

DOI: <http://dx.doi.org/10.19177/rcc.2024-19-05>
 Recebido em 19/07/2023. Aprovado em 20/12/2023.
 Entrevista
 Editora de Seção: Ana Carolina Cernicchiaro

ENTREVISTA AL DOCTOR VÍCTOR NAVARRO REMESAL SOBRE LA CULTURA DE LOS VIDEOJUEGOS INTERVIEW WITH DR. VICTOR NAVARRO REMESAL ON THE CULTURE OF VIDEOGAMES ENTREVISTA COM O DOUTOR VÍCTOR NAVARRO REMESAL SOBRE A CULTURA DOS VIDEOGAMES

Jesús Miguel Delgado Del Aguila*

Resumen: Esta entrevista hecha al doctor Víctor Navarro Remesal pretende resolver la interrogante de cuál es la función que ha tenido siempre la cultura de los videojuegos en la sociedad. Para ello, el especialista responderá con conocimientos prácticos de la realidad. Es más, confrontará los teoremas vigentes de los Game Studies, los cuales buscan esa interacción de lo lúdico con lo social.

Palabras clave: videojuegos. Game Studies. Estudios Culturales. Sociedad.

Abstract: This interview with Dr. Víctor Navarro Remesal aims to resolve the question of what is the function that the culture of videogames has always had in society. To do this, the specialist will respond with practical knowledge of reality. Moreover, it will confront the current theorems of Game Studies, which seek that interaction between the playful and the social.

Keywords: Video game. Game Studies. Cultural Studies. Society.

Resumo: Esta entrevista com o Dr. Víctor Navarro Remesal visa resolver a questão de qual é a função que a cultura dos videogames sempre teve na sociedade. Para isso, o especialista responderá com conhecimento prático da realidade. Além disso, confrontará os teoremas atuais dos Game Studies, que buscam essa interação entre o lúdico e o social.

Palavras-chave: Videogame. Estudos de Jogos. Estudos Culturais. Sociedade.

INTRODUCCIÓN

Víctor Navarro Remesal nació en España. Es doctor en Media Studies, con especialización en videojuegos. Asimismo, es especialista en Asia oriental por la Universitat Oberta de Catalunya (Barcelona, España) y cuenta con múltiples estudios locales y extranjeros en la Universidad Rovira i Virgili (España), Universidad de Tartu (Estonia), Universidad de Roskilde (Dinamarca). Actualmente, es profesor en Tecnocampus de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona, España) y dirige la colección *Ludografías* (Shangrila). Es un autor activo de libros y artículos en revistas indexadas desde inicios del siglo XXI hasta la actualidad. Algunos de sus textos son *Libertad dirigida* (2016), *Game & Play* (2018), *Cine ludens. 50 diálogos entre cine y juego* (2019), *Pensar el juego* (2020), *Gaming and Watching* (2020), entre otros.

* Docente de Educación Superior de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. E-mail: tarmangani2088@outlook.com.

El 15 de septiembre de 2021 el doctor Víctor Navarro Remesal facilitó que se le hiciera una entrevista, con la volición de contestar algunas interrogantes que implicaban la trabazón entre los videojuegos y la cultura. Esa conexión es neurálgica, ya que en los últimos años la industria de estos recursos ha aumentado y se ha difundido en cantidades exorbitantes. Por ese motivo, se requirió una explicación con un buen sustento académico y argumentativo que permitiera conocer cuál es la orientación de la dinámica de los videojuegos.

Entre las diversas resoluciones, Navarro Remesal expondrá en torno a las habilidades humanas que suelen mejorarse a partir de la interrelación con los videojuegos. No solo se producirá desde el ámbito social con las reuniones que pueden hacerse entre amigos para disfrutar unas horas con una consola, sino que generará en el cerebro humano un amplio repertorio de posibilidades de preguntas y respuestas que originarán una potencialización en su capacidad creativa.

