

Confesiones antropológicas de un amante a los videojuegos

Daniel Grisales Betancur

16

Estoy seguro de que aprendí a jugar videojuegos antes que a leer o a escribir. Mis pulgares se adaptaron primero a los controles de las copias chinas de una Nintendo que a un lápiz o a un tenedor. No es que un niño pudiera ser bueno jugando, o que pudiera entender completamente cómo funcionara tan novedoso invento. Aun así, a diferencia de otros asuntos infantiles como saltar la cuerda, montar una bicicleta, o patear una pelota, los juegos de video siempre han ejercido una fascinación profunda en mí. No puedo decir que mi relación con los videojuegos se originara por una negligencia maternal o sobreexposición a elementos tecnológicos en mi rural y atrasado San Antonio de Prado, por un hermano mayor o un parente juvenil. Tampoco se debió a la suerte de tener familiares que, luego de haber migrado a Estados Unidos, me bombardearan cada Navidad con las últimas novedades tecnológicas solo disponibles oficialmente para el norte global. Por el contrario, creo que mi relación siempre fue más íntima, más sensorial: son las impresiones tan vívidas en mi memoria de las primeras experiencias de inmersión en el mundo virtual las que causaron que —muy a pesar de mi amor por Mallory, Wilde, Saramago y Plath— los videojuegos fueron el



Afiche *Nausicaä del valle del viento*. Hayao Miyazaki. Studio Ghibli.

primer medio narrativo que capturó mi completa y profunda devoción y que, aún hoy, tres décadas después de haber conocido al fontanero italiano más importante de la historia, hacen que sigan siendo importantes para mí.

Corría el año 94 o 95; el tiempo y el espacio se medían diferente. Quizás era julio, o quizás diciembre.

Como era habitual durante los períodos de vacaciones, mi primo, cinco años mayor, llegaba desde Medellín a quedarse un par de días con mi abuela y, para su molestia, se veía obligado a pasar tiempo conmigo. Estoy seguro de que siempre hacíamos cosas típicas de los niños de la época: había figuras de acción y carritos, patines y caminatas, álbumes de figuritas y dibujos mal hechos de los caballeros del zodiaco. Pero, una de esas tardes, en mi búsqueda ansiosa de compañía, lo encontré sentado con mi tía en la habitación donde se quedaba durante sus visitas. Y fue la primera vez que vi, o recuerdo haber visto, conectado al televisor, una Nintendo original, con el cartucho insertado de *Super Mario Bros. 3*, mientras en la pantalla se veía al personaje homónimo, con su traje de mapache, volando por un cielo azul que se sentía infinito.

Sé que no fue solo por ese día,* y lo que seguro vino después de mi toma de conciencia de la existencia de los videojuegos fue una seguidilla infinita de preguntas que probablemente son las causantes de un conocimiento que considero tan antiguo como revelado. Pero, desde ese momento, supe que existían ninjas y barcos piratas, que había reyes, fantasmas, esqueletos y “tirachitas” (*hammer-bros*), tuberías que conectan distintos lugares, trampas y pasadizos secretos, puentes sobre la lava, nieve, un cielo con nubes que hacen que uno rebote, enredaderas, plantas carnívoras, mapaches, que los juegos se rescataban, que la mejor forma de enfrentarse a un monstruo era brincarle tres veces en la cabeza, que algunos juegos tienen una vida cero, que existen trucos que se hacen con combinaciones de botones, que cuando recoges cien monedas te dan una vida extra, y que si te quedas sin estas, tienes que volver a comenzar, que el más malo de todos los malos es Koopa (Bow-

ser) y que Mario siempre debe rescatar a la princesa.

Como antropólogo, hoy pienso que todo lo que rodea a los videojuegos tiene un cierto grado de pensamiento mágico-religioso. En su libro *Antropología de las creencias*, Carles Salazar señala que “mito y ritual constituyen los lenguajes religiosos por excelencia”,¹ y los videojuegos están plagados de elementos míticos y rituales. Es cierto que el carácter sagrado que separa al mito y al ritual de otras formas de narración y costumbres está ausente: los juegos de video son productos de entretenimiento amarrados a las dinámicas de toda mercancía, son completamente profanos. No obstante, como la circulación de las mercancías no es igual en el sur y norte globales, y dentro del mismo sur existen diferencias acusadas en el acceso a esta y otras formas de entretenimiento, el potencial de significación de los universos narrativos, ritualistas y materiales, que han ofrecido desde siempre, dieron pie a fenómenos socioculturales muy interesantes que quizás consideremos en algún momento dignos de ser estudiados.

