

*Muerte por
videojuego*

SIMON PARKIN

TRADUCCIÓN DE ELAINE THREEPWOOD

EL CUARTO
DE LAS
MARAVILLAS



Título original:

Death by Video Game, publicado por primera vez en Gran Bretaña

en 2015 por Serpent's Tail, un sello de Profile Books.

© Simon Parkin

De la traducción:

© Elaine Threepwood

De esta edición:

© Turner Publicaciones S.L., 2016

Rafael Calvo, 42

28010 Madrid

www.turnerlibros.com

Reservados todos los derechos en lengua castellana. No está permitida la reproducción total ni parcial de esta obra, ni su tratamiento o transmisión por ningún medio o método sin la autorización por escrito de la editorial.

Diseño de cubierta:

Estudi Miquel Puig

Ilustración de cubierta:

Joan Casaramona

Maquetación:

David Anglès

Impreso en España por Gràfiques Ortells

Primera edición: marzo de 2016

ISBN: 978-84-16714-67-4

La editorial agradece todos los comentarios y observaciones:

turner@turnerlibros.com

*A Christian Donlan,
compañero vital por mundos
reales e imaginados*

Índice

Introducción

Cronolapsus

Éxito

Perdidos en el sistema

Descubrimiento

Comunidad

Maldad

Empatía

Refugio

Misterio

Curación

Supervivencia

Utopía

Agradecimientos

Índice onomástico

«¿Y si tuviéramos la oportunidad de vivir una y otra vez - preguntó Teddy- hasta que nos saliera bien? ¿A que sería maravilloso?»

Una y otra vez, KATE ATKINSON

«Llevas ya un rato jugando. ¿Quieres tomarte un descanso?»

NINTENDO

Introducción

Enero de 2012: ha muerto un joven y si el culpable no es un videojuego, como mínimo ha sido cómplice de asesinato.

Aquella no era la primera vez que un videojuego se consideraba sospechoso de una muerte. Treinta años antes, casi en el mismo mes, Peter Burkowski, de dieciocho años, había entrado en el salón recreativo Friar Tuck's de Calumet City, en Illinois, y había registrado una de las mejores puntuaciones en la máquina de *Berzerk* para desplomarse sin vida momentos después. Desde entonces, los artículos sobre la «muerte de un jugador de videojuegos» (como se tituló la noticia sobre Burkowski en aquella ocasión) se han convertido en un elemento permanente de las noticias.

La reputación de los videojuegos ha ido empeorando con cada una de esas historias. La opinión popular ya no solo acusa a los videojuegos de ser una enorme pérdida de tiempo (mensaje que lleva repitiéndose más de tres décadas, desde que los juegos emigraron de las entrañas de las universidades estadounidenses más prestigiosas para instalarse en los bares de cada esquina en forma de máquinas de *Pong* y de *Space Invaders*): ahora también son asesinos. Al parecer, no solo acaparan la atención de nuestros jóvenes, sino que, además, de vez en cuando se cobran alguna vida. Y a diferencia de lo que ocurre en los benévolo videojuegos, con su interminable suministro de vidas, en nuestra realidad mortal no se conceden segundas oportunidades.

En estas fábulas aleccionadoras, el videojuego es el principal sospechoso. No hay más que ver al jugador, repantingado en el sofá, sin pestañear, inerte salvo por los continuos movimientos nerviosos de las manos y alguna mueca ocasional. Esto no es como los juegos que vemos en los patios de recreo o en los campos de fútbol, que desarrollan la capacidad pulmonar y dan color a las mejillas: no salta a la vista que sea sano. Al contrario, parece una forma de jugar especialmente pobre y depravada, onanista o, peor aún, pueril, a juzgar por el cable del mando, que se enrosca y se estira entre el televisor y el ser humano como un cordón umbilical.

Los videojuegos también consumen el tiempo. Lo mismo ocurre, por supuesto, con las series de televisión o las novelas más absorbentes, pero, a diferencia de ellas, los videojuegos no solo exigen la total atención del jugador, sino también su completa participación. Los videojuegos tienen un ansia de contacto humano insaciable y, por ello, sus detractores los ven como una mera distracción antisocial de la realidad y de las cosas importantes de la vida.

Los videojuegos son, en todo caso, la forma de arte y diversión más reciente y como tal, de la que más se desconfía. Es su sino.

