

## EL FIN DE LA TIERRA CONOCIDA. APROPIACIONES CONCEPTUALES DEL MUNDO CULTURAL

ENTREVISTA AL DR. ÁNGEL JOSÉ GARFÍAS FRÍAS.

*Emiliano Aldegani*

(UNMdP, UNLP, CONICET)

*Doctor en ciencias políticas y sociales, Magister en comunicación y Licenciado en ciencias de la comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Profesor asociado de tiempo completo en la misma institución. Ha sido profesor de otras universidades como el SAE y la Universidad de Claustro de Sor Juana. Coordina la comunidad de Investigación La Finisterra en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, cuyas líneas de investigación son: Videojuegos, Tecnologías para la comunicación audiovisual, Comics, Animación y Lucha libre.*



Al ingresar desprevenido a la oficina del grupo de investigación Finisterra en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, sorprende encontrarse con un cuarto totalmente decorado con posters que van desde el Animé, hasta videojuegos como Halo o Resident Evil, y una enorme colección de figuras de acción de Marvel, DC, Star Wars y otros referentes del *mainstream* actual, por supuesto, dentro de sus empaques originales. El juego de contrastes que ofrecen estas imágenes con la escasa decoración del resto del edificio nos indica probablemente que no se trata de algo meramente ornamental. La presencia de estos elementos de la cultura popular en el interior de la oficina de un grupo de investigación hace referencia sin duda a una propuesta que quiere visibilizar y resemantizar el contenido de tales íconos. Con un poco de suerte, el recorrido de esta entrevista su director, el Dr. Ángel José Garfías Frías, podrá proveernos de algunas claves para interpretar esta propuesta.

### **1. Primeramente, sería interesante comentar cómo surge el grupo de investigación Finisterra en el contexto académico mexicano y cuáles son las líneas de investigación sobre las que trabajan actualmente.**

Las industrias creativas han tenido un crecimiento exponencial desde mediados del siglo pasado. Las industrias del comic, animación y videojuegos se han consolidado en diversos países impactando a los usuarios y generando grandes dividendos. Fenómenos más recientes como el desarrollo tecnológico en internet, la globalización, la creación y divulgación de contenidos en todo el orbe, han repercutido en estas industrias dando como resultado toda una generación de consumidores de estos contenidos que tienen gran significación en sus vidas. No obstante, este tipo de industrias creativas han sido a veces tachadas de ser “poco serias” y para un “público infantil”, por lo que no se han consolidado como parte de la agenda de investigación de las instituciones que no las toman en cuenta como un objeto de estudio, a pesar del interés que este tipo de industrias generan en la actualidad.

Por consiguiente, el Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de la UNAM ha creado un espacio de jóvenes investigadores para la discusión académica en relación a estas industrias, con miras a la creación de teorías y metodologías propias para estos fenómenos; dicho espacio responde al nombre de La Finisterra, cuyas cuatro líneas de estudio son: 1. Videojuegos, 2. Animación, 3. Comics, manga y novela gráfica, 4. Deportes y lucha libre.

2. **Se observa en la bibliografía con frecuencia la idea de que uno de los motivos principales del creciente interés de las ciencias sociales por los videojuegos, más allá de su mayor complejidad o impacto comercial, es que la generación para la que han sido más significativos ha llegado a graduarse de la universidad y comienza en cierto sentido a volcar su trabajo de investigación sobre sus intereses. ¿Es posible pensar en un fenómeno parecido en relación al manga, el animé y el espectro general de los fenómenos que trabajan con el grupo?**

Por supuesto, cada uno de estos fenómenos se va ganando especialistas. La animación, el deporte y otros productos culturales que antes eran vistos como entretenimiento ahora son considerados además como elementos que contribuyen a la formación de los ciudadanos y la educación, por lo mismo no es descabellado que haya un estudio de cada uno de estos campos. Por ejemplo, en el caso del anime, Japón reconoce a sus producciones como una de las principales fuentes de valores y defensa de sus culturas, los embajadores japoneses promueven el anime en otros países. Y en el caso del deporte, la situación es la misma.

