

DON'T WORRY, PLAY HAPPY. ACERCA DE LA EXPERIENCIA DE INVESTIGAR

VIDEOJUEGOS

Entrevista al Dr. Pablo Molina

Gerardo Fabián Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata

CONICET

gefarodriguez@gmail.com

Pablo Molina es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), docente-investigador en la Facultad de Filosofía y Humanidades y la Facultad de Lenguas de dicha Universidad. Ha sido becario doctoral y posdoctoral de SECyT-UNC y del CONICET, becario de investigación en el extranjero, ha participado en numerosos eventos académicos nacionales e internacionales. Dirige y co-dirige equipos de investigación en la UNC desde 2014 sobre semiótica cultural, videojuegos y cultura digital. En 2005 fue galardonado con el Premio de la Academia Argentina de Letras.

Le realicé esta entrevista a partir de sus estudios sumamente interesantes en los que cruza sus experiencias lúdicas y de investigador con la docente y la extensión.

GR—: Nos interesaría conocer cómo fue tu acceso al mundo de los videojuegos teniendo en cuenta tanto tu formación académica como tu condición de *gamer*.

PM—: Mi acceso se debe básicamente a mi biografía: desde los 11 o 12 años juego videojuegos en consola y PC. Tuve la suerte de que mi mamá, a costa de mucho sacrificio económico en aquel entonces, pudiera comprarnos una PC (la querida “386”) a fines de los ochenta o principios de 1990, para tareas escolares y para que aprendiéramos a programar con mi hermano y mi hermana. En las clases de Basic que tomábamos con un vecino conocí el *Prince of Persia* y algunos juegos para DOS y de allí ya no paré en mi curiosidad por este tipo de texto que me acompañaba en horas robadas al estudio y al sueño. Por supuesto, la vida de videojuegos, que no era familiar ni privada, pasaba por las salas de *arcade*, donde

e-tramas 4 – Noviembre 2019 – pp. 58-69

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

uno ya tenía que mostrar destrezas y aptitudes más específicas, sobre todo cuando en mitad de un juego individual alguien metía una ficha y nos planteaba un desafío. Esa vida de videojugador permaneció constante, con altibajos en el volumen de tiempo destinado por supuesto, pero inalterable en cuanto al interés y al hecho de contemplar, cada vez más asombrado, de qué modo iban mejorando los aspectos gráficos, narrativos y de interfaz en los juegos, en paralelo al desarrollo de nuevas tecnologías y a las posibilidades económicas efectivas para acceder a ellas o, al menos, conocerlas en casa de algún amigo.

Durante la Universidad, el videojuego quedó relegado al ocio y a los escasos ratos libres. Pasaron varios años hasta que recién finalizado el doctorado pude vislumbrar que había en ciertos juegos un filo literario, o al menos cierta vocación literaria y cinematográfica que podía ser un interrogante de investigación desafiante, a la vez que una oportunidad biográfica de reencontrarme con toda esa experiencia acumulada y una posibilidad de conciliar, también, placer y academia.

Luego del doctorado asoma la posibilidad de pensar entonces los videojuegos como tema de investigación, pensarlos a partir de los *game studies* y plantear algunas preguntas desde allí a la crítica literaria libresca en la que me había formado. El plus de información que yo tenía con respecto a muchos de los artículos que leía sobre el tema era que yo era jugador, y que lo era desde hacía décadas, con lo cual algunas cosas me resultaban familiares y otras demasiado ajenas, como algunas descripciones de campo o críticas teóricas hechas por personas que, efectivamente, no juegan. Esa experiencia era, sin embargo, compleja en cuanto a la forma en la que se había desarrollado también, pues mi posición social y económica de docente universitario me permitía ahora acceder a juegos (o bien a dimensiones de los juegos, como por ejemplo contenidos extra, online y otros) a los que antes no podía y a los que se accedía a través de otras maneras vinculadas a la cultura hacker de los ochenta y los noventa. Había, en cierto modo, atravesado épocas, espacios sociales, configuraciones de hardware, ámbitos de consumo y acceso a los videojuegos, además de contar con todo un bagaje teórico y metodológico de lecturas que podía utilizar para abordar este fenómeno.

