

Dolores Romero López
Amelia Sanz Cabrerizo (Eds.)

LITERATURAS DEL TEXTO AL HIPERMEDIA

David Felipe Arranz Lago
Ziva Ben-Porat
Laura Borràs Castanyer
Ignacio Ceballos Viro
George P. Landow
Isabella Leibrandt
José Manuel Lucía Megías
Susana Pajares Tosca
Mercè Picornell Belenguer

Margalida Pons Jaume
José Nicolás Romera Castillo
Domingo Sánchez-Mesa Martínez
Alckmar Luiz dos Santos
Carlos Alberto Scolari
Virgilio Tortosa
Steven Tötösy de Zepetnek
Felip Vidal Auladell
M.^a Teresa Vilariño Picos



Esta obra ha sido publicada con una subvención de la Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas del Ministerio de Cultura, para su préstamo público en Bibliotecas Públicas, de acuerdo con lo previsto en el artículo 37.2 de la Ley de Propiedad Intelectual.

 ANTHROPOS

INTRODUCCIÓN

LITERATURAS del texto al hipermedia / Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, editoras — Rubí (Barcelona) : Anthropos Editorial, 2008
350 p. ; 20 cm. (Pensamiento Crítico / Pensamiento Utópico ; 175)

Bibliografías. Índices
ISBN 978-84-7658-888-8

1. Hipertexto 2. Semiótica 3. Literatura y tecnología 4. Hipermedia
I. Romero López, Dolores, ed. II. Sanz Cabrerizo, Amelia, ed. III. Colección

Primera edición: 2008

© Dolores Romero López *et alii*, 2008

© Anthropos Editorial, 2008

Edita: Anthropos Editorial, Rubí (Barcelona)

www.anthropos-editorial.com

ISBN: 978-84-7658-888-8

Depósito legal: B. 39.446-2008

Diseño, realización y coordinación: Anthropos Editorial

(Nariño, S.L.), Rubí. Tel.: 93 697 22 96 Fax: 93 587 26 61

Impresión: Novagràfik. Vivaldi, 5. Montcada i Reixac

Impreso en España - *Printed in Spain*

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

La tecnología aplicada a la información, a la comunicación y a la cultura ha sido a lo largo de la historia de la humanidad un factor clave. El impacto tecnológico digital es constante en la cultura del siglo XXI y plantea retos que la literatura debe ir sopesando, poniendo a prueba e incorporando a sus planteamientos de creación, criterios de transmisión y perpetuidad histórica. El punto de partida de este volumen es analizar y transmitir cómo las tecnologías están transformando nuestros modos de pensar y también cómo nuestros modos de pensar cambian la tecnología.

El sistema literario se ve afectado en varios aspectos. En primer lugar, el soporte informático se utiliza para preservar y editar textos literarios incluyendo en ellos material gráfico, enlaces con textos relacionados, con diccionarios y búsqueda de concordancias. En segundo lugar, ya contamos con numerosos ejemplos de literatura digital en hipertexto, con nuevas características genéricas, nuevos creadores (que conocen tanto los mecanismos tecnológicos como los recursos literarios) y un lector capaz de interpretar y disfrutar de ese texto en pantalla. En tercer lugar, la teoría de la literatura ha expresado ya postulados nuevos en cuanto a la autoría múltiple de los textos digitales, la disgregación del sentido textual, la intertextualidad y las implicaciones del lector en el proceso de creación y de interpretación de los textos. En cuarto lugar, los hipertextos se han convertido en modelos para un aprendizaje integrador en la enseñanza de las distintas tradiciones literarias. Estos cuatro impactos convergen, en opinión de algunos críticos, en la búsqueda de un nuevo humanismo, o al menos un nuevo ámbito cultural que comienza con el nuevo siglo.

LA LUDOLOGÍA FRENTE AL HIPERTEXTO

Susana Pajares Tosca
IT Universidad de Copenhague

1. Introducción

Este trabajo es una introducción a la ludología. Quiere también comparar dos de los paradigmas más populares en el estudio de los textos digitales para comprobar en qué difieren el uno del otro y en qué se asemejan. Podría dar la impresión de que la ludología ha finiquitado el *boom* del hipertexto de los años noventa, pero las dos aproximaciones tienen mucho en común y se enfrentan con algunos problemas similares.

