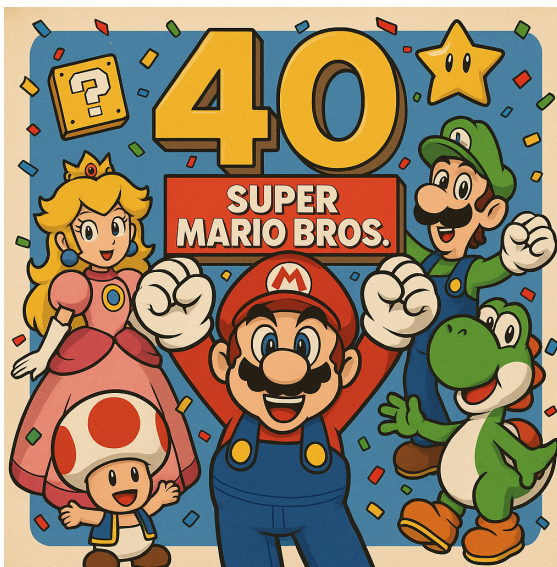


Los videojuegos y la expansión del campo cultural

El aniversario 40 del famoso videojuego de Nintendo, *Super Mario Bros.*, es una valiosa oportunidad para reflexionar sobre las tendencias y desarrollo del campo cultural en las últimas décadas. Lo que se ha ido desplegando, y que al comienzo era un ámbito restringido a niños y niñas, va mucho más allá del juego como simple divertimento. El andamiaje comercial de los videojuegos nos obliga, cuando menos, a tener que aceptar que se trata de un fenómeno con múltiples aristas y que, detrás de su forma mercancía, dialogan toda clase de dinámicas de lo humano y sus actuales interacciones, negociaciones y conflictos. Los videojuegos hoy en día hacen parte orgánica de nuestro imaginario cultural, en sus píxeles están contenidos los motivos morales y políticos por los que nos debatimos y preocupamos, así como sus formas estéticas de manifestación y reflexión.

Super Mario Bros. no es el primer videojuego, pero su aparición fue, probablemente, el despegue contundente de toda la industria y, también, de toda una forma particular de relacionamiento con el mundo virtual. Tal como lo presentan los textos acá reunidos, se trata de un lenguaje específico, de una serie de códigos y convenciones que quien juega tiene que aprender. También se trata de todo un universo distinto para la experiencia, en el cual se vive de maneras inmersivas aquello que es narrado y que mueve y da sentido al juego. En el videojuego del fontanero Mario, la princesa Peach, el villano Bowser y los demás icónicos personajes, se



Creada con ChatGPT, 2025.

logró una combinación exitosa entre la sencillez y la complejidad. Luego de 40 años, se conservan sus convenciones lógicas básicas y sus apuestas estilísticas, al mismo tiempo que se amplía sin un aparente desgaste su universo de posibilidades y “mundos” por explorar, innovando cada vez.

A partir de *Super Mario Bros.*, las propuestas de la *Agenda Cultural* sugieren, además, una fundamental consideración: los videojuegos, como parte del campo cultural contemporáneo, hacen manifiestas tensiones profundas en nuestro actual modo de existencia y sus negociaciones entre distintas concepciones morales y estéticas. En su ensayo, Europa Mesa se refiere, por ejemplo, a la violencia naturalizada en las convenciones de la industria y las apuestas por su



Creada en ChatGPT, 2025.

2

cuestionamiento en juegos como *Undertale*; Andrés Guzmán observa las maneras en las que la saga de Mario ha ido redefiniéndose a partir de esas disputas profundas, reconsiderando incluso los roles de género en su narrativa; Daniel Grisales nos recuerda que el de los videojuegos es un campo de interacción que hace visibles idiosincrasias y clases, así como divisiones entre el Norte y el Sur, con prácticas tan sugerentes como la piratería, y Ximena Paula Hidalgo nos invita a concebir nuestro tema a partir del concepto de estética transmoderna, de la filósofa Rosa María Rodríguez Magda, para intentar aprehender las formas presentes de la constitución del mundo social. Asimismo, la actual familiaridad de un número considerable de la población con los videojuegos ha implicado una exploración en proceso sobre su posible uso como medio educativo, que acá es ilustrado en los proyectos del Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia, sobre los que escribe Aldo Camera, y el software “Reconocimiento dinámico gamificado del Río Aburrá-Me-

dellín”, proyecto del Instituto Tecnológico Metropolitano sobre el que escribe José Julián Cadavid.

Esta Agenda también está cargada de la nostalgia y los recuerdos de quienes nos compartieron sus reflexiones y análisis, de sus iniciaciones en los juegos y la influencia de estos en su formación e identidad. Lo está también de sus preguntas sobre nuestro presente, de los desafíos a los que nos enfrentamos como especie y de sus apuestas por tomarse en serio el juego como dimensión básica de la experiencia humana. El plano de la representación ha sido ampliado a través de los videojuegos, y con ello las disputas por aquello que puede o no aparecer. El homenaje es directamente a *Super Mario Bros.*, e indirectamente a todo un estilo de vida y de experiencia estética que se ha desarrollado de manera estrepitosa y parece no tener techo.

Simón Puerta Domínguez
Profesor Departamento de Antropología,
Universidad de Antioquia