

Ocio valioso y The King of Fighters en México

Valuable Leisure and The King Of Fighters in Mexico

Mario López Ledezma
Lic. Filosofía, UACH
zero.mario.lopez@gmail.com
Artículo recibido: 27/08/24
Artículo aceptado: 04/11/24

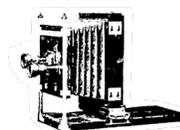
Resumen

En el presente artículo se busca partir del concepto de ocio valioso, según Manuel Cuenca en su libro homónimo, para estudiar la introducción y popularidad de la franquicia *The King of Fighters* (KoF) en México. La finalidad es afirmar al videojuego como un fenómeno de ocio valioso gracias a sus dimensiones positivas, tales como: una forma de diversión, una excusa para la convivencia o su impacto cultural en la región. Un primer momento estudia la llegada de la franquicia de *King of Fighters* a México, su impacto y como se experimentaba. La segunda sección trata sobre el concepto de ocio valioso, sus características, coordenadas y dimensiones. El tercer apartado ubica el modo en que se experimentó *The King of Fighters* en México dentro de la conceptualización del ocio de Cuenca. Lo cual permitirá indicar que, si bien existe el potencial para que el videojuego sea una forma de ocio valioso, esto depende tanto de factores subjetivos como objetivos complejos. De este modo, se abona a las investigaciones actuales sobre ocio digital, en cuanto aplica conceptos del ocio en condiciones y manifestaciones concretas.

Palabras clave: Videojuegos, Cultura popular, Ocio digital, Juegos de lucha, Maquinas arcade.

Abstract

In the present work, the introduction and popularity in Mexico of *The King of Fighters* franchise are studied using the concept of valuable leisure, as explained by Manuel Cuenca in *Ocio Valioso*. The purpose is to identify the videogame as a manifestation of valuable leisure, thanks to its positive possibilities, such as: being a mean of entertainment, being an excuse to socialize or having a big cultural impact in the country. The work starts by discussing the arrival of the video game franchise in Mexico, the ways it was experimented and its impact. Later, the concept of valuable leisure, its characteristics, coordinates and dimensions are examined. Lastly, the idea of valuable leisure will be used to interpret the way *The King of Fighters* was experimented in Mexico. This will allow to assert that, while the video game has the



potential to be a form of valuable leisure, it depends of complicated, subjective and objective factors. In this manner, the work helps the current research in digital leisure, because it applies the concepts of leisure in specific conditions and manifestations.

Keywords: Videogames, Popular culture, Digital leisure, Fighting games, Arcade machines.

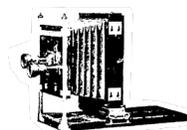
Introducción

Desde la introducción de los videojuegos de pelea o lucha en México, alrededor de la décadas de 1980 y 1990, han sido uno de los géneros más populares en el país. En la actualidad, es común encontrar varios participantes mexicanos en torneos internacionales, como *Evolution Championship (EVO)*. En específico, se debe mencionar la franquicia *The King of Fighters (KoF)* como uno de los exponentes más importantes del género de lucha dentro de la región. Esto es porque: 1) sobresale por su popularidad e influencia cultural. 2) Los videojuegos de la franquicia tenían una mayor distribución tanto en copias ilegales como legales. 3) La presencia de la franquicia en los centros de arcade, antes que en consolas privadas, facilitaba el acceso a la población mexicana; pues era más económico y grupos más grandes podían disfrutar del juego.

En el presente artículo, entonces, se busca partir de la conceptualización de Manuel Cuenca en su obra *Ocio valioso*, para estudiar las dimensiones positivas del videojuego *The King of Fighters* en México, con la finalidad de comprenderlo como una forma de ocio valioso. Para lograr esto, el primer apartado estudia la introducción de la franquicia de *KoF* a México, los modos en que se experimentaba el videojuego en el territorio y su impacto. Después, el concepto de ocio valioso es analizado a partir de las características de la experiencia del ocio, sus coordenadas y dimensiones. En posterior, la conceptualización del ocio de Cuenca es aplicada a la manifestación de *KoF* en México. Por último, se concluye que el videojuego tiene el potencial para ser considerado una forma de ocio valioso, pero depende de factores subjetivos (el gusto y la práctica del individuo), como objetivos (las condiciones sociales y materiales en las que se juega).

