

## GENERACIONES LIGADAS A LAS PANTALLAS.

Antes de profundizar en torno a los dibujos animados y el videojuego, sus lenguajes, así como la manera en que sobreviven y se extienden hacia distintos horizontes en fechas recientes, es conveniente hacer un recuento de dos generaciones que han sido impactadas desde finales del siglo pasado por la cada vez más cotidiana presencia de pantallas y productos culturales audiovisuales en la sociedad.

Para comenzar, hablaremos de los *gamers*, conocidos también como la generación Nintendo.<sup>6</sup> Se trata de personas que crecieron ante una constante amenaza de ataques nucleares, diseminada por medio de diversas fuentes informativas. Por tanto, para ellos fue de suma importancia poder contar con un dispositivo tecnológico audiovisual que fuera capaz de permitirles manipular e interactuar con lo que ocurría dentro de la pantalla, cosa que hasta ese momento no era posible realizar en un medio de información<sup>7</sup> (Wolf, 2008).

6 Se le conoce así a esta generación debido a que la empresa de videojuegos llamada Nintendo se encargó de masificar diferentes productos culturales alrededor del mundo. Sus personajes se convertirían en íconos de la industria al punto que hablar del nombre de dicha empresa era casi un sinónimo de juegos de video. A finales de los ochenta y hasta mediados de los noventa, Nintendo gobernaba el mercado introduciéndose así en miles de hogares y espacios públicos al tiempo que iba conquistando a generaciones enteras. Para seguir con este tema revisar Trigger Happy: videogames and entertainment revolution de Steven Poole (2000).

7 Antes de que los videojuegos se comercializaran a nivel mundial, algunos ingenieros y creativos modificaron osciloscopios para poder controlar la imagen dentro de una pantalla. Uno de ellos fue William Higginbotham quien participara en el proyecto Manhattan y cuyos planes dieran como fruto el desarrollo de la bomba atómica. Sus colegas y después el mundo entero conocerían a su creación como "juego de misiles", coincidiendo perfectamente con el contexto que viviera la humanidad para optar por el videojuego. La intención de esta invención era



Figura 1. Jugar un videojuego requiere, desde sus inicios y hasta la actualidad, por lo menos del dominio de cierta destreza mental e incluso motriz. En la imagen es posible apreciar a un grupo de jóvenes mientras llevan a cabo una partida dentro de un popular juego musical. Este tipo de sistemas interactivos se compone más que de pantallas y controles. Eso quiere decir que para controlar el juego digital en ocasiones se vuelve necesario profundizar en las habilidades y destrezas en torno a su hardware, sus mandos y periféricos.

El fundamento del videojuego consiste en la interacción entre personas con un aparato electrónico.<sup>8</sup> Pero tomar el mando de una narración dentro de ese sistema electrónico de video no siempre ha sido una tarea fácil. Se requiere de tiempo y dedicación para poder gobernar las historias

manipular las gráficas del osciloscopio dando la sensación de que se podían dirigir al gusto. Para mayor información consultar *Play Between Worlds: exploring online game culture* de Tom Taylor (2006). Ahora, “dar la sensación de” es uno de los más significativos aspectos de la animación y del videojuego. Aunque todo el mundo supiera que el invento de Higginbotham no era más que un osciloscopio que despliega pulsos en forma de frecuencias oscilatorias, todos comenzaron a llamarle juego a esta nueva posibilidad del artefacto electrónico.

- 8 Los juegos de video constan de ciertas etapas que pueden considerarse como esquemáticas en cuanto a procesamiento de la información. La primera son los dispositivos de entrada como son el control de mando, el teclado, la diadema, el mouse y otros periféricos. En segundo lugar se encuentran los sistemas de almacenamiento y procesamiento de información como la consola de juego, la tarjeta de memoria y los discos duros internos del propio dispositivo de juego. Por último, se encuentran los dispositivos de salida, aquellas instancias por medio de las cuales esta tecnología videolúdica envía datos al videojugador, el monitor, las bocinas y los auriculares. Para más detalles consultar *Los videojuegos, un fenómeno de masas* escrito por Diego Levis (1997).

y manipularlas al punto en que se conviertan lo más cercano posible a los propios diseños del videojugador.

Con el tiempo juego y jugador han ampliado sus horizontes interactivos. El primero perfeccionó su arquitectura, su capacidad, su potencia y sus periféricos mientras que los segundos adquirieron nuevas alfabetizaciones audiovisuales en cuanto al empleo del *hardware* y *software* que les servirían de manera integral para controlar otros dispositivos tecnológicos.<sup>9</sup>

En sus inicios, los primeros sistemas de juegos de video hicieron su aparición dentro de salas públicas y locales recreativos en los Estados Unidos. Uno de los primeros títulos que se comercializaron fue *Pong*, diseñado por la empresa de entretenimiento interactivo ATARI. Este videojuego daría pauta para, posteriormente, llevar la experiencia de juego a los hogares. A partir de ese momento los jugadores particularizarían su práctica con esta tecnología y por tanto sus costumbres y hábitos de juego se compondrían por aspectos específicos.

