

FICCIONES SIN FIN

Héctor Hernán Díaz Guevara

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Rodrigo Díez, *Ficciones lúdicas: Jugar no se acaba nunca*, Ciudad de México, Dharma Books, 2020, 125 pp.

Es necesario ocuparnos de los videojuegos, no solo porque, según algunas estadísticas —como la de la agencia de *marketing*, DFC Intelligence—, cerca del cuarenta por ciento de la población mundial es *gamer*, sino porque al hablar de videojuegos nos enfrentamos a un acontecimiento sin precedentes en la historia de la humanidad, en el que un fenómeno de masas ha logrado, en menos de cuarenta años, penetrar todos los sectores sociales y todas las culturas con igual éxito.

Lo anterior nos tiene que llevar a preguntarnos por qué es tan notoria la falta de acercamientos críticos a este fenómeno a pesar de que en los últimos años ha habido un mayor interés académico en él; América Latina no ha sido ajena a este interés, siendo notables en este rubro los trabajos de Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX* (UMSNH, 2022); Luis Wong, *América Latina juega: Historias del videojuego latinoamericano* (Héroes de Papel, 2021); Phillip Penix-Tadsen, *Cultural Code: Video Games and Latin America* (The MIT Press, 2016) y *Video Games and the Global South* (Carnegie Mellon University-ETC Press, 2019); o María Carrasquilla, *Video juegos y obesidad en jóvenes en Colombia* (Universidad de los Andes, 2017).

Aunque todos estos libros han analizado la construcción del fenómeno y su impacto social desde una perspectiva académica, todavía existe un vacío en la literatura sobre los videojuegos: una perspectiva que combine

la experiencia del jugador con un acercamiento medurado que llame a pensar, quizá filosóficamente, lo que diferencia a esta de otras actividades sociales. Es precisamente en este rubro donde el libro de Rodrigo Díez, *Ficciones lúdicas*, entra a ocupar un importante lugar.

Lo anterior lo mencionamos porque la perspectiva desde la que Díez desarrolla su ensayo es personal, pues al posicionarse como *gamer* deja entrever al lector que es su experiencia la que lo ha movido a escribir este libro. Esto no quiere decir que haya hecho de este trabajo una apología. Por el contrario, lo que el autor intenta develar son las particularidades de los videojuegos a través de algunos aspectos que los hacen únicos dentro de la larga tradición del juego, tomado en su sentido más amplio.

La estructura que el autor crea para aluzar al lector los aspectos ocultos de los videojuegos es un tema central de este ensayo porque es allí donde radica su encanto. Dicho esquema se torna en un capitulado que parece seguir un conteo regresivo semejante al de los *arcade* de la década de los ochenta: se pregunta al lector/jugador si desea continuar con la lectura/juego en el que se encuentra inmerso. De este modo cada capítulo va dando paso, a través de interrogantes o sugerencias, al siguiente apartado. Mediante esta estructura Díez va hilando un breve recorrido por la historia de los videojuegos que identifica cuál es, a su parecer, su encanto rupturista frente a otras actividades lúdicas: la capacidad de unir no solo la destreza física y las habilidades asociadas a ella (como el reflejo y el control) sino la construcción de una narrativa; de allí toma su nombre el ensayo y, por ende, en el libro la destreza del jugador palidece al lado de la capacidad inmersiva que logran crear los universos ficcionales de los videojuegos. El autor identifica esta ruptura, generada por la introducción de historias de ficción en los videojuegos, en el año 1976, con la llegada de *Advent* y *Zork*.

Díez comienza a hilar el desarrollo —o, mejor, la cuenta regresiva— de su ensayo hilvanando en los siguientes capítulos la forma en que los videojuegos logran crear universos con reglas, lenguaje y paisajes propios hasta finalmente aventurarse a imaginar lo que puede deparar su futuro. Cada uno de estos ítems es expuesto por el autor en un capítulo y a través de abundantes ejemplos hallados en clásicos como *Mario Bros* y *Doom* hasta en *The Last of Us*, pero Díez no solo cita juegos para videoconsolas

sino que también hace alusiones a la cultura popular y el cine e incluso cita a algunos pensadores occidentales para complementar los casos.

A medida que avanza el libro, Díez va exponiendo algunos prejuicios sobre los videojuegos, que va desmontando sin caer nunca en un afán propagandístico, pues para el autor están tan equivocados quienes ven en los videojuegos un elemento desmoralizador como aquellos que desean exaltar sus virtudes para que los jugadores las apliquen en el día a día. Díez señala que la estructura del videojuego no puede ser trasladada a la vida porque este perdería su esencia, generar un paréntesis en lo cotidiano a través de la diversión.

Es justo en este enfrentamiento sobre la moralidad de los videojuegos donde el autor advierte que los prejuicios responden a dos elementos: su pretendida superficialidad, un señalamiento que, de acuerdo con el autor, habla más de quien lo emite que de quien lo recibe, en este caso, el *gamer*; y el aparente aislamiento generado por los videojuegos entre quienes los usan. A este segundo prejuicio Díez le dedica un poco más de desarrollo, arguyendo que dentro del universo de los videojuegos se logran crear conexiones fuertes con otros jugadores que comparten la experiencia inmersiva de la narrativa.

Ficciones lúdicas es un ensayo que no está dirigido exclusivamente al cuarenta por ciento de la humanidad que pasa parte de su tiempo frente a una pantalla como videojugador, también le habla a quienes buscan comprender a esa (casi) otra mitad del mundo, invitándolos a reflexionar sobre las razones por las que los videojuegos son un reflejo de su tiempo y persuadiéndolos de que son, ante todo, entretenimiento y no un elemento que aleccione o corrompa a la sociedad. ❖

