

# **EXTRA LIFE**

**10 VIDEOJUEGOS QUE HAN REVOLUCIONADO  
LA CULTURA CONTEMPORÁNEA**

**VV.AA.**



errata naturae

# Índice

PRIMERA EDICIÓN: noviembre de 2012

- © de «La mejor y más guapa jugadora de *Tetris* del mundo»,  
Billy Baker, *The Boston Globe*, 2007
- © de «Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario», Jeff Ryan, 2011
- © de la traducción de estos textos, Estefanía Rueda Rodríguez, 2012
- © de «Tres días en Termina: *Zelda* y esa cosa tan rara llamada Tiempo»  
y «*Halo*: viaje iniciático a la partida legendaria»,  
Carus Publishing Company, 2008 y 2011, respectivamente
- © de la traducción de estos textos, Antonio Fornet Vivancos, 2012
- © de «*Final Fantasy VII* o una breve introducción al sintoísmo»,  
John Wiley & Sons, 2009
- © de «El arte narrativo de *Half-life 2*», Samy Masadi, 2010
- © de «Las películas de mi vida (y las que me llevaron a crear *Metal Gear Solid*)»,  
Hideo Kojima, 2010
- © de la traducción de estos textos, Lucía Ponce de los Reyes, 2012
- © de «Alegorías digitales. Ensayo sobre *Los Sims*», McKenzie Wark, 2007
- © de la traducción de este texto, *Artnodes 7*, UOC, 2007
- © de «Una próspera revuelta en las tierras de *World of Warcraft*»,  
Carus Publishing Company, 2009
- © de «Me encantó robar ese coche. Una antropóloga en el mundo  
de *Grand Theft Auto*», Kiri Miller, 2008
- © de «Ética y diseño de videojuegos», Miguel Sicart, 2009
- © de la traducción de estos textos, Silvia Schettin Pérez, 2012
- © de «Imperio@play: videojuegos y capitalismo global»,  
Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter, 2009
- © de la traducción de este texto, Irene Rodríguez de Soto, 2012
- © Errata naturae editores, 2012
- C/ Río Uruguay, 7, bajo C  
28018 Madrid  
info@erratanaturae.com  
www.erratanaturae.com

ISBN: 978-84-15217-38-1

DEPÓSITO LEGAL: M-34870-2012

CÓDIGO BIC: JF

DISEÑO DE PORTADA E ILUSTRACIONES: David Sánchez

MAQUETACIÓN: Natalia Moreno

IMPRESIÓN: Kadmos

IMPRESO EN ESPAÑA – PRINTED IN SPAIN

<i>Nota de los editores</i>	7
La mejor y más guapa jugadora de <i>Tetris</i> del mundo Billy Baker	11
Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario Jeff Ryan	23
<i>Final Fantasy VII</i> o una breve introducción al sintoísmo Jonah Mitropoulos	49
Tres días en Termina: <i>Zelda</i> y esa cosa tan rara llamada Tiempo Lee Sherlock	69
Las películas de mi vida (y las que me llevaron a crear <i>Metal Gear Solid</i> ) Hideo Kojima	89
Alegorías digitales. Ensayo sobre <i>Los Sims</i> McKenzie Wark	119
<i>Halo</i> : viaje iniciático a la partida legendaria Sébastien Hock-Koon	141
El arte narrativo de <i>Half-Life 2</i> Samy Masadi	163
Una próspera revuelta en las tierras de <i>World of Warcraft</i> Miguel Sicart	185
Me encantó robar ese coche. Una antropóloga en el mundo de <i>Grand Theft Auto</i> Kiri Miller	203

## BONUS CRÍTICO

Imperio@play: videojuegos y capitalismo global Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter	237
Ética y diseño de videojuegos Miguel Sicart	269
<i>Los autores de este libro</i>	291

## NOTA DE LOS EDITORES

EN LA BIBLIOTECA DE CASA hay una parte, modesta pero relativamente bien surtida, dedicada a lo que el historiador más cursi de la historia llamó en su día «artes lozanas». Allí tenemos una estantería Billy grande (chapa roble, 80 x 39 x 202 cm) y otra Billy pequeña (chapa roble, 40 x 39 x 202 cm) repletas de libros de cine, fundamentalmente ensayos, aunque también guiones y catálogos de cineastas, festivales, etc. Junto a éstas, una tercera Billy está dedicada al cómic, y casi todo lo que guarda son tebeos y novelas gráficas, pero la primera balda y parte de la siguiente alojan medio centenar de ensayos sobre cómic. Una cuarta estantería está dedicada a la fotografía, seis baldas llenas de ensayos y catálogos fotográficos.