A partir del grado de contacto con el videojuego y el conocimiento de ese universo emergieron dos tipos básicos de *gamers*<sup>10</sup>: el casual gamer, jugador que únicamente se aproximaría a estas tecnologías para divertirse un momento sin realizar posteriores gastos de actualización de sus sistemas de juego y el *hard core gamer*,<sup>11</sup> que dedica tiempo y dinero para convertirse en un jugador experto, involucrándose a fondo con la industria de este audiovisual.

9 Se trata de los dos más importantes componentes que dan pie a un sistema computacional. El hardware da cuenta de los elementos externos o físicos con que se compone esa tecnología mientras que el software serán todos los internos, es decir, programas, aplicaciones informáticas y sistemas operativos.

10 Los gamers, más que ser simples personas que en algún momento de sus vidas juegan videojuegos, son verdaderos fanáticos, aficionados y coleccionistas de esta tecnología audiovisual. Es importante hacer la distinción entre player y gamer. El primero juega videojuegos o con otro artefacto simplemente para divertirse sin profundizar en los aspectos técnicos o narrativos del juego de video. El segundo, por el contrario, está pendiente de las actualizaciones de ese sistema digital así como de las figuras más representativas de su industria y las tendencias más actuales de juego. Para profundizar más se sugiere revisar *A casual revolution: Reinventing videogames and their players* de Jesper Juul (2010).

11 Es conveniente hacer la distinción entre *hard core gamer* y *extreme gamer*. El primero es un experto en materia de videojuegos. El segundo es una persona con un desorden psicosocial para controlar su práctica con los videojuegos. Al jugar de manera desmedida puede inhibir sus funciones motrices y fisiológicas como dejar de comer, no ir al baño, etc. Para más detalles ver *And all of a sudden my life was gone. A biographical analysis of Extreme Gamers* (2012).

Sin embargo estas clasificaciones resultan insuficientes para dar cuenta de la creciente variedad de videojugadores que existen en la actualidad. Por ejemplo, existen *hard core gamers* que trabajan para la industria del videojuego probando sistemas de este tipo, pudiéndolos jugar sin gastar un solo centavo en consolas ni títulos de juego. Por otra parte, los gamers se pueden clasificar incluso por el tipo de artefacto de juego que más emplean.

Así, es posible reconocer a los *consolegamers*, personas fieles a ciertas compañías que desarrollan títulos y aparatos caseros de videojuegos. Entre sus intereses principales está el rescate y colección de sistemas de juego para el hogar considerados clásicos, también llamados consolas, aunque el mismo nombre de consola refiera al artefacto ensamblado por sí mismo independientemente de la modalidad en que se libere al mercado.

También están los *pocketgamers*, jugadores que prefieren llevar a cabo su práctica de videojugar mediante el uso de sistemas portátiles de juego digital. Para ellos es indispensable contar con alguna tecnología móvil para llevar su experiencia a cualquier lugar.

Por su parte, los *arcadegamers* gustan de reunirse en salas públicas y locales comerciales donde abundan los juegos tipo Arcadia, también llamados *maquinitas*. Estos sistemas de juego requieren de monedas, fichas o tarjetas especiales para poder jugarse.

Los *pcgamers* son también otro tipo de jugadores. Sin embargo, de todos los arriba mencionados serán éstos los que demuestren una mayor insuficiencia para clasificar a los videojugadores desde esta última lógica. Estos *gamers* prefieren jugar en computadora ya sean tanto juegos exclusivos para ese sistema como títulos de otras consolas que pueden emular dentro de sus sistemas de cómputo.

En su ordenador pueden jugar sistemas portátiles, consolas y arcades. Ahora bien, también al interior de sistemas portátiles se vuelve posible descargar y ejecutar juegos de video Arcade o consolas clásicas. De la misma manera, dentro de una consola se pueden emular sistemas Arcade e incluso títulos de juego exclusivos para *pc* y dispositivos portátiles.

En la actualidad cada uno de estos jugadores son definidos por la propia industria y son clasificados en función de las horas y el tiempo que invierten para llevar a cabo su práctica de juego. También se toma en cuenta el dinero gastado para la compra y actualización de títulos y sistemas de juego (King, 2002).

Para comprender ampliamente a las generaciones de gamers y sus clasificaciones se deben tomar en cuenta elementos tales como: destreza, costumbres y hábitos específicos subjetivos, capacidad para extender la práctica de juego hacia otras instancias audiovisuales así como la manera en que articulan en mayor o menor medida conocimientos relacionados con otros campos.

Asimismo, la posibilidad de tener el poder suficiente para superar ciertas condicionantes espacio temporales y poner así en tela de juicio determinadas pautas físicas, objetivas, naturales y racionales bajo las que se articula el mundo social (Jenkins, 2009), a través de discursos compuestos básicamente por historietas y series de dibujos animados, serían cuestiones muy importantes para los *otakus*.<sup>12</sup>

Esta es otra generación que junto a sus programaciones televisivas favoritas pudo conquistar el mundo usando unas esferas mágicas, transformarse y cambiar de cuerpo por medio de un cetro mágico lunar, asesinar a criminales y homicidas únicamente apuntando sus nombres dentro de las hojas de una libreta, enamorarse de una hermosa chica quien además es el arma definitiva para destruir al mundo entero, dominar un perverso lado oscuro mientras se dominan las más grandes técnicas ninjas, realizar mejoras al cuerpo mediante tecnología de inteligencia artificial y muchas cuestiones más.

