

## Los mundos infinitos

Reseña de *Muerte por videojuego*, de Simon Parkin

Diego Maté



Los *games studies* dieron sus primeros signos de vida en la segunda mitad de los 90 con libros como *Hamlet in the Holodeck*, de Janet Murray,<sup>1</sup> y *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, de Espen Aarseth. Pocos años después, el campo llegó a exhibir una variedad y una extensión inéditas: la producción tanto de libros como de *papers* creció exponencialmente (alcanza solamente con ver el catálogo de MIT Press dedicado al tema). Pero el videojuego fue también objeto de indagaciones más allá de la teoría: la publicación de manuales de diseño dirigidos a desarrolladores y aspirantes se

<sup>1</sup> Existe una traducción al español realizada por Paidós en 1999.

mantuvo estable a lo largo de las décadas y, desde otro lugar, el periodismo se interesó cada vez más por el fenómeno y sus efectos sociales. *Muerte por videojuego*, de Simon Parkin, traducido del inglés en 2016 por la editorial española Turner, pero que solo recientemente pudo conseguirse en el mercado latinoamericano, pertenece a esta última tradición, históricamente localizada en medios gráficos, de internet y otras formas de escritura *amateur* dentro del territorio de los blogs.

El libro mantiene un diálogo interesante con los *game studies*: si bien Parkin no tiene intenciones de postular nada parecido a una teoría, el autor parece fascinado por las distintas formas videolúdicas y sus repercusiones. En su recorrido por temas y zonas muy diversos, el libro cartografía una superficie amplísima que la mayor parte de estudios teóricos, por su carácter generalmente circunscripto, no llega a sondear. Sin embargo, en ese trayecto más bien libre que proponen los distintos capítulos, puede notarse un roce, aunque tenue, con las investigaciones de los *game studies*: Parkin trae a escena conceptos, hipótesis y nombres del campo, levantando así puentes entre dos grandes registros discursivos (la investigación científica y el periodismo ensayístico) que rara vez se conectan.

Como anticipa el título, el libro busca abiertamente la conmoción: el primer capítulo cubre algunas de las muertes más conocidas vinculadas con el medio. Se trata de un material conocido para el periodismo, que tendió a acercarse al videojuego casi siempre desde un matiz sensacionalista a través del retrato de jóvenes que eran encontrados muertos después de largas jornadas frente a la pantalla de una PC o de una consola. Parkin, que conoce el oficio, se sirve de ese interés mórbido pero rápidamente desvía el foco aportando datos y argumentos que relativizan la importancia de esos hechos: las víctimas que tenían problemas de salud mal atendidos, los espacios poco saludables eran capaces de hacer mella en el estado físico de cualquier persona (el caso de los sobrepoblados cybercafés de Taiwán) y, también, se realizan menciones a la obsesión con la violencia y el morir de otros medios y lenguajes que gozan, sin embargo, de un respeto inamovible, como la literatura, la pintura o, más cerca en el tiempo, el cine. Una vez establecido ese comienzo fuerte, Parkin se dedica a tocar distintos temas que hacen al presente del videojuego y de sus usos sociales.

En la misma tradición de *Trigger Happy* (escrito por otro periodista, Steven

Poole), *Muerte por videojuego* demuestra una curiosidad sin límites que trata de abordarlo todo, desde la producción y las formas en que el videojuego es integrado socialmente, pasando por una serie de juegos destacados, los géneros, estilísticas y diferentes autores, entre muchos otros focos de atención. Así es como Parkin puede moverse entre tópicos muy diversos, como los rituales que surgieron fruto del emplazamiento público del medio en los arcades (o salones de recreativas), donde el acceso es irrestricto y lo lúdico se extiende por fuera de los límites de la pantalla a los que miran sin participar directamente y que conforman un público ocasional, aunque no por eso menos decisivo para el rito en su conjunto (el mismo público del que se reía con candidez *Balnearios*, la película de Mariano Llinás). Hace años que el arcade se encuentra en franco retroceso ante otras formas de consumo privado, como la consola o la PC, tal vez por eso el retrato que hace el autor resulta cautivante, en tanto se trata de una forma de sociabilidad prácticamente al borde de la extinción. Ese retrato, a su vez, reenvía de manera explícita al que hiciera Martin Amis en 1982 con *Invasion of the Space Invaders*, libro maldito por mucho tiempo, rechazado por su propio autor, en el que un todavía joven Amis realiza una crónica exaltada y de carácter sociológico sobre el nuevo fenómeno del videojuego, sus entornos y sus participantes desde un lugar que cruza el periodismo y su parodia.<sup>2</sup> Lo que deja ver, de paso, que los *game studies* estuvieron tal vez demasiado preocupados por los efectos psicológicos y políticos, pero prestaron poca atención a los conjuntos tecnológicos que pusieron en disponibilidad los objetos videolúdicos, eso que la semiótica y otras disciplinas llamaron dispositivo, que suele definirse como un espacio liminal que gestiona el contacto entre un texto y su usuario (Aumont 2013, Traversa 2014), y que resulta un elemento decisivo a la hora de preguntarse por la significación.