Para finiquitar, esta conversación va a ser de utilidad para quienes en algún momento pensaron en si era viable el hecho de poder analizar un videojuego como se puede hacer con una obra literaria o una película. Y, con el aporte del especialista, se llegará a discernir algunas propuestas teóricas y metodológicas que incentivan al investigador de humanidades y ciencias sociales a emprender una nueva vía para la interpretación y la crítica de estos incipientes objetos culturales.

ENTREVISTA

¿Cómo empezó su gusto por los videojuegos?

Navarro Remesal – Realmente, no soy consciente cómo empezó ese gusto, porque siempre ha estado ahí. Yo era un niño muy aficionado a la lectura, el cine, la animación, el cómic. Y una de las piezas que estaban dentro de este ecosistema cultural era el videojuego. De hecho, lo tenía muy integrado. Y no solo lo jugaba como algo social, como para quedar con amigos con juegos competitivos, juegos de lucha y esas cosas que siempre suelen estar ahí en el recuerdo. Es como cuando uno visita al *arcade*.

También disfrutaba mucho de juegos narrativos y de aventuras gráficas. Bueno, para mí no había tanta diferencia entre leer un cómic y, por ejemplo, jugar un *Day of the Tentacle*. Evidentemente, me refiero a lo relacionado con la ficción, la parte lúdica, la posición como jugador o espectador o como lector. Pero todo formaba parte de este mismo ecosistema cultural.

Y llegó un momento cuando estaba estudiando Comunicación o Media Studies, en el que veía —para mí lo que más me interesaba era el guion de cine— todos los medios que me gustaban más o menos tenían una manera para ser analizados y me proporcionaban herramientas para eso. Además, me brindaban una perspectiva histórica, pero no se abordaba en absoluto el videojuego.

Ya en el segundo año de carrera, en una asignatura de Teorías de la Comunicación, el profesor me permitió hacer un estudio sobre los distintos trabajos de cámara en el videojuego. Este trabajo no tenía nada que ver con la asignatura de la verdad. Era muy raro. Pero me permitió explorar por ahí. Yo me lo pasé muy bien. Me di cuenta de aquello

de lo que se podía investigar, analizar e interrogar el lenguaje. A partir de ahí, yo me he ido formando con la idea de la escritura y el guion, pero siempre con esa “bombillita encendida” por el videojuego.

Antes de acabar mi carrera en Dinamarca, en la Universidad de Roskilde, también hice algún trabajo más sobre la focalización en el videojuego, la percepción sensorial en el videojuego y el trabajo de imagen y sonido. También el profesor lo recibió con mucho entusiasmo. Le interesó mucho el tema. Así que di cuenta de que realmente tenía cabida hablar de videojuegos dentro de los Media Studies, no desde una parte técnica ni tampoco desde la Ingeniería Informática, sino como una construcción de sentido o una construcción del discurso con herramientas audiovisuales e interactivas. Asimismo, durante ese tiempo, me he percatado de que me gustaba analizar casi todo lo que me apasionaba, en vez de dedicarme a crear cosas nuevas.

Por cierto, toda la parte de la creación me parece interesante a nivel industrial, personal y autoral. Pero a mí el trabajo analítico y académico realmente me resultaba más satisfactorio intelectualmente. Y me salía más espontáneo. Así que después de esto, en el 2006, me matriculé en el doctorado. Para ese entonces, ya me iba con la idea de hacer Game Studies. Yo acababa de descubrir qué podían hacerse Game Studies. No solo veía que había buena recepción, sino que al estar en Dinamarca empecé a buscar, y vi que había la ITU y autores que ya estaban trabajando en los mensajes como disciplina; por lo menos, desde hacía seis años. No me enteraba de nada, como les suele pasar a todos los doctorandos, pero por lo menos sabía que existía esto. Y ahí “me lancé”.

Empecé un doctorado en Game Studies. Fue difícil porque primero al volver a España había que convencer a la gente del programa de doctorado y a quienes estaban implicados en la pertinencia del videojuego, de la validez del campo o de lo que sea de la disciplina de los Game Studies. Y ahí “me lancé”, en el 2006. Me matriculé con diferentes “paradas” y “giros” de guion hasta el 2013, que fue cuando hice mi tesis doctoral.