De este modo, para el objetivo aquí propuesto, aunque existen otros géneros de videojuegos y franquicias relevantes en México, solo serán relevantes los videojuegos de lucha de manera general y *KoF* de manera particular. Además, el estudio se centrará en la introducción de *Kof* a Mexico y su aumento en popularidad, lo que centra el análisis en el periodo de 1990 hasta los primeros años de la década del 2000. Por lo que no se comentarán las tendencias actuales¹.

1 Si se desea conocer estadísticas de la industria de los videojuegos en México, la distribución de los jugadores o algunas franquicias populares hoy en día, se recomienda: Arteaga, Alberto. "Industria de Videojuegos en México en 2020". The competitive intelligence unit, 2022. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>



1. *The King of Fighters* en Mexico

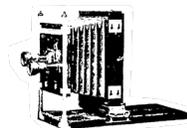
Los inicios de la historia de los videojuegos en México cuentan con escasa documentación². Esto se puede atribuir, en parte, a la falta de interés profesional por documentar el fenómeno y, en parte, porque la introducción de los videojuegos a México está ligada, en gran medida, con el mercado negro (piratería) y el mercado gris (tráfico y contrabando), antes que con el mercado legítimo (Cervera y Quesnel, 346). Así, se carecen de datos concretos al explorar el tema, no obstante, es posible entender el contexto gracias a entrevistas y recolección de información oral. Tal es el caso del artículo sobre los videojuegos en México de Cervera y Quesnel, dentro de *Video Games Around the World*. En este trabajo, los autores explican que las consolas de uso doméstico se introdujeron al país hasta 1980, pero solo fueron accesibles hasta la segunda mitad de 1990, por lo que la mayoría de los videojugadores mexicanos se encontraban en los centros de arcade (Cervera y Quesnel, 348). Asimismo, el periodista John Learned añade que las arcadías sirvieron como un centro cultural para jóvenes de distintas clases y zonas del país, los cuales podían tener acceso a videojuegos con sólo 25 o 50 centavos³, a diferencia de las consolas caseras que solían ser accesibles sólo para las clases más altas y de zonas urbanas (Learned, “Why *King of Fighters*...”). De este modo, se puede afirmar que durante el periodo de 1980 hasta inicios de los años 2000 la población de video jugadores se concentraba en los centros de arcade.

Entre los géneros de videojuegos más populares en México, se encuentra el género de lucha. Este se suele caracterizar por ser una competición donde solo puede haber un ganador: ya sea al tener un jugador (o varios) contra la computadora (CPU) o dos jugadores (o más) combatiendo entre sí. De este modo, este género, más que otros, demanda el conocimiento y habilidad del jugador para poder desarrollar sus diferentes mecánicas, tales como: el encadenar ataques (combos), realizar movimientos especiales, evitar el daño del contrincante, etc. Incluso es posible afirmar que aquellos que no conocen las mecánicas del juego, no pueden jugar, como lo ejemplifican las “victorias perfectas” (el ganador vence a su oponente sin recibir ningún daño) o los infames “combos infinitos” (una serie de ataques rápidos que dejan al contrincante incapaz de contraatacar, defenderse o moverse).

Cervera y Quesnel afirman que, tal vez, la afición de la cultura mexicana con la lucha libre es la causa de que el género sea, desde 1980 hasta la actualidad, uno de los más populares en el territorio (Cervera y Quesnel, 348). Por su parte, el

2 No obstante, por mencionar algunos, se pueden tomar en cuenta: Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. “México”. *Video Games Around the World*, editado por Mark J. P. Wolf, MIT Press, 2015, pp. 345-359; González Seguí, Hector O. “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”. *Comunicación y Sociedad*, núm. 38, 2000. pp. 103-126; o Garfias Frías, José Á. y Roberto C. Rivera Mata. “La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos 160, 2022. p. 127-137.

3 Si bien esto variaba según el año y el lugar, el dato sirve para indicar que el costo monetario era bastante bajo.



periodista de videojuegos José M. Saucedo atribuye la popularidad del género al gusto del mexicano por la competencia (Olicón, “*The King of Fighters* y su arraigo en México”). De cualquier modo, lo cierto es que el género de los videojuegos de pelea es uno de los más populares en el país y es, por lo tanto, relevante estudiarlos.