Las becas de investigación ayudaron, por supuesto, mucho: no solo por lo económico, que siempre resulta escaso ante los presupuestos para investigar con nuevas tecnologías (recuerdo una evaluación de un proyecto que criticaba mi presupuesto de compra de una laptop *gamer* por considerarlo “oneroso”; quizá quien lo evaluó no conocía acerca de requisitos de hardware para juegos); resultaban becas que ayudaron mucho porque legitimaron mi abordaje y mis interrogantes. Ya no era solamente una corazonada, sino que cobraba cuerpo y visibilidad, incluso para otros colegas, la relevancia y factibilidad de un tema de investigación. Y luego vinieron otros desarrollos.

Además de jugar videojuegos, había toda una vida en torno a poner a punto una computadora para jugar: con una PC Clon que reunía partes de diferentes edades tecnológicas, producía una especie de satisfacción intelectual “hacer correr” un videojuego, no digo ya el hecho de sortear el primer obstáculo cuando los soportes magnéticos eran discos 5 1/4 o 3 1/2 y tras una larga sesión de instalación alguno daba error de datos, sino el hecho de encontrar la manera de hacer funcionar el juego aplicando algún software, modificando el hardware, buscando programas e información en foros *underground* de la web y otros lugares en la red de cuyo nombre no quiero acordarme. Al menos en esos años iniciales, la interactividad con las computadoras y en particular con los videojuegos no se limitaba a lo que acontecía dentro del juego, sino también en torno a la ritualidad de jugar, de aguardar expectante esos segundos de “Loading” en que se definiría si se abriría o no (como en el *Prince of Persia*) algún pasaje hacia ese mundo virtual.

Parte de esa satisfacción intelectual de ejercer una especie de “ingeniería inversa” sobre los juegos, de recorrerlos por anverso y reverso, perdura en mi actividad académica actual. El hecho de reconocerlos como animales digitales antiguos que, más allá de sus mutaciones, dejan traslucir todavía su viejo esqueleto de unos y ceros, resulta un aliciente en mi tarea diaria. Luego de la primera experiencia de juego, cuando ya encaro la reflexión acerca de cierto texto digital, persiste creo, esa especie de mirada con peso biográfico que hace del videojuego, al menos para mí, un viejo conocido de infancia.

GR—: Tu acercamiento, entonces, es tanto como profesional y como jugador. Por mi parte, mi iniciación resultó más “libresca”, luego di el salto, primero hacia los videojuegos comerciales y luego hacia los juegos serios y de allí hacia las nuevas tecnologías. Este recorrido no lo hice solo, por el contrario me encontré en el camino con profesionales de diversas formaciones y disciplinas que fueron abriendo caminos y también mostrando lo “oneroso” del esfuerzo. También pude ver que las evaluaciones no permiten incorporar formalmente en los proyectos a mucha gente que tiene una gran experticia pero que no la puede justificar con un título académico, por ejemplo. En tu caso ¿pasó algo similar?

PM—: El trabajo en investigación ya es, de por sí, bastante solitario, así que encontrarse en el camino de investigación con otrxs con quienes se comparten intereses es todo un privilegio en la vida académica. Personalmente, me pasó que encontré gente en congresos y reuniones científicas, y eso fue generando una cadena de contactos que fue creciendo con el tiempo. Al inicio también intenté reunir a investigadores de distintas disciplinas, pero me resultó realmente difícil tentar (por ejemplo) con los escasos fondos del sistema nacional universitario o de organismos de investigación, a programadores *freelance* que ganaban

mucho más programando para el exterior y que, en rigor, no necesitaban el antecedente académico de integrar equipos. Eso es bastante desalentador.