Miento. La sexta balda de esa estantería reserva un pequeño espacio para una docena de libros de otro «arte lozano»: los videojuegos. La mitad de esos libros está escrita en inglés y comprada en librerías de Nueva York o a través de Amazon; y es que la bibliografía en castellano sobre videojuegos, sin necesidad de hacer un gran uso de la hipérbole, se cuenta con los dedos de una mano, y difícilmente llenaría una balda por sí sola. Casi todos estos (pocos) libros ofrecen una aproximación pedagógica al fenómeno de los videojuegos, o bien se esfuerzan por exponer

la propia función pedagógica de los mismos, ya sea en el ámbito escolar o en casa de cada cual; otros, más excepcionalmente, componen una suerte de guía o gran listín ilustrado que recoge miles de breves y rápidas descripciones de todo tipo de juegos.

Al ser conscientes de que querríamos más libros sobre videojuegos y en nuestro idioma para esa sexta balda, se nos ocurrió editar un volumen que ayudara a completar la exigua bibliografía y que fuera, además, otro tipo de libro. Ni didáctico ni enciclopédico. Para ello hemos planteado una antología de ensayos sobre diez videojuegos que, en tanto que jugadores, nos apasionan; y, en tanto que editores, consideramos que han revolucionado en los últimos años la cultura contemporánea y el funcionamiento de la industria cultural en su conjunto. Estos diez juegos son muy distintos entre sí, y hemos intentado que los textos que los abordan también lo sean. Así, el lector podrá encontrar en este libro artículos y crónicas periodísticas, ensayos que analizan diversos videojuegos desde el ámbito de la filosofía, otros que lo hacen desde la perspectiva de la sociología, la antropología cultural o los nuevos modelos narrativos, textos escritos por jóvenes diseñadores de videojuegos, breves memorias de diseñadores ya consagrados, propuestas que enlazan directamente con el pensamiento más crítico y radical, etc. Creemos que la reflexión impresa sobre los videojuegos apenas acaba de comenzar, al menos en nuestro país, y en este sentido hemos querido ofrecer una muestra amplia y variada, aunque necesariamente incompleta, de los distintos caminos y perspectivas que se abren.

\* \* \*

Yo soy un hombre de treinta y cuatro años y me gustan los videojuegos; mi prima, con cuarenta y un años, acaba de com-

prarse una Wii a la que dedica enfáticamente sus tardes de viernes; mi abuela, que tiene ochenta u ochenta y uno, no estoy seguro, lleva ya algunos años jugando a una Nintendo DS que le regalaron mi padres. Es obvio que los videojuegos han dejado de ser un divertimento para adolescentes y se han convertido en una forma de ocio adulto realmente significativa. Los videojuegos han pasado de ser un ámbito limitado dentro de la industria del juego y el juguete a conformar un sector independiente, cuya facturación supera ya ampliamente a la industria mundial del cine, el DVD y la música. Los videojuegos han abandonado las publicaciones especializadas para ser portada de grandes periódicos, y tienen su sección de reseñas en muchas revistas de cultura y tendencias. Por otro lado, desde hace una década se convocan importantes congresos donde investigadores y académicos de los departamentos de Comunicación y Nuevos Medios de las más importantes universidades de todo el mundo debaten sobre videojuegos, y cada año se suman nuevas universidades a aquellas que ya ofrecen este tipo de materias en sus planes de estudio. Los videojuegos no son, por tanto, la penúltima autorreinvención de Hollywood. Por el contrario, los videojuegos han reinventado por su cuenta los viejos medios de masas y sus pasivas audiencias, y han generado un tipo de público distinto que funciona como una verdadera comunidad. Al tiempo que desarrollan formas narrativas inéditas tanto desde un punto de vista cognitivo como comunicativo. Todas estas cuestiones nos hablan de un nuevo fenómeno cultural: pues, aun cuando los videojuegos existen desde que existen los ordenadores, y *Spacewar* ya tiene más de cuarenta años, la influencia de los videojuegos en nuestra cultura, nuestra economía y nuestras vidas cotidianas ha cobrado un énfasis reciente que adquiere cada vez mayor interés. Y que nos ha llevado, también, a editar este libro.

