



Televisión y videojuegos: similitudes y diferencias

Diego Levis

Jugar a videojuegos y ver televisión están entre las actividades de ocio preferidas por niños y adolescentes de todo el mundo. Ambos forman parte del sistema mediático y en repetidas ocasiones padres, docentes y algunos especialistas utilizan criterios semejantes para valorarlos, como si ver televisión y jugar a videojuegos fueran actividades de la misma naturaleza.

La confusión tiene su origen en el hecho de que ambos medios ofrecen imágenes sonoras en movimiento a través del televisor (en el caso de las videoconsolas) o de otras pantallas electrónicas similares. Además, la televisión (y el cine) y los videojuegos comparten e intercambian un número creciente de personajes, escenarios y argumentos narrativos. Así, es habitual encontrar series de televisión basadas en videojuegos y videojuegos que son adaptaciones de películas y programas televisivos. A esto se le añade el uso común que hacen ambos medios de las técnicas de generación de imágenes por computadora que tiende a acercar visualmente los videojuegos a muchos programas de televisión, en particular los destinados al público infantil. Sin embargo, a pesar de estas similitudes existen diferencias fundamentales entre mirar televisión y jugar con videojuegos.

- a) Actividad/pasividad: Los videojuegos, a diferencia de la televisión, son un medio activo. Si exceptuamos la posibilidad de cambiar de canal o de modificar el contraste, el color y el volumen de la emisión, los televidentes no tienen prácticamente ningún control sobre el desarrollo de lo que sucede en la pantalla. Los videojuegos, en cambio, han sido el primer medio en combinar la

multiplicación de estímulos y el dinamismo visual de la televisión con la participación activa del usuario.

A diferencia de la televisión, los videojuegos permiten modificar el desarrollo de la acción que aparece en la pantalla. Esta capacidad, a la que se conoce como interactividad, involucra al jugador en el desarrollo de la escena que está mirando, tendiendo a desaparecer la distinción entre espectador y protagonista del juego. De modo tal que para que la acción del juego siga su transcurso resulta imprescindible que el jugador asuma personalmente la ejecución de las acciones necesarias para ello a través del control directo del personaje (o personajes) representado en el juego.

- b) Concentración: A diferencia de la televisión cuya recepción no requiere un esfuerzo especial de concentración, la mayor parte de los videojuegos obligan a mantener la atención en la pantalla durante el transcurso de la partida. Cualquier pequeña distracción puede significar la inmediata pérdida del juego.

En tal sentido se puede hablar de mirada débil y mirada fuerte.

- c) Modos de Participación: Jugar a los videojuegos es una actividad que cada usuario o grupo de usuarios realiza individualmente ante una pantalla. Aún en los juegos en red, se trata de una actividad circunscripta a un grupo más o menos grande de personas que participan en la misma partida y en cuyo desarrollo cada uno de ellos tiene una incidencia directa. La televisión, en cambio, permite una recepción colectiva, sea en el ámbito familiar o comunitario (bares, escuelas, centros cívicos, etc). Mirar televisión implica, además, compartir un mismo contenido con un número alto de personas situadas en diferentes lugares, quienes ven simultáneamente una misma emisión sobre cuyo desarrollo no tienen ningún tipo de participación¹.

¹Los cientos de millones de espectadores que siguen simultáneamente y en directo la retransmisión televisiva de los grandes eventos deportivos, como una olimpiada o un mundial de fútbol son un ejemplo paradigmático del alcance que tiene este fenómeno.

- d) Simulación y realidad: La televisión muchas veces se atribuye el papel de espejo de la realidad. En ocasiones la transmutación se completa y la televisión se convierte en la Realidad, así, con mayúsculas. Los videojuegos, por el contrario, asumen plenamente su naturaleza lúdica. Una naturaleza que gira alrededor de dos coordenadas fundamentales: la fantasía y la simulación.

Como hemos visto, ver televisión y jugar a videojuegos, a pesar de su aparente similitud, son actividades de distinta naturaleza. El hecho de que compartan aspectos tecnológicos y, en repetidas ocasiones, también universos estéticos y narrativos hace que muchas veces se olviden las notables diferencias que existen en los modos de acceso, uso y recepción de ambos medios, reseñadas a lo largo de las líneas anteriores. La clave reside en recordar que la televisión se mira y a los videojuegos se juega y jugar implica decidir y actuar.

Dr. Diego Levis

marzo 2005