Acerca de los idóneos, no me pasó tanto en mi caso, porque como inicié el trabajo de investigación con un grupo que compartía curiosidad pero que no tenía trayecto investigado todavía sobre el tema, resultó entonces necesario empezar muy de cero a construir categorías a partir de los distintos encuadres teóricos que íbamos conectando. También influyó en esa experiencia de inicio las preguntas que propuse al equipo de trabajo que eran todavía demasiado “narrativas”, y eso condicionaba en cierto modo el abordaje posible del tema. Recuerdo que el primer equipo con subsidio que dirigí abordaba el tema de la construcción mítica heroica en el videojuego, y eso era casi un estudio de trasposición de estructuras narrativas míticas sobre un texto que era en ese caso un videojuego, pero que bien podría haber sido literario o cinematográfico, o de serie televisiva. A lo que voy: no aparecía allí todavía una pregunta específica acerca del videojuego que resultara seductora para otrxs especialistas en el tema. Digo especialistas y no sólo analistas: gente que viniera tanto del campo crítico como del campo de la producción. En mi caso, es una tarea pendiente todavía lograr construir un equipo así de amplio e interdisciplinario. Sí he logrado trazar ese diálogo eventualmente mediante algunos encuentros, cursos y reuniones con otrxs colegas en distintos lugares del país y en otros países.

GR—: Tenemos nuestras coincidencias en cuenta a intereses y temáticas, dado que me he planteado, aunque desde diferentes lecturas, las cuestiones relacionadas con el jugar y el sexo, jugar y la cuestión del otro, jugar y la frontera. Pienso en tus ideas sugerentes de jugar a la guerra en un contexto de choque de civilizaciones, jugar a la guerra y recuerdo los juegos que la ONU desarrolló por ejemplo para incorporar a las personas en los campos de refugiados.

PM—: Jugar pareciera una actividad banal y solitaria, pero lo que intento sondear en mis abordajes es el modo en que incluso el juego más cliché reproduce, en una escala menor y casi inadvertidamente, muchas de las configuraciones de la cultura global que nos toca vivir. Esa es una idea que me viene, en cierto modo, del encuadre teórico de la semiótica cultural en el que me muevo: la idea de cierto “isomorfismo” entre los modelos de mundo que generan determinados textos y el modo en que el sistema cultural en su conjunto construye con cierta coherencia y relativa homogeneidad una imagen de todo el sistema. No se trata, claro, de un reflejo, sino de una relación compleja a través de la cual cada texto reproduce una porción reconocible de ese sistema cultural (y por eso es reconocible como texto de ese sistema), a la vez que introduce variantes o nueva información que es la que garantiza, en

definitiva, la circulación informativa. Esa cuestión del modo en que los textos dialogan entre sí remite, básicamente, a la pregunta acerca del papel del otro en la cultura. Es lógico, creo, que los juegos y los videojuegos vuelvan a plantear esos interrogantes a partir de los medios o recursos específicos que manejan.

Los juegos con mensaje político o de carácter más “serio”, como puede ser el caso de los de la ONU, los que buscan reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente, los simuladores políticos o económicos, o incluso los juegos de simulación urbana, por poner algunos ejemplos, creo que tienen la particularidad de explotar la doble potencia del juego en la cultura: la capacidad de comunicar mensajes en dos planos, el que se construye ficcionalmente dentro del mundo del juego y el que se construye en paralelo, a través de la toma de conciencia de las implicancias o significados de ese juego cuando se lo coteja con el plano fuera del juego. Por ejemplo, un caso como el *Plague Inc.*, aparentemente un simulador en el que debemos crear una enfermedad que acabe con la especie humana. Lo que se ilumina en esa búsqueda es, sin embargo, todo un panorama (simplificado y hasta ideológicamente intencionado tal vez) acerca de las diferencias y mutuas relaciones entre los sistemas de salud nacionales, la interdependencia entre relaciones comerciales y enfermedad, el impacto en el medioambiente y en los sistemas sociales de las epidemias, la imagen desoladora de un mundo sin nosotros. En cierto modo, mi perspectiva teórica me impulsa a leer formas de politizar al otro en todos los juegos, más o menos explícita, más o menos formalizada, pero todo texto en cierto modo dice algo acerca del sistema cultural en su conjunto. Incluso *Plants vs zombies*: ¿qué significa cuidar la casa y evitar que hordas de invasores penetren el hogar en un contexto sociopolítico post 2001 y tras la declaración de guerra al terrorismo?