La versatilidad del estilo periodístico y la intención de ofrecer un panorama abarcativo de la actualidad del medio llevan a Parkin a saltar todo el tiempo entre la producción y el consumo sin anclarse definitivamente en ninguno. Por ejemplo: mientras que en un capítulo se pasa revista a la génesis y el funcionamiento de ese juego-artefacto inagotable que es *Minecraft*, en otro el autor relata el viaje de Kurt J. Mac en su serie *Far Lands or Bust!*, en la que el youtuber registra en breves episodios su trayecto en línea recta

<sup>2</sup> Una traducción al español, bajo el título de *La invasión de los marcianitos*, fue lanzada en 2015 por la editorial barcelonesa Malpaso.

a través de las tierras del juego con el fin de alcanzar el punto del mapa en el que el sistema procedural presuntamente falla y el algoritmo ya no puede continuar extendiendo aleatoriamente el espacio. Mac no hace un uso normativo del juego, más bien al contrario: su travesía funciona como una singular reapropiación que tensiona los límites mismos del programa. Para Parkin, el videojuego en tanto fenómeno social parece hallarse a mitad de camino entre, de un lado, la promesa acerca de “los mundos infinitos” por parte del desarrollador Notch Persson (autor de *Minecraft*) y, del otro, la puesta a prueba de esa afirmación por parte de un usuario que no utiliza el juego de la manera esperada. Un semiólogo, a su vez, podría decir: la producción de sentido se halla en la diferencia que media entre dos lógicas, una de producción y otra de reconocimiento. Con la salvedad de que para Parkin se trata menos de distancias que de encuentros.

En “Descubrimientos”, tal vez el capítulo más interesante del libro, Parkin describe las experiencias que proponen juegos como *Minecraft*, *Elite: Dangerous* y el más reciente *No Man's Sky*, en los que distintas formas espaciales, ya sean un planeta o una galaxia entera, se vuelven el terreno, casi siempre inacabable y en constante renovación, que los jugadores recorren durante sus misiones. La vastedad y la belleza sobrecogedora de esos mundos, dice Parkin, supone ya de por sí un motivo suficiente para atrapar al jugador y empujarlo a la exploración; el autor ve en esa propuesta un contrato discursivo primario, elemental, en el que perviviría una necesidad casi antropológica, la de viajar a lugares desconocidos y ser el primero en pisar un suelo todavía virgen. No es casual, por otra parte, que la dimensión espacial haya sido uno de los tópicos más investigados (si no el más) desde los inicios mismos de los *game studies*, ya en *Hamlet in the Holodeck*, y que varios autores dedicaran muchas páginas a preguntarse por las posibilidades topológicas del videojuego, desde los acercamientos que realizara Mark J.P. Wolf (2007) por intermedio de la teoría del cine, pasando por la noción de narrativa indicial (que surgiera sobre todo a partir de un conocido trabajo sobre espacio y narración de Henry Jenkins de 2004), hasta llegar a libros y tesis dedicados enteramente a la cuestión como *Video Game Spaces*, de Michael Nitsche, o las puestas en diálogo entre los espacios del videojuego y de los lenguajes artísticos encaradas por Ruben Meintema. Por la vía del periodismo y de sus insumos más recurrentes, como la entrevista o el tono ensayístico, Parkin deja entrever inquietudes similares a las que movilizaron a una buena porción de los *game studies*. La posibili-

dad de acceder a una traducción de *Death by Video Game* supone todo un evento para los interesados en el tema de habla hispana y de un mercado editorial que, salvo por unas pocas excepciones, todavía permanece cerrado a la inmensa producción del campo, realizada casi en su totalidad en inglés.

## Referencias bibliográficas

Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, John Hopkins Press.

Aumont, J. (2013) *La imagen*. Barcelona, Paidós.

Jenkins, H. (2004) "Game Design as Narrative Architecture", en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (ed) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. 118-130. Cambridge, MIT Press.

Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MIT Press.

Nitsche, M. (2009) *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MIT Press.

Poole, S. (2001) *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*. Londres, Fourth Estate.

Traversa, O. (2014) *Inflexiones del discurso: Cambios y rupturas en la trayectoria del sentido*. Buenos Aires, Santiago Arcos.

Wolf, M. J. P. (2007) *The Medium of the Video Game*. Austin, University of Texas Press.