Quien sepa un poco de la historia de los videojuegos notará que existe un desfase en las fechas de su publicación y el momento en que aparecen en mi relato. De hecho, quien vivió entre las décadas de 1990 y de 2000 sabrá, por experiencia propia, que había un lapso de tiempo entre el lanzamiento de una consola o juego y el momento en que este podía ser probado por la mayoría de nosotros. La NES original fue lanzada en Norteamérica en el año de 1985, y se percibe en términos históricos como la salvadora de la industria de las videoconsolas, después del colapso en la primera mitad de la década de 1980 del mercado estadounidense.² El impacto cultural de Nintendo

es innegable en términos globales, no solo por sus propiedades intelectuales (IP's: en el contexto de los videojuegos, las franquicias, sagas o personajes) fácilmente reconocibles, como *Mario*, *Luigi*, *Zelda* y *Kirby*, o por ser la compañía dueña y creadora de la franquicia de medios más valiosa del mundo (*Pokémon*),³ sino también por el impacto cultural que logró tener en lugares tan alejados del círculo de influencia del mercado japonés como Colombia y probablemente el resto de Latinoamérica donde muchos de sus sistemas nunca tuvieron un lanzamiento completamente oficial.

Aunque no existe una entrada en la RAE para la palabra *Nintendo*, sé que durante los diez primeros años de mi vida toda consola era uno.^{**} No es extraño que un nombre propio se convierta en un sustantivo general, pero si sorprende que cuando pasa con las consolas parezcan ser un marcador generacional. Entre *ataris*, maquinitas, *nintendos* y *plays*, el vocabulario que aquí designa los objetos con que se juega y el hecho de jugar, remiten a experiencias específicas, a comunidades y grupos concretos. Los juegos, indiferentemente del formato físico de distribución, son películas; los mandos, controles; los nombres en otro idioma no importan mucho, y todo es susceptible de ser negociado o reinterpretado, aunque guardando siempre un grado de inteligibilidad por los partícipes de esta experiencia. De esta manera, y ante a la ausencia de un medio o institución reguladora, se fraguó un lenguaje y un modo de comprensión propios, que poco o nada tenían que ver con las descripciones oficiales o las características técnicas de los productos. La interpretación de los videojuegos, tanto en sus dimensiones de *hardware* como de *software*, estaban más vinculadas al pensamiento mágico que al pensamiento cien-

tífico. Valdría la pena preguntarnos qué de valioso tiene una exploración de estos procesos de simbolización y racionalización.

Creo que fue en la Navidad de 1996 cuando recibí en diciembre mi propio *Nintendo*. Era lo suficientemente parecido al de mi primo para no despertar suspicacias en mí y vino acompañado de *Super Mario Bros. 3*, lo que ya era bastante. Con el tiempo aprendí, de los vecinos mayores, que yo tenía una *Nintendo Creation*, pero que también existían *Familys* y *Polystation*. Las diferencias eran en algunos casos sutiles y en otros más evidentes (la forma, el color, el tipo de letra, los mandos); a veces, eran técnicamente comprobables, como el tipo de cartucho que podía leer, o el tipo de juegos con los que venía preprogramada y, en muchos otros, completamente ficticios, historias que contaban los niños a otros, a veces inocentemente, a veces con el ánimo de mentir, sobre los atributos únicos, que su clon chino de la *NES* poseía y que se podía identificar por el tipo de tornillos. Lo importante era que estas diferencias eran percibidas por los usuarios, tanto infantes como adultos, generando un comportamiento altamente ritualizado en torno al jugar. Y nada tan ritual como la relación que se tejía en torno a los juegos.