The King of Fighters surge por primera vez en 1994 y es uno de los primeros videojuegos en plantear el concepto de utilizar personajes de distintas franquicias, como *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, dentro de un mismo juego. Asimismo, *KoF* es diferente de otras franquicias del momento, como *Street Fighter II*, porque se realizan peleas con equipos de tres personajes. Además, introdujo más mecánicas que recompensan al jugador habilidoso y presentaban más pantallas, e ilustraciones, para contar la historia y motivación de los personajes. De este modo, el jugador tenía acceso a más personajes por una moneda, se planteaba un ambiente competitivo y una motivación para mejorar con el fin de seguir jugando. Por estas características, la franquicia ganó gran popularidad y se ha convertido, hasta la actualidad, en las más jugadas, al menos dentro de México, tal como lo afirman los periodistas como Cervera, Quesnel, Olicón y Learned⁴.

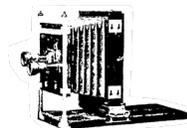
El impacto del videojuego y su ambiente competitivo también puede ser apreciado por términos coloquiales de los videojuegos como “la reta”. En el caso de *KoF*, la reta era llevada a cabo al desafiar a un jugador, ya sea por sorpresa o mediante acuerdo previo, cuando este aún se encontraba en una partida contra la computadora. Pues el ganador podía conservar el total de créditos (monedas) introducidas en la máquina y podía continuar el juego contra la computadora en sus distintas modalidades⁵. Gracias a estas mecánicas, los juegos tipo arcade y de lucha fomentaban los encuentros esporádicos con otros jugadores con el fin de determinar quién era el mejor; al mismo tiempo que fungían como una excusa para la socialización y la convivencia.

Otro motivo para la proliferación de las máquinas de arcade de *KoF*, son las características del hardware. La franquicia pertenecía a las máquinas de arcade Neo-Geo, en donde los juegos eran almacenados en cartuchos individuales. De este modo, los dueños podían cambiar de juego con solo cambiar de cartucho, a diferencia de otros sistemas que implicaban comprar una máquina de arcade distinta. Además, como explica John Learned, los ROMs⁶ de Neo-Geo y *KoF* eran más fáciles de manipular y, por lo tanto, era más sencillo generar copias y piratería de estos juegos. (Learned, “*Why King*

4 En específico se puede revisar: Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. “México” en *Video Games Around the World*; Olicón, Ernesto. “Feature – *The King of Fighters* y su arraigo en México”; Learned, John. “*Why King Of Fighters* Dominates Latin America’s Fighting Game Scene”. Todos presentes en las obras citadas.

5 Otro aspecto común de los videojuegos de lucha es la presencia de distintas modalidades. Desde los clásicos “jugador contra CPU” o “jugador contra jugador”, hasta los modos “historia” o “arcade”, donde se combate contra la computadora, con una progresión constante de dificultad, hasta que se llega al final donde se revela parte de la narrativa del juego y los personajes.

6 Abreviación de *Read Only Memory*, en este caso hace referencia a los datos, o *software*, vinculado con el juego dentro de los cartuchos físicos.



of Fighters...” en línea). Así, el videojuego de *KoF* además de ser popular y llamativo, era más fácil de conseguir y distribuir por tanto medios legítimos como ilegítimos.

Ahora bien, el fácil acceso y popularidad de *KoF* tuvo varios efectos en la cultura mexicana de la época, tales como: 1) la realización de eventos oficiales y fiestas cada vez que una nueva versión del juego era lanzada al mercado, donde los fans podían vender ilustraciones, disfrazarse de sus personajes favoritos o convivir con otros. 2) La presencia constante de México en los torneos internacionales de videojuegos de pelea como *EVO*. 3) El desarrollo de campeones mexicanos en torneos, como Antonio Medrano en 2010, Armando Velazquez y Cesar García en 2012 (Cervera y Quesnel, 348). Lo cual indica la presencia de comunidad, superación y desarrollo de los videojugadores alrededor del juego. Por último, se puede mencionar la introducción de personajes mexicanos dentro del mismo videojuego, tales como Ramon, Angel y Tizoc. Donde se rumora que Angel fue introducida gracias a que el desarrollador mexicano, Angel Torres, ganó unas partidas privadas contra el equipo desarrollador de *Rage of the Dragons* en Osaka, Japón (Learned, “Why King of Fighters...”). Aunque no hay pruebas concretas de esto último, la existencia del rumor indica que la relación entre *KoF* y la región de México es tan significativa, que es posible pensar que el país influyó en algunas de las decisiones creativas del videojuego y sus desarrolladores.