Cualquier medio nuevo encuentra una resistencia similar, un miedo al cambio (casi siempre generacional) y a la consecuente pérdida, a menudo capitalizado por los medios de comunicación del momento para hacer sensacionalismo barato. Por ejemplo, el 26 de agosto de 1858, el periódico *San Antonio Texan* publicó el siguiente relato aleccionador (aunque parece ficticio o al menos exagerado) sobre los peligros de la lectura excesiva de novelas:

Según una investigación realizada por las autoridades británicas, la incontrolable pasión de una madre inglesa por las novelas ha sido la causa innegable de las desgracias de su familia. El marido era un hombre abstemio y trabajador, pero la mujer era perezosa y adicta a leer cuanto historia romántica pudiera conseguir, lo cual la condujo al completo abandono de su marido, de ella misma y de sus ocho hijos. Una de las hijas, guiada por la desesperación, huyó del domicilio familiar y se entregó a los brazos de la depravación. A otra la encontró la policía con las piernas encadenadas para evitar que siguiera el ejemplo de su hermana. La casa se encontraba en las condiciones más lamentables de cochambre e indigencia, y la causa de tanta polución, privación y pobreza se encontraba sentada en medio de ella, leyendo la última «sensación» de la temporada, sin permitir que nada perturbase su entretenimiento.

Pereza, adicción, abandono, depravación, cochambre, polución y pobreza: cada sustantivo es un golpe de mazo que enjuicia a la modesta novela llamada romántica. De este pasaje se hacen eco, si no en el tono, al menos en la intención, los artículos de la prensa moderna en los que se denuncian los peligros de la adicción a los videojuegos. Las historias sobre sus nefastos efectos han acompañado este medio desde el mismo momento de su creación. En el ensayo de Martin Amis *La invasión de los marcianitos*, se dice de Anthony Hill que ha sido «una de las víctimas más espectaculares de esta maldita enfermedad» (incluso Amis, que entonces era un firme defensor de los videojuegos, recurre al vocabulario de la lesión y la enfermedad para hablar de sus efectos en el alma y en la mente). Hill era, según Amis, un joven parado de diecisiete años que vendía favores sexuales a un pastor protestante de setenta y cuatro para financiarse la adicción a las máquinas de *Space Invaders*.

No se trata de un informe aislado. A principios de la década de los ochenta, la policía del sur de Inglaterra afirmaba que la locura por *Space Invaders* había «duplicado las cifras de robos en domicilios». El Parlamento británico debatió la aparente ausencia de virtud del medio (se mencionó el caso de Hill, aunque sin desvelar la identidad del joven). El 20 de mayo de 1981, el laborista George

Foulkes (que en la actualidad es barón y miembro de la Cámara de los Lores) presentó un proyecto de ley para el «Control de *Space Invaders* y otros juegos electrónicos» en la Cámara de los Comunes. De haberse aprobado el proyecto, los propietarios de recreativos y bares habrían necesitado un permiso e incluso licencias urbanísticas para ofrecer al público máquinas de videojuegos. En su presentación del proyecto de ley, Foulkes exponía:

He visto informes procedentes de todo el país de jóvenes tan adictos a estas máquinas que recurren al robo, al chantaje y a la prostitución para obtener dinero con que aplacarla. Y cuando digo «adicción» no lo hago en el sentido, erróneo y cada vez más común, de mostrarse interesado en algo, sino con su significado recto de sentirse tan atraído por una actividad que se interrumpen todas las demás con tal de dedicarse a ella.

En caso de que alguna de sus señorías no diera crédito a sus observaciones, Foulkes les proponía que hicieran «una visita de incógnito a unos recreativos o a una cafetería de su barrio para comprobar el efecto del medio en la juventud». Allí encontrarían, según Foulkes, jóvenes «trastornados, con los ojos vidriosos, ajenos a todo lo que los rodea». A continuación, pasaba a calificar las ganancias derivadas de las máquinas de videojuegos de «dinero manchado de sangre, obtenido a costa de la debilidad de miles de niños».

El 9 de noviembre del año siguiente, 1982, el doctor Everett Koop, director general de Sanidad de Estados Unidos, pronunció un discurso en el Western Psychiatric Institute and Clinic de Pittsburgh en el que conminaba al país a plantar cara a las raíces de la violencia doméstica y el maltrato infantil. Al acabar su conferencia, en el turno de intervenciones del público le preguntaron si creía que los videojuegos eran perniciosos para la juventud. Su respuesta fue «sí». Los adolescentes se estaban enganando en

«cuerpo y alma» a los videojuegos, una forma de diversión que «no tiene nada de edificante».

Aunque el proyecto de ley de Foulkes no se aprobó (pero es ridículo cuán cerca estuvo de aprobarse) y el doctor Koop se desdijo de sus comentarios al día siguiente de haberlos hecho, la imagen del adicto de ojos vidriosos perdura, pese a que los videojuegos no hayan dejado de popularizarse y estén cada vez más aceptados en nuestra cultura. Desde luego, el nivel de desconfianza hacia ellos se ha mantenido constante, desconfianza de la que sus predecesores, la música, el cine, el teatro e incluso la palabra escrita, parecieron librarse con mayor rapidez. Durante sus décadas de existencia, a los videojuegos se les ha culpado de múltiples delitos, desde animar a la conducción peligrosa hasta que sirven de entrenamiento para asesinos que han perpetrado tiroteos en escuelas. Barack Obama tiene una pegatina de *Pac-Man* (el «Comecocos», para los nostálgicos) pegada en la tapa del portátil y, sin embargo, muchos todavía consideran los videojuegos una pérdida de tiempo sin ninguna virtud, cuando no una influencia del todo perniciosa (al igual que, me temo, algunos de los que juegan con ellos).