GR—: Esta cuestión de la relación entre juegos y violencias debe ser pensada nuevamente y desde diferentes perspectivas, dado que los juegos de por sí no generan violencia, la expresan en tanto objetos culturales de una época. La idea de sociedad occidental de la que vos hablás en alguno de tus trabajos.

PM—: Exacto, a eso me lleva la respuesta anterior y también tu pregunta, porque más o menos por allí se encamina la exploración que realizo. Los videojuegos no inventan el terrorismo: lo ponen en escena y lo hacen experimentable a partir de recursos interactivos e inmersivos específicos, audiovisualmente llamativos, pero no ajenos al modo en que otros textos de la cultura (como las noticias, como los discursos políticos, como todo ese magma de violencia que irriga los canales de la Web) hablan al mismo tiempo de nuestro tiempo y de nuestro mundo. La idea bajtiniana de polifonía, que también la semiótica cultural retoma

a partir de su idea de plurivocidad, apunta al modo en que un estudio serio de ciertos textos no puede concebirlos en el vacío ni desconectados del conjunto de otros textos que son citados, convocados, respondidos o incluso polemizados en esos mismos videojuegos. Pensemos por ejemplo en la trilogía *Call of Duty Modern Warfare* y el modo en que la trama no es, exclusivamente, una narrativa épica maniquea, sino que sirve también para poner en escena la tesis conspirativa del enemigo interior, de las mezquindades individuales de quienes están en posiciones de poder y las proezas desconocidas de quienes deben luchar bajo su comando. No es ni tan lineal ni tan directa esa relación, sino que está marcada muchas veces por complicadas tramas argumentales que convocan cuestiones de geopolítica, históricas, citas literarias o cinematográficas y hasta elaboradas críticas (desde un juego bélico) al modo en que se desarrolla la guerra. Para ejemplo basta ver el modo en que se complementa el juego *Call of Duty Advanced Warfare* (2014) y el micro documental promocional *CoD Advanced Warfare: Superpower for Hire* que enmarca (y asesta una crítica profunda) al modelo de mundo que se construye en ese videojuego, a partir de la guerra en su estado actual. La ficción se revela como realidad, o al menos como una modelización bastante aproximada al modo en que Occidente y la nueva “American Way of War” construyen la guerra hoy en día.

Por supuesto, casos más explícitamente críticos como *This War of Mine* o *September 12th* son buenos ejemplos para completar este panorama acerca de los modos en que los textos videolúdicos piensan el presente. La sociedad occidental ha hecho de la guerra un negocio y una maquinaria de expansión territorial para el dominio de recursos naturales escasos. Decir que los videojuegos hacen de la guerra un juego y que anulan con ello posibilidades de leer críticamente nuestro presente resulta, desde mi humilde punto de vista y a la luz de estos ejemplos que provienen de uno y otro lado de la trinchera mainstream / desarrolladoras independientes, no solo simplista sino equivocado. Hace falta jugar, reflexionar y discutir más sobre este asunto.

Creo que una historia y una crítica de la violencia contemporánea no puede derivarse de la mera sumatoria de casos o la exhibición de chivos expiatorios, sino de una reflexión sistémica acerca de las formas en que distintos lenguajes de la cultura expresan y modulan la violencia, es decir, tomar en consideración las diversas formas y textualidades a través de las cuales hemos decidido narrar(nos) la violencia.

GR—: En relación con la violencia pudimos ver cómo se gestan determinados modelos y coincidimos en que los videojuegos no los inventan, sino que los transmiten. Y esto vale para otros aspectos de los juegos, lo que explicaría, en parte, el éxito de tal o cual formato y su comercialización que no resultan válidas universalmente. Pienso esto en relación con el

tema del isomorfismo del que hablás, hasta ahora siempre relacionados con los videojuegos comerciales pero ¿lo mismo pensás para el caso de los juegos serios?