2. Ocio valioso según Manuel Cuenca

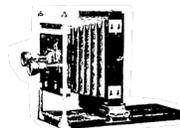
El ocio es, según Cuenca:

Todo aquello que las personas realizamos de un modo libre y sin una finalidad utilitaria si no, fundamentalmente, porque disfrutamos con ello.

El ocio no es un tiempo, ni unas actividades que se denominan así, sino una acción personal y/o comunitaria que tiene su raíz en la motivación y la voluntad (*Ocio Valioso* 83-84).

Se entiende, entonces, que el ocio es una vivencia compleja que implica motivaciones y gustos personales, pero también dimensiones comunitarias. Al mismo tiempo, la cita anterior indica una característica que distingue el trabajo de Cuenca de otros estudios del ocio. Esto es, la consideración del ocio no como un tiempo⁷, sino como una forma de vivencia que depende del sentir personal y subjetivo de quien lo practica. Para complementar, se puede retomar que, para el autor, el ocio es: “una experiencia humana integral, es decir, total, compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales)” (Cuenca, *Aproximación multidisciplinar a los estudios del ocio* 14). A partir de

7 Para los propósitos de este trabajo también se distingue entre tiempo libre y ocio. Se retoman las palabras de Sebastian de Grazia para explicar esta diferencia: “Trabajo es antónimo del tiempo libre. Pero no del ocio [...] Tiempo libre se refiere a un modo especial de calcular un tipo especial de tiempo. Ocio se refiere a un estado, una condición del hombre, que pocos desean y menos alcanzan” (7-8; traducción propia). Así, el tiempo libre es el tiempo medible opuesto al trabajo, y el ocio un tipo de experiencia dentro del tiempo libre.



estos comentarios se tienen las siguientes características del ocio: que es un tipo de experiencia compleja, libre, no-utilitaria, autotélica y realizada por gusto, esto último con base en el sentir de un individuo o una comunidad.

Para poder estudiar y clasificar distintas experiencias del ocio, Cuenca propone identificar cuatro coordenadas: el ocio autotélico, el exotélico, el ausente y el nocivo. Las primeras dos se explican del siguiente modo:

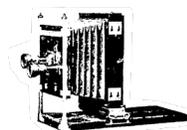
El ocio autotélico se corresponde con las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, sin una finalidad utilitaria. [...] El ocio exotélico ve en su práctica un medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo (14).

Estas dos coordenadas son, al mismo tiempo, las direcciones positivas del ocio, pues tienen consecuencias benéficas para quien las vivencia, ya sea porque el sujeto que las practica puede divertirse y descansar, o bien porque le permiten aprender, desarrollarse o generar alguna ganancia. Se ha de añadir que, para Cuenca: “el ocio autotélico es el referente de todo ocio positivo y de desarrollo humano” (*Ocio valioso* 165). Por lo tanto, toda forma de ocio realmente benéfico ha de ser autotélico.

Después se encuentra el ocio ausente, que se define como: “la carencia de ocio, una vivencia en la que el sujeto percibe como un mal el tiempo sin obligaciones” (*Aproximación...* 14); esta coordenada se puede equiparar con el aburrimiento, el tedio o la pérdida de sentido. Mientras que el ocio nocivo son las experiencias en: “la ausencia de libertad (personal o social), de satisfacción (en el sentido de satisfacción interna) y gratuidad (referida a fin en sí mismo)” (Cuenca, *Ocio valioso* 165). A partir de esto, se puede entender que las últimas dos coordenadas son negativas, pues dañan al individuo o la sociedad. Es, entonces, gracias a estas cuatro coordenadas que es posible entender que no toda actividad que se realiza por ocio, ha de ser positiva o benéfica.

Además, Cuenca explica que: “una experiencia de ocio valiosa ha de serlo subjetivamente y objetivamente. El ocio valioso pone el acento en los valores positivos y en las experiencias satisfactorias con potencial de desarrollo personal y social” (89). La experiencia de ocio es subjetiva porque depende de los gustos personales, el contexto y capacidades del individuo. Objetiva porque busca pensarse desde indicadores de bienestar individual y social, como la salud, las condiciones materiales del entorno, entre otras. Asimismo, se debe añadir que el ocio: “no solo tiene su medida en las sensaciones y puntos de vista personales, sino también en los indicadores de satisfacción social que muestran si es una opción accesible a todos los ciudadanos” (116). De esta manera, el ocio valioso es individual porque depende de la vivencia de la persona, pero también es comunitario porque tiene como necesaria una base social. A partir de esto, se puede entender que el ocio valioso es, sobre todo, un ideal al que se aspira.