Ésta será una comparación en el nivel teórico. En mi opinión, es interesante presentar el tema de la ludología en una obra sobre el hipertexto, porque nos proporciona una mejor idea de lo que ha sucedido recientemente en el campo digital. Nos puede ayudar a comprender por qué ciertas cosas pasan de moda y otras encuentran su lugar, pero también expondremos que el abismo entre los dos campos no es tan profundo como algunos pretenden. Comprender los errores de la teoría del hipertexto también puede ser útil para los estudiosos de la ludología hoy, quienes pueden así intentar evitarlos y adaptar su paradigma a un mundo digital que cambia sin cesar.

2. El hipertexto ha muerto. Larga vida al hipertexto

El objeto del hipertexto no necesita definirse en el contexto de esta recopilación de trabajos. En lugar de ello, emplearé este espacio para reflexionar sobre su vida en tanto que disciplina.

La teoría hipertextual tiene una historia interesante en tanto que paradigma dominante de los noventa¹ en el campo de la textualidad digital y la estética digital, pero casi ha desaparecido tras el cambio de siglo, cuando la mayoría de los estudiosos digitales parecen haber desplazado su atención hacia otros objetos de estudio (videojuegos, *blogs*, software social), o hacia otras propiedades del texto digital que no tienen nada que ver con el énfasis estructural que el hipertexto conllevó (remediación, multimodalidad, dinámica, etc.). Por otra parte, mientras que la visibilidad de la teoría hipertextual ha disminuido enormemente, el hipertexto comprendido de un modo estructural, como *texto más enlaces*, se ha convertido en omnipresente, y todos los usuarios de la red están intuitivamente formados en el hipertexto, de un modo que ha borrado el miedo inicial de los teóricos a que los lectores del hipertexto no fuesen capaces de darle sentido al texto fragmentado. El usuario medio de Internet se mueve entre páginas, temas y modos de expresión con una comodidad que era difícil de predecir al comienzo de los noventa.

La teoría del hipertexto se derivó de la teoría literaria del post-estructuralismo (como se puede ver de forma más conspicua en Landow, 1992, y sus siguientes ediciones). Como escribió Robert Coover en *The End of Books*, de 1992: «El hipertexto es realmente un ambiente nuevo y único. [...] Fluidez, contingencia, indeterminación, pluralidad y discontinuidad son las palabras hipertextuales a retener hoy, y parece que rápidamente se están convirtiendo en principios». Los primeros teóricos no se mostraban muy complacidos con la red, y la mayoría construyeron sus concepciones a partir de Eastgate's Storyspace, la compañía que produjo la herramienta más popular de escritura hipertextual, y que asimismo publicó los hipertextos más citados de todos los tiempos, por ejemplo *Afternoon*, de Michael Joyce, o *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson. Para los teóricos iniciales, como Bolter, Joyce, Landow o Yellowlees Douglas, el hipertexto encarnaba toda la fragmentación simbólica del texto señalada por los deconstructivistas y otros postmodernos. Fue un brillante golpe de efecto que tuvo la virtud de hacer el hipertexto apetecible e interesante en los departamentos de literatura, pero al

1. Para una historia de ambos términos, su uso y su teoría, véase Pajares Tosca, 2004.

mismo tiempo sobrecargó el nuevo concepto con un lastre desmesurado, en el que el hipertexto estaba asociado con ideologías de liberación de la tiranía del texto lineal y las rígidas estructuras sociales. Muchos de los autores iniciales construyeron sus argumentos para el hipertexto oponiéndolo al texto, y caracterizando «texto» con toda clase de rasgos negativos, mientras que el hipertexto nos liberaba de todos ellos. Resulta evidente que un texto como el *Ulises* en hipertexto plantea los mismos tipos de problemas que lo hace como texto impreso (yo iría más lejos y sostendría que *sólo* tiene sentido como texto impreso), pero aquí los dos niveles aparecen confundidos: material y fenomenológico. Los argumentos a favor de la personificación en el hipertexto ayudaron a legitimar el estudio del hipertexto (y los nuevos medios de comunicación) en los departamentos de humanidades, enlazándolos directamente con las grandes tradiciones filosóficas contemporáneas, pero en realidad no ayudó a la nueva forma, que no podía cumplir las expectativas.

