

RESEÑA
DE
LIBRO

**EXTRA LIFE:
10 videojuegos que ha revolucionado la cultura
contemporánea**

Ruth S. Contreras Espinosa

Departamento de Comunicación

Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya

Doctora en Ingeniería Multimedia por la Universidad Politécnica de Cataluña. Como investigadora está especializada en el área de los Game Studies.

ruth.contreras@uvic.cat

0000-0002-9699-9087

BAKER, B., et al (2012) EXTRA LIFE

10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea. Madrid: Errata Naturae.

El mundo de los videojuegos ha revolucionado múltiples aspectos de la cultura contemporánea y el funcionamiento de la industria cultural en conjunto. Hablamos de productos culturales que conforman un sector independiente y que son sofisticados a diversos niveles, incluyendo el filosófico, el sociológico, el estético o el narrativo. Extra Life es un libro que muestra una antología de diez ensayos abordados por algunos de los grandes especialistas y diseñadores de videojuegos, algunos de ellos de empresas denominadas AAA –triple A- y permiten la reflexión sobre un ámbito que podría considerarse relativamente nuevo. En cada una de sus crónicas, se aborda de una forma crítica y racional un videojuego, ahondando en las experiencias que estos medios provocan. Finalmente han sido creados explícitamente para ello: crear nuevas experiencias. De esta forma se cumple con el objetivo de analizar diez de los ejemplos considerados una referencia dentro de la revolución que han generado estos medios lúdicos. El libro forma parte de la primera antología en castellano que analiza desde diferentes disciplinas un fenómeno contemporáneo junto a su radical transformación, que va unida a la evolución de la tecnología.

La lectura inicia con Billy Baker, quien nos narra de forma elocuentemente “La mejor y más guapa jugadora de Tetris del mundo”. Describe una época de su vida en la que su mujer termina batiendo un record. En su texto, Baker define el juego como “la representación del pensamiento lógico”¹. Pone de manifiesto las habilidades que son necesarias para poder dominar un juego, comparándolas en muchas ocasiones con habilidades innatas, que junto al entrenamiento, nos permiten estar un paso adelante que la media

1 Citado en página 18.

de los jugadores. Pero la practica hace al maestro, y esta podría ser la conclusión para llegar a obtener el record.

El texto siguiente escrito por Jeff Ryan , cuenta algunos detalles desconocidos sobre la creación de uno de los personajes más famosos de la historia del videojuego. A través de diversos datos y fechas ocurridas alrededor de empresas de videojuegos describe una historia que no es indiferente para ninguno de nosotros: “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”. Ryan explica como un conjunto de casualidades desembocaron para dar con uno de los personajes más famosos de la industria y analiza como la personalidad de Mario, el casero de Nintendo, terminó inspirando un juego que es mítico.

Por su parte, Jonah Mitropoulos nos hace una breve introducción al paralelismo existente entre el sintoísmo y el videojuego épico titulado Final Fantasy VII. El autor destaca su importancia y conexión con la naturaleza, que igual que en la espiritualidad sintoísta se hace coextensiva con un modelo sostenible de asimilación cultural. Mitropoulos describe además al mítico juego de Square-Enix, como un mundo imaginario que refleja preocupaciones ecológicas propias del mundo real haciendo un llamado a todas aquellas almas que pretenden tener un futuro mejor.

Lee Sherlock, en un capítulo posterior titulado “Presentar implicaciones filosóficas del tiempo pueden ayudar a llegar a conclusiones novedosas”², se centra en hablar de toda una leyenda: Zelda. En este caso, el autor cita al filosofo Nietzsche y a el padre del psicoanálisis, Freud. Su texto describe al tiempo, como un protagonista y un factor estratégico de juego, con un poder asombroso para poder plantear diversas cuestiones alrededor de la temporalidad pueden dar como resultado un juego que es una de las grandes franquicias no solo del juego digital, gracias a Nintendo.

Hideo Kojima hace su aparición mas tarde para explicar cuales son las películas que le llevaron a crear Metal Gear Solid, comúnmente abreviado MGS, nos habla de un videojuego de acción-aventura y sigilo creado en 1998, por Konami Computer Entertainment Japan y publicado para la consola PlayStation. En su texto, el desarrollador explica detalles de su infancia y cómo el cine de acción y de espías permitieron definir sus proyectos como obras de ficción con grandes elementos de sigilo y supervivencia. Esto nos da a entender como Kojima ideó una historia descrita por muchos críticos como una de los mejores de todos los tiempos.

En el siguiente ensayo centrado en el conocido juego Los Sims, McKenzie Wark muestra veinticinco alegorías que consisten en representar las ideas abstractas inmersas en este espacio de juego. Mediante el concepto de “alegorías digitales”, explica imágenes e historias que podrían definir a Los Sims como una alegoría de la vida cotidiana en un mundo que parece haber sido construido como imagen perfecta del juego.

En “Halo: viaje iniciático a la partida legendaria” Sébastien Hock-Koon, nos habla de la pasión que puede sentir un jugador por un videojuego y la razón por la cual el aprendizaje es impredecible. Y según pasan

2 Citado en página 88.

las horas, el usuario se adentran en el universo digital y en la jugabilidad, descubriendo detalles que le mantienen atado al juego, absorbido e incluso llegando a alcanzar el estado de “flujo” también conocido como el estado mental operativo en el cual una persona está completamente inmersa en la actividad que ejecuta. En “El jugador solo esta obligado a aprender cuando se enfrenta a situaciones difíciles y desea con desesperación superarlas”³, Hock-Koon ahonda en aquello que proporciona un sentimiento de energía, de total implicación con la tarea, y de éxito en la realización de la actividad.

En “El arte narrativo de HalfLife 2”, Samy Masadi nos habla sobre las diferentes formas de narrar una historia. Analiza detenidamente la maestría con que el videojuego HalfLife proporciona diversa información al jugador y lo hace formar parte de la historia. Paralelamente “Una prospera revuelta en las tierras de World of Warcraft” de Miguel Sicart, nos muestra un análisis de las sociedades virtuales y cuales son los efectos de los mismos. En el juego de rol multijugador masivo, se da la casuística de una protesta organizada por un sector del juego que se consideraba “marginada”, el llamado Gnome Tea party, se habla de una protesta de jugadores contra lo que ellos creían que era un fallo en el juego.

“Me encantó robar ese coche. Una antropóloga en el mundo de GTA” de Kiri Miller, analiza el juego comparándolo con la experiencia de visitar como turista una ciudad. “Los jugadores de GTA pueden explorar un territorio lleno de detalles con el anonimato de un turista, sin que jamás sean sometidos a los juicios de otros jugadores sobre su comportamiento”⁴. Una descripción llena de relatos y experiencias de jugadores que transitan por un mundo de juego que ha sido altamente criticado.

Para finalizar, el libro cuenta con un “bonus crítico” representado por dos ensayos que plantean como las reglas del juego influyen en el funcionamiento del mismo y la relación existente entre los videojuegos y el ámbito de la política, la economía capitalista, y la ética.

Sin duda, Extra Life es una obra que aporta diferentes puntos de vista que no pretenden ser didácticos o enciclopédicos, pero que nos ayudan a conocer multiples detalles sobre la creación, el diseño y el funcionamiento de los juegos que forman parte de una industria cultural.

BIBLIOGRAFÍA

BAKER, B., et al (2012) EXTRA LIFE: 10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea. Madrid: Errata Naturae.

3 Citado en página 161.

4 Citado en página 215.