\* \* \*

Errata naturae editores tiene su oficina en Vallecas, un barrio obrero, bullicioso, reivindicativo y bastante macarra. Ya no es lo que era hace veinte o treinta años, ni mucho menos, pero los que vivimos aquí podemos seguir diciendo que «Vallekas si ke mola» con cierta dignidad. Cada día, a media mañana, voy a tomar un café a un bar donde cuelga una foto de Fidel Castro que lleva años caída y descentrada en su marco, y que nadie recoloca. Una mañana, caminando hacia allí, me encontré varias calles sembradas con un mismo tipo de pintadas, hechas con spray negro y bastante cutrón: «Grand Theft Auto», «¡GTA5!», «The Crew of GTA». Al principio pensé que sería algún tipo de campaña publicitaria, cuyo estilo, bastante inmediato y un poco *destroyer*, podía encajar muy bien con el perfil de este videojuego, polémico en más de un sentido. Así que imaginé a una legión de adolescentes malpagados *tageando* por Madrid las consignas ofrecidas por Rockstar Games, la empresa que desarrolla y comercializa la saga de *Grand Theft Auto*. Pero me equivocaba. Al cabo de los días supe que eran chavales del barrio con sprays comprados en el *chino* de la esquina que expresaban así su pasión por este videojuego y sus ansias de que llegara por fin la quinta entrega. No había más que acercarse a las plazas y escucharles hablar. Entonces pensé que, cuando nosotros éramos adolescentes, en esas mismas plazas hablábamos de Extremoduro, Barricada y Los Ramones. Ahora hablan de *Grand Theft Auto*, *Halo* y *Metal Gear Solid*. Antes estábamos unidos, entre otras cosas, a través de algunos grupos y su música. Hoy esa función, en buena medida, la realizan los videojuegos. Y también esto nos llevó a pensar que merecía la pena añadir a nuestro catálogo un buen libro de videojuegos que colocar después en esa sexta balda.

LA MEJOR Y MÁS GUAPA JUGADORA  
DE *TETRIS* DEL MUNDO

Billy Baker

ANDREW GARDIKIS ES UN NIÑO de 17 años de Quincy, con una enmarañada mata de pelo rubio y sucio y una figura alta y larguirucha que aún se está desarrollando. En el mundo de los videojuegos, Gardikis es famoso por ser una de las tres únicas personas que han conseguido el llamado «Santo Grial» de los récords de videojuegos: un *speedrun*<sup>1</sup> perfecto en el *Super Mario Bros.* original de Nintendo, que significa que terminó el juego y salvó a la princesa en cinco minutos y ocho segundos. Como buen adolescente, su explicación para muchas cosas consiste en encogerse de hombros. «Supongo que tengo una coordinación muy buena entre la mano y el ojo», contesta cuando le pregunto cómo llegó a dominar el videojuego más vendido de todos los tiempos. Debió de ser de la misma manera en que aprendió a hacer malabares con siete pelotas, o por un camino similar al que, sin comerlo ni beberlo, esta primavera mi mujer y yo nos encontramos en una sala de juegos de Weirs Beach, New

<sup>1</sup> Un *speedrun* consiste en hacer el recorrido completo de un juego en el menor tiempo posible (N. de la T.).

Hampshire, para que ella intentara batir el récord del mundo de otro de esos videojuegos clásicos de la historia, el *Tetris*.