Al igual que los videojugadores, los *otakus* siguieron (y continúan haciéndolo) con detalle el transcurso y progreso de historias audiovisuales relativas a la fantasía y la ciencia ficción. Los productos culturales que coleccionaron son programas animados mismos que se han ido ampliando conforme otras industrias los van retomando extendiendo y potencializando su universo. Los *otakus* han disfrutado de cientos de aventuras junto

12 Es importante mencionar que los *otakus* son conocidos mundialmente como sujetos aficionados de la cultura japonesa contemporánea, fundamentalmente el anime, el manga, el videojuego y el cosplay. Sin embargo, dentro del país del sol naciente la palabra *otaku* sirve para referirse a aquellas personas que desarrollan un gusto y afición obsesiva por cualquier cosa: la cocina, los anteojos, la cristalería, las pinturas al óleo, etc. Como consecuencia, suele describirse a estos con adjetivos despectivos como *nerd*, raro, extraño, fenómeno o *friki*. Estos últimos más bien se han reapropiado de esta última categorización y la han ampliado tomando en cuenta lo inusual que resultan para otras personas. Para mayor información puede consultarse *Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina* de Tania Lucía Cobos (2010).

a sus historietas animadas japonesas, conocidas también como *manga*. Incluso, han podido coleccionarlas y apreciarlas en sus traslaciones al cine y la televisión, denominadas mundialmente como *anime*. Sin embargo, esos no han sido sus únicos intereses.

Los *otakus* han disfrutado de cientos de aventuras junto a sus historietas animadas japonesas, conocidas también como *manga*.<sup>13</sup> Incluso, han podido coleccionarlas y apreciarlas en sus traslaciones al cine y la televisión, denominadas mundialmente como *anime*. Sin embargo, esos no han sido sus únicos intereses.

Alrededor del mundo existen actualmente *otakus* fanáticos de hologramas digitales cuyos personajes animados son creados mediante la computadora, específicamente con *software* Vocaloid. Ese es el caso de la internacionalmente famosa *Hatsune Miku*. Ésta y otras figuras holográficas digitales dan conciertos masivos como si se tratara de personas reales, de carne y hueso, y cuentan con miles de fans alrededor del mundo.

Otros *otakus* se interesan en las personas que trabajan haciendo los doblajes de voz de sus series animadas, películas *anime* y videojuegos favoritos conocidos alrededor del mundo como *Seiyuus*. En países como México estas personas no tienen el estatus con que son reconocidos en el país del sol naciente. Allá estos actores de doblaje son considerados verdaderas estrellas a las cuales se les rinde homenaje.

También están los aficionados a los *soundtracks* y las canciones oficiales de *anime* y juegos de video. Existen clubes de *otakus*, fanáticos de esta música quienes tienen relación estrecha con otras expresiones como el *Visual Kei*, una corriente estética, visual y musical inspirada en ese universo que también retoma aspectos visuales del Rock, el Metal y el teatro *Kabuki*.

Los *otakus* asisten a conciertos de artistas musicales de sus *animés* preferidos disfrazados con el *cosplay* de la serie a la que corresponde el audio e, incluso, el visual característico del género musical con que se relaciona

13 Los mangas desarrollan actualmente historias que pueden ser fantásticas y desapegadas de la vida cotidiana. No obstante, existen tramas dentro que rescatan aspectos realistas como la homosexualidad, la discriminación, el racismo, las injusticias sociales, etc. Su origen se remonta al Japón del siglo XI. Se trataba de productos culturales hechos a mano, historias dibujadas en papiros hechos con corteza de árbol. Fundamentalmente, las tramas mostraban las costumbres y rasgos característicos de la nobleza de aquella época o contaban las hazañas de prominentes héroes y villanos.

dicha melodía. Además, en los casos en que ese bien simbólico se ha llevado hacia el mundo del videojuego, los *otakus* asisten con sus respectivos atributos estéticos.

Los *otakus* se interesan también por los videojuegos, la tecnología y la ciencia ficción (García-Fernández, 1995). Entonces, los gamers son de alguna manera también *otakus*. Hasta pueden ser entendidos como *geeks*<sup>14</sup> Eso quiere decir que las líneas que establecen una distancia entre una generación y otra se vuelven cada vez más difíciles de reconocer porque los bienes simbólicos que consumen dichas generaciones se van volviendo cada vez más amplios e integrales.

14 Los Geeks son aficionados a la tecnología y la ciencia ficción. De alguna manera es la forma occidental para referirse a los otakus. Sin embargo, existen diferencias culturales que imprimen un sentido particular a sus prácticas y hábitos.