¿Qué videojuegos son importantes para usted y por qué?

Navarro Remesal – Como ya lo he dicho, a mí me interesa mucho la narrativa. Por lo tanto, los videojuegos narrativos, aquellos que tienen un componente alto de ficción narrativa, son los que me interesan. Sin embargo, durante mucho tiempo, parecía que había que descartarlos, porque lo importante de los videojuegos era otra cosa. No podían usarse herramientas de otros medios para explicarlos, sino que debían emplearse recursos que los hicieran únicos. Al final, si tú preguntas al azar a cualquier jugador, “todo el mundo” te va a terminar contando con un buen recuerdo cuestiones y experiencias que tienen que ver con historias de videojuegos o videojuegos narrativos.

En relación con mi juego favorito, yo considero que este es *Silent Hill 2*, toda la saga de *Silent Hill*; por lo menos, los primeros (los japoneses) me encantan. Pero *Silent Hill 2* es un juego al que vuelvo regularmente y que ha tenido una importancia central para mí.

Por otro lado, estoy tratando de reivindicar una parte de los videojuegos que me gustan. Estos son los musicales y los de ritmos, pese a que últimamente me siento muy pesado para ellos. Sin embargo, me gustan sobre todo aquellos videojuegos como *Dance*

Dance Revolution o *Taiko no Tatsujin*. Estas son sagas de superéxito. Aparte de tener mucha veteranía, cuentan con mucha historia y buena recepción. Aunque se suele considerar por alguna cuestión de la cultura como “videojuego de nicho”.

De hecho, una vez encontré un libro sobre los videojuegos más raros de la historia, en el que incluían a *Taiko no Tatsujin*. Ante ello, me pregunto “¿en qué medio encontraríamos que una de las franquicias, una de las marcas más exitosas, se considere ‘un videojuego de nicho’?”. Porque no encaja en el concepto de *real games* que Mia Consalvo y Christopher A. Paul proponen en su libro *Real Games*. Hay como una especie de filtro de los que ostentan el capital cultural en este campo del videojuego —en términos de Bourdieu—, que sancionan, filtran y aprueban lo que se puede considerar un juego real y lo que no. Entonces, me parece que los juegos musicales necesitan ser recordados; no reivindicados, porque éxito ya tienen.

Tengo tendencia a fijarme en esos detalles. El videojuego es un medio totalmente de actualidad, vigente y reconocido en la academia, la crítica y todo. Tiene toda esa validación. Sin embargo, parece que en general no cuenta con una atención adecuada. Esta es muy poca. Dentro del videojuego, hay algunas partes o zonas que están totalmente ignoradas. Y cada vez más tengo tendencia a centrarme en esas partes. Por ejemplo, me interesa la relación entre videojuego-juguete, así como la obra de Keita Takahashi.

Bueno, luego ya a nivel personal, soy muy fan de la saga *Yakuza*, porque hace cosas con el tono y el tipo de historia que solo se puede tratar desde un videojuego por este fraccionamiento que tiene de las *side stories*, de las subhistorias, que es completamente “loco”. Contiene el tono oficial y su antitono —su opuesto— dentro de un mismo juego. También me encanta Nintendo. Pese a su repetición de constantes, es una casa de creatividad.

Me gusta el videojuego japonés. Ellos son unos pioneros importantes —claro que no todos los videojuegos japoneses me gustan—. Pero, igual presto mucha atención al videojuego japonés. Por ejemplo, eso lo podrás comprobar con el ciclo *Gêmu* para la fundación Japón en España. Allí intento tener esa parcela para hablar de videojuego japonés desde Europa, que es la perspectiva que yo conozco. Desde luego, no tengo las ventajas que tendría un investigador japonés para tener acceso, pero también intento prestarle mucha atención.