¿Es justa esa valoración?

Desde luego, no se ha salvado ninguna vida, ni se ha traído ningún niño al mundo, ni se ha recogido ninguna cosecha, ni se ha construido ninguna ciudad, ni se ha curado ninguna enfermedad, ni se ha rescatado a ningún marino, ni se ha ganado ninguna guerra, ni se ha aprobado ninguna ley por jugar a un videojuego. No parece que los videojuegos hayan contribuido demasiado al interminable proyecto de supervivencia y expansión de la humanidad. Sus defensores alegan una demostrada capacidad para mejorar la coordinación visomotriz, la flexibilidad cognitiva, la toma de decisiones e incluso la vista. Los videojuegos son cada vez más sociales e inclusivos; y, por supuesto, desde

un punto de vista filosófico, el juego nos educa y nos prepara para ser personas de provecho en la vida. Sin embargo, el videojuego, con sus geometrías abstractas, sus dragones de fantasía y sus amenazas extraterrestres, parece más una vía de escape de las responsabilidades y papeles cotidianos de este lado de la pantalla que una guía para desempeñarlos.

La evasión de la realidad es una fuerza poderosa. Es uno de los pilares que sustentan toda la literatura, el teatro, el cine e incluso las bellas artes: espacios en los que escapar de la anodina cotidianidad. Sin embargo, aunque la promesa de evasión empuje a los humanos hacia las obras de ficción, tal vez esta no sea suficiente por sí sola para que la fascinación perdure. Y, si lo que buscamos es sentarnos un rato a desconectar, ¿por qué elegir las continuas exigencias y pruebas de pericia de un videojuego cuando es mucho más fácil tumbarse a ver una película y dejar que la historia fluya a través de nosotros sin ningún impedimento?

Entonces, ¿por qué jugamos a videojuegos, aparte de por el subidón de dopamina que nos proporcionan sus minúsculas victorias, o porque nos permiten abandonar un ratito nuestro propio pellejo y alejarnos de nuestras circunstancias y problemas inmediatos? Si hay quien llega a morir por jugar a un videojuego, vale la pena tratar de averiguar el motivo.

Con más de una década de experiencia escribiendo sobre los videojuegos, sobre quienes los crean y sobre las historias peculiares y curiosas que se originan en ellos y a su alrededor, sé demasiado bien que no es fácil explicar su extraño poder. Los diseñadores hablan de «mecánica absorbente» del «ciclo», de «equilibrar el juego», de «calibrar el riesgo y la recompensa», y otras expresiones enigmáticas de su jerga. Sin duda, estos vocablos y conceptos explican los mecanismos que hacen que sigamos jugando, los trucos psicológicos que utilizan para lograr la

compulsión; pero lo que no consiguen explicar es cómo los videojuegos logran satisfacer nuestras necesidades más profundas y humanas.

MUERTE POR VIDEOJUEGO investiga un cúmulo de casos en los que han aparecido jóvenes -hombres, sobre todo, aunque también alguna mujer- muertos sobre el teclado tras largos periodos de juego.

Sin embargo, no nos vamos a detener demasiado en los cadáveres. La pregunta esencial es qué empujó a esos jóvenes a abandonar la realidad en favor de una dimensión virtual, llegando incluso a superar los límites de su bienestar físico. ¿Qué convenció a su cerebro de que ignorase las advertencias de su cuerpo para seguir jugando a un videojuego? Y, por extensión, ¿qué hace que cientos de millones de seres humanos de todo el mundo, los que no acabamos lesionados ni muertos, regresemos a sus brazos semana tras semana?

Cronolapsus



Chen Rong-Yu murió en dos lugares al mismo tiempo.

A las diez de la noche del martes 31 de enero de 2012, el joven de veintitrés años se sentó en el rincón más apartado de un cibercafé de la periferia de Nuevo Taipéi, en Taiwán. Se encendió un cigarrillo y entró en un videojuego en línea. Jugó durante veintitrés horas sin más descansos que alguna cabezadita frente al monitor de vez en cuando, apoyado en la mesa. Apenas se despertaba retomaba el juego donde lo había dejado, hasta que no volvió a levantar la cabeza. Y así se quedó durante nueve horas, hasta que un empleado del cibercafé intentó despertar a aquel hombre inmóvil para decirle que se le había acabado el tiempo, descubriendo así que su cuerpo estaba rígido y frío.

Chen Rong-Yu murió en dos lugares al mismo tiempo. No en el sentido de que en aquellos últimos momentos su mente vagase hacia otro lugar (al paisaje de un recuerdo que lo reconfortase, lo calmase o lo animase, por ejemplo).