El ideal está relacionado a la siguiente cita de Cuenca, donde propone que el ocio valioso: “es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de

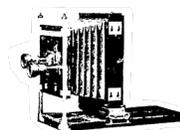


las experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social” (87). De esta manera, el ocio valioso ha de trascender el mero descanso y diversión, pues debe presentarse en relación con valores sociales benéficos como el desarrollo humano tanto individual como social. Lo cual se explica cuando el autor afirma que: “las referencias a la felicidad, el bienestar o la satisfacción son percibidas, en cualquier caso, como algo positivo, tanto para quienes experimentan dichas emociones como desde el punto de vista del desarrollo humano” (102). Por lo tanto, el ocio valioso, además de las características básicas de ser una experiencia libre y autotélica para el descanso y diversión, también ha de formar parte del desarrollo humano individual y social, al promover la felicidad y bienestar de quienes lo practican.

El ocio tiene distintos modos de manifestarse y ser experimentado, no obstante, Cuenca menciona cuatro referentes que lo convierten en una experiencia humana valiosa: el ocio activo, sustancial, creativo y solidario. Para empezar, se dice que: “el ocio activo es aquel en el que te implicas, con el que reaccionas y pones algo de ti” (118); este es preferible a lo pasivo, donde solo se consume contenido. A esto se añade que, para una experiencia valiosa, también es necesaria constancia, práctica y progreso, pues el: “ocio sustancial no se alcanzan por el mero hecho de despertar un interés, sino que requieren un cultivo posterior” (122). En tercer lugar, está la referencia creativa (en el sentido más amplio de la palabra), como la posibilidad de crear y brindar nuevos puntos de vista, así: “Un ocio creativo es un ocio automotivado, consciente, activo, complejo y lúdico. La persona con mentalidad lúdica no tiende a degradar las realidades del entorno, sino, al contrario, a incrementar su valor y sentido” (125). El último punto de referencia, retoma la importancia de la base comunitaria que se mencionó antes: “El ocio solidario es un ‘ámbito de encuentro’ que hace posible el diálogo, la apertura y el enriquecimiento personal y social” (126). Así, el ocio será más valioso en medida que atiende a estos puntos de referencia, y pierde su valor en cuanto se aleja de ellos.

A partir de lo mencionado, se puede afirmar la parte activa del ocio ayuda al desarrollo humano en cuanto implica (y exige) participación y cambios en el individuo, a diferencia de aquellas prácticas donde el entretenimiento es consumido de manera pasiva y superficial. Además, la referencia a lo sustancial indica que el ocio valioso se presenta en diferentes grados de intensidad, disciplina y sistematización. Asimismo, las referencias creativas y solidarias del ocio muestran la importancia de agregar valor a las actividades y los ambientes, a través del contacto con otras perspectivas y personas.

Para terminar esta sección, resulta útil estudiar algunos criterios que permiten identificar una experiencia de ocio. A partir de Cuenca, este tipo de vivencia presenta los siguientes rasgos: Se tiene como marco de referencia la persona; hay un predominio emocional, pues responde a la sensibilidad y la afición; se hace por libre satisfacción, no por deber; se integra en los valores y modos de vida de quien practica el ocio; se experimenta como un proceso, no como un evento aislado; tiene distintos niveles de intensidad; implica distintos niveles de conocimiento; entre más arraigada sea la práctica



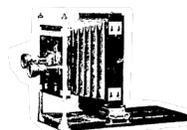
del ocio, demandará más calidad; y requiere una formación (133). De esta manera, la experiencia del ocio ha de generar respuestas emocionales, de distintas intensidades, a lo largo de un proceso continuo. Esto también apunta a que las experiencias del ocio presentan diferentes grados de arraigo en la persona, en el sentido de que puede realizarse de manera casual y con conocimientos superficiales, o dejarse llevar y poner un esfuerzo constante para desarrollar las habilidades y conocimientos. Estos criterios, entonces, permiten identificar la experiencia del ocio en distintas actividades.