PM: En el caso de los juegos no comerciales o que definí medio rápidamente como “serios” (sería más justo decir no comerciales pienso ahora, pues siguen siendo juegos), creo que la particularidad está dada en el modo en que torsionan esa expectativa o recursividad de los clichés, los modelos remanidos, los giros argumentales ya conocidos a través de la literatura masiva o el cine hollywoodense, es decir que creo que también participan de esa lógica isomórfica porque refractan aspectos de la misma cultura, pero incorporan mucha más información novedosa que los otros textos más centrados en replicar o conservar información. La diferencia estaría dada no tanto por el grado de distancia con respecto a ciertos referentes, sino por el modo en que esa utilización de tal o cual situación de la vida cotidiana, del acontecer político o del sentido común es modelizado lúdicamente para comunicar otra cosa distinta a lo esperable. Hay videojuegos que logran, incluso retomando esas referencias, densificar tanto la información sobre ese asunto que causan esa especie de “extrañamiento” frente a lo que creíamos muy conocido o incluso a las expectativas de resolución narrativa a la que determinada épica bélica nos tiene más que acostumbrados, automatizados. El éxito comercial de los FPS guarda, creo yo, cierta relación con esta capacidad de sincronizarse o no entrar en contradicción con otros modelos de mundo que desde las noticias, el cine, la literatura y las series se modeliza con la misma orientación semántica. Lo curioso de notar es cómo esos modelos van agotándose y deben ser sustituidos por otros que en un principio son más o menos disruptores, pueden incluso mostrar aspectos desatendidos de un tema (cambiar el enemigo del comunista, al terrorista de Medio Oriente y por último al soldado invasor chino, como se percibe en las sucesivas entregas de la saga *Battlefield*) o apuntar directamente al corazón mismo del “género” (como por ejemplo el caso que citaba antes del *September 12th*: ¿cómo se gana en ese juego de disparos, cómo se acaba una guerra que incrementa los enemigos mientras más disparamos? Dejando de disparar). Son fabulosas las formas en que algunos videojuegos implosionan los géneros desde adentro mismo de esos géneros y los torsionan para llevarlos casi al punto de su contradicción. Otros juegos, como por ejemplo *Alt-Frequencies*, el bellísimo *Journey* o el atrapante *Gorogoa*, por citar solo algunos que he disfrutado mucho, apuestan a proponer otras experiencias desde géneros textuales no comerciales como los del *puzzle* o retomando la belleza visual y sonora (con una mínima complejidad narrativa) de las primeras aventuras gráficas.

GR—: Sin dudas las posibilidades que brindan los juegos son prácticamente infinitas, tanto al momento de jugar como al de estudiar, el de enseñar, el de aprender. En relación con las vinculaciones entre videojuegos y procesos de enseñanza y de aprendizaje quería preguntar si has participado de experiencias áulicas con videojuegos. Y en ese caso ¿cómo llegaste a esta experiencia?

PM—: Sí, tuve esa inmensa suerte. Una cosa es jugar en la soledad de tu “biblioteca” como diría Borges (bueno, él habla de la lectura en su ensayo acerca de los clásicos, pero me permito parafrasearlo porque jugar videojuegos representa para mí una suerte de lectura), otra cosa es investigar videojuegos y otra muy distinta es tratar de pensarlos junto a colegas docentes o junto a alumnos/as (que son jugadores/as, pero que ofician en cierto lugar y tiempo como alumnos/as). He dictado talleres para futuros/as docentes y colegas que ejercen la docencia en varios lugares del país, en Brasil y también en algunos congresos específicos vinculados con la docencia por invitación de colegas interesadas/os en mi tema de investigación. También en mi labor docente cotidiana como profesor a cargo de prácticas docentes de futuros profesores de Lengua y Literatura en Español. En general, es una experiencia hermosa ir desanudando la desconfianza instintiva que genera una frase inicial ante el auditorio como, por ejemplo, “Pensemos a los videojuegos como literatura...”. De allí en más, creo que funciona encontrar puntos de contacto entre teorías de la lengua y la literatura conocidas por docentes y el modo en que podrían funcionar para analizar algunos aspectos de los videojuegos. También, por supuesto, aportar muchos ejemplos y mostrar sobre todo lugares donde conseguir juegos, y si es gratis mejor (el portal <http://www.gamesforchange.org/> es de cita obligatoria aquí). Pero sobre todo, lo interesante de esa experiencia con docentes es mostrar el carácter histórico-cultural de los textos para mostrar cómo las acusaciones y sospechas que tuvieron que afrontar el cine y la televisión en su momento como textos culturales válidos para ingresar en el aula tienen eco en algunas de las acusaciones contra los videojuegos. Mi propuesta allí es mostrar de qué modo la cultura digital nos atraviesa y constituye subjetividades contemporáneas y que, de hecho, los videojuegos están ya metidos en el aula de polizón. La pregunta acerca de sí/no utilizar videojuegos se torna anacrónica y conviene más pensar cómo, cuáles, cuánto, y en qué medida pueden entrar a formar parte del ecosistema de textos culturales que normalmente manejamos en el aula.