Cuando era niño fui propenso a no controlar mucho las horas que les dedicaba a los videojuegos. Me pasaba mucho tiempo sentado frente a la PC con emuladores que me permitían acceder a roms de Supernintendo, como *Donkey Kong Country*, *Mario Bros*, *Super Bomberman 2*, *Dragon Ball Z*, *Killer Instinct* o *Biker Mice from Mars*, al igual que juegos como *Duke Nukem 3D*, *Pacman*, *Pokémon* de Game Boy Color, *Crash* de PlayStation, *Mario Kart* y *Goldeneye* de Nintendo 64 u otros que me permitían la interacción en línea con más de un usuario, como *Star Craft* o *Half-Life*. Frente a esta diversidad de videojuegos, ¿considera que el tiempo invertido en ellos es provechoso en algún aspecto de la vida? ¿Cuándo los videojuegos llegan a ser nocivos y cuándo beneficiosos?

Navarro Remesal – Para mí, es una falsa dicotomía creer que el videojuego es nocivo o beneficioso. Plantearlo todo en términos de que tiene efectos positivos o negativos. En ese sentido, ya estamos directamente en la parte de los efectos de los estudios, que compete a la Comunicación. Yo siempre digo en clase que ese procedimiento es el más difícil de estudiar, porque requiere un grupo de control y una muestra suficiente. O sea, analizar los efectos de algo es complicado.

Entonces, si el videojuego tiene que formar parte de la cultura, no lo podemos supeditar. No puede depender de que sea bueno o malo a nivel de efectos. Es decir, nos ponemos en una posición clínica, en una posición cuantitativa y estadística al decir “esto me mejora los reflejos, y salvo el mundo”, como dijo Jane McGonigal, o “esto es adictivo, una nueva droga, una droga virtual, y hay que llevar a la gente a desengancharse”. Esa inquietud surge de vez en cuando en distintos discursos.

El videojuego es un medio que está en todas partes. Tiene complejos por ser un medio relativamente nuevo. Tiene 50 años de historia, pero todavía hay un encaje en la cultura de gente que no se ha dado cuenta de eso. Sobre todo, hay jugadores que viven acomplexados, porque a lo mejor tienen ya más edad y recuerdan una época en la que el videojuego se ignoraba. Ellos están constantemente en una posición de defensa.

A ello, se añade lo que todavía “arrastran” los medios de comunicación de los noventa, quienes estigmatizaron a los videojuegos como si tuvieran un rol malo o fueran vicios. Los asociaban con los pánicos morales en Estados Unidos y el resto de América. Aquí en España tuvimos un caso con un asesinato supuestamente inspirado por un juego de rol, y esto todavía queda como ese resto. Para mí, insisto que está muy mal planteado el debate social —no tus preguntas, perdona.

Hace años, nadie se preguntaba los efectos positivos de la ópera, el cine o la literatura. Son “piezas” de la cultura, donde la creatividad, el mercado de las ideas, la ficción y la ambigüedad estaban en movimiento. Allí uno podría encontrar un motor y un reflejo de las sociedades que creaban todo esto. Es decir, se trata de un espacio donde se aprecia un proceso de ambigüedad y complejidad. No había estudios directamente centrados en esta obsesión con los datos, con lo cuantitativo. Ahora, a lo mejor sí. Más es por una cuestión de giro cultural. Se habla más de eso: de la representación del impacto. No obstante, no es tanto con el videojuego. Este tiene que responder casi a unos patrones clínicos, comprobables, repetibles y demostrables.

El videojuego primero es juego. Es algo que hacemos porque sí. Lo hacemos porque este es autotélico; es decir, su fin es el juego mismo. Jugamos porque sí. No necesitamos excusas ni motivos ni obligaciones. De hecho, si nos obligan a jugar, ya no es un juego.

Y, segundo, el videojuego sí es cultura, sí es ficción. Debe tener estos márgenes de ambigüedad y complejidad de la ficción. No se puede reducir la experiencia del videojuego al decir que “una hora de videojuegos a la semana es bueno para el corazón”. Insisto que no es un problema con las preguntas, sino que estas responden a un debate social que está ahí. Para mí, ese debate social es desastroso y nos “atasca en esta casilla de salida”, en donde damos vueltas —tipo la película *El Día de la Marmota* (1993)— y de donde saldremos realmente solo cuando empecemos a abordar los videojuegos con las herramientas, las metodologías y el enfoque intelectual con los que tratamos el resto de la cultura.