3. *King of fighters* como ocio valioso

La pregunta por contestar, entonces, se puede formular como; ¿Puede la introducción de *KoF* a México ser considerado como un fenómeno de ocio valioso? Para responder, primero es necesario identificar a los videojuegos en general como una forma de ocio. Esto es sencillo, pues los videojuegos, en cuanto juego, cumplen con ciertas características del ocio solo por su naturaleza. Como comenta Garfias Frías: “La diferencia entre los videojuegos y cualquier otro tipo de programa de computadora es su carácter lúdico, lo que quiere decir que el objetivo principal será tratar de superar retos en relación con reglas establecidas” (160), a lo cual añade más adelante: “El juego como acción libre es una actividad desinteresada que se realiza sin presión, pues a nadie se le obliga a jugar un videojuego” (160). Por lo tanto, porque el videojuego es una forma de juego, cumple con los rasgos básicos de una experiencia de ocio: es una actividad libre y autotélica que se realiza por gusto personal en busca de diversión. Lo que distingue al videojuego de otras actividades lúdicas (además del prefijo “video”), es que: “[...] el videojuego no permite hacer otra cosa más que poner toda su atención en el mismo [...]” (160). En consecuencia, es un tipo de juego que se define por su carácter digital y activo.

Los videojuegos de lucha requieren de conocimiento, habilidad, esfuerzo y perseverancia si se desea competir con otros o, incluso, contra la computadora. La diferencia con otros géneros es que, en el videojuego de luchas, la habilidad y conocimiento son un requisito inscrito en las reglas. En efecto, aquel que no pueda desarrollar las mecánicas básicas del videojuego (ataque, bloqueo, combos, etc.), corre el riesgo de no poder realizar movimiento alguno al encontrarse en un combo infinito o al sufrir una derrota perfecta. Si bien esta es una característica que usualmente aleja al jugador casual, en México fue lo que posicionó al género como uno de los más populares. Al mismo tiempo, las características mencionadas hasta el momento demuestran algunos de los rasgos definitorios de la experiencia del ocio, como lo son la presencia distintos niveles de intensidad y conocimientos, o bien la importancia de una práctica continua si se desea seguir compitiendo.

En cuanto la franquicia de *KoF*, uno de los atributos que la diferenciaba de sus competidores era premiar, aún más, al jugador con destreza. Se puede mencionar,

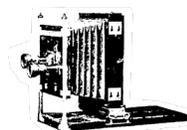


por ejemplo, el énfasis en el encadenamiento de ataques normales y especiales⁸ para realizar combos más grandes. La forma en que era posible encadenar los movimientos cambia dependiendo del personaje. De este modo, el jugador tenía que 1) conocer los requerimientos de los ataques, 2) ser capaz de realizarlos, 3) identificar distintas combinaciones que permitieran aumentar el número de ataques por combo. Si bien estos son requerimientos base de otros videojuegos de lucha, se ha de recordar que otra novedad de *KoF* era la utilización de tres personajes. Por lo tanto, la exigencia de conocimiento y habilidad era tres veces mayor que de las demás franquicias. Además, la popularización de “las retas de |I”, la convivencia en los centros de arcade y la realización de eventos, fiestas y convenciones demuestran que la experiencia del videojuego no se limitaba a las partidas individuales. Sino que también se expandía a una dimensión social y cultural que son fundamentales para el ocio.

Por los motivos dichos anteriormente, es posible afirmar que quienes tuvieron la experiencia de jugar *KoF* en consolas y centros de arcade en México, alrededor de 1990 hasta 2000, fueron partícipes de una experiencia de ocio. Lo importante es: ¿Fue esto una forma de ocio valioso? Para responder, es pertinente retomar los puntos de referencia. Los videojuegos, en general, son formas de ocio activo, porque requieren de la atención del jugador. El género de lucha exige, por su naturaleza, un ocio sustancial para poder desplegar todas sus mecánicas y posibilidades. Además, se puede hablar de creatividad al momento de generar distintas combinaciones de ataques para los combos. No obstante, lo que en verdad distingue a *KoF* en México, es la presencia del ocio creativo y solidario en la comunidad que se generó alrededor de la franquicia. De modo que hay motivos para considerar todo esto como una forma de ocio valioso.