Con alumnos y alumnas la cuestión es mucho más exigente, porque allí la clase se destina a usuarios cotidianos y amplios conocedores del tema del que estoy hablando. Allí mi estrategia es la contraria: provocar enlaces, suscitar conexiones donde los propios juegos (sobre todo los comerciales) no los producen ni los alientan, porque allí me parece que tiene

todo su valor nuestra actividad como docentes e investigadores: mostrar la complejidad del mundo a partir de la diversidad de los lenguajes en los que se expresa. El Mercado (lo pongo en mayúscula como una forma de personificar cierto conjunto de dispositivos en el marco general del sistema ideológico hegemónico del capitalismo) opera quizá descoyuntando esa capacidad de lectura global o con cierto espesor. Luego de la tesis de Baricco acerca de las subjetividades “bárbaras” y los “sistemas de paso”, no querría sonar a nostálgico ni mucho menos, porque no lo soy, si bien provengo de la cultura libresca; cuando digo “espesor” me refiero al hecho de invitar a nuestros/as alumnos/as a poder multiplicar las relaciones de sentido y las inferencias, a incentivar un mayor alcance y desobediencia a ese modo de lectura hipertextual e hiperquinético que tienen los/as más jóvenes, de modo tal que esos recorridos de lectura no sean los preestablecidos por el mercado (del videojuego al libro, de allí al *merchandising* y poco más allá de un círculo de consumo) sino recorridos propios, originales y políticamente disonantes en algún punto. Sobre ello recuerdo la actividad de extensión universitaria “Lecturas en juego” que realizamos en el Espacio de Memoria “La Perla” en Córdoba junto a tres excelentes docentes (Natalia Maders, Eliana Guerra y Laura Soria) con alumnos de los años intermedios de Escuela Media de una localidad cercana al Espacio (Malagueño) (<https://www.youtube.com/watch?v=LA02pRw8hQk>). Allí nos propusimos conectar la escucha, lectura y comentario de cuentos con videos de youtube, actividades de búsqueda del tesoro y videojuegos con captura de movimiento corporal, a partir de los recursos tecnológicos disponibles en el Centro Educativo en DD.HH. Eduardo Requena que funciona en el Espacio La Perla. La idea era poner en juego la lectura como un proceso más allá de los soportes y como una práctica cultural que requiere para su incentivo no sólo el análisis (cosas que acontecen a diario en cualquier hora de Lengua y Literatura), sino también el contagio del placer y sobre todo, parafraseando a Aidan Chambers, hablar acerca de lo que leemos, vemos y jugamos. Y todo eso acontecía, además, en un ex centro de la Dictadura, lo que venía a significar entonces un conjuro contra el silencio impuesto y una celebración de la lectura y la libertad de hablar.

Los caminos que llevan de los videojuegos al aula (y viceversa) son misteriosos. Tuve la suerte de poder conversar con alumnas/os y docentes sobre videojuegos en estas instancias y nada de lo que pienso sería lo mismo si no hubiese tenido esa inmensa suerte.