3. **Actualmente se percibe un crecimiento notable en la cantidad de publicaciones e investigaciones que se desarrollan en torno del videojuego. Tanto en relación al diseño y desarrollo, como en relación con el análisis que las ciencias sociales establecen sobre las diferentes temáticas que abordan, sus dinámicas, la relevancia de sus *playformances*, su potencial narrativo y su capacidad de portar y transmitir contenidos ideológicos. Sin embargo, estos estudios han resultado algo tardíos en relación a la emergencia del videojuego como fenómeno. ¿Qué elementos pueden motivar actualmente esta atención de las ciencias sociales en el videojuego como plataforma interactiva? Y en un sentido más específico ¿Qué es lo que estas investigaciones podrían ofrecer al conjunto de la sociedad?**

Ante la necesidad de comprender los distintos lenguajes contemporáneos propios de aquellos sistemas de expresión que dan pie a los medios audiovisuales animados e interactivos; al tiempo que se da cuenta en profundidad del impacto y las consecuencias culturales que potencializan al interior de comunidades tanto físicas como virtuales y campos de la sociedad (artísticos, educativos, empresariales, etc.), surge La Finisterra, Comunidad de Investigadores de Videojuegos.

Actualmente, alrededor del mundo existen diversos centros de investigación, así como grupos de estudio los cuales, desarrollados al interior de entidades académicas universitarias, buscan comprender, analizar y desarrollar teoría sobre el videojuego, así como las múltiples industrias culturales emparentadas con esa tecnología.

DIGRA, ISAGA, GEEK STUDIES, GAME STUDIES, por mencionar algunas asociaciones y grupos de trabajo sobre videojuegos y audiovisuales interactivos, reúnen estudiosos e investigadores de distintas partes del mundo para ahondar desde distintas disciplinas científicas respecto a estos novedosos y cada vez más crecientes objetos de estudio.

Dichos espacios, conscientes de la cada vez más amplia aceptación social de videojuegos, anime japonés (cómic y demás productos propios de la cultura *geek*) y de su cada vez más amplio posicionamiento en términos de introducción al interior de mercados internacionales, han centrado su mirada en ellos comprendiendo que son objetos culturales de gran valor para la humanidad.

Los videojuegos y sus diferentes industrias emparentadas son bienes simbólicos que resultan ser producto de la cultura visual digital contemporánea y ellos mismos son cultura simultáneamente: cada vez más se vuelven en referente directo y motivo de exposición dentro de espacios artísticos y culturales a la vez que se les observa como dispositivos tecnológicos de gran utilidad para campos como la medicina y la ciencia.

Ahora bien, la región latinoamericana, y principalmente México, resulta ser una de las zonas más fructíferas para la industria de éste tipo de bienes simbólicos. Nuestro país es uno de los mayores consumidores de videojuegos a nivel mundial y, paradójicamente, resulta ser también uno de los países con escasa investigación en la materia con respecto a otras latitudes, las cuales desde ya han implementado centros de investigación para intervenir en la materia. Por esta razón entendemos que era necesario crear espacios para la investigación en estos temas.

**4. El debate inicial entre lo que se han denominado estudios ludológicos del videojuego y los estudios narratológicos ha sido dejado de lado por referentes importantes en la materia por considerar que no existe tal escisión entre la dimensión lúdica del videojuego y su potencial narrativo. Sin embargo, pueden observarse diferencias notables en las perspectivas de análisis que abordan al videojuego como una forma de estructura narrativa que surge en el desarrollo de las narrativas multiformes o intertextuales, y los enfoques que piensan al videojuego como una forma particular de juego, cuya historia y desarrollo forma parte de la historia de los juegos en general. Puede pensarse inclusive como un tercer grupo a aquellas investigaciones que toman como antecedente más claro del videojuego al cine, y abordan la experiencia videolúdica como una variante del lenguaje audiovisual.**

**Incluso cuando puede resultar difícil, sino infructuoso, negar la interacción entre estas diferentes perspectivas y dimensiones en el videojuego, resulta al mismo tiempo difícil de articular un marco conceptual que pueda caracterizar un fenómeno que se piensa en simultáneo como la continuidad o la evolución de fenómenos tan disímiles como el cine, el Pinball, el ajedrez, el deporte, las novelas intertextuales, el videoclip, etc. ¿Qué estrategias se perciben en la investigación teórica para generar un marco conceptual capaz de abordar un fenómeno con la complejidad que presenta el videojuego desde una perspectiva formal? ¿Es un momento en el que las teorías comienzan a circunscribirse a la especificidad del videojuego como lenguaje audiovisual o todavía se percibe la necesidad de señalar y explorar el modo en el que la experiencia videolúdica se vincula y se encuentra atravesada por elementos que han sido hasta ahora abordados de manera aislada por múltiples disciplinas?**