Llevo dos años trabajando en un libro sobre malabaristas y sobre el controvertido paso que supone convertir un ejercicio de agilidad con cuatro mil años de antigüedad en un deporte de competición. Parte de mi labor de documentación implica leer foros de Internet sobre malabarismo en los que se debate sin cesar sobre si es arte o deporte. Un día me fijé en una entrada titulada «Super Mario Bros. 1» dentro de una sección reservada a temas generales y no relacionada con el malabarismo. El autor de la entrada, «andrewg», es decir, Gardikis, escribió: «Se ha batido mi récord de cinco minutos y nueve segundos. :( Lo igualaré en algún momento... puaj...». La entrada incluía un enlace a una historia en twingalaxies.com, el «marcador electrónico oficial» que detallaba cómo un hombre de Carolina del Norte llamado Scott Kessler había logrado un tiempo de cinco minutos y ocho segundos, batiendo el antiguo récord de Gardikis por un segundo, en lo que se creía un récord sin errores e inmejorable. (El propio Gardikis logró un tiempo de cinco minutos y ocho segundos poco después).

No soy amante de los videojuegos, pero, como casi cualquiera de mi generación, estuve enganchado a *Mario*. Era difícil no estarlo: ese pequeño fontanero de Brooklyn fue un icono de los años 80, junto con E.T. y el cubo de Rubik. Tenía sus propios dibujos animados, su propia fiambarrera, sus propios cereales para el desayuno. Las orquestas sinfónicas tocaban su tema musical. Pude ver a un chico alcanzando la perfección en un juego que experimentó su apogeo y vendió cuarenta millones de copias antes de que él naciera. Fue increíble.

Así que contacté con el señor Kelly R. Flewin, que siempre firma así su correspondencia —un joven de 29 años, empleado de una estación de servicio en Winnipeg, Manitoba, y árbitro sénior de twingalaxies.com—, para averiguar la importancia de

los récords en el mundo de los videojuegos. Durante una llamada a altas horas de la noche, cuando el trabajo en la estación se había relajado, me contó que cualquier récord en uno de los videojuegos clásicos más famosos, como *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong* o *Tetris*, siempre aviva este mundillo. «Qué gracia», le dije a Flewin, «tenemos una Game Boy de Nintendo antigua pululando por casa, y el *Tetris* es nuestro único juego. Mi mujer la saca a veces para jugar en los aviones y en los viajes largos en coche. Se le da extrañamente bien. Llega a conseguir 500 o 600 filas sin problema».

Nunca olvidaré lo que dijo Flewin a continuación.

En cuanto colgué el teléfono, fui a la habitación y desperté a mi mujer, Lori. «Cariño», le dije, «no vas a creértelo, pero acabo de hablar con un tío que se encarga de registrar los récords de videojuegos y dice que el récord mundial del *Tetris* para Game Boy es de 327 filas, así que quiere que vayamos a New Hampshire en primavera para que intentes batir el récord mundial delante de los jueces en el mayor torneo de videojuegos clásicos del mundo».

Si has estado alguna vez en el lago Winnepesaukee, en New Hampshire, en un día de lluvia, probablemente habrás estado en Funspot. Es uno de esos enormes «centros de diversión familiar» con una bolera, un campo de minigolf y una serie de juegos de *Skee-ball*<sup>2</sup> en los que puedes gastarte cien dólares y ganar tiques canjeables, por ejemplo, por uno de esos muelles de juguete que bajan escaleras y hacen movimientos curiosos tras recibir un impulso inicial. Lo que poca gente sabe es que el tercer piso de Funspot alberga en su interior el Museo Estadounidense de los Juegos Arcade Clásicos, el mayor depósito del mundo de juegos de los años 70 y 80, aquellos que iniciaron la revolución de

<sup>2</sup> Juego arcade que consiste en lanzar una bola por una pista inclinada e introducirla en agujeros con distintas puntuaciones (N. de la T.).

los videojuegos. Hay ciento ochenta juegos de fichas en ese piso en todo momento, y otros cien en un almacén aparte, que lo convierten en el Louvre del mundo de los «ocho bits».

