

UNA OPCIÓN
MUY ÚTIL
PARA TENDER
PUENTES ENTRE
PERSONAS

Palabras
clave:
videojuegos, cultura
pop, popular,
generaciones,
mainstream,
entretenimiento.

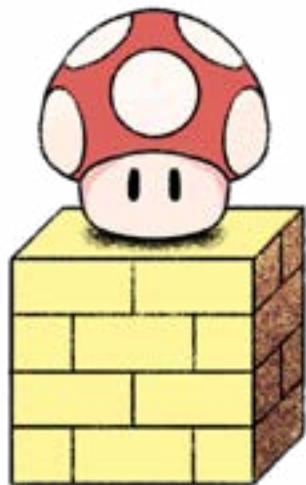
Los videojuegos,

una gran puerta al diálogo intergeneracional

En un mundo donde la diferencia generacional cada vez es más marcada, los videojuegos prevalecen como un medio de entretenimiento particularmente efectivo (a diferencia de otras industrias del entretenimiento como el cine o la música) para unir a las personas sin importar el rango etario u otros factores.

TEXTO: NICOLÁS RÁBAGO
ILUSTRACIÓN: LAURA WÄTCHER



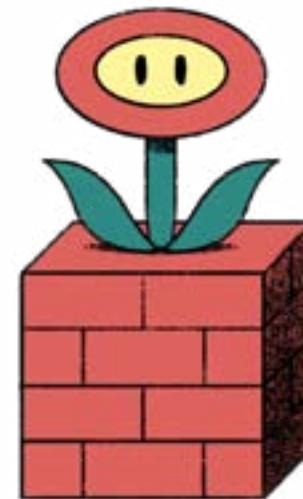


La cultura
y el
entretenimiento
son factores
esenciales
para quebrar
las barreras
del tiempo,
poniéndonos
a todos en un
espacio común

décadas. Un ejemplo claro se ve en lo difuso que es hoy el concepto del mainstream y lo difícil que es posicionar algo en él. Frédéric Martel, periodista y sociólogo francés, define al mainstream en su libro *Cultura Mainstream: cómo nacieron los fenómenos de masas* (Taurus, 2010) como lo contrario a la contracultura. Una palabra que, por extensión, se aplica a una idea que pretende seducir a todo el mundo. Estos consumos, acaparados como los “principales” por la mayoría, son quizás un testimonio de época muy interesante en los 90, pero más difíciles de segmentar en nuestra actualidad. Pongo esta década como ejemplo para hablar del pasado, pero de un punto donde la mayor parte de las ramas que hoy forma parte de la cultura popular —incluyendo los videojuegos— ya estaban sumamente activas. Por esos años, Pokémon era Pokémon para todo el mundo y los videojugadores eran aquellos que jugaban a ese título o, en su defecto, juegos de la misma consola o de la competencia. Hoy la situación es diferente y es muy difícil generar estos consensos, justamente por la idea de que cada uno consume lo que le place cuando siente la necesidad de hacerlo. Una persona puede dedicarle 500 horas a *Call of Duty* y no jugar a ninguna otra cosa y otra puede probar la mayor parte de los lanzamientos de Nintendo, sin conocer nada del otro mundo, y ambos usuarios son consi-

Desde las clásicas consolas hogareñas hasta franquicias que han logrado mantenerse vivas por más de 30 años: los videojuegos representan hoy la industria más grande del entretenimiento en términos de recaudación (sí, más que el cine y la música juntas) y reúne a millones de personas sin importar edad, género ni clase social. En un mundo que cada vez está más sectorizado, este medio interactivo ofrece una solución ideal para plantear las bases de un diálogo intergeneracional, haciendo que la experiencia de jugar sea hoy un nexo social más que solo una mera actividad lúdica. Antes de hablar de los videojuegos en sí mismos, hay que sentar las bases de por qué es necesario que nos prestemos a esta conversación entre generaciones que, sin tener las mismas experiencias, ven en los videojuegos una oportunidad constante para conectar con otras personas. Después de los últimos 20 años (y con las redes sociales y el algoritmo adueñándose de nuestra rutina), nuestros consumos se volvieron mucho más específicos. Esta es una consecuencia directa que afecta a todos los actores de la industria: los desarrolladores, los publicadores y, por supuesto, nosotros, los consumidores.

Detengámonos primero en la forma en la que consumimos y entendemos el entretenimiento, algo que ha cambiado mucho en las últimas



Los
videojuegos
ya tienen los
suficientes
años como
para ser uno
de los pilares
formadores
de varias
generaciones.