GR—: Creo que coincidimos en esa paráfrasis de Borges, así como también en la consideración de que uno ha tenido suerte de poder jugar en relación con diferentes experiencias de extensión universitaria. Nosotros estamos convencidos de que la gamificación, las diferentes apps, todo sirve al momento de enseñar y aprender. Los alumnos siempre responden bien y ellos encuentran muchas veces las relaciones o las

aplicaciones que a nosotros nos cuesta ver. Ellos piensan digitalmente. Por ello a veces en las clases recurrir a ejemplos de la literatura o del cine clásico no resulta atractivo, como puede resultar en cambio recurrir a las series televisivas. Nosotros hemos explorado con Umberto Eco. La pregunta es ¿siempre es posible este diálogo entre videojuegos y series televisivas ¿Cuáles son los límites, si es que los hay?

PM—: No creo que sea siempre posible, o al menos no sin sacrificar en algún punto de esa equiparación de lenguajes ciertos rasgos específicos o texturas particulares de cada uno de los lenguajes en situación de encuentro para hacer posible ese diálogo. La serie televisiva cuenta, en cuanto texto para ser visionado, cierto manejo de los elementos escenicos, narrativos y del punto de vista que escapan en cierto modo a nuestra voluntad como televidentes. Somos espectadores de eso que acontece y el impacto emocional es provocado por la combinación muy calculada (por una conciencia de autor) para suscitar eso. El elemento interactivo, digamos, se basa en un esquema en donde algunos miran lo que los otros hacen. En el videojuego la interactividad es también un elemento estructural calculado, pero deja margen de libertad para modificar, más o menos parcialmente, ese mundo representado, que pasa a ser no solo un mundo visionado sino también construido o moldeado en algunos de sus aspectos por el usuario humano. El diálogo con las series puede establecerse en terrenos comunes del análisis de géneros, en el abordaje de temas, en la caracterización de personajes, en el estudio del tiempo y el espacio, y en un largo etcétera que puede tener que ver con encontrar elementos de la narratividad en común. No siempre es posible, sin embargo, con juegos donde deliberadamente esa narratividad se boicotea, o en el caso de un simulador por ejemplo que tenga una narrativa mínima o muy difícil de reconstruir. La serie televisiva (y la cinematográfica creo) es deudora de la narrativa literaria, que ha absorbido a su vez la vieja práctica de la narración oral mítica o legendaria que nuestra cultura humana atesora desde hace siglos.

Sí he tenido muy buenos resultados con algunos juegos que, incluso sin resignar la interactividad, se estructuran como series y van siendo desplegadas narrativamente bajo el formato de las series televisivas (*Lost via Domus*, *Quantum Break* o el bellísimo ejemplo de *Life is Strange*), pero creo que el diálogo allí planteado no es tanto con la serie televisiva moderna sino con la lógica literaria (decimonónica) de la novela por entregas o del folletín. Es, en cierto modo, un terreno común más próximo que el mito y el viejo hábito cultural de contar, que series y videojuegos podrían compartir: la fórmula de dosificar la información, regular la tensión narrativa y considerar los cambios de fortuna y los clímax narrativos con los que ya el folletín del XIX había experimentado.

GR—: Interactividad, jugabilidad son temas esenciales para que un juego resulte atractivo. Una de las cuestiones que me interesan especialmente tiene que ver con la cuestión del tiempo y los videojuegos, la idea de que los tiempos se recrean con precisión pero a la vez resultan siempre atemporales en virtud del “presentismo” de los juegos. ¿Qué opinión tenés al respecto?

