



<http://www.monstrablog.com/eso-es-verdad-14445>

ALGUNAS NOCIONES FRIKIS Y ALGO MÁS

// Mario González Galindo
Estudiante Lingüística y Literatura
Universidad de Cartagena

Son muchas las nociones desconocidas que una persona descubre al salir de los espacios cotidianos para entrar a un universo que, si bien, puede entenderse como trivial es fundamento de muchos grupos culturales. Por ello muchas de estas nociones culturales se agremian para darse a conocer, ya que nuestro mundo lentamente da paso al mundo Friki, al otaku y al gamer, el cual se ha visto influenciado por la producción masiva de medios tanto de Occidente, especialmente cómics y videojuegos estadounidenses, como de Oriente, Japón con el anime y el manga, Corea con los doramas y el manhwa, y la masiva apropiación de los videojuegos que nacen a partir de sus obras, creando cambios en los hábitos de algunos participantes. Las actitudes de los fanáticos de estos productos se insertan en situaciones que para muchos son extrañas, generalizándolas más allá de simples diminutivos hacia lo que es raro o no encaja en la sociedad.

La facilidad de conseguir información gracias a la web le ha permitido a la juventud colombiana apropiarse de mundos imaginarios

provenientes de Oriente, para ser más exactos Japón y Corea, que lentamente se han ganado un espacio y un reconocimiento como cultura. Pero así mismo Occidente también encamina imaginarios que rompen los límites entre lo que se considera real o imaginario. Esto ha permitido que sub-culturas que durante mucho tiempo fueron incomprendidas y limitadas al ocio, se muestren con un tinte diferente y se autodefinan para dar a conocer cómo los diferentes movimientos que rigen esta cultura le permiten a la sociedad experimentar ascensos culturales por el crecimiento exponencial de los que disfrutan de estas prácticas. Como parte de esa complejidad tenemos el cosplay, que es asumir la identidad o un rol ajeno, o el entendimiento del mundo desde visiones diferentes como se presenta en el anime o en el manga. Así mismo nacen tendencias que permiten ver más allá de los límites humanos o una noción diferente del héroe o en su defecto el superhéroe que nos presenta el cómic.

Hablemos un poco del manga (japonés) y el manhwa (surcoreano). Estas dos vertientes están ligadas a las historietas o tiras cómicas que se producen en estas determinadas regiones, y que han mostrado un crecimiento por alto consumo de estos productos, ya que sus historias están ligadas a temas tan variados

que pueden ir desde la acción bélica hasta el despliegue psicológico. Algo que prima en todo este contexto es la apropiación de nociones románticas

que se han trasladado a los novelas juveniles (Japón) o dramas (dramas coreanos) que siempre están en

un contexto de amor de colegio, o insertos en un contexto muy colegial ya sea desde temáticas deportivas o grupos académicos.

Por otro lado el cómic, que se define por sí mismo como una historieta desde el occidente, donde el héroe es reconstruido a partir de los súper-poderes y las dualidades entre ser hombres o héroes. Se reconstruye la concepción clásica del heroísmo, la cual nos permite identificar valores tan importantes que llevan a la locura o a matices que lo convierten en un héroe/villano o a la idealización de un ser perfecto, ya que el mundo parte de un mal, para encontrar un significativo hacia la justicia. Así se crean franquicias que manejan una dualidad entre el bien y el mal, entre el caos y la legalidad, y así como el manga o el manhwa, también aborda la vida hacia contextos de guerra personal o de auto-descubrimiento.