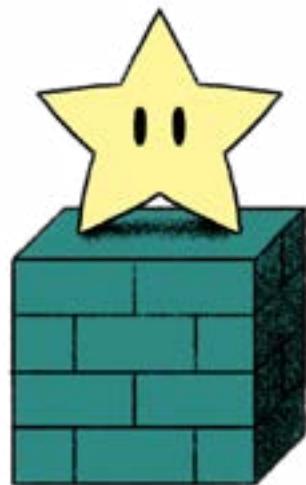
derados gamers por igual. Un influencer que es sumamente famoso para un público de 15 años puede ser un completo desconocido para el rango etario de entre 30 y 40 años y viceversa.

Podríamos hablar de muchos factores que se forman a raíz de nuestro entendimiento y percepción de las cosas que consumimos, pero uno de los resultados de esto es que cada vez hay un choque generacional más marcado. Hoy todo avanza tan rápido y tan apuntado a un público objetivo que las discrepancias se notan con muy pocos años de diferencia. Así es como el sentido común se devalúa en pos del gusto personal y cada vez es más necesario encontrar puntos de unión. Un ejemplo es que, hoy en día convive gente que pasó dos tercios de su vida sin celulares con jóvenes que no pueden hablar en una mesa sin chequear su móvil cada cinco minutos. Encontrar puntos de encuentro en la actualidad es una de las tareas más difíciles para comunicarnos con las personas que nos rodean. Es por eso que el diálogo intergeneracional toma un lugar protagonista en nuestro presente y, paradójicamente, en un mundo hiperconectado se nos hace cada vez más difícil encontrarnos con las personas más cercanas.

Bajo estas premisas, la cultura y el entretenimiento son factores esenciales para quebrar las barreras del tiempo, poniéndonos a todos en un espacio común. Retomando los

videojuegos, son una arista del entretenimiento que logra generar esos espacios de manera continua. Es un medio que creció exponencialmente desde su creación, pasando de ser un hobby a un fenómeno de masas. De ser un pasatiempo entre universitarios que aprendían a programar hasta llenar estadios de fanáticos que desean ver a su equipo de eSports. Todo ese abanico histórico representa hoy a los videojuegos. Hubo un momento en el que todo se mantenía encerrado en un nicho. Hoy, hay cientos de formas de consumirlos: Nintendo, PlayStation y Xbox como consolas principales, los celulares como máquinas de juego portátiles para todo el mundo, videojuegos educativos, equipos de deportes electrónicos profesionales y mucho más. Incluso, mediante el avance del streaming y plataformas como YouTube, hay mucha gente que consume videojuegos sin ni siquiera jugar a ellos.

Ahora, ¿qué es lo que hace que los videojuegos sean tan idóneos para compartir experiencias intergeneracionales? Para empezar, no necesariamente hay que reducirnos a la parte electrónica ya que jugar es algo innato del ser humano. Desde que nacemos jugamos y buscamos un refugio en la diversión, no solo para pasar el tiempo sino también para aprender. Es parte de la vida y específicamente los videojuegos nos ofrecen una experiencia empática- ➤



Los videojuegos son una excelente puerta de entrada para poder dialogar, entender y disfrutar junto a personas que tienen 20 años más o 20 años menos

ca que atraviesa las tres variables del tiempo: pasado, presente y futuro. El pasado, relacionado con la nostalgia, nos permite volver sin mucho más rodeo a un momento donde fuimos felices y no había tantas preocupaciones; jugar ocupaba gran parte de nuestro día. Muchas personas consumen videojuegos porque jugar formó las bases de su identidad. En el libro *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual* (2023) de Daniel Muriel y Garry Crawford, los autores hacen un extenso estudio sobre qué significa ser videojugador y por qué hoy en día esa puede ser una representación fuerte de nuestra identidad. Los videojuegos ya tienen los suficientes años por detrás como para ser uno de los pilares formadores de varias generaciones. Eso permite que, en el presente, esta situación afecte directamente la manera en la que interactuamos con nuestro día a día: mediante la gamificación vemos mecánicas nacidas en videojuegos que saltan a la realidad en distintos entornos. No es raro ganar cada vez más puntos en una aplicación de tu banco por realizar transacciones o que el supermercado te marque diversos logros por comprar cada vez más seguido. Vivimos constantemente en ambientes gamificados y eso hace que, por supuesto, siempre estemos más predispuestos a jugar en base a lo que nos formó.

El futuro también juega un rol central en los videojuegos por la condición de afectar a todos por igual. Hasta dónde pueden llegar es algo que caracteriza al medio, y su vanguardia tecnológica trata de apelar al asombro para atraer más público. Quizás es raro que una persona que hoy transita la tercera edad intente utilizar la realidad aumentada para mejorar su forma de interactuar con el día a día, pero no es extraño que conozca al fenómeno de Pokémon GO (2016). Es cada vez más difícil que un niño se interese por la historia con el solo hecho de leer material de estudio en una biblioteca, pero quizás se apasione conociendo la increíble recreación histórica que la saga *Assassin's Creed* hace del imperio griego o el egipcio. Esto hace que jugar videojuegos muchas veces sea un suceso más allá de simplemente jugar y es una forma de que diferentes generaciones quieran vivir la misma experiencia.