Las esperanzas eran muchas, pero la liberación nunca sucedió, y la producción de literatura hipertextual nunca fue más que un puñado de experimentos que no contaron con el entusiasmo del gran público. La personificación de la intertextualidad y el enlace (*link*) como una conexión simulada de mentes entre el autor y el lector, deberían haber seguido siendo metáforas que inspirasen, en lugar de un principio director que hizo que un montón de teóricos rechazasen Internet porque no era *propriamente* hipertextual.² La red fue inundada con ejemplos de intentos interesantes (educativos, periodísticos, ficticios, personales) de escritura no-lineal, pero muchos teóricos los ignoraron. La insistencia teórica en las metáforas sobre el infinito, el texto interminable, la disolución del autor, el lector como autor (que fueron una parte del manifiesto de las escasas ficciones hipertextuales) estaban dañando la disciplina. Si, en su lugar, el acento se hubiese puesto en las metáforas de la organización (enciclopedias, periódicos, bases de datos), los lectores como buscadores, o un fuerte control del autor... que definían la red real, habrían surgido un montón de oportunidades. No todo lo que

2. Mi crítica de algunos aspectos de la teoría hipertextual no debería ser interpretada como un intento de reducir la importancia de las obras de los primeros teóricos, cuyas obras admiro profundamente. Crearon este campo y sus libros son referencias importantes en el estudio de los nuevos medios.

sucede en la red se ajusta a la definición clásica y las expectativas sobre el hipertexto, pero el hipertexto está en todas partes.

Lo cierto es que nosotros, los teóricos, nos hemos estado centrando durante demasiado tiempo en una parte muy pequeña del cuadro: unas cuantas de aquellas hiperficciones muy experimentales, que producía sobre todo Eastgate. Además, privilegiar lo hipertextual sobre cualquier otra característica del texto electrónico nos ha hecho ignorar otras propiedades interesantes, como su dinamismo (las dimensiones espacial y temporal), las posibilidades multimedia, sus propiedades ergódicas, la colaboración de autores en cosas como *weblogs* o software social, y muchas otras cosas por venir sobre las que aún estamos investigando.

3. Ludología: breve historia

Al contrario que el hipertexto, la ludología es una teoría del nuevo siglo, y apareció con los primeros intentos de teorizar sobre videojuegos, muchos de los cuales, como el hipertexto, provienen de la literatura. Algunos de estos enfoques iniciales se centraron en la cualidad representativa de los videojuegos, y así los autores fueron capaces de aplicar modelos literarios a la descripción y la comprensión cultural del objeto (Murray, 1997; Ryan, 1991, 2001; Laurel, 1993; Aarseth, 1997).³ Sin embargo, estos intentos fueron violentamente rechazados por un grupo de investigadores, denominados «ludólogos»,⁴ cuya ambición es considerar los videojuegos *en tanto que juegos*, y no como narraciones ni nada por el estilo. Las propiedades formales de los videojuegos, de este modo, serían más importantes, más *intrínsecas*, que las historias en su interior. El debate se ha avivado en los últimos años, cuando los ludólogos han atacado la supuesta colonización del nuevo campo de estudio de los juegos por disciplinas extranjeras como la literatura. La controversia es en ocasio-

3. Jesper Juul relaciona esto con la extensión del concepto de narrativa tras la modernidad: «El giro narrativo de los últimos 20 años ha visto emerger el concepto de narración como el privilegiado concepto fundamental en la descripción de todos los aspectos de la sociedad humana y la producción de signos» (2001).

4. Véase Frasca, 2003, para una historia del uso del concepto. *Ludus* significa «juego» en latín, y de ahí *ludología*, que sería el estudio de los juegos. Los investigadores identificados como ludólogos son Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca, Aki Jaarvinen, Jesper Juul y Espen Aarseth.

nes beneficiosa, y se podría decir que esta discusión ha ayudado mucho a sacar a la luz del día el estudio de los videojuegos.

El argumento de los ludólogos en contra de la comparación de los videojuegos y las historias es que la literatura no es el único paradigma que se ajusta a la situación para aproximarse al nuevo campo de los videojuegos. Identifican narrativa con narratología, la cual es un sub-campo concreto de la literatura y, discutiblemente, un enfoque privilegiado por aquellos interesados en los ordenadores y la narrativa, debido a su insistencia en las propiedades formales de la literatura.