Estos 3 mundos nos dejan muy en claro que se definen así mismo y ellos se auto-determinan gracias a sus grupos particulares o sus seguidores. El mundo Friki que es una gran aceptación de muchos aspectos de cada sub-cultura. Un friki se muestra conocedor de videojuegos, de animes, de mangas, animaciones, cómics y un vasto conocimiento sobre ciencia ficción y ópera espacial o colonización espacial. Esto lo lleva a un

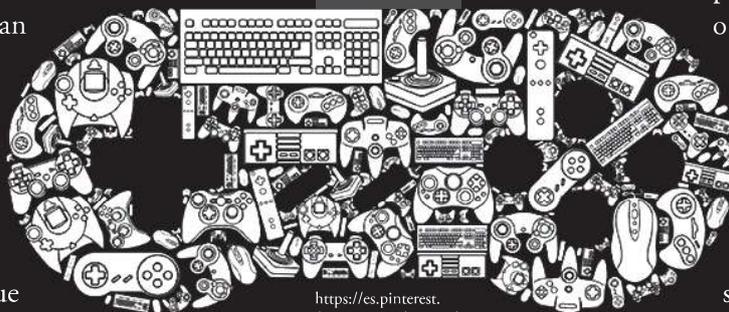
nivel diferente, ya que se mueve por todos los espacios del otaku y los gamers; a diferencia de un Otaku, este es apasionado por la cultura

oriental, y todas las producciones que sean significativas y los atraigan obsesivamente y pueden sentirse

atraídos por las producciones occidentales. Por último, el mundo gamer se apropia de toda la realidad virtual, de universos que fusionan (Friki y Otaku) y crean realidades que permiten un tipo de inmersión particular, basados en todo tipo de temáticas que van desde la magia, hasta la violencia excesiva que desarrollan esos mundos particulares.

Enfatizando en estos 3 aspectos, miraremos uno de los más interesantes: la categorización de los videojuegos en el mundo gamer, los cuales se conocen como RPG, FPS, MMORPG, MOBAS, y toda la gama que se reescribe en los e-sports. El ingreso en estos mundos ha generado un mercado muy amplio y un nivel de competitividad inmenso, ya que cada categoría maneja un estilo particular de juego, con mecánicas propias que ayudan al acceso total o parcial en ese mundo, ya sea en la dinámica de ataque defensa, o en los modos dialógicos que se introducen en cada dimensión de batalla.

Cada jugador se enamora de una mecánica, se enamora de un estilo de juego, de una realidad, Hablemos de los FPS o Tiradores en Primera Persona, los cuales se adentran en juegos de guerra donde asumen un rol de soldados o mercenarios y su mecánica de juego está ligada a las armas y al



<https://es.pinterest.com/josetijeras32/gamers/>

mejoramiento de estos equipamientos. Los RPG o Juegos de Rol, ya sean online o en consolas, tienen una amplia apropiación y son los que más inmersión crean por las dinámicas tan amplias, ya que negocian con la jugabilidad y las temáticas, emplean la metodología de turnos, de ataque o defensa o para capturar a un pokémon, o hacer goles en algunos juegos del género RPG deportivo, por ejemplo. Los juegos Iso permiten la creación de un avatar o personaje, o la selección de personajes prediseñados. Para terminar esta parte los más complejos son los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) y los MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), que representan niveles de ocio muy amplios pues se definen en las dinámicas de las culturas sociales y son incluso una forma de vida. La inmersión puede ser total teniendo en cuenta que las temáticas permiten a los jugadores asumir de forma directa el crecimiento de un personaje creado por sí mismo, o predeterminado por los creadores de la plataforma online.

La apropiación de estos temas ha permitido la fusión de nociones frikis, otakus y gamers, que han llevado a los videojuegos, al anime, al manga, al cómic, o más bien, los han transportado de sus contextos de producción a la vida real, y todo esto gracias al cosplay. El cosplay es un juego de palabras de Costume-Play (juego de disfraces). Ha ganado un espacio muy grande en los eventos de la cultura otaku, friki y gamer de la actualidad, convirtiéndose en un elemento casi fundamental a la hora de la organización de eventos frikis debido a la popularidad del mismo: los concursos entorno a este arte son variados, se premia la creatividad en el escenario, la prolijidad del traje y el ingenio a la hora de hacer las armas o accesorios del personaje y, por supuesto, la representación del mismo.

