EL MERCURIO
innovación

Fecha: 07/08/2025 Audiencia: 320.543 Sección: emprendedores
Vpe: $6.372.037 Tirada: 126.654 Frecuencia: 0
Vpe pág: $18.442.944 Difusión: 126.654
Vpe portada: $18.442.944 Ocupación: 34,55%

MARIJAM DIDŽGALVYTĖ EXPONE CÓMO LOS VIDEOJUEGOS REINVENTAN EL ARTE Y LA POLÍTICA

Experta lituana asegura que la industria más innovadora del planeta **está en juego**

La autora de "Everything to Play For" se presentará mañana en el Congreso Jóvenes Futuro, donde analizará cómo la industria *gamer* se ha vuelto un laboratorio de vanguardia para repensar el arte, la tecnología y la política.

FERNANDA GUAJARDO SEPÚLVEDA

"Cómo los videojuegos están cambiando el mundo", el libro de Marijam Did, está disponible en Chile. La autora será protagonista en la sexta edición de Congreso Jóvenes Futuro, que comienza hoy en el Salón de Honor de la sede del Congreso Nacional en Santiago (Catedral 1158).

Los videojuegos son hoy mucho más que entretenimiento: representan un espacio donde se cruza innovación tecnológica, creación artística y disputa política. Así lo plantea Marijam Didžgalvytė, escritora y activista lituana, autora del libro "Everything to Play For: How Videogames are Changing Our World".

Este viernes 8 de agosto, Didžgalvytė estará en Santiago como invitada al Congreso Jóvenes Futuro, donde reflexionará sobre los videojuegos como medio cultural central del siglo XXI. "Es ahora más grande que las industrias de la música y el cine combinadas, con enormes ganancias, y sin embargo, de alguna manera, es como que no contara, como si se quedara en segundo plano", dice. "Y, sin embargo, es también el lugar donde creo que probablemente está ocurriendo el arte más emocionante ahora mismo", complementa.

Para ella, graduada de Arte y Política de la Universidad de Londres, los videojuegos no solo son un producto cultural masivo, sino también un espacio fértil para innovar en narrativas, emociones y relaciones. "Por ejemplo, para mí 'Quake' representa la capacidad de volar dentro de un nivel, una sensación increíble que genera afecto, al mismo tiempo que los *modders* construyen arte dentro de esos niveles", cuenta. Aunque "Quake" es un clásico juego de disparos, su comunidad desarrolló innumerables modificaciones: nuevos mapas, mecánicas y estilos visuales, que lo convirtieron en una plataforma de exploración artística y colectiva.

Pero esa innovación, advierte, está en tensión con las dinámicas de una industria hiperconcentrada, capitalista y muchas veces abusiva. "El arte está ahí, pero está siendo sofocado por las enredaderas espinosas del capitalismo", afirma. "Dependemos de motores de juego que son muy pocos, de *hardware* hecho con el sudor y la sangre de gente del sur global, de acuerdos de licencia terribles, de plataformas como Steam que se quedan con el 30% de lo que haces. Hay muchas formas en que el arte está siendo asesinado".

En su libro, Didžgalvytė explora también la dimensión política de los videojuegos, tanto en sus comunidades como en las formas de producción. Una de las cosas que más la impactó al investigar fue "descubrir hasta qué punto la extrema derecha se ha organizado dentro de las comunidades *gamer*", mientras que "los progresistas, como mi sector, no estaban en ninguna parte".

Sin embargo, también encontró esperanza en los propios trabajadores del sector. "La gente que viene a la industria lo hace por pasión, pero son exprimidos terriblemente. Lo bonito es que los *gamers* tienen una relación muy cercana con quienes hacen sus juegos, los siguen en redes o los apoyan. Entonces es posible crear campañas políticas fuertes con los trabajadores, porque pueden hablar directamente con los jugadores".

—¿Por qué decidió escribir este libro ahora?

"Llevo una década escribiendo sobre videojuegos y política, pero algo hizo clic cuando descubrí lo profundamente que la extrema derecha había organizado estos espacios. Me di cuenta de que los videojuegos estaban en el centro de todo: economía, arte, sociología, clima, antifascismo. Sentí que era hora de tomarlo en serio y empezar una conversación más amplia".

"(La industria de los videojuegos) es ahora más grande que las de la música y el cine combinadas, con enormes ganancias, y **sin embargo, de alguna manera, está (...) en segundo plano".**

MARIJAM DIDŽGALVYTĖ
Invitada a Congreso Jóvenes Futuro.