El punto de vista teórico contemplado al interior de *La Finisterra* para el abordaje a los videojuegos comprende cuatro ejes conceptuales que se cruzan entre sí. El primero de ellos son las Formas Simbólicas. Dichas formas son *acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos* (Thompson, 1998: 203). Se trata de expresiones que se enuncian y que buscan determinado fin.

Para comprender esta noción cabe rescatar los supuestos contenidos al interior de la obra *Ideología y Cultura Moderna*, escrita por John B. Thompson en 1998 por la UAM Xochimilco. Dicho autor asegura que las formas simbólicas son unidades (que bien pueden ser cualquier tipo de acción, objeto o expresión, e incluso productos mediáticos) que en su conjunto conforman la cultura de las sociedades: *Un amplio campo de fenómenos significativos, desde acciones, gestos y rituales, hasta los enunciados, los textos, los programas de televisión y las obras de arte* (Thompson, 1998: 205).

Otro eje que articula la parte teórica es la cultura. A partir de las formas simbólicas se articula éste último concepto. Clifford Geertz en su obra *La interpretación de las culturas*, (1997) editada por Gedisa en Barcelona asegura que la cultura es una urdimbre o tramas de significaciones que el hombre mismo ha tejido y en las que se encuentra inserto. Los seres humanos designamos significados arbitrarios a las acciones, objetos, prácticas y en general a la realidad para movernos en ella. Se trata de una trama de símbolos puestos en relación tales como expresiones, acciones, objetos y que le sirven al ser humano para moverse en sociedad.

Un tercer eje será el “habitus” y las prácticas culturales, ambos conceptos directamente relacionados con las formas simbólicas y la cultura. Pierre Bourdieu en su libro *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, de editorial Taurus en Madrid (1998) afirma que Habitus es la cultura objetivada, es

decir, hecha cuerpo. Se trata de la apropiación e incorporación de esquemas culturales generativos a partir de los cuales los sujetos perciben el mundo y actúan dentro de él.

Asimismo, en el mismo libro Bourdieu asegura que la cultura se va aprendiendo mediante el cuerpo conformando así un conjunto de cualificaciones que se acumulan formando aptitudes, percepciones o *Capitales Culturales* únicos en cada sujeto. Entonces, el *habitus* es la forma fundamental de *capital cultural* ya que está ligado al cuerpo y supone una incorporación mediante la experiencia y la socialización.

El último de los ejes conceptuales comprendidos aquí son las Industrias Culturales. Se trata de *un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares, industriales, productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas con un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social* (Zallo, 1988: 26).

De esta óptica, la industria del videojuego debe ser comprendida como productora de mercancías para un público tanto masivo como global, donde uno de sus principales sustentos es precisamente el desarrollo e inversión en recursos de alta tecnología, y por otro, la creación de bienes simbólicos para el consumo, valoración y reproducción social.

La perspectiva metodológica con la que trabaja al interior de La Finisterra es de orden cualitativo, poniendo especial énfasis en el abordaje de tipo hermenéutico. Sin embargo, son bien recibidas aquellas propuestas metodológicas cuantitativas y mixtas.

Por estas razones, consideramos que la discusión entre narratología y ludología no tiene sentido, y lo que importa es ver al videojuego como un producto cultural donde caben más conceptos de análisis.