Para desarrollar más estos motivos, se puede profundizar en las coordenadas del ocio. Los videojuegos, en general, y *KoF*, en particular, son formas de ocio autotélico pues se juegan por gusto, con desinterés y como un fin en sí mismo. Tienen una dimensión lúdica, la cual: “Se refiere a la vivencia lúdica, personal o comunitaria, tanto de niños como de adultos [...]. Responde a cómo se divierten las personas en sus distintas fases de la vida [...]” (Cuenca, *Ocio valioso* 168). Las convenciones y festejos, con la presencia de disfraces, ilustraciones y otros elementos relacionados, apuntan a una dimensión creativa, que son las: “experiencias relacionadas con la creatividad. Hace alusión a un disfrute más razonado, unido a procesos de creación o re-creación cultural” (168). Al mismo tiempo, los festejos anuales por cada entrega de *KoF* son relevantes para el ocio, pues: “La dimensión festiva del ocio es un signo de identificación de las comunidades que permite visualizar la realidad desde una cara opuesta a la vida cotidiana, a la organización racional y a la rutina” (169). Además, hay una dimensión solidaria, que se explica como un ocio cuya: “satisfacción

8 En los videojuegos de lucha, es común encontrar esta distinción, donde los ataques normales son aquellos realizados con un solo botón o tecla, mientras que los ataques especiales requieren de una combinación de movimientos y botones específicas.



enraizada en el hecho de ayudar desinteresadamente a otros, independientemente de la actividad realizada en sí misma” (169). Este aspecto solidario se encuentra en los centros de arcade, donde los jóvenes aprendían a partir de la competencia amistosa.

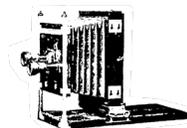
Por lo tanto, es innegable que *KoF*, como fue experimentado en México, puede considerarse como una forma de ocio valioso. Porque: 1) cumple con las características básicas de una experiencia de ocio. 2) Cumple con los cuatro puntos de referencia de Cuenca, al ser una forma de ocio activo, sustancial, creativo y solidario. 3) Se posiciona dentro de una coordenada autotélica de manera principal y se desenvuelve en dimensiones lúdicas, creativas, festivas y solidarias. Estos tres puntos no pueden ser afirmados de todo videojuego, género ni de cualquier franquicia. Es gracias a las particularidades de *KoF*, tanto de software como hardware, y la manera en que se introdujo en México, que tiene los rasgos necesarios para considerarse una forma de ocio valioso. Si bien el objetivo del presente artículo ya se ha cumplido, es prudente reconocer que *KoF*, como los videojuegos en general, pueden ubicarse dentro de otras coordenadas del ocio, positivas y negativas.

Los videojuegos, el establecimiento de los centros de arcade, la venta de consolas y máquinas de arcade en tiendas⁹ son parte de la industria del entretenimiento; como tal, buscan entretener y, sobre todo, generar ganancias. Como da a entender Garfias Frías, el poder de las grandes industrias “ocasiona que cualquier producto cultural se posicione en el mercado como la opción preferida de los seguidores, y no dejar que otros productores participen dentro de la industria” (Garfias Frías, 168). En consecuencia, se promueve un ocio pasivo, en relación con el consumo constante, además de dificultar la creatividad y desarrollo de nuevos contenidos culturales, ya que las grandes industrias dominan el mercado. Esto se puede ejemplificar por la siguiente cita sobre el desarrollo de videojuegos en México: “Por el momento, la industria es pequeña. Si cualquiera de los estudios [productores de videojuegos] dejara de desarrollar sus proyectos actuales de videojuegos dentro de México, nadie fuera del país lo notaría. No habría ninguna diferencia” (Cervera and Quesnel, 356; traducción propia). De este modo, incluso si México es un gran consumidor de videojuegos, existe poca producción de estos porque el campo está dominado por las grandes industrias y estudios. Desde esta perspectiva, los centros de arcade y la industria de los videojuegos son un ocio exotélico, de una dimensión productiva en miras de la utilidad y el negocio.

Los aspectos negativos¹⁰ de los videojuegos pueden ser aún más extremos, dependiendo de las condiciones en que se juegan y el ambiente en el que se distribuyen. Por un lado, cuando la afición por los videojuegos llega a un extremo

9 Si bien las tendencias actuales ya no suelen considerar los centros de arcade, estos eran el mayor referente durante la introducción y apogeo de *KoF* en la región mexicana.

10 Por motivos temáticos, de espacio y de tiempo, los aspectos negativos de los videojuegos tienen que ser dejados de manera superficial. No obstante, se afirma que estos temas son áreas de oportunidades para los estudios del ocio en relación con los videojuegos.