Desde 1998, el museo acoge el Torneo Internacional de Videojuegos Clásicos y Pinball, un fin de semana estelar para los mejores jugadores de videojuegos clásicos de todo el mundo: los hombres, y ocasionalmente mujeres, que ostentan los récords del mundo en juegos míticos como *Comecocos*, *Donkey Kong*, *Centipede* y *Frogger*. En su interior, todo es anterior a 1987, incluidas la decoración y la música que retumba a través del equipo de sonido. «Quiero que sea una experiencia multisensorial», me dice Gary Vincent, el conservador del museo. «Durante unas horas, te transportas a la época en la que tenías 16 años y pasabas el rato jugando en la sala de juegos local con tu novia».

Funspot es legendario por ser el lugar en el que se batían récords. Mientras que una sala de juegos normal puede presumir de uno o dos poseedores de récords, Funspot tiene toda una pared cubierta de fotos de aquellos con mayores puntuaciones. En el torneo de este año, conocí a un jugador llamado Brian Kuh que se retiró a los 30 años de su trabajo de interventor en Nueva York para poder mudarse a Weirs Beach e ir a Funspot todos los días para dedicarse a tiempo completo a perseguir un récord mundial de videojuegos. Eso fue hace unos dos años. El año pasado batió 16 récords mundiales diferentes el primer día del torneo: al mediodía ya había batido 10 récords mundiales; a las tres de la tarde, 17, superando su propio récord del mayor número de récords de videojuegos conseguidos en un solo día. Lo celebró jugando a más videojuegos.

Lori y yo nos dirigimos hacia Weirs Beach en plena hora punta. Todo va bien. No hemos tenido mucho tiempo de hablar sobre todo esto y ella quiere saber qué puede esperar. Está inquieta. No puedo culparla. Después de varios meses riéndonos de la idea de que podría ostentar el récord del mundo de *Tetris*, le

ha llegado el momento de cumplir. En directo. Delante de algunos de los mejores jugadores de videojuegos del mundo.

Desde que la desperté aquella noche, la idea parecía completamente surrealista. Les contábamos la historia a nuestros amigos y nos echábamos unas risas. Vamos, es el *Tetris*. Todo el mundo conoce el *Tetris* y casi todo el mundo ha jugado al *Tetris*. Es el videojuego que adora la gente que odia los videojuegos, probablemente por su sencillez. Coges una forma que cae de la parte superior de la pantalla —hay siete formas posibles, cada una compuesta por cuatro bloques— y usas el controlador para girarla y colocarla en su lugar en la parte inferior, con la finalidad de combinar las formas para formar filas horizontales de bloques sin espacios. Cuando lo logras, has conseguido una «fila», que entonces desaparece. Cuanto más tiempo juegues, más rápido caerán las formas. Sigues haciendo filas hasta que la fastidies las veces suficientes como para que los bloques empiecen a amontonarse hasta el techo. Cuando llegues a la parte de arriba y no haya espacio libre para que caigan más formas, el juego habrá terminado.

Hay muchas cosas que me atrajeron de mi mujer, pero no puedo decir que su excesiva coordinación entre la mano y el ojo fuera una de ellas. Tiene 31, trabaja de nutricionista en la Universidad de Massachusetts y es muy atlética. Puede patear un balón de fútbol y atrapar uno de fútbol americano, pero no había nada en ella que me sugiriese que tendría una capacidad innata para tomar las decisiones en una fracción de segundo que se requieren para triunfar en el *Tetris* cuando las piezas están bajando muy rápido. La idea de que podría ser la persona que mejor jugase a la versión para Game Boy de *Tetris* parecía una auténtica locura. El *Tetris* fue el «superventas» que lanzó el movimiento de la Game Boy de Nintendo y de las videoconsolas portátiles, de la misma manera que *Super Mario Bros.* lanzó la Nintendo Entertainment System (NES). Un superventas es un



juego tan valioso que amortiza el precio del sistema que necesitas para jugarlo. Nintendo vendió el *Tetris* junto con la Game Boy original en 1989, igual que había hecho con el *Mario* para la NES en 1985, porque la gente estaba dispuesta a soltar 89,95 dólares para poder jugar a este adictivo juego de tipo puzle. Se vendieron casi setenta millones de unidades de la Game Boy original; de su sucesora, la Game Boy Color (la versión que tiene mi mujer), se vendieron casi cincuenta millones.

