



EN-CLAVOS DEL PENSAMIENTO

EXTRA LIFE: 10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea

Extra Life, 10 Video Games that have Revolutionized Popular Culture

Ruth S. Contreras Espinosa

En-claves del Pensamiento, vol. IX, núm. 18, julio - diciembre, 2015, pp. 171-174
Publicación de la Escuela de Educación, Humanidades y Ciencias Sociales
Rectoría del Tecnológico de Monterrey

En-claves del Pensamiento,
ISSN (Versión impresa): 1870-879X
dora.garcia@itesm.mx
en-claves.ccm@servicios.itesm.mx
Escuela de Educación, Humanidades y
Ciencias Sociales
México

EXTRA LIFE: 10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea

Extra Life, 10 video games that have revolutionised popular culture

VV. AA. eds., *EXTRA LIFE: 10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea* (Madrid, España: Errata Naturae, 2012).

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 nivel filosófico, sociológico, estético o narrativo. *Extra Life*, muestra una antología de diez ensayos abordados por algunos de los grandes especialistas y diseñadores de videojuegos, que permiten la reflexión sobre un ámbito relativamente nuevo. En cada una de estas crónicas, se aborda de una forma crítica y racional un videojuego. De esta forma se cumple con el objetivo de analizar diez 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 este fenómeno contemporáneo y su radical transformación.

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

¹ VV. AA., eds. *EXTRA LIFE: 10 videojuegos que ha revolucionado la cultura contemporánea* (Madrid: Errata Naturae, 2012), 18.

El texto de Jeff Ryan cuenta 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 del negocio de los juegos “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”, explica como un conjunto de casualidades desembocaron para dar con la personalidad de Mario y como el casero de Nintendo terminó inspirando el juego.

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

Lee Sherlock se centra en hablar de Zelda citando a Nietzsche o Freud. Un texto que describe al tiempo como un protagonista y como un factor estratégico de juego, con un poder asombroso para poder plantear diversas cuestiones alrededor de la temporalidad. “Presentar implicaciones filosóficas del tiempo pueden ayudar a llegar a conclusiones novedosas”²

Hideo Kojima explica cuales son las películas que le llevaron a crear Metal Gear Solid. 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.

En el siguiente ensayo centrado en el juego Los Sims, McKenzie Wark muestra veinticinco alegorías que consisten en representar las ideas abstractas inmersas en este espacio de juego. Alegorías digitales, explica imágenes e historias que podría 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 Hbck-Koon, nos habla de la pasión que puede sentir un jugador por un videojuego y la razón por la cual el aprendizaje es impredecible. Según pasan las horas, el usuario se adentran en el universo digital y en la jugabilidad, descubriendo detalles que le mantienen atado al juego. “El jugador solo esta obligado a aprender cuando se enfrenta a situaciones difíciles y desea con desesperación superarlas”³

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.

² Ibid., 88.

³ Ibid., 161.

“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.

Para finalizar, el texto añade 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 videojuegos y el ámbito de la política, la economía capitalista, y la ética.

Nos hallamos ante una obra que aporta diferentes puntos de vista que no pretenden ser didácticos o enciclopédicos, pero que ayudarán a estudiantes e investigadores a conocer más detalles sobre el funcionamiento de esta industria cultural en conjunto.

RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA⁵

⁴ Ibid, 215.

⁵ Profesor-investigador de la Universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña, España, ruth.contreras@uvic.cat