Podríamos relacionar la narratología con los intentos anteriormente mencionados de hablar sobre videojuegos e historias de Ryan, Murray o Laurel, pero no deberíamos pensar que la narratología es todo lo que hay en los estudios literarios. Como explica la propia Marie Laure Ryan, tiene pleno sentido usar la narrativa para estudiar los videojuegos, porque es también una parte esencial de la experiencia del jugador:

Mucha gente argumentará con razón que se juega a los videojuegos para resolver puzzles y derrotar enemigos, para refinar habilidades estratégicas y para participar en las comunidades *on-line*, y no con el objetivo de dejar una «huella» que se lee como una historia. A pesar de ello, si la narrativa fuese totalmente irrelevante para disfrutar de los videojuegos, ¿por qué ponen entonces los diseñadores tanto esfuerzo en crear una interfaz narrativa? ¿Por qué la tarea de presentar al jugador como un belicoso terrorista o el salvar la tierra de una invasión de criaturas malignas del espacio exterior, en lugar de «recoge puntos disparando a blancos móviles con un cursor controlado por un *joystick*»? La narratividad de los videojuegos de acción funciona como lo que Kendall Walton llamaría un «apoyo en un juego de credulidad». Puede que no sea la razón de ser de los videojuegos, pero representa un papel tan importante como estimulante para la imaginación [...] [Ryan, 2001].

Kendall Walton⁵ no es, desde luego, un narratólogo. De hecho, resulta extremadamente difícil identificar el lado literario-narratológico del debate, cuando los primeros artículos ludológicos, por muy polémicos que fuesen, no identificaban de ver-

5. Se refiere al extenso libro de Walton sobre la representación en las artes visuales y la ficción, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts* (1990).

dad a su «enemigo». Por ejemplo, el artículo de Jesper Juul, «Computer games Telling Stories? A brief note on computer games and narratives», comienza por dejar constancia de tres argumentos comunes para defender que los videojuegos son narrativos; pero, ¿a quién se refiere? ¿Quién ha usado esos «argumentos comunes»? El artículo entero parece estar luchando contra un fantasma anónimo. El artículo de Markku Eskelinen, «The Gaming Situation» (2001), también rehúsa dar un nombre a los oponentes que emplean los argumentos erróneos.

Para los ludólogos, existen varias razones por las que incluir los videojuegos bajo el título de «narrativa» es una mala idea; concretamente, el hecho es que esto podría llevarnos a pasar por alto las propiedades intrínsecas de los videojuegos. Como expone vigorosamente Eskelinen:

Los viejos y nuevos componentes de los juegos, su dinámica combinación y distribución, los registros, la manipulación necesaria de las relaciones y propiedades temporales, causales, espaciales y funcionales, por no mencionar las reglas y los objetivos y la ausencia de público, deberían bastar para colocar los juegos y la situación de juego lejos de la narrativa y el drama, y para aniquilar de una vez por todas la discusión de los videojuegos como historias, narraciones o cine [Eskelinen, 2001].

Encontramos una perspectiva similar, aunque menos radical, en el artículo de Jesper Juul «Computer games Telling Stories?», en el que argumenta que parte del problema surge del uso indiscriminado de la palabra «narrativa». Si todo es una narración, desde luego que no es muy útil decir que los videojuegos también pueden ser descritos como tales. Juul trata de hallar otras razones por las que ciertos teóricos pueden estar tentados de llevar la comparación demasiado lejos:

- 1) El jugador puede contar historias sobre una sesión de juego.
- 2) Muchos videojuegos contienen elementos narrativos, y en muchos casos el jugador puede jugar para ver una mini-secuencia o contemplar una secuencia narrativa.
- 3) Los videojuegos y las narraciones comparten algunos rasgos estructurales [Juul, 2001].

Sus argumentos contra la comparación aluden principalmente a la imposibilidad de traducir videojuegos en historias y vicever-

sa⁶ y una comprensión de la narrativa como re-cuento de sucesos, y al hecho de que la experiencia de jugar es muy distinta de la de leer una historia (Juul, 2001).