¿Considera que en la adultez cambia la forma de apreciar los videojuegos y entretenerse con ellos?

Navarro Remesal – Yo te puedo hablar de mi experiencia. Aunque, al comentarla con amigos, creo que es bastante compartida y extendida. Lo primero que pasa es que tenemos menos tiempo. Hoy en día, muchos juegos parecen diseñados para un público adolescente, que dispone o cree disponer de todo el tiempo del mundo. Es un público que puede “echar en cientos de horas” en *Fortnite*. Es un público para el que un juego de menos de 30 o 15 horas es corto. Y mi experiencia es la contraria. Yo antes de decidir a empezar un juego no miro tanto el precio, sino las horas en howlongbeat.com. Miro eso para asegurarme de que podré jugarlo. No tengo tiempo libre ilimitado. Y mi tiempo libre no lo dedico exclusivamente a los videojuegos. Entonces, recorro a juegos que sé que podré completarlos y que podré disfrutarlos, sin necesidad de “enredarme” en experiencias que duran decenas de horas, de las cuales a lo mejor de 80 horas solo cinco o dos me van a parecer realmente satisfactorias. Eso es lo primero.

Por otro lado, a mí nunca me ha importado mucho el reto. Pero con la edad para mí el reto es irrelevante, a excepción del *puzle* y el juego rítmico que me gustan. En ese sentido, no busco juegos que tengan esa capacidad de exhibirse, esa cosa de superarse y todo esto que tanto gusta a algunos sectores. Más bien, busco creatividad y buenas historias. Cuesta encontrar ese tipo de juegos narrativos, aunque insisto en que también juego muchos videojuegos que son más experimentales y creativos, en los que el relato en sí no es tan importante. Sin embargo, cuando juego un videojuego con relato, intento encontrar aquellos que tienen relatos “maduros”. Y esa tarea es difícil, porque un juego contemporáneo está repartido entre un “AAA” como muy neutro y muy vacío; es decir, no significa nada.

Entretanto, un juego independiente está todavía “atascado” en la adolescencia, con un sentimentalismo muy evidente, con la idea de que un juego para adultos ha de contener una moraleja clara y tiene que dar una enseñanza sobre la vida. A mí me gusta mucho esa máxima que dice que la ficción para niños explica el mundo y ayuda a entenderlo, mientras que la ficción para adultos ayuda a aceptar lo complejo que es el mundo y plantearse preguntas.

En ese sentido, para mí, si la ficción para niños da respuestas, la ficción para adultos hace que uno se proponga preguntas y no se dé respuestas fáciles. Más bien, para un adulto, se le dará material para pensar y enfrentarse al mundo, porque este es complejo. Las historias que se derivan de estos mundos tienen que ser complejas en consonancia.

Para terminar, creo que lo que distingue al jugador adulto es que tiene menos tiempo. Por eso, muchos de nosotros ponemos el “modo fácil” para que los juegos duren menos o ya elegimos directamente el tipo de juego de una manera bastante diferente.

Considerando la parte académica, ¿cómo puede iniciarse alguien en los estudios de los videojuegos?

Navarro Remesal – Hay muchas maneras de entrar. Los Game Studies son una disciplina rara, a la que se accede desde muchas vías. Quizá con el tiempo esta ya no sea tan omniabarcante. Cada vez más, se centra en una parte de las humanidades y las ciencias sociales. Creo que esta idea está desarrollada en el *paper* de Sebastian Deterding de

alrededor de 2014 cuando trabaja sobre la victoria pírrica de los Game Studies. Y aquí voy a contar una cosa, algo muy breve.

Si a principio se planteó una falsa dicotomía entre ludología y narratología, aquello era porque había que tener un debate. Sin embargo, en ningún momento fue un debate productivo, sino que “secuestró” muchas otras ideas. Ahora, por ejemplo, recientemente Franz Mayra proponía que la división en las disciplinas entre juegos socialmente concienciados signifique análisis más sociológicos y más formalistas. En particular, no estoy de acuerdo con eso. Se plantea esa división, pero no la comparto. Creo que los dos campos se necesitan. Y lo que Franz Mayra trata como análisis socialmente concienciado tiene que ver con los Estudios Culturales, que requieren un componente de humanidades, de ciencias sociales, un componente analítico que no puede dejar de atender también a cuestiones formales y estructuralistas; porque al final, por mucho que nos guste separarlos y decir “solo el texto” o “solo el contexto”, no existen en un vacío.