**5. Siguiendo las propuestas de autores como el español Carlos Scolari se advierte que el instrumental teórico utilizado para comprender los cambios en la cultura de masas ha sido puesto en jaque a partir de la emergencia de las nuevas tecnologías. Una gran parte del trabajo del Grupo de Investigación Finisterra consiste en afrontar el desafío que comportan las nuevas plataformas interactivas y sus puntos de contactos con tradiciones populares. ¿Cuáles son los elementos que surgen con la emergencia de lo virtual que se perciben en el trabajo académico? Y a su vez ¿Cuáles son los vínculos que se observan entre la dimensión virtual y las expresiones concretas de la cultura popular?**

El nombre de La Finisterra, significa “el final de la tierra conocida”, y como tal, pretende profundizar y hacer investigación en temas que no se han explorado, como son todas estas industrias culturales. El objetivo es ambicioso, pero La Finisterra pretende a través del debate, asesorías y discusión en un espacio físico y digital a manera de comunidad, incorporar a nuevas generaciones de investigadores al estudio de eso que los apasiona y que en ocasiones se circunscribe bajo el concepto de lo “Friki”, término que se usa para designar al aficionado del comic, manga, anime, videojuegos y todas estas industrias creativas relacionadas.

En nuestra labor también está comprender los cambios que se dan en el consumo y producción de contenidos, e ahí que las TICS y la transmedia sean temas que nos interesan y en los cuáles podemos profundizar. Además, nuestra estrategia en redes nos ha permitido divulgar lo que hacemos de una manera más completa que a través de canales tradicionales.

La sede virtual es el grupo en facebook: [www.facebook.com/groups/lafinisterra](http://www.facebook.com/groups/lafinisterra). A partir de este espacio en redes sociales pueden informarse de los eventos que tendremos a lo largo del año, y se pueden vincular a nuestro canal de youtube donde subimos el video de las mesas de análisis que hemos hecho. Así pueden estar al tanto de todas nuestras actividades pasadas y futuras, además de que es el punto de contacto con los alumnos o investigadores para compartir información o solicitar ayuda con la elaboración de tesis en la materia.

- 6. En la actualidad se ha observado un enorme impacto a partir de la difusión de determinados juegos de realidad alternativa o realidad aumentada asociados a íconos culturales de ya populares como el *Pokemon Go* (Nintendo, 2016), u otras plataformas similares como *Ingress* (Niantic, 2012). Estas nuevas plataformas que funcionan en general a partir de dispositivos de localización de GPS generan nuevas formas de interacción entre la localización real y la localización en el marco de ficción del que participa el jugador, lo que genera un efecto visual algo inquietante para los observadores que no participan de este marco de realidad aumentada. ¿Qué posibilidades presenta esta interacción entre el entorno digital y la localización real del usuario para la construcción, por un lado, del entorno de juego, pero por otro lado para la construcción del espacio en el que nos desplazamos como individuos sociales?**

La realidad virtual, la realidad aumentada y la geolocalización serán una de las principales tendencias para la construcción de propuestas de información y entretenimiento a mediano y corto plazo. Esto sin duda cambiara la manera de relacionarnos, de recibir publicidad y de experimentar nuevas formas lúdicas. Sin duda es una apuesta muy interesante, que quizá tenga unas primeras etapas experimentales, pero después se puede convertir en tendencias para la mayor parte de la gente. Lo cierto es que cineastas comenzarán a experimentar en ella con cortometrajes y en general cada una de las áreas de entretenimiento voltará a verlas y hacer trabajos.

El caso de Pokémon GO muestra un éxito tan inesperado que hizo que el sistema se trabara y no pudieran desarrollar nuevas modalidades por corregir los errores y el sistema se sobresaturó.

- 7. Antes de terminar no quisiera dejar de lado la cuarta línea de investigación del grupo, vinculada al deporte y en particular a la lucha libre, que sin duda es uno de los íconos que con más claridad nos remiten a la cultura popular mexicana, aunque han sido incluso reapropiados en diferentes países bajo formatos similares. Más allá de la pertenencia nacional, que probablemente no sea un factor menor en este punto, cuáles son los aspectos de la lucha libre que son objeto de análisis del grupo, y que elementos ofrece el fenómeno para una perspectiva humanística.**

Sobre la lucha libre es uno de los temas más interesantes dentro del grupo, pues es un producto que resalta los valores culturales de México. Mientras que, en las demás industrias, la participación es limitada; en el caso de la lucha libre, México es uno de los países que se puede sentir orgulloso de haber participado como máximo exponente del género. Y por lo mismo es un tema que se pretende estudiar en todos los medios, ya sea cine o televisión, la lucha libre es un componente cultural fundamental para México.