La antropología histórica adeuda tanto a la academia como al público en general una investigación rigurosa sobre el desarrollo, impacto y evolución de los videojuegos en el contexto colombiano, especialmente en relación con todo lo que tiene que ver con el papel de la piratería como mecanismo de difusión de ideas y mercancías. No sobra mencionar que, en la experiencia de muchos consumidores, hasta la popularización de los servicios de *streaming*, la piratería era el principal vehículo de acceso, tanto para



Videojuego *Dishonored*. Arkane / Bethesda Softworks. 2012.

19

los productos más populares de la cultura de masas, como para manifestaciones de nicho. Sin embargo, la piratería no siempre se presenta de la misma manera. La época de la NES estuvo marcada por las copias piratas de consolas provenientes de China y del sudeste asiático,⁴ muchas de las cuales venían con juegos incorporados como *Super Mario Bros.*, *Contra*, *Tetris*, *Circus Charlie*, entre otros, lo que permitía una experiencia directa de “conectar y jugar”. En cambio, una gran cantidad de juegos eran desconocidos y casi que únicos: ni con su nombre ni describiéndolos los vendedores daban con ellos, eran como reliquias sagradas.

Aunque los cartuchos podrían ser pirateados, seguían siendo muy costosos en re-

lación con el precio de la consola. Prestar un juego entonces era un acto de fe, e implicaba un compromiso en el que muchas veces tenían que estar presentes los padres. Los juegos circulaban a manera de peregrinación: el juego, como una reliquia de un santo, visitaba diferentes domicilios, en algunos casos acompañado de su dueño por tan solo unas horas, en otros permanecía días, semanas o meses. El carácter especial de los cartuchos se debía en parte a la imposibilidad de tener acceso a catálogos abiertos que mostrara la diversidad de ofertas para quienes se encargaban de producir o comprar las copias piratas. Nadie entendía o sabía cómo funcionaba la industria realmente. Los juegos, parecía, llegaban de forma arbitraria, en fechas que como ya vi-

mos no correspondían con el día original de estreno, desvinculados de los lanzamientos de películas, eventos deportivos y series animadas de los que se derivaban muchos de ellos. Entre los más de seiscientos juegos de la NES original, tan solo un puñado fueron conocidos masivamente en Colombia, y lo interesante de todo es que no fueron las sagas que se convertirían en piedra angular de la industria durante los siguientes años como *Metal Gear*, *Castlevania*, *Megaman*, *Metroid* o incluso *The Legend of Zelda*. Las bibliotecas de juegos eran, pues, relicarios compuestos por un conjunto de restos de santos menores y oscuros, pero a los que igual se les rezaba.

Todo cambió, metafórica y literalmente, cuando la SNES (Super Nintendo Entertainment System) se popularizó. La segunda consola de sobremesa de Nintendo fue lanzada en Norteamérica en el año de 1991, pero se integró a la vida de muchos de nosotros mucho más tarde. La Super Nintendo hizo parte de la cuarta generación de consolas junto al TurboGrafx-16 y la Sega Genesis, y fue sin duda la reina indiscutible de su época en ventas y popularidad. A diferencia de su antecesora, la SNES no pudo ser pirateada masivamente. Las razones de este hecho se me escapan, pero debe relacionarse a una arquitectura de *hardware* más compleja, y a la necesidad de ciertos componentes que solo eran producidos por o para Nintendo. Esto generó que, aunque las videoconsolas no llegaran por canales oficiales, la máquina siempre era original, lo que claramente se traducía en precios mucho más altos y menos accesibles para la población en general. En contraste, los juegos se pirateaban de forma un poco más eficiente, y teníamos cartuchos que traían varios juegos en uno, facilitando el acceso a nuevas IP's; sin em-

bargo, seguían siendo considerablemente costosos. Esta situación, probablemente aunada a muchas otras, dio pie a un lugar muy interesante, el templo de la religión del juego: "el alquiladero".