No. Cuando el corazón de Rong-Yu se detuvo, su dueño partió al unísono de dos realidades.

Murió en aquel «cíber» taiwanés, con su calor pegajoso y su pintura descascarillada, y murió en la Grieta del Invocador, un bosque envuelto en una penumbra perpetua. La Grieta del Invocador parece un lugar remoto y virgen, pero a diario lo frecuentan cientos de miles de personas, jugadores de *League of Legends*, un videojuego en línea que muchos consideran el más popular del mundo. La Grieta del Invocador es el campo de batalla.

Chen Rong-Yu ya había muerto allí muchas veces. Había muerto lanceado, incinerado o abatido por sus rivales, sorprendido mientras se escabullía entre la espesura o vadeaba el río en un interminable juego cíclico de guerra territorial.

Muchos juegos son metáforas de la guerra. Los deportes de equipo –el fútbol, el hockey, el rugby y tantos otros– son batallas erráticas en las que defensores y atacantes, guiados por su capitán, suben y bajan por el campo como una marea en un choque de voluntades y potencia. El fútbol americano consiste en una serie de escaramuzas al estilo de la primera guerra mundial con el fin de avanzar en un territorio que se mide de diez en diez yardas. El tenis es un duelo con pistola: disparos de precisión bajo el deslumbrante sol de mediodía. Las carreras de atletismo son vertiginosas persecuciones entre el depredador y su presa. El boxeo ni se molesta en buscar metáforas: no es más que la pelea a puñetazos de toda la vida que acaba en sangre y cardenales.

Lo mismo ocurre con *League of Legends*, un juego en el que dos equipos intentan superarse entre sí. En la guerra, real o simbólica, las bajas son inevitables. Hasta el 31 de

enero de 2012, las muertes de Chen Rong-Yu en el bosque virtual habían sido simbólicas y temporales, como la pérdida de un peón en una partida de ajedrez; una muerte sin duelo que se remedia con facilidad. Aquella noche, sin embargo, la muerte en el mundo virtual tuvo su reflejo en el real. Fue auténtica y definitiva.

Cuando los sanitarios levantaron el cadáver de la silla, sus manos, ya con el *rigor mortis*, conservaban la postura, como si continuasen aferradas a un ratón y un teclado invisibles. Igual que en esas novelas baratas de detectives en las que una mano inerte señala alguna pista crucial, la última postura de Chen Rong-Yu parecía incriminar a su asesino.

El caso de este chico es raro, pero no único. El 13 de julio de 2012, Chuang Cheng Feng, un joven de diecinueve años, apareció muerto en el asiento que ocupaba en otro cibercafé de Taiwán. Feng, que medía 1,65 metros y era campeón de taekwondo, se había conformado con jugar a *Diablo 3*, un juego en línea, porque el amigo con el que había quedado no había aparecido. Estuvo jugando para pasar el rato: diez horas seguidas de aventuras, al cabo de las cuales decidió salir a tomar un poco el aire porque tenía la cabeza embotada del humo de los cigarrillos y los ojos irritados por el parpadeo del monitor.

Feng se levantó, dio tres pasos, trastabilló y se desplomó, echando espuma por la boca. También lo declararon muerto *in situ*.

Hay más casos. En febrero de 2011, un chino de treinta años falleció en un cibercafé de los alrededores de Pekín después de jugar tres días seguidos a un juego en línea. El 2 de septiembre de 2012, un hombre de cuarenta y ocho años llamado Liu falleció en la ciudad de Kaohsiung tras siete horas a los mandos. La suya era la tercera muerte

relacionada con los videojuegos que se registraba en Taiwán aquel año.

En 2015 los decesos llegaron incluso antes. El 1 de enero se encontró muerto en un cibercafé de Taipéi a un hombre de treinta y ocho años que, al parecer, llevaba cinco días seguidos jugando. A la semana siguiente apareció otro: el 6 de enero, un hombre de treinta y dos años, conocido como Hsieh, entró en un cibercafé de Kaohsiung y, dos días más tarde, los empleados lo encontraron desplomado en la mesa en la que había estado jugando a un juego en línea. Ingresó cadáver en el hospital.

En mayo de 2015, un hombre de Hefei, la mayor ciudad de la provincia china de Anhui, se desmayó tras pasar, aparentemente, catorce días seguidos jugando al mismo juego. Según un periódico, al llegar la ambulancia el hombre dijo «dejadme en paz y ponedme otra vez en la silla. Quiero seguir jugando».

Las muertes no están restringidas al sudeste asiático ni a la actualidad más reciente.

En abril de 1982, Peter Burkowski, estadounidense de dieciocho años, entró en Friar Tuck's Game Room, unos recreativos de Calumet City, en el estado de Illinois. Según Tom Blankly, el propietario, Burkowski y un amigo llegaron a las ocho y media de la tarde y comenzaron a jugar al *Berzerk*. Burkowski era un alumno modelo que quería estudiar medicina. También se le daban muy bien las máquinas de videojuegos; a los quince minutos ya había introducido dos veces sus iniciales en la lista de las mejores puntuaciones de la máquina de *Berzerk*. Luego dio cuatro pasos hacia la máquina de al lado, echó una moneda y cayó muerto de un ataque al corazón.