Como era previsible, el debate aún está bastante presente en la conciencia pública de la investigación de videojuegos, y la primera conferencia de DIGRA⁷ en 2003 incluyó una numerosa cantidad de documentos relacionados con los videojuegos y la narrativa, en los que los ponentes sentían la necesidad de tomar posición en relación con la ludología antes de comenzar sus charlas. También se incluyó el documento de Gonzalo Frasca «Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that Never Took Place», en el que lleva a cabo una defensa de la ludología y rechaza las críticas más extremas argumentando que la razón de ser de la ludología no es rechazar las historias, sino centrarse en los juegos. Para otros teóricos, sin embargo, los argumentos ludológicos son bastante peligrosos, incluso si su objetivo retórico es comprendido y aceptado; Rune Klevjer nos ha prevenido contra los peligros ideológicos de confundir los juegos como modos discursivos, con los videojuegos como productos culturales (2002: 193). Una fijación en la estructura formal (las reglas) de los videojuegos podría excluir otros tipos de estudio como, por ejemplo, el de los juegos como artefacto social. Aún queda por ver si se continuará definiendo la ludología de forma negativa, es decir, como una oposición a la narratología, en lugar de como un término que se aplica al estudio de los videojuegos exclusivamente, como sus creadores pretendían. La incompreensión persistirá inevitablemente si ambos grupos siguen hablando de diferentes cosas como si fuesen la misma. Cuando los ludólogos hablan sobre *narratividad*, normalmente se refieren a una secuencia fija de sucesos, y cuando sus oponentes emplean el mismo término, se refieren a una historia, un mundo ficticio. Las guerras entre ludología y narratología son un síntoma del esfuerzo para definir la nueva disciplina, el estudio de los juegos, fuera de los paradigmas dominantes de la época, el hipertextual (véase, por ejemplo, Landow, 1992, 1997, 2006) o el cinematográfico (Manovich, 2001). El debate es interesante porque refleja, de hecho, algunos de los problemas más profundos en el campo, como la dificultad de integrar interactividad y narratividad.

6. A pesar de que no menciona la adaptación, ni los universos ficticios, lo que es ciertamente posible aunque no se mantenga la misma secuencia de eventos.

7. Digital Games Research Association (Asociación para la Investigación de Juegos Digitales).

4. La ludología frente al hipertexto: conclusiones

Así las cosas, ¿cómo comparar una teoría con otra? A causa de las limitaciones de espacio en este documento, resumiré algunas de las conclusiones que fueron mostradas en mi presentación:

HIPERTEXTO	LUDOLOGÍA
Se define a sí mismo como una disciplina por oposición al concepto de <i>texto</i> .	Se define a sí mismo como una disciplina por oposición al concepto de <i>narrativa</i> .*
Recurre a la teoría literaria post-moderna como fuente de legitimidad.	Rechaza la teoría literaria y considera los juegos como el único enfoque válido para los juegos.**
Propicia un enfoque formalista porque se centra en la estructura.	Propicia un enfoque formalista porque se centra en las reglas.
Considera que los hipertextos son diferentes de las narraciones tradicionales.	Considera que los juegos son diferentes de las narraciones tradicionales.
Es un problema intentar contar historias en forma hipertextual ya que las elecciones del lector implican forzosamente peores historias.	Es un problema intentar contar historias en forma de juego ya que las elecciones del jugador implican forzosamente peores historias (y juegos aburridos).

* En los juegos.

** Es una tautología, pero quieren centrarse en la necesidad de descubrir la esencia del nuevo medio de los juegos.

Aparte de las comparaciones en un meta-nivel, es decir, de las teorías como operaciones retóricas, podemos ver que hay un tema común al hipertexto y los investigadores de videojuegos. Autores como Landow (1992) o Douglas (1992), se han preguntado acerca de la ruptura con la narrativa tradicional que la narrativa hipertextual ha conllevado. Los ludólogos también se enfrentan con este problema (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2001; Juul, 2001). Un interés común son, por ejemplo, las estructuras técnicas que permitirían la integración de la historia y la interactividad, como la bifurcación. ¿Cómo puede un diseñador/escritor contar una buena historia/juego si se tiene que dejar a los lectores la opción real? Ambos paradigmas proponen soluciones diferentes que en realidad no están tan alejadas la una de la otra como pudiera parecer a

simple vista. Los autores del hipertexto hablan de formas de dar más control al autor sin que parezca que limitan la experiencia del lector, por ejemplo usando lo que Mark Bernstein llama el esquema *split/joint* del hipertexto (Bernstein: 98), que es el mecanismo habitual en los juegos de aventuras cuando se guía al jugador a través de múltiples opciones. Los diseñadores de juegos⁸ usan un modelo narrativo que es muy similar al de un hipertexto con bifurcaciones o el esquema *split/joint*:

