sarlo, B. (2004). *La imaginación técnica. Sueños modernos de la cultura argentina*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Stachniak, Z. (2015). Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s. *IEEE Annals of the History of Computing*, 37, 1. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/document/7057615>
- Swalwell, M. (2012). Questions about the usefulness of microcomputers in 1980s Australia. *Media International Australia*, 143,1. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1329878X1214300109>