La facilidad de conseguir información gracias a la web le ha permitido a la juventud colombiana apropiarse de mundos imaginarios provenientes de Oriente, para ser más exactos Japón y Corea, que lentamente se han ganado un espacio y un reconocimiento como cultura.



Un friki se muestra conocedor de videojuegos, de animes, de mangas, animaciones, cómics y un vasto conocimiento sobre ciencia ficción y ópera espacial

La apropiación de estos temas ha permitido la fusión de nociones frikis, otakus y gamers, que han llevado a los videojuegos, al anime, al manga, al cómic, o más bien, los han transportado de sus contextos de producción a la vida real, y todo esto gracias al cosplay.



La “academización” de este tipo de aficiones no debe ser limitada solo al intercambio del conocimiento mediante investigaciones, sino también a propuestas alternativas, frescas y atractivas como debates, proyecciones, espacios de esparcimiento y actividades diversas

A diferencia de lo que normalmente se piensa, el cosplay no es comprar un disfraz de satín en un almacén de cadena y ponérselo un 31 de octubre. Este curioso arte requiere tiempo, dedicación y recursos para lograr obtener la mayor similitud o fidelidad a un personaje, tanto como sea posible. Comprar y escoger las telas adecuadas, maquillajes, lentes de contacto, materiales para tus accesorios etc. Se vuelve un rito a la hora de decidir hacer un cosplay, convirtiéndose el proceso en la parte más divertida de todo.

Estos mundos o nociones del mismo nos llevan a creer en muchas cosas: la imaginación siempre es un factor que se alimenta de estas idealizaciones, ya sea de un mundo perfecto, un mundo sin guerras, o uno con mucha magia. Nos permite reencontrarnos con esa parte de la infancia que enmarcó un crecimiento personal, determinando que el ocio puede ir más allá de lo que creemos y se puede analizar u observar desde las agremiaciones que mueven a muchos fanáticos y permiten la realización de eventos de grandes o pequeñas escalas que muestran una academización de todos estos temas, y permiten a sus asistentes participar en el desarrollo cultural de este tipo de eventos (SOFA, Oz Fest, el cómic-con y demás...)

Uno de los más importantes es El Salón de Ocio y la Fantasía (SOFA) la cual es una de las plataformas de gestión cultural alternativa, nuevas tendencias, creatividad, entretenimiento y emprendimiento más importantes de Colombia. Así se autodefine el considerado por muchos el evento anual de temáticas “frikis” y “Otakus” más grande e importante de Colombia: El salón de Ocio y la Fantasía o abreviado SOFA por facilidad. Este macro evento nace en 2009 como una iniciativa de brindar un espacio



a las distintas culturas emergentes y dar una mirada más de cerca a cómo las comunidades de jóvenes entendían el tiempo libre y cómo se desenvolvían y exponían sus aficiones que florecían mediante el tiempo libre, de ahí la parte del Ocio en el título.

La “academización” de este tipo de aficiones no debe ser limitada solo al intercambio del conocimiento mediante investigaciones, sino también a propuestas alternativas, frescas y atractivas como debates, proyecciones, espacios de esparcimiento y actividades diversas que reflejen la natural flexibilidad y creatividad que este tipo de nuevas

tendencias de entretenimiento y ocio tienen. Ante todo, se debe teorizar el gran desarrollo y aceptación de este mundo o mundos que están en constante crecimiento y que han permitido la desmitificación del concepto de “muñequitos” o “pérdida de tiempo” El mundo friki es muy amplio y es un mundo que se construye a diario, ya sea por la apropiación de videojuegos, de animes, de mangas y demás, o en la reconstrucción de las personas que le dan una carga personal y un sentido de pertenencia a sus gustos personales, por ello debemos ver que esta significación nos lleva a un mundo amplio y que todavía nos falta por conocer. **E**