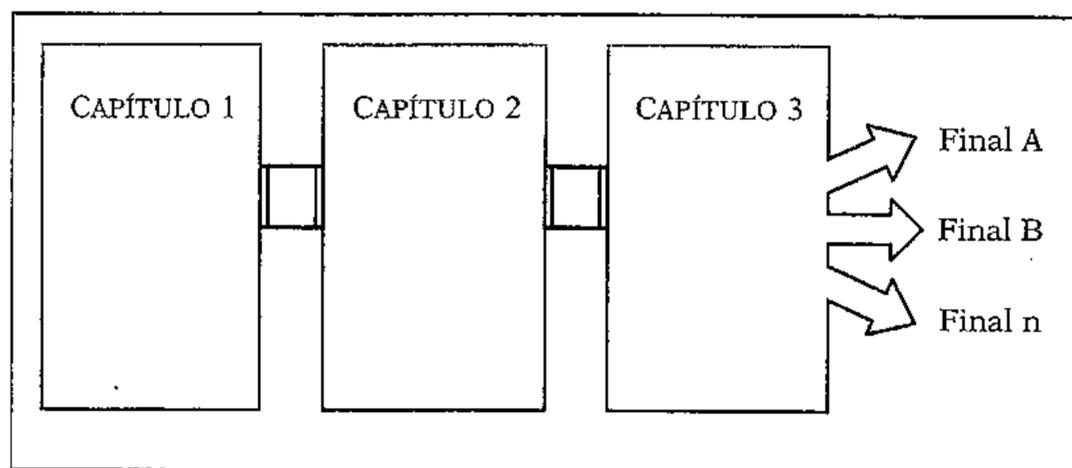


Gráfico de Jonas Heide Smith (2000).

En este tipo de ficción el jugador debe resolver puzzles dentro de cada capítulo; normalmente con cierta flexibilidad para decidir qué puzzle resuelve primero, para poner en juego un diminuto sentimiento de libertad. No hay una curva emocional continua; sin embargo, los diseñadores confían en el «unívoco sentimiento de victoria» que proporciona al jugador el hecho de resolver puzzles (Smith, 2000). Pero al fin y al cabo, el jugador está «resolviendo una historia» en lugar de crearla activamente, aunque sus acciones puedan provocar un abanico de finales (*Myst*). Éste es el modelo que la mayoría de juegos de aventuras y de acción-aventuras siguen, y los capítulos sucesivos pueden funcionar de modo acumulativo para que al final aparezca una especie de clímax o resolución, normalmente precedida por una dura «lucha final», para proporcionar una mayor sensación de éxito. Es lo mismo que hacen muchos hipertextos, mantener la interacción de los lectores en un nivel externo, donde no se lle-

8. De los juegos narrativos, como los juegos de aventuras.

van a cabo cambios reales en la historia.⁹ Pero los ludólogos prefieren la interacción verdadera, y así, son partidarios de juegos en los que las estructuras emergentes implican que no hay una secuencia de juego predeterminada, algo que sucede en los juegos de multijugador, o en los juegos con una buena inteligencia artificial o una eficiente programación orientada a objetos. Ninguna de estas soluciones es viable en el hipertexto, pero los dos medios tienen distintos puntos fuertes; y yo diría que mientras que los videojuegos se desenvuelven bien en explotar su potencial para la acción libre del jugador, los hipertextos pueden recurrir a un tipo más limitado de interactividad para contar historias que no son tan fijas como las impresas, pero que no deberían aspirar tampoco a la total liberación del lector.

Para concluir, la ludología tiene una ventaja sobre el hipertexto en el hecho de que los objetos disponibles de estudio (los juegos) son mucho más abundantes y populares que los hipertextos. Esto significa que existe una enorme base de usuarios para conducirnos a estudios empíricos, y una amplia biblioteca de títulos entre los que elegir cuando se intenta diseccionar y comprender el medio. Los teóricos del hipertexto no han tenido tanta suerte, pero una vez más, quizá deberían haber mirado a la red en lugar de a los pocos hipertextos de *Eastgate* que recibieron la atención de la mayoría de los críticos. Por otra parte, aunque fue una buena estrategia por parte de los ludólogos distanciarse de las teorías textuales que no pueden explicar el nuevo medio sin simplificarlo, también deberían recelar de un enfoque formalista exclusivista, que podría ocultar los aspectos más interesantes de los juegos como objetos culturales.