La interactividad que ofrecen los videojuegos no requiere, a diferencia de otros tipos de consumos, estar atado a la narrativa de lo que estamos viviendo. No hace falta comprar el concepto de *Super Mario Bros* (1985) para que nos divierta saltar en el momento justo para no perder, ni tenemos que conocer mucho de la historia del superhéroe para disfrutar de *Marvel's Spider-Man* (2019) columpiándose por toda la ciudad.

Por supuesto que hay videojuegos más complejos que otros y la experiencia no es la misma para todos, pero la realidad es que uno de los encantos que hacen de este medio una excelente oportunidad de compartir momentos es la posibilidad de que, al darle un joystick a otra persona, la misma pueda empezar a jugar sin ningún tipo de atadura previa. Esto también hace que la atención no necesariamente tenga que estar en la historia, y el diálogo sea inherente a la actividad que realizamos.

Reduciendo a un ejemplo reciente, la pandemia del 2020 encerró al mundo en sus casas sorpresivamente. A causa de esto, los videojuegos vivieron un año prolífico por dos motivos: la cantidad de horas que la gente tenía en sus casas para jugarlos, y lo idónea que era la actividad para contentar el componente social que los humanos tenemos. Algunos de los videojuegos que tuvieron un éxito desmedido en ese momento fueron *Among Us*, *Fortnite*, *Fall Guys*, *Animal Crossing* y *Rust*. Títulos muy diferentes, con settings que no se parecen en mucho y que, más allá de su condición online, comparten algo en particular: en todos podemos hablar mientras jugamos. Muchas veces, incluso ganar el videojuego termina teniendo un rol secundario. Ganar de pronto no es importante si nuestro equipo está contando una buena anécdota o el chisme del momento.

Autor



NICOLÁS RÁBAGO

Periodista argentino especializado en videojuegos. Ha trabajado en medios como *Malditos Nerds*, *Vortex* e *Infobae*. También es autor de *Fenómenos Gamers. Ocho hitos que revolucionaron los videojuegos*.

Bibliografía

- Costrel, F. (2020): *High Score*. Netflix, Great Big Story.
- Epic Games (2017): *Fortnite: Battle Royale*. [Videojuego]
- Facepunch Studios (2018): *Rust*. [Videojuego]
- Innersloth Games (2018): *Among Us*. [Videojuego]
- Insomniac Games (2016): *Marvel's Spider-Man*. [Videojuego] Sony Interactive Entertainment.
- Martel, F. (2010): *Cultura Mainstream: cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid, Taurus.
- Mediatonic (2020): *Fall Guys: Ultimate Knockout*. [Videojuego] Epic Games.
- Muriel, D. y Crawford, G. (2023): *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual*. Buenos Aires, Editorial Ampersand.
- Niantic Inc. (2016): *Pokémon GO*. [Videojuego]
- Nintendo (2020): *Animal Crossing: New Horizons*. [Videojuego]
- Nintendo (1985): *Super Mario Bros*. [Videojuego]
- Rábago, N. (2023): *Fenómenos Gamers. Ocho hitos que revolucionaron los videojuegos*. Buenos Aires, Editorial Tendencias.
- Statista (2022): *Global revenue of selected entertainment industry sectors*. Disponible en: <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>

English

A very useful option for building bridges between people

VIDEO GAMES, A GREAT GATEWAY TO INTERGENERATIONAL DIALOGUE

In a world where the generation gap is becoming more and more pronounced, video games prevail as a particularly effective means of entertainment, unlike other entertainment industries such as movies or music, to bring people together regardless of age range or other factors.

Keywords: video games, pop culture, popular, generations, mainstream, entertainment.

Es cierto que muchas veces es más común que gente de su misma edad se encuentre en estas situaciones. Sin embargo, una industria que ya tiene aproximadamente 50 años empieza a ser más accesible y diversa. Mario es el mayor representante de la industria y fue el primer blockbuster, pero sigue teniendo sus grandes éxitos hoy y representa cómo una franquicia de videojuegos puede juntar público de tres o cuatro décadas diferentes. *Fortnite* se ha mostrado como una plataforma de marketing excelente para franquicias de otros rubros y hace que, por ejemplo, el público que consumía a *Terminator*, *Alien* o *Depredador* hace 30 años se encuentre con los que escuchan a Travis Scott en la actualidad.

Hoy por hoy, los videojuegos son una excelente puerta de entrada para poder dialogar, entender y disfrutar junto a personas que tienen 20 años más o 20 años menos, y que sea la industria de mayor crecimiento y más ganancia en los últimos diez años habla del futuro prometedor que tiene para mantenerse así por las próximas décadas. No tengo dudas de que más temprano que tarde, abuelos, padres e hijos estarán conversando mientras disfrutaban todos con un joystick en la mano.