Al haber explicado este paréntesis, te diré que por lo general los Game Studies se centran mucho en esto al final: en las humanidades y las ciencias sociales. Y, por lo que voy contemplando, quizá las vías de acceso son los estudios de Comunicación, Literatura, Historia y carreras que tienen que ver más con las humanidades. Eso no quiere decir que no pueda entrar gente de Ingenierías y que no haya una parte de la investigación sobre videojuegos que tenga que ver con la Ingeniería. Ahora bien, muchas veces a esta disciplina ya no se le llama Game Studies, sino que se la conoce como *Human-computer interaction* (interacción persona-computadora). Esta como que en otra franja.

También hay gente que se dedica al análisis del juego más desde la filosofía. Incluso, muchos me han llegado a decir que yo no hago Game Studies, sino que hago Philosophy of Play. Entonces, al final los Game Studies son como una “etiqueta rara”. Yo tengo un texto escrito sobre esto; por ejemplo, mi libro *Pensar el juego*, que edito yo. Este tiene un capítulo introductorio sobre qué significa esto de los Game Studies. Entonces, uno puede entrar desde estas carreras.

Ahora, lo más importante es que uno se inscriba en un máster o un programa de doctorado que permita el trabajo desde los Game Studies, con su propia metodología y su propio marco teórico. Así se tendrá una mayor claridad acerca de esa realidad académica, según la propuesta de cada país, así como los requisitos académicos para acceder a esas diferentes plazas y ver las contribuciones académicas. Los puntos y todo eso son la parte práctica —aburrida, quizá— pero que hay que saber.

Si uno quiere ser académico, tiene que entender las reglas de la academia, aunque sea para hacerlo a su manera o un poco diferente, pero tiene que estar ahí, adentro. Caso contrario, se necesitará hacer una crítica más trabajada, ya que puede haber gente que se interese en los Game Studies, pero que en realidad tenga un espíritu de crítico. En mi caso, mi profesión es la academia, pero siempre hago contribuciones a la crítica, porque es un tema que me gusta. Y creo que hace falta una crítica que entienda el análisis académico, igual que en el cine. Eso es lo que ocurre con algunos de los críticos que quieren hacer bien este trabajo y entienden de teoría.

Para el videojuego, este procedimiento también hace falta. Solo se ve una crítica que intenta legitimar el videojuego al atribuirle importancia, pero sin herramientas analíticas que procedan de un diálogo común con la crítica o que provengan de una parte teórica.

Para resumir, uno podrá iniciarse en los estudios de los videojuegos al buscar ese “camino” desde un posgrado. Con la adquisición de un máster de investigación y un programa de doctorado, que permita que uno hable de videojuegos. Para esto, muchas veces lo que es útil es ir a los capítulos de *Digra* que hay para ver quién está metido, en qué universidades están; incluso, contactar con ellos.

Es muy frecuente que no haya directores que puedan cubrir el videojuego en el Departamento al que se pretenda acceder. Pero se puede añadir a un subdirector o un codirector de los Game Studies. Él debe intentar entender qué se está haciendo desde los Game Studies, así como que lea qué se está publicando, quién se está moviendo y con quién se puede contactar, porque al final la mayoría de la gente solemos ser bastante receptivos y contestamos a los correos. Vamos un poco desbordados, pero contestamos.

Recuerdo que en los noventa empezó a introducirse en el mercado una variedad de consolas, tales como Nintendo 64, Nintendo GameCube, PlayStation, Sega, etc. Hoy en día, se sigue apreciando ese fenómeno de innovación constante de los equipos, tanto así que ya existe una quinta versión de PlayStation. Frente a ello, ¿considera que la actualización de estas consolas es más por mercadotecnia que por mejoría de los contenidos?

