

MASAS Y PANTALLAS

Grecia Chávez Medina

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo xx. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*, Morelia, México, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2022, 333 pp.

El libro *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo xx. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*, de Fernando Rodríguez Herrejón, es producto de la investigación doctoral del autor y fue publicado en 2022 por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. A partir de las herramientas de la historia cultural, el autor se adentra en la historia de los videojuegos y en el uso lúdico que de estos hicieron generaciones de niños y jóvenes tanto en Morelia como en Valparaíso entre los años 1985 y 2000 —las dos ciudades, a finales del siglo xx, compartieron ciertas características demográficas y urbanas, al tiempo que adaptaban ciertas prácticas de consumo incrementadas por la acelerada globalización—. Rodríguez Herrejón se propone desentrañar cómo fue que se desarrolló la relación entre los jugadores, el material lúdico y el espacio urbano, vistos desde una perspectiva histórica.

El objetivo del libro es explicar cómo la cultura de masas —en este caso, a través de los videojuegos— arraigó fuera de Estados Unidos, Japón y Europa, particularmente en espacios periféricos como México y Chile, donde logró adaptarse a prácticas de sociabilidad y a economías locales. Ahí se entabló un diálogo que tuvo como lenguaje los símbolos y el vocabulario de la cultura digital, las representaciones lúdicas de las caricaturas y las

animaciones de los videojuegos, así como las máquinas mismas, objetos de la modernidad que fungieron como herramientas para cambiar las prácticas y los significados del juego y el ocio. En el mismo sentido, Rodríguez Herrejón se propone explicar cómo la llegada de los videojuegos transformó los espacios urbanos, al grado de que se reglamentaron y vigilaron los lugares del juego, el ocio y su accesibilidad para los jugadores. Lo anterior fue una respuesta a esas prácticas novedosas, en torno a las cuales nacieron ciertas ideas, como las que argumentaban que los videojuegos incitaban a la violencia.

La novedosa investigación del autor se centra en dos ciudades latinoamericanas: Morelia y Valparaíso. La elección de estos espacios, en vez de las capitales de México o Chile, se basó en la posibilidad de explicar más claramente la llegada de los videojuegos a ambas ciudades, así como su adaptación en Latinoamérica. A partir de esos microcosmos, Rodríguez Herrejón logra entender un proceso de mayor envergadura, es decir, el autor argumenta que estudiar dos ciudades pequeñas, en lugar de grandes urbes, permite comprender mejor las prácticas y sociabilidades que la cultura digital del videojuego generó. A la vez, la selección de Morelia y Valparaíso le permitió rastrear la manera en que los videojuegos transformaron ciertos espacios económicos con la generación de empleos y la creación de formas y espacios nuevos de consumo.

La elección de Morelia y Valparaíso también se justifica en las características urbanas de ambas ciudades. Para finales del siglo xx, Morelia y Valparaíso representaban urbes de tamaño mediano en las que apenas llegaban ciertas prácticas del mercado mediante los denominados *malls*. Además, el autor argumenta que, a diferencia de la Ciudad de México y Santiago de Chile, dichas prácticas y hábitos de consumo llegaron posteriormente a las ciudades estudiadas, es decir, al mismo tiempo que los videojuegos. En ese sentido, Rodríguez Herrejón se vale de la masificación de los hábitos de consumo para explicar con mayor precisión cómo fue que el uso de los videojuegos se extendió en dicho contexto. El autor argumenta que esa expansión se dio utilizando las herramientas lúdicas para ampliar los lenguajes de consumo y reproducir las prácticas digitales que se globalizaban a finales del siglo xx. En otras palabras, hábilmente, el autor estudia la llegada e implantación de los videojuegos en dos microcosmos urbanos

para explicar un fenómeno que se desarrollaba a escala global, y además dilucida las características específicas del juego en sociedades periféricas del capitalismo en América Latina.

Para lograr su objetivo, el libro se divide en dos partes, cada una con tres capítulos. La primera se centra en explicar la importancia, la historia y los tipos de juegos en la sociedad. También desarrolla ampliamente el significado de la cultura de masas y su llegada a México y Chile; la historia y simbología de los videojuegos y sus personajes, su expansión y popularidad en el mundo occidental, las principales empresas de consolas y videojuegos, así como algunas de las estrategias de *marketing* que estas utilizaron para expandir sus productos. Esta parte del libro permite entender la importancia que los videojuegos lograron tener en las sociedades a finales del siglo xx. Un aspecto que quiero resaltar de esta primera parte es la importancia cultural de los personajes de los videojuegos para la cultura digital y el significado que consiguieron arraigar en las generaciones jóvenes de finales del siglo pasado, quizá en dicho sentido el personaje más emblemático sea Mario, de la serie Mario Bros.

La segunda parte del libro aborda, propiamente, el tema central de la investigación. En dichas páginas el autor escribe la historia de la llegada de los videojuegos y los lugares que se constituyeron como espacios de juego en Morelia y Valparaíso. En estos capítulos se contextualiza, para cada una de las ciudades, la manera en que los videojuegos tuvieron que competir con los juegos tradicionales que tenían arraigo histórico. No obstante, cabe señalar que no todos los grupos sociales se adentraron en su uso, por el contrario, algunas personas mantuvieron una férrea oposición a su llegada por el temor al aumento de la violencia como consecuencia de los videojuegos. En los capítulos que aquí se refieren, Rodríguez Herrejón se preocupó por recuperar la voz de los jugadores, quienes narran sus experiencias del juego, los espacios de ocio y la impresión o las transformaciones que estos ocasionaron en sus vidas en tanto jugadores jóvenes.