Odio la palabra "alquiladero", siempre me ha resultado fea. No era tampoco un sustitutivo de uso común cuando era niño. Pocos decían: "vamos al alquiladero". Pero, bajo este término se agrupaban todos los sitios en donde, por una módica suma de dinero, se podía jugar desde quince minutos hasta varias horas en una consola de videojuegos. Estos lugares eran el equivalente latino y popular de los salones de *arcade* o salas de juegos de monedas del norte global, y antecedieron en su forma y dinámica a los cafés internet. Las diferencias eran, sin embargo, notorias. Los salones de *arcade* estaban compuestos en su mayoría por gabinetes licenciados por las compañías productoras de videojuegos que, por su tamaño, permitían la acomodación de *hardware* más potente, lo que hacía que los juegos tuvieran considerables mejoras de desempeño gráficas, sonoras y de jugabilidad. Máquinas de *arcade* existen aún hoy en muchos centros comerciales, y funcionan manera más o menos impersonal, pues el hecho de activarse con fichas o monedas hace que no necesiten un intermediario. Los "alquiladeros" eran otra cosa, podían emplazarse en casi cualquier local, pues lo único que importaba era acomodar la mayor cantidad de televisores y consolas en un espacio cerrado que tuviera unas mínimas medidas de seguridad. Rara vez había servicio de otros tipos, no se vendían alimentos y tampoco había baños. Eran sitios ruidosos y especialmente concurridos en las horas en que terminaban las jornadas escolares o los días libres. Amistades podían surgir y también enemistades, se establecían jerarquías y apare-



Videojuego *Dishonored*. Arkane / Bethesda Softworks. 2012.

cían reglas asociadas a saber cuándo hablar y cuándo preguntar, cuándo pedir “un jueguito” y cuándo dejar al otro disfrutar su experiencia en solitario. Resulta interesante analizar cómo se reinterpretaban, debatían y creaban mitos y explicaciones mágicas y científicas para dar solución a los problemas de los juegos o a los de las videoconsolas. El dueño o dueña del local devanía en una suerte de figura sacerdotal, a pesar de que su conocimiento sobre juegos no fuera vasto, la mayoría de las veces. Él, o ella, eran los encargados de traer nuevos títulos y dirimir discusiones, incluso dar consejos ocasionales de cómo superar un nivel o terminar un juego. Algunas veces, incluso, abogaba por aquellas almas descarriadas que iban a ser castigadas por sus padres por pasar demasiado tiempo perdidos en el mundo virtual.

Si bien he asignado a Nintendo el origen de estos hechizos salones de *arcade*, la verdad es que estos se consolidaron cuando la hegemonía de la compañía radicada en Kioto se vio amenazada por otra gigante japonesa: Sony, y su primer PlayStation (PS1). Una vez se pudo “chipear” la consola, es decir lograr mediante la manipulación del *hardware* la lectura de copias de juegos, la PS1 estalló en popularidad, trayendo consigo gráficos poligonales y narrativas mucho más complejas de las que nos tenía acostumbrados la gran N. Mis padres me regalaron mi PS1 en diciembre de 1999, faltando diez meses para el lanzamiento oficial de la PlayStation 2 en Norteamérica. Era la primera versión, la denominada PSX, un cuadrado de color gris oscuro macizo que aun funciona después de veinticinco años de vida, muchos de ellos extremadamente ata-

reados. La PS1 representó en mi adolescencia lo que la NES representó en mi infancia: la apertura a una infinidad de mundos narrativos, musicales, visuales, e idiomáticos. Mi correo electrónico personal sigue siendo el nombre del hijo de Drácula, protagonista de *Castlevania Symphony of the Night*; parte de mi identidad musical se configuró en torno a la saga de *Tony Hawk Pro-Skater*. Me vi forzado a aprender inglés para por fin ser capaz de entender qué debía hacer en *Final Fantasy VIII* o *Legend of Dragoon*, entre otras muchas cosas que no vale la pena mencionar. Irónicamente, y a pesar de la idea en ese entonces generalizada del carácter perjudicial de los juegos de video, siento que este es el origen de gran parte de mi capital cultural: sesiones compulsivas de juegos sin guía que necesitaban el desarrollo de razonamiento lógico, comprensión lectora, y la adquisición de referentes simbólicos, muchos de ellos emparentados con el arte y la literatura universal.