La partida aún no ha llegado a su fin.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, E. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
 BERNSTEIN, M. (1998): «Patterns of Hypertext». En *Hypertext '98 Proceedings*, Nueva York, ACM.

9. Marie Laure Ryan llamaría a esto exploración externa, aunque los juegos que dejan a los jugadores cambiar la historia de forma radical pertenecerían a la exploración interna de grupo y ofrecen por ello más interacción (2001).

- COOVER, R. (1992): «The End of Books». En *The New York Times Book Review* (21 junio 1992).
- DOUGLAS, J.Y. (1992): *Print Pathways and Interactive Labyrinths: How Hypertext Narratives Affect the Act of Reading* (tesis doctoral), Nueva York, New York University.
- ESKELINEN, M. (2001): «The Gaming Situation». En *Computer game studies*, vol. 1 issue 1. Julio 2001. <http://www.computergamestudies.org>
- FRASCA, G. (2003): «Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that Never Took Place». En Marinka Copier y Joost Raessens (eds.), *Level-Up Conference Proceedings*, 4-6 de noviembre de 2003, Utrecht University.
- JUUL, J. (2001): «Computer games Telling Stories? A brief note on computer games and narratives». En *Computer game studies*, vol. 1 issue 1. Julio 2001. <http://www.computergamestudies.org>
- KLEVJER, R. (2002): «In Defense of Cutscenes». En Frans Mayrã (ed), *CGDC02 Conference Proceedings*, junio 2002, Tampere (Finlandia), Tampere University Press.
- LANDOW, G.P. (1992): *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- LAUREL, B. (1993): *Computers as Theatre*, Readings, MA, Addison-Wesley.
- MANOVICH, L. (2001): *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- MURRAY, J. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press.
- PAJARES TOSCA, S. (2004): *Literatura Digital. El Paradigma Hipertextual*, Cáceres, Universidad de Extremadura.
- RYAN, M.L. (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press.
- (2001): «Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media», en *Computer game studies*, vol. 1 issue 1. Julio 2001.
- SMITH, J.H. (2000): «The Dragon in the Attic», *Game Research*. http://www.game-research.com/art_dragon_in_the_attic.asp

VIDEOJUEGOS, CINE Y LITERATURA: ESPECIFICIDAD VS. REMEDIACIÓN

Domingo Sánchez-Mesa Martínez
Universidad Carlos III de Madrid

Computer games are perhaps the richest cultural genre we have yet seen, and this challenges our search for a suitable methodological approach.

ESPEN J. AARSETH, 2001

Any discussion on narrative in digital forms leads sooner or later to the increasingly important topic of computer games.

GEORGE P. LANDOW, 2006

A game is a rule based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.

JESPER JUUL, 2006: 36

1. Videojuegos, extramuros de la literatura

Los videojuegos son una «forma cultural»¹ (Williams, 1990) que ha revolucionado la esfera del ocio personal, especialmente para un arco generacional determinado (niños, adolescentes y

1. Entendida ésta en tanto conjunto de prácticas de manipulación, interacción, negociación, lectura, sedentarias o móviles, individuales o colectivas. Williams, Raymond (1990), *Television, Technology and Cultural Form*, Londres, Routledge (1.ª ed. 1975).

jóvenes, sobre todo de sexo masculino, si bien progresivamente también femenino). Al trazar un marco temporal para nuestro objeto de estudio, debemos recordar que *SpaceWar*, el primer videojuego para ordenador, data de 1961 (S. Russell, MIT), que la industria del videojuego funciona tan sólo desde hace tres décadas, y que, desde entonces, los videojuegos han ido paulatinamente ganando terreno, primero en la industria del entretenimiento y, últimamente, también en los espacios de reflexión e investigación académica.