Navarro Remesal – Bueno, es que toda industria cultural tiene una parte de industria y otra de cultura. En el caso del videojuego, pertenece a una rama de las consolas domésticas. Este se definió pronto por esta idea de las generaciones, eso de que había diferentes compañías que estaban más o menos en activo y que iban haciendo saltos generacionales, en vez de ser una cosa incremental, como la PC. Son saltos con consolas “estancas” o retrocompatibles. Este modelo está en duda.

Y fíjate que Microsoft ha intentado salir de él. Cada vez más se apuesta por consolas que tengan algún tipo de retrocompatibilidad. Y, al final, sí que es cierto que la tecnología “salta”. La tecnología se ha desarrollado y ha llegado a un punto en que merece la pena cambiar de consolas. Aunque la tecnología no lo es todo —esto vamos a dejarlo claro—, pero el problema de este modelo generacional —sobre todo, “generaciones estancas”— es que al final destruye el catálogo, el fondo de archivos.

En Blu-ray o DVD, tenemos películas recuperadas de los años treinta, que son difíciles de encontrar. Yo puedo poner la versión de *Drácula* que se rodó en paralelo a la versión en inglés en EE. UU. Se rodó una en castellano por las noches. Esta tiene el mismo vestuario y los mismos decorados: todo igual. Solo es otro equipo. Se rodaban las escenas, pero en castellano, con actores españoles y latinoamericanos. Y esa versión yo la tengo en DVD en casa, mientras que un videojuego que no haya salido de Wii U, si no tenemos Wii U, aunque tenga menos de una década, es inaccesible.

Entonces, el problema que tienen estos saltos generacionales es que no hacen cultura. Una cultura necesita tener historia y un fondo. Con estos saltos generacionales, se podrá vivir en el presente constante. De hecho, está aquella declaración infame de Sonny de que “¿para qué quiere la gente jugar a juegos tan viejos?”. Evidentemente, eso es por mercadotecnia propia de las compañías.

Hay un punto tecnológico que también es innegable, al igual que un punto cultural: se añade lo que en los Platforms Studies se entiende como herramientas creativas nuevas. O sea, una plataforma no es solo tecnología, sino que es una serie de recursos, igual que el lienzo y las acuarelas ofrecen posibilidades diferentes. Sin embargo, para mí el problema es sobre todo cómo las generaciones están cerrando el contenido en cada generación.

En el 2012, se hace entrega del Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades (España) al japonés Shigeru Miyamoto, creador de los videojuegos de *Donkey Kong*, *Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*. Anteriormente, esta distinción se les había brindado a personalidades como Octavio Paz, Umberto Eco o Mario Bunge. Eso significa que los videojuegos no solo se han incorporado en la cultura y la mentalidad de muchas sociedades, sino que se están valorando. Ante ello, ¿cómo percibe esta situación de provecho para la cultura y los estudios acerca de estos videojuegos provenientes de Oriente?

Navarro Remesal – Bueno, sobre esto tengo mucha información por ahí: en charlas y otros sitios. Te decía al principio que el videojuego japonés me interesa. Y es de mi interés abordarlo desde esta perspectiva europea, occidental, europeo-americana, euroamericana, como quieras. Yo hablo desde lo que sé, que es España y otros países de Europa.

De entrada, lo que digo es que, con el tiempo, cuando un medio ya lleva tiempo, al final se acaba aceptando. Cuando empieza, es muy raro. Al cabo de unos años, la gente que es adulta ya ha crecido con el videojuego. Sin embargo, no se plantea si eso pertenece a la cultura o no. Para mucha gente, hoy el videojuego siempre ha estado ahí. No se tiene que plantear si el videojuego tiene permiso para entrar o no en nuestras vidas.