Al día siguiente, un periódico titulaba la noticia «Muerto por los videojuegos», la primera nota de ese tipo que se publicaba. A lo largo de los años se han venido produciendo incidentes similares.

En julio de 2011, un joven jugador británico, Chris Staniforth, murió a causa de un coágulo sanguíneo tras una prolongada sesión de juego en la Xbox.

-Cuando a Chris le daba por un juego era capaz de estar horas y horas -declaró en su momento el padre de Staniforth-. Jugaba al *Halo* por Internet contra gente de todo el mundo y eso lo absorbía por completo. No les echo la culpa en ningún momento a los fabricantes de la Xbox, ellos no son responsables de que la gente juegue tanto tiempo seguido.

El padre de Staniforth absolvió a Microsoft, fabricante de la Xbox y distribuidor de *Halo*, de toda responsabilidad en la muerte de su hijo. De sus declaraciones se deducía que cada cual decide cómo pasa el tiempo. Y, sin embargo, cuando Nintendo, rival de Microsoft, sacó al mercado su consola, la Wii, incluyó en muchos de sus juegos una advertencia que los interrumpía cada cierto tiempo. Iba acompañada del dibujo de una ventana abierta por la que entraba el aire, haciendo que se moviesen las cortinas e invitando al jugador a salir afuera. Decía: «¿Quieres tomarte un descanso?».

Nintendo es consciente de esa especie de poder que tienen los videojuegos para meter a la gente en una realidad alternativa en la que no se nota el paso del tiempo. La solución de la compañía es romper durante un momento esa cuarta pared para ofrecer una salida al hechizado jugador.

Los artículos del tipo «muerte por videojuego» ocupan un espacio peculiar en el ciclo de noticias contemporáneo. No vemos artículos sobre «muerte por cine», «muerte por literatura» ni «muerte por crucigrama», aunque seguramente más de un ser humano haya fallecido mientras realizaba alguna de estas actividades tan poco activas. En el caso de los videojuegos, no obstante, nos

llegan con lúgubre regularidad noticias frescas de tragedias, ocurridas casi siempre en Asia. Las circunstancias son siempre similares: un joven aparece muerto ante el teclado, al parecer a causa de su enfermiza relación con esta sedentaria afición.

Para los jugadores de videojuegos, los informativos cumplen la función del relato aleccionador, la clase de cuento que podría contar una madre a sus hijos para que no jueguen con la consola portátil, escondidos bajo las mantas, cuando se apagan las luces: «Mira lo que te puede pasar si juegas mucho rato». Para los periódicos, cuyos lectores y trabajadores pertenecen a una generación que se crio en una época en la que los videojuegos no formaban parte del panorama cultural, estos cuentos refuerzan la desconfianza generacional hacia el medio más reciente (y, por lo tanto, más peligroso).

«Un jugador pasa nueve horas muerto en un cibercafé sin que nadie se dé cuenta», es lo que dijeron los titulares del *Daily Mail* de la muerte de Chen Rong-Yu, mostrando un desagrado evidente hacia la inconsciencia de quienes se dejan absorber por los videojuegos. Por supuesto, esta muerte es representativa de un problema mayor, consecuencia de la soledad de la vida contemporánea. Que nadie descubra tu muerte hasta pasadas nueve horas es la clase de final trágico que, por lo general, les llega a los ancianos, haciendo patente en la muerte el aislamiento de la vejez: el cónyuge fallecido, los hijos ausentes, la anodina compañía de los magazines televisivos... A la juventud se la supone siempre en una compañía más animada. Se da por hecho que se notará su ausencia. La historia de un joven muerto en una silla, en público, rodeado de gente, arrastra consigo parte del horror prosaico de la vida contemporánea: el saber que, aunque nos apiñemos en ciudades y tengamos Internet, teléfonos móviles y videojuegos en línea que nos

conectan a los demás como nunca antes, también es posible morir a plena vista sin que nadie se dé cuenta.

Este matiz no era, sin embargo, el que trataba de comunicar el artículo del *Daily Mail*. El titular venía a decir que los videojuegos no solo entrañan una pérdida de tiempo, no solo llevan al sedentarismo y la obesidad, no solo son una plataforma que utilizan las empresas para publicitar y vender sus productos a los niños, no solo distraen del trabajo y del estudio, sino que también suponen un peligro mortal. Se puede morir por jugar a un videojuego.