PM: Es interesantísima la cuestión del tiempo, y también su relación con el espacio si lo pensamos en clave indisoluble como lo hace Bajtín cuando reflexiona acerca de los cronotopos artísticos. Lo interesante de la recreación del tiempo “en” el videojuego es, por una parte, el cada vez más demandante trabajo de documentación, asesoría y producción que requieren los videojuegos y que abre un espacio de diálogo muy atractivo para diversas disciplinas, desde la Arquitectura, hasta la Historia y el Arte. Por ejemplo, reconstruir Florencia del Renacimiento para incardinar allí la peripecia de Ezio Auditore en algunos capítulos de la saga *Assassin’s Creed*, o el cuidadoso trabajo de Crytek en *Ryse: Son of Rome*, o de Asobo Studio en *A Plague Tale: Innocence*. Son modos de reconstruir, en cierto modo, no solo un escenario sino una dimensión histórica que se expresa en múltiples aspectos. Ahora bien, la otra cuestión que apuntás en tu pregunta es la experiencia del tiempo mientras se juega, lo que excede al marco del videojuego y comprende también no solo el lapso de tiempo invertido en jugar (que puede ser o no equivalente al del tiempo transcurrido en el mundo del juego; baste como ejemplo el transcurrir de siglos en *Age of Empires* en pocas horas de juego) y también el modo en que la dimensión temporal del presente de quien juega condiciona, contamina, penetra ese cronotopo del juego. Pensar que no hay relación entre esas temporalidades sería, creo, empobrecer la capacidad semiótica de los juegos para (re)construir significado, porque es en la intersección o negociación que se habilita entre esos contextos epocales donde se construye significado. Diríamos desde Bajtín que esto hace a la capacidad dialógica de los enunciados y a la capacidad de responder y suscitar respuestas a futuro que posee todo texto. *Space Invaders*, un juego de 1978, construye ciertamente una experiencia presentista de juego que tiene la duración de la partida, pero si somos capaces de conectar esa experiencia efímera y puntual con una larga cadena que es discursiva, es política y es histórica, acaso descubramos como lo hace Baricco en su libro *The Game* que ese videojuego en particular tiene todo un sentido en el contexto de la guerra fría, pero también en el contexto de surgimiento de una nueva forma de subjetividad, que podríamos llamar “cultura digital”. Constituye la vértebra cero, dice Baricco, de una cadena montañosa que solo ahora (más de cuarenta años después) apreciamos con nitidez. La propia lógica del hipervínculo que está en el ADN del videojuego se mueve bajo coordenadas de desplazamiento espacial y temporal, en una deriva que no

es solo en cadena sino también geológica, mediante citas, alusiones, tributos y toda una gama de referencias que hacen al espesor memorial de cualquier texto cultural, incluido el videojuego. La atemporalidad de los juegos es, creo yo, un efecto o modo de lectura más que una condición específica de los juegos. Lo que veo allí, en ese videojuego que posee una lógica temporal propia y que transcurre durante una sesión de juego que tiene una duración específica, en una época y lugar determinado, es una situación de intensa superposición e interrelación entre dimensiones históricas, que pueden distinguirse a fines analíticos, pero que actúan solidariamente a la hora de producir sentido.

GR—: Bueno quería agradecerle por la entrevista que resultó de sumo interés para mí y seguramente resultará de interés para nuestros lectores. Antes de despedirnos ¿alguna reflexión final que quisieras compartir?

PM—: Agradecerles a ustedes por esta conversación, por las preguntas que siempre son bienvenidas a la hora de clarificar las propias ideas para corregirlas y enriquecerlas en el diálogo. Creo que esa es la idea nodal que atraviesa esta entrevista y que he querido transmitir: incentivar el diálogo con textos sospechados y sospechosos, dejados de lado, considerados banales o infantiles, y señalar algunos interrogantes para poner en tela de juicio no tanto su pertinencia o calidad, sino las propias representaciones que nos guían a la hora de leer la textura del mundo y la espesura de la cultura humana. Creo que lograr mirar a los videojuegos como punto de mira de esa complejidad cultural es un buen ejercicio reflexivo para desnaturalizar las propias certezas. Podríamos haber hablado de otra cosa en su lugar (literatura, cine, cómic, etc.), pero me interesan los videojuegos por su versatilidad, su atractivo, su inquietud semiótica y su fascinante capacidad para incrementar nuestra experiencia acerca del mundo. Y también me interesan porque los siento coetáneos y porque leerlos significa, tal como dije al principio, una experiencia de diálogo con viejos conocidos de infancia. Gracias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baricco, A. (2008). *Los Bárbaros: ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.

Baricco A. (2019). *The Game*. España: Anagrama.