Conducimos por la Ruta 3 a la altura de Weirs Beach y vemos un cartel que anuncia el torneo. «Los mejores del mundo en competición», reza. «Acabo de ponerme histérica», me dice Lori. En el *bungalow* que hemos alquilado, se relaja con nuestro perro y juega al *Tetris* un rato.

«El *Tetris* es la representación del pensamiento lógico», me dice Walter Day cuando Lori supera la fila 200 en su esfuerzo por lograr el récord. Se había levantado pronto aquella mañana, había jugado una buena partida de *Tetris*, sacado a nuestro perro a dar un largo paseo y salido a comprar una camiseta para ponerse en su gran momento (escogió un bonito modelo verde con coloridos búhos). Para su intento de récord, se ha colocado una televisión en medio de la sala de juegos, conectada a una Super Nintendo de principios de los 90 con un adaptador para que se pueda jugar con cartuchos de la Game Boy. Como la pantalla de la Game Boy sólo mide cinco centímetros cuadrados, ésta es la primera vez que he podido verla jugar al *Tetris*. Y tengo a Day para que me comente la jugada.

Day abandonó su ciudad natal, Lynn, en 1979, para mudarse a Fairfield, Iowa, y poder estudiar meditación trascendental en la Escuela de Maharishi. Dos años después, abrió una sala de juegos cerca de Ottumwa y la llamó Twin Galaxies. Un día, alguien consiguió una puntuación muy alta en el juego *Defender*, que consiste en hacer volar una nave espacial sobre una cordillera y disparar a alienígenas. La puntuación fue mucho más alta que

cualquier otra del *Defender* en la sala de juegos de Day, así que se puso en marcha para averiguar si era la puntuación más alta que se había conseguido en el *Defender*. Como las llamadas al fabricante de videojuegos no le llevaban a ninguna parte, Day decidió fundar su propia organización para llevar el registro de los récords. El 9 de febrero de 1982 se lanzó el marcador nacional de Twin Galaxies y fue reconocido rápidamente por fabricantes y publicaciones sobre videojuegos —y, con el tiempo, por *El libro Guinness de los récords*— como la autoridad en los récords de videojuegos y *pinball*.

Es fácil reconocer a Day cuando llega a la sala de juegos por la mañana, ya que es la única persona que lleva una camiseta de árbitro. «Te contaré de qué va esto», me dice Day, que tiene 58 años y barba canosa, mientras yo miro y él analiza el juego de Lori. «El *Tetris* representa el tipo de juegos que requieren coordinación entre los ojos, las manos y el tiempo de comprensión mental. Cuando Mickey Mantle oía el crujido del bate, iba un paso por delante. Con tu mujer pasa lo mismo. Debe procesar de inmediato la información que está viendo. El éxito en el *Tetris* se basa exclusivamente en la capacidad para reconocer la información que recibes más rápido que la media».

Me fascina que Lori sea capaz de mantener el tipo y concentrarse. Hay una docena de jugadores reunidos a su alrededor para verla jugar. Bajo la mesa hay una fotógrafa embarazadísima tumbada en el suelo que fotografía a Lori mientras juega. El *flash* le da directamente en la cara. El equipo de sonido retumba con «Take My Breath Away», de la banda sonora de *Top Gun*. Aun así, sigue jugando. Y lo hace fenomenal. Pone cara de póquer; yo ni siquiera sabía que tuviera una cara de póquer. Para cuando alcanza las 300 filas y el nivel 30, el nivel más alto del juego, las piezas caen a toda velocidad por la pantalla. Oigo a un tío junto a mí decir: «Cuando yo estoy pensando “ponla ahí”, ella ya la ha puesto ahí». Por primera vez, empiezo a creer que es buena *de verdad*.