También se puede morir repantingado en el sofá, viendo un capítulo tras otro de la serie de moda. También se podría fallecer tras un atracón de cuatrocientas páginas de Tolstói; o soportando las nueve horas que dura la versión larga de *Napoleón*, la película de Abel Gance; u obsesionado por un patrón de punto de cruz de los que te enganchan. Se han llegado a producir muertes a causa de un coágulo sanguíneo en vuelos intercontinentales de doce horas. Cualquier actividad que lleve a un ser humano a permanecer sentado horas y horas sin moverse podría considerarse un peligro mortal. En el caso de Burkowski, en 1982, el ayudante del forense del condado de Lake, Mark Allen, dijo, con bastante sentido común: «Peter pudo haber muerto en varias situaciones de tensión. En una ocasión nos encontramos un chico que sufrió un ataque al corazón mientras estudiaba para un examen. Ha sido una casualidad que haya muerto frente a un videojuego, pero también resulta interesante».

Aun así, parece que los videojuegos son más mortíferos que las películas, los libros, los exámenes o todo lo demás.

Se diría que los videojuegos son una categoría aparte.

Durante mi primer año en la universidad, mis amigos y yo acabamos por hacernos medio noctámbulos. Trasnochábamos para ir a las clases de las nueve de la

mañana y madrugábamos para las fiestas de las nueve de la noche. Las horas de vigilia restantes las dedicábamos, al igual que muchos otros estudiantes, a pasar el rato en cuartos apestosos comiendo pizza barata y jugando a videojuegos. Fue mi amigo Alastair quien nos pasó nuestra primera dosis: *GoldenEye 007*, adaptación de la película de James Bond de 1995. Todas las noches (aunque, en realidad, gracias a nuestros biorritmos alterados, era ya casi de día) nos reuníamos en la sala de estar de su piso de estudiantes, hacíamos equipos y echábamos a correr por primitivos sistemas de cavernas, nos arrastrábamos por búnkeres militares rusos y avanzábamos colgando de los brazos de las grúas sin dejar de dispararnos, en una especie de yincana de combate armado. Casi todas las madrugadas, a eso de las dos, alguien decía que habría que ir a buscar algo de comer, así que dejábamos los mandos de mala gana y nos acercábamos a la pizzería de la esquina.

-Tíos, me parece que está cerrado -dijo Ian una noche de aquellas, al dar la vuelta a la esquina en busca de nuestro alimento.

-Lucky Pizza no cierra nunca -dijo Clare.

-¿Pero qué hora es? -pregunté.

-¡Ah! -exclamó Alastair-. Son más de las cuatro, ¿cómo no nos hemos dado cuenta?

Años después, salí de casa una tarde y mi mujer se quedó jugando a *Animal Crossing*.

Animal Crossing es un videojuego en el que se asume el papel de un inmigrante que se traslada al medio rural para empezar una nueva vida. Cuando bajas del tren te recibe Tom Nook, un mapache entrometido, propietario de la tienda del pueblo y de varias viviendas, que te ofrece una casita a la que llamar hogar. Una vez instalado tienes que empezar a conocer a los vecinos, escribir cartas virtuales,

asistir a los festivales del pueblo, pescar, atrapar bichos con tu cazamariposas, buscar fósiles, comprar ropa y, por supuesto, pagar la hipoteca virtual. El juego utiliza el reloj y el calendario internos de la consola: cuando es de noche en tu mundo también es de noche en *Animal Crossing*. Las tiendas abren a las nueve y cierran a las seis, y la Navidad es el 25 de diciembre.

Dejando a un lado el hecho de que los habitantes del juego son animales parlantes y que tu trabajo consiste sobre todo en recoger fósiles y cazar bichos para el museo del pueblo, *Animal Crossing* imita los ritmos, los problemas domésticos y los horarios de la vida real.

Cuando volví a casa, ya de noche, el piso estaba a oscuras, salvo por el resplandor titilante de la pantalla del televisor. Mi compañera estaba sentada en el suelo, en la misma postura exacta en que la había dejado horas antes.

-¿Estás bien? -le pregunté.

Se volvió, agarrotada, para mirarme con los ojos entrecerrados, como si se despertara de un coma.

-¡Anda! -dijo-. Tengo frío, y hambre.

Un amigo mío se ha inventado un término para ese fenómeno exclusivo de los videojuegos que hace que los jugadores no sean conscientes del tiempo: «cronolapsus». No es un fenómeno nuevo. Hablamos de «perderse en un buen libro», de «perder la noción del tiempo», de «pasatiempos». El fenómeno es antiguo. *Tempus fugit*, y resulta que ocurre, sobre todo, cuando te lo pasas bien.

Con los videojuegos, sin embargo, estas frases se quedan cortas. ¿Qué libro o qué película es capaz de captar nuestra atención durante seis horas seguidas? Los titanes del entretenimiento de masas contemporáneo como *Harry Potter*, *Star Wars*, *El Señor de los anillos*, *Los Soprano* y compañía podrán presumir de un cúmulo de horas de

lectura o visionado, pero divididas en porciones moderadas y apetitosas. Parece que con las películas o las series de televisión alcanzamos antes nuestros límites de consumo que con los videojuegos, a los que podemos entregarnos durante horas sin descanso.