El estudio comparativo que plantea y desarrolla el autor es pertinente porque la hipótesis sobre las prácticas y los discursos lúdicos homogeneizados en la era digital puede entenderse al conocer cómo los videojuegos implantaron maneras semejantes de divertirse y socializar en dos ciudades que compartían pocas características. Las características urbanas y sociales de

ambas ocurrieron como resultado de la homologación que se dio por el capitalismo y la globalización. Este estudio comparativo engloba una explicación panorámica de un proceso histórico reciente que, de acuerdo con el autor, puede entenderse de una manera regional que también forma parte de un contexto global, en el que, en mayor o menor medida, las sociedades iban adaptando sus prácticas lúdicas digitales a sus prácticas sociales.

Las fuentes de las que se vale el autor para conocer la llegada y adaptación de los videojuegos a Morelia y Valparaíso son variadas. Principalmente, Rodríguez Herrejón revisó la prensa chilena y la mexicana; a partir de la publicidad que se divulgaba en la época se propuso interpretar las representaciones y los discursos que se propagaban para incidir en los posibles usuarios. Sobre todo, el autor destaca que los juegos se publicitaban por medio de sus animaciones más conocidas.

En el mismo sentido, el autor consultó fuentes oficiales que reglamentaron el uso de los videojuegos en ambas ciudades. Lo interesante de los reglamentos como fuente es que le permitieron a Rodríguez Herrejón entender los usos cotidianos de los videojuegos en el espacio público, principalmente dentro de los locales que se adaptaron para ellos; además, así pudo comprender cómo fueron recibidos tanto por la sociedad como por las autoridades municipales. Es decir, a partir de los permisos o las prohibiciones, el autor da cuenta de las percepciones que se tenían acerca de los videojuegos y de los espacios de recreación que se constituyeron a su alrededor (por ejemplo, qué se permitía y se prohibía, y a quiénes).

Finalmente, respecto a otras fuentes, el libro también se vale de entrevistas que el autor realizó tanto a los jugadores como a los prestadores de servicios, quienes encontraron en los locales de juego un medio de subsistencia económica. Entre los últimos, el autor menciona a los dueños de locales o a las personas que se dedicaron a la distribución, la venta, el armado o la compostura de las máquinas. Más allá del valor que inherentemente tienen estas fuentes, me gustaría resaltar que, a diferencia de un sinnúmero de investigaciones que consultan a sujetos de más edad para construir la historia oral, Rodríguez Herrejón entrevistó a sujetos que eran niños o adolescentes en el periodo estudiado. Esto representa un punto de vista novedoso, ya que los jugadores cuentan con una perspectiva que retrata la

evolución de la cultura digital entre las primeras generaciones que tuvieron mayor contacto con los llamados *gadgets*. Me parece importante hacer hincapié en que *Videojuegos y cultura de masas* es un ejemplo de cómo el empleo de fuentes no tradicionales enriquece las investigaciones.

Además de la investigación en sí misma, considero que son dos las aportaciones más significativas de este libro. La primera es que esta obra se posiciona como pionera dentro de la historiografía mexicana y la historia misma de los videojuegos. Estudiar la llegada y la adaptación de los videojuegos en dos ciudades latinoamericanas representa una mirada sumamente novedosa que, sin lugar a dudas, aporta a la historia de la tecnología en dos espacios urbanos que no son representativos por sus avances científicos o sus innovaciones tecnológicas. La postura del autor nos lleva a entender que los estudios de caso, por medio de investigaciones que retratan espacios o procesos periféricos a lo global, contribuyen al conocimiento histórico y a la vez rescatan la historia de procesos que tienden a ser relegados.

La segunda aportación que considero pertinente mencionar está relacionada con la historia contemporánea. La historiografía sobre los procesos desarrollados a finales del siglo xx aún es escasa, por lo que escribir la historia de los videojuegos, su inserción en ciudades pequeñas y su adaptación por parte de grupos sociales constituye un estudio historiográfico pionero que además rescata la voz de actores vivos. Podría decirse que otro de los aspectos vanguardistas de este trabajo radica en estudiar desde una perspectiva histórica un tema que aún está en pleno desarrollo. Con ello no quiero lanzar una crítica al periodo estudiado, más bien, me interesa subrayar la pertinencia de estudiar históricamente procesos recientes e incluso cercanos.

Por último, quisiera reflexionar sobre un tema que se vislumbra dentro de esta investigación, pero sobre el que no se profundiza. Me refiero a la participación de las mujeres como usuarias de videojuegos, lo que parece que queda entre líneas en esta obra. El libro retoma el testimonio de una jugadora, y dicho testimonio despierta la pregunta por las usuarias, sobre todo porque entonces la participación pública de las mujeres iba en aumento; esto lleva a preguntarse cuál fue la manera en que las jugadoras participaron en los espacios lúdicos y de ocio. ❖