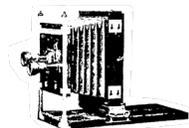
adictivo¹¹, se debe hablar de un ocio nocivo, que daña a quien lo practica. Asimismo, la relación de los videojuegos y de *KoF* con los mercados negros y grises muestran una dimensión ilegal del fenómeno. Estos últimos aspectos, dependen de las condiciones individuales y sociales en que los videojuegos son consumidos y distribuidos.

Conclusiones

La franquicia de *King of Fighters*, una de las más famosas en México en cuanto videojuegos de pelea, es introducida a través de los centros de arcade y máquinas recreativas alrededor de 1990. Sus cualidades estéticas, mecánicas y tecnológicas dotaron a la franquicia de oportunidades para que creciera en popularidad y alcance. Estos mismos aspectos, fueron considerados en el presente trabajo a partir de la conceptualización de ocio valioso de Manuel Cuenca. A partir del autor, se obtiene que: “un ocio capaz de desarrollar actitudes, valores, conocimientos, afectos, sociabilidad y desarrollo físico es, necesariamente, un ocio valioso” (Ocio valioso 427). Mediante el análisis aquí realizado, entonces, se afirma que el videojuego de *KoF* tiene la posibilidad de ser considerado una forma de ocio valioso. Porque es una experiencia de ocio, activa, sustancial, creativa y solidaria. Además, posee dimensiones lúdicas, creativas, festivas y solidarias. Lo cual se debe a las particularidades creativas, mecánicas y tecnológicas del juego, en conjunto con las idiosincrasias del México de las décadas de 1990 y 2000. No obstante, los videojuegos son una industria y, por lo tanto, todas las dimensiones a su alrededor están atravesadas por la búsqueda de ganancia, con todo lo que esto implica. Asimismo, los videojuegos también tienen la posibilidad de ser un ocio nocivo, en el caso de México, se debe a la presencia de los mercados negros y grises que distribuyen ilegalmente videojuegos, mientras que, en los casos más particulares, depende de las condiciones en las que el individuo juega a costa de su propio bienestar y libertad.

Por un lado, estos hallazgos ayudan a entender mejor el modo en que *KoF* fue experimentado por la juventud. Por otro lado, permiten afirmar la importancia y pertinencia de la conceptualización de Cuenca respecto al ocio, pues las posibilidades positivas y negativas de los videojuegos dependen de tanto los aspectos subjetivos, el gusto del jugador, como los objetivos, las condiciones en que los videojuegos son creados y distribuidos. Por último, el presente artículo también permite afirmar que los estudios del ocio digital tienen un amplio campo de investigación en lo que videojuegos respecta. Por ejemplo, al indagar en los cambios en tendencias y consumidores de los videojuegos, al estudiar en los aspectos negativos y positivos de dedicar el tiempo libre a los videojuegos, o bien para identificar posibilidades y limitantes del ocio valioso en fenómenos modernos, entre otros.

11 La adicción a los videojuegos, al igual que la reproducción de la violencia en los videojuegos, son temas polémicos abiertos a un amplio debate multidisciplinar; donde todavía no hay acuerdo alguno. Por lo tanto, para no alargar más de lo debido el presente artículo, se ha de plantear de manera superficial e indicar, una vez más, que son temas relevantes para investigaciones posteriores.



Obras citadas

- Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. "México". *Video Games Around the World*, editado por Mark J. P. Wolf, MIT Press, 2015, pp. 345-359.
- Cuenca Cabeza, Manuel (ed.). *Aproximación multidisciplinar a los estudios del ocio*. Universidad de Deusto, 2006.
- Cuenca Cabeza, Manuel. *Ocio valioso*. Universidad de Deusto, 2014.
- Garfias Frías, José Ángel. "El videojuego como industria del entretenimiento." *Ocio y entretenimiento en el contexto digital: Aproximaciones desde la academia*, editado por Roberto Alejandro López Novelo, Gedisa, 2021, pp. 157-178.
- Learned, John. "Why *King Of Fighters* Dominates Latin America's Fighting Game Scene." Kotaku, 29 agosto 2019, <https://kotaku.com/why-king-of-fighters-dominated-latin-americas-fighting-1837707799>. Acceso 20 mayo 2024.
- Olicón, Ernesto. "Feature – *The King of Fighters* y su arraigo en México." Atomix, 28 agosto 2016, <https://atomix.vg/feature-the-king-of-fighters-y-su-arraigo-en-mexico/>. Acceso 20 mayo 2024.
- De Grazia, Sebastian. *Of time, work and leisure*. The Twentieth Century- Fund, 1962.