Tal vez la diferencia resida en que, al contrario de las películas y las novelas, los juegos son un medio activo. No nos privan del libre albedrío durante un tiempo. Más bien, necesitan de él. Entramos en el mundo de un juego y, al cabo de las horas, regresamos sin apenas noción de a dónde ha ido a parar el tiempo. A veces la inmersión es tan completa que las señales físicas que nos manda nuestro cuerpo no traspasan la frontera que nos separa de la realidad y nos olvidamos de comer o de cambiar de postura en la silla. Se nos pasa abrigarnos o hacer pis. El tiempo queda ligado, ya no al segundero del reloj, sino al ritmo que marcan nuestras interacciones, al agradable compás de la causa y el efecto. En los juegos de estrategia el tiempo se divide en el número de segundos que se tarda en construir un barracón, en entrenar a un soldado o en extraer recursos del suelo. En ellos los segundos y los minutos no tienen importancia: el tiempo se calcula en unidades de acción. Por el contrario, en los juegos de rompecabezas, el tiempo funciona como en un cronómetro de cocina: si superas un nivel antes de que se te acabe la paciencia, vuelves a darle cuerda, se renuevan tus reservas de paciencia.

Los juegos producen cronolapsus porque sustituyen el mundo real por uno nuevo que funciona con sus propias leyes de la física y del tiempo. Esta realidad nos atrapa por completo y nos sincronizamos con sus ritmos.

Los videojuegos, desde el juego de cartas más sencillo hasta el mundo de fantasía más detallado, consumen nuestra atención. Cuando nos perdemos en un libro entramos en un estado en el que su mundo imaginario y sus

personajes nos parecen tan reales y tan importantes que perdemos la noción del tiempo. No es de extrañar que resulte tan fácil perderse en un buen juego, en el que no solo escuchamos a hurtadillas o somos espectadores de otro mundo, sino que formamos parte de la acción y de la trama. Los videojuegos van más allá que cualquier otra ficción: giran en torno a nosotros y reaccionan a cada una de nuestras decisiones y movimientos. Al igual que un piano necesita un pianista y un violín, un violinista, sin nosotros los videojuegos carecen de vida. Necesitan un jugador para funcionar, a diferencia de una película, que no necesita del espectador.

No, los videojuegos no son solo una pérdida de tiempo. Esta etiqueta, que se les suele colgar alegremente, implica cierta ociosidad. Más que hacernos desperdiciar el tiempo lo matan, lo destruyen. Y lo hacen de maravilla, porque no suelen dejar huellas de su obra: no nos enteramos del paso de las horas.

Los videojuegos no se han ido adaptando al papel de asesinos del tiempo. Surgieron plenamente formados, plenamente capaces. En *La invasión de los marcianitos*, su tratado de 1982 sobre los emergentes videojuegos, Martin Amis explicaba su primer encuentro con *Space Invaders*, el juego japonés al que hace referencia el título de su ensayo: un amor estival que floreció en un bar del sur de Francia durante el verano de 1979.

Yo ya había jugado a unas cuantas máquinas de bar en mis tiempos. Había pilotado coches de juguete, aviones de juguete, submarinos de juguete... Le había disparado a vaqueros de juguete, a tanques de juguete, a tiburones de juguete. Sin embargo, supe al instante que aquello no era lo mismo, que aquello era especial. Un melodrama cinematográfico que resplandecía en la pantalla, una infinita capacidad de disparar, la magnífica maniobrabilidad de la torreta de defensa, los agujonazos de los misiles y su posterior estallido, el latido acelerado de fondo... Aquella noche el bar cerraba a las once. Fui el último en salir, cansado pero contento.

A continuación, Amis describe el descenso a la obsesión del jugador de videojuegos.

Empieza a resentirse el trabajo y también la salud. Y el bolsillo. Las mentiras son cada vez más frecuentes y audaces. Todo el que se haya metido alguna vez en problemas con la bebida o las drogas conocerá la dinámica del monólogo interno: «Creo que por fin controlo. No hay ningún problema, siempre que lo haga con moderación...».

Y a continuación, el adicto se permite una sesión descontrolada de tres horas. «No pienso volver a tocarlos», jura. Y veinte minutos más tarde vuelve a estar otra vez encorvado sobre la pantalla, entregado en cuerpo y alma, avergonzándose, regodeándose, con los ojos encendidos por una galaxia de conflicto interior.

¿Parece exagerado? Tal vez, pero solo un poco. Al fin y al cabo, el factor obsesión | adicción es primordial para el éxito del juego: se podría decir, incluso, que la videodependencia está programada en el ordenador.

El «factor obsesión» del que habla Amis es común a muchos tipos de juegos, no solo a los que se juegan en una pantalla. Lo que sigue es un extracto de un artículo titulado «La emoción del juego del ajedrez», publicado en el número del 2 de julio de 1859 de *Scientific American*.