Los primeros quince años de los 2000 creo que representaron para muchos la época dorada de la experiencia de jugar. Las condiciones en Latinoamérica fueron especialmente propicias debido a la piratería y a la paulatina llegada del internet. El conocimiento mágico dio pie a una concepción más técnica de los videojuegos, pero los mecanismos de socialización del primero seguían en pie; el internet facilitó el ingreso masivo de todo tipo de juegos y permitió búsquedas dirigidas a intereses más personales. Incluso aprendimos a modificar nuestras propias consolas, con el riesgo latente de dejarlas inútiles para siempre. Los computadores personales abrieron más el panorama, y nuevas formas de jugar y nuevos tipos de juegos llegaron a enriquecer los universos simbólicos y los referentes a los que podíamos acceder desde la perife-

ria. *Age of Empires II* era todo lo que quería, sin saberlo, y mucho más.

Sin embargo, desde finales de la década de 2010 se han fraguado una serie de cambios en la experiencia que hasta aquí he relatado. No solo hablo de las transformaciones técnicas asociadas por ejemplo a la masificación del uso de computadores de escritorio como dispositivos de entretenimiento, al surgimiento de *Steam* (plataforma de distribución digital de videojuegos), o a la conectividad a internet, sino al modo de entender los videojuegos, tanto por los consumidores como por los productores. Los "alquiladeros" desaparecieron con las últimas Xbox 360, pues los juegos como servicio plantean nuevas dinámicas económicas nunca antes vistas: la aparición de *micro-transacciones* (compras con valores muy pequeños que se dan dentro de los juegos) o las *loot boxes* (básicamente sistemas de apuestas dentro de los juegos) que en muchos casos afectan de forma sustancial lo que puedes o no hacer dentro del juego, cambian las dinámicas al introducir a un tercero corporativo, donde antes solo interactuaban un individuo, sus amigos y el juego. El destino es incierto, no porque una industria multibillonaria vaya a desaparecer, sino por que no sabemos hacia dónde nos llevarán las tendencias actuales de producción. Parece ser que mientras el tiempo pasa, los atisbos reflexivos que pudieron ofrecer los espacios de simbolización y significación de los juegos se subsumen completamente frente a su dimensión mercantil.

Y quizás siempre fue así, quizás esta sea la forma en la que el consumo de los videojuegos siempre debió ser. En el norte global, los ritmos se marcaban al son de los mercados bursátiles, pero aquí no es así. Y por eso *Ma-*



Videojuego *Dishonored. Arkane* / Bethesda Softworks. 2012.

rio no fue solo Mario, sino una experiencia específica en torno a su figura. Estoy agradecido de haber conocido al fontanero italiano, pero también, de haberlo conocido en los términos en los que lo hice. A lo mejor, de haber sido de otra manera esta historia sería muy distinta, o sencillamente no sería.

Notas

- * Mi mamá me cuenta que era habitual encontrarme mirando a través de la ventana de la habitación cómo mi tía y mi primo jugaban, completamente *desconsolado* por no poder participar.
- ** Según el *twitter* de la RAE, el uso de artículos de ambos géneros para referirse a las consolas es correcto.

Referencias

- ¹ Salazar, C. (2014). *Antropología de las creencias: Religión, simbolismo, irracionalidad*, Fragmenta Editorial, p. 205.

² Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas, Sivel, Palabras escritas.*

³ Mena, Mónica. (16 de noviembre 2021). *Pokémon, la franquicia de medios más valiosa del mundo*. Statista. <https://es.statista.com/grafico/24295/franquicias-de-medios-con-los-mayores-ingresos-totales-del-mundo/#:~:text=Con%20todos%20estos%20%C3%A9xitos%2C%20Pok%C3%A9mon,ocupa%20otra%20japonesa%3A%20Hello%20Kitty.>

⁴ Famiclón. (10 de junio de 2025). En Wikipedia [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Famicl%C3%B3n&oldid=167888195.}](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Famicl%C3%B3n&oldid=167888195.)

Daniel Grisales Betancur es antropólogo de la Universidad de Antioquia y magíster en Arqueología de Europa Medieval de la Universidad de Reading, Reino Unido.