Luego, con respecto a la comunicación y las humanidades, había una cosa. No se trataba de premios de arte y cultura, sino que se desarrollaban más en comunicación. Bueno, el caso es que se reconoció a Miyamoto como se distinguen cada vez más a más creadores de videojuegos. Eso quiere decir que se reconoce al videojuego. Se normaliza su presencia. Y, para que esto suceda, también se reconoce la idea del creador y el autor. Es decir, hay creativos detrás de todo eso. No son solo empresas con estudios de *marketing*. Se reconoce esa idea de Japón. Aunque este país no invente el videojuego, este será el lugar donde se empiece esa idea. Básicamente, en los setenta, iniciarán haciendo clones *ports* y clones. O sea, no es un insulto. Es lo que hay.

Más adelante, ellos tomarán el control de todo. Serán quienes marquen el camino a seguir. Hoy en día, Japón aún se ve como uno de los lugares más veteranos, donde nacen las ideas. Ahora, ha habido una redistribución de poder en las últimas generaciones y en los últimos años. Sin embargo, Japón sigue siendo una fuerza creativa. Y los creativos japoneses cada vez más tienen estatus de autor. O sea, se reconocen dentro de esta teoría del autor —quizá tan francesa— como los responsables de la creatividad de un videojuego. Y eso está bien que se haga, porque de alguna manera se tiene que reconocer.

Retomando el debate del principio, sobre si un videojuego es bueno o malo y cuáles son sus efectos, lo que me interesa es que el videojuego es cultura. Es comunicación. No incluyo la palabra “arte”, porque ya es otra cosa. Abordar este término implicaría abrir un debate mucho más grande. Significaría entrar en debate con las bellas artes. Sin

embargo, los videojuegos están dentro de las humanidades, en tanto que se originan desde la creación humana. Estos merecen ser analizados, premiados, estudiados y entendidos desde esta perspectiva de la comunicación y las Humanidades.

CONSIDERACIONES

En esta entrevista realizada al doctor Víctor Navarro Remesal, se acabó comprendiendo cómo debe percibirse el videojuego en la cultura global. Para ello, se prescindió de una crítica infundada que surgió hace muchas décadas acerca de que este podría ser nocivo o adictivo. Es por eso que con las respuestas que se obtuvieron en este trabajo se logró tener un conocimiento más amplio del término y su rol en la sociedad. En ese sentido, ya no se trataría del fin autotélico del videojuego, sino de los distintos aspectos que facilitan esas herramientas y esos recursos de lo lúdico.

Desde una postura más académica, se llegó a auscultar uno de los avances que fue menester desde ese ámbito, a los cuales se les ha designado como los Game Studies. Esta modalidad suscita que se vea el videojuego desde otra perspectiva: una diferenciada por la capacidad de análisis que se originará a partir de su estudio concomitante. Para ello, será funcional la intervención de las humanidades y las ciencias sociales, que permitirán que se consolide una interpretación más altruista.

Por otro lado, queda claro que la percepción que hay de los videojuegos remite a la generación por la que se está atravesando; es más, podría concluirse que la utilidad dependerá de la edad del usuario, ya que muchas veces una persona adulta, por más que guste de los videojuegos, tendrá limitaciones de tiempo para poder interactuar con estas consolas.

Finalmente, los videojuegos han aparecido para permanecer en la cultura. Su presencia es innegable. Y, al igual que todo elemento que se incorpora en una cultura, puede ser cuestionado, debatido o rechazado inicialmente; sin embargo, la aceptación de toda una comunidad hará que esta se manifieste en su máxima representación y se corrobore en un corto periodo las implicancias de su introducción, tales como las mejoras de las capacidades de los niños y los adultos. Y aquí menciono algo importante que sostuvo el doctor Víctor Navarro Remesal. Si para un niño el videojuego propicia las respuestas que él está necesitando; para un adulto, lo que fomentará son las formulaciones de preguntas. Es decir, todas las generaciones padecerán el mismo efecto beneficioso de los videojuegos, que es el aumento de su capacidad creativa.

REFERENCIAS

DELGADO DEL AGUILA, J. M. **Entrevista al Dr. Víctor Navarro Remesal**, especialista en la cultura de los videojuegos. YouTube, 15 sept. 2021. Disponible en: <https://youtu.be/0rfoKQWTSC4e>. Acceso el: 27 dic. 2022.



Este texto está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.