

Muerte por videojuego (El Cuarto de las Maravillas)



Fecha de publicación: 1 abril, 2016

Editor: Turner

Autor: Simon Parkin

Longitud de impresión: 300

Idioma: Español

PDF

Matamos el tiempo con los videojuegos pero ¿qué pasa cuando los videojuegos nos matan a nosotros?

La pregunta da mucho de sí, y Simon Parkin intenta responderla sin olvidar que, para algunos, EVE Online, Grand Theft Auto y League of Legends tienen poderes salvíficos.

Jugamos por muchos motivos, y Muerte por videojuego es, a su manera, una teoría estética y política del diseño, la programación y ese aparente contrasentido que es la vida en los mundos virtuales. Un estado de la cuestión y el relato de una promesa. Por algo el último capítulo se titula «Utopía».

Parkin da cuenta de todo lo que usted quería saber sobre videojuegos y no sabía a quién preguntar, y lo hace interrogándose también a sí mismo. Mientras tanto, aprovecha para entrevistar al cirujano neoyorquino que, a estas alturas, trata de batir el récord mundial de Donkey Kong, al heroico viajero que lleva tres años intentando alcanzar los confines de Minecraft y al hacker alemán que casi acabó en la cárcel por hacerse con el código de Half-Life 2. Fiel al espíritu de los videojuegos, he aquí la crónica de una ola de muertes ocurridas en diversos cibercafés asiáticos, y no solo allí. Pero sobre todo se trata de «una carta de amor en forma de libro de viajes y una introducción –que hace pensar– a la religión que más se extiende por el planeta» (The Times).

<http://yep.pm/XX5ESSwi5/3fyNDhvlo.pdf.rar>