Aquellos que se ocupen de cometidos intelectuales deben evitar los tableros de ajedrez como si fueran nidos de víboras porque el ajedrez acapara y agota las energías mentales... Es un juego en cuya práctica no puede permitirse perder el tiempo ningún hombre que dependa de su oficio, negocio o profesión; es una diversión -nada provechosa, por cierto- en cuyo ejercicio solo pueden permitirse desperdiciar las horas aquellos con fortuna propia. Y, como no es posible alcanzar gran maestría en este complejo juego sin una práctica continua y prolongada, que requiere gran cantidad de tiempo, ningún joven que desee llegar a ser de utilidad al mundo puede practicarlo sin hacer peligrar sus intereses.

Al igual que Amis, el autor describe la resolución de un jugador concreto que, como si fuera un adicto, decide dejar el juego de raíz.

No hace mucho, un joven caballero al que conocemos, que había alcanzado cierta destreza en el juego, apartó de sí el tablero de ajedrez al terminar una partida, declarando: «Ya he desperdiciado demasiado tiempo en esto, no puedo seguir permitiéndomelo. Esta es mi última partida». Recomendamos su resolución a todos aquellos insensatos que se han dejado llevar por la

actual locura del ajedrez, pues la destreza en este juego no es un logro útil ni distinguido.

En Taiwán se han producido tantas muertes en cibercafés que el gobierno ya no se contenta con recomendar a los jugadores que, como se afirmaba en *Scientific American*, jueguen «su última partida». Se han tomado medidas para reducir el tiempo de juego en una intervención más expeditiva que aquel amable recordatorio por parte de Nintendo de que existen los espacios abiertos.

Según el jefe de sección de la Oficina para el Desarrollo Económico del gobierno municipal de Tainan, a partir de las diez de la noche la policía realiza controles rutinarios en los cibercafés para comprobar que no haya menores de dieciocho años. El municipio ha puesto en marcha un programa estival que trata de sensibilizar a la juventud sobre los peligros de jugar durante demasiado tiempo. El gobierno incluso está redactando un nuevo reglamento que reducirá las horas del día en las que se permitirá a los adolescentes jugar en los cibercafés, así como el tiempo de juego. Ya está vigente una legislación parecida en Corea del Sur, donde, tras una racha de muertes parecidas que se produjo en 2011, el gobierno aprobó la revisión del proyecto de ley para la Protección de la Juventud (hay quien la llama la «Ley Cenicienta») que prohíbe a los adolescentes jugar a juegos en línea en estos locales pasada la medianoche.

A las películas se les asigna una clasificación por edades que dicta unos límites sobre quién puede verlas o no. Tal vez los videojuegos sean el primer medio de entretenimiento de la historia en inspirar una legislación que regule el tiempo que se puede interactuar con él sin descanso.

Amis no se equivocaba, los juegos tienen algo diferente: consumimos libros, pero los juegos nos consumen a nosotros. Nos dejan desorientados, perplejos, hambrientos, como fantasmas en la bruma del cronolapsus.

El café Big Net, donde murió Chuang Cheng Feng, es un establecimiento pequeño en un pueblo tranquilo a las afueras de Tainan, y uno de los pocos cibercafés de la zona. Meses después del incidente, la propietaria sigue sin querer hablar del tema. Afirma que la muerte ocurrida en el local ha espantado a la clientela y que muchos piensan que Chuang Cheng Feng murió a causa de algún problema del propio «cíber», no por pasar tanto tiempo jugando.

-Me temo que los acontecimientos recientes han sido catastróficos para mi negocio -me dice la propietaria del cíber por teléfono, a través de un intérprete-. Ha caído en picado. No puedo hablar con usted de lo ocurrido, no quiero que volvamos a aparecer en las noticias.

En Taiwán, los cibercafés son mucho más comunes que en Occidente. Para los jóvenes resulta más barato jugar en estos locales que en casa. Ocho horas en el ordenador cuestan dos dólares. Teniendo en cuenta el coste de una conexión de banda ancha, un PC, la electricidad y los propios juegos, los cíber son la opción más económica para jugar a juegos en línea.

Big City es una de las principales franquicias de cibercafés de Taiwán. Llamo a una sucursal del distrito de Yongkang, en Tainan, a 25 kilómetros del cíber donde murió Chuang Cheng Feng.

-Sí, desde que se supo de su muerte han cambiado las cosas -dice Lian, la empleada de veinticinco años que contesta al teléfono-, viene mucha menos gente que antes. Es probable que esta mala racha esté relacionada con eso.

-¿Le preocupa que pueda pasar en su cíber lo mismo que pasó en Yujing? -le pregunto.

-Por supuesto -responde.

-¿Han tomado alguna medida para evitar una tragedia parecida?

-Tras la muerte de Chuang Cheng Feng hubo una reunión en la central -dice Lian-. Después nos enviaron a todos los