Si bien el juego, como fenómeno cultural, contaba ya con una tradición de estudios larga,² ésta adolecía, según los ludólogos, de una excesiva fragmentación disciplinar (psicología, antropología cultural, economía, teoría de la organización, etc.). Junto a dichas disciplinas clásicas, y a los programadores e ingenieros informáticos, los videojuegos también han venido llamando la atención de algunos investigadores en el campo de la literatura, las artes visuales o la semiótica. Como disciplina teóricamente independiente y de carácter académico es reivindicada e irrumpe con notables energías hacia 2001, fecha en que coinciden el primer congreso internacional de la materia en la Universidad de Copenhague y el lanzamiento de la revista electrónica *GameStudies*. A esto se sumará el inicio de programas de postgrado específicos sobre videojuegos así como también la fundación de la *Digital Games Research Association* (2003) y la salida de los cuatro primeros números de *Games & Culture* (University of Southern California, SAGE) este mismo año 2006.

A pesar de este progresivo reconocimiento, la percepción dominante actual en los ámbitos universitarios, y especialmente en las facultades de humanidades (donde la literatura comparada suele estar integrada), es que se trata de un tipo de objeto de estudio bizarro, irrelevante desde la perspectiva del arte y potencialmente nocivo para las nuevas generaciones, «enganchadas» en exceso a sus ordenadores o videoconsolas, y expuestas al riesgo moral y psicológico que puede comportar el grado de violencia explotado por la mayoría de los catálogos disponibles. Pero la realidad es que los videojuegos, a pesar de toda reticencia y de las limitaciones creativas que impone la propia industria, se han

2. Los dos clásicos más citados siguen siendo los libros de Johan Huizinga (1938) *Homo ludens* y de Roger Callois (1958) *Les jeux et les hommes*, París, Gallimard.

convertido en un objeto cultural de primer orden, siendo sus posibilidades de desarrollo, a día de hoy, extraordinarias. Desde el punto de vista del mercado, factor aparentemente omnímodo en el desarrollo de esta práctica cultural, en España la facturación de videojuegos ascendió de los 740 millones de euros en 2004 a los 860 en 2005. En los EE.UU. se ha experimentado cierto descenso (6 %), de 7.400 millones a 7.000, debido tal vez a la transición entre los distintos tipos de consolas o simplemente a que el mercado haya llegado a uno de sus picos máximos. Entre las cifras que aporta el prof. J.G. Sidak (Georgetown) tenemos 144.000 trabajadores en la industria en los EE.UU., con la previsión de que lleguen a 265.000 en 2009, calculándose el sueldo bruto de un programador en su primer año en unos 50.000 dólares.³ En España son 5.000 los profesionales que trabajan ya en esta floreciente industria.

2. La pugna por un lugar bajo el sol de la academia: remediación vs. especificidad

¿Está el mundo de los videojuegos llamado a revolucionar el mundo del arte? Desde luego la conjunción de aspectos estéticos y sociales que están logrando, particularmente en los juegos colectivos en la red (MORPG),⁴ no tiene precedentes en la historia de la cultura de los medios, donde las comunidades de receptores o usuarios eran ante todo, como recuerda E. Aarseth citando a Benedict Anderson, «imaginadas» (2001). Existe, es evidente, una «hollywoodización» creciente de la industria de los videojuegos que está resultando un lastre para el desarrollo de las posibilidades específicas de este medio,⁵ pero eso no elimina la existencia de otros juegos y otras cualidades, distribuidos más flexible y libremente en Internet.

3. Estos datos pertenecen al informe encargado por el presidente de la ESA (Entertainment Software Association, http://www.theesa.com/archives/2006/05/video_games_ser.php), Doug Lowenstein.

4. Estas siglas significan «Multiuser On-line Role Play Games» (juegos de rol multiusuarios en red).

5. Así lo reconocía el mismo editor jefe de *GameSpot*, Jeff Gertsman, uno de cuyos últimos productos este mismo año fue *The Godfather*, en entrevista con W. Vitka (30/9/2005), «Hollywood's Bad Influence». En *GameCore*; CBSNews.com: <http://www.cbsnews.com/stories/2005/09/29/tech/gamecore/>

Mucho ha llovido desde la fase primitiva de los juegos popularizados en las galerías de recreo (*arcade games*), como *Pacman*, *Tetris*, *Kong* o *Mario* (Nintendo, 1985) hasta llegar a la sofisticación gráfica y grado de interactividad de la serie de *The Sims* (Maxis, W. Wright, 2000), *Silent Hill* (Gamespot, Konami 1999), *Shadow of the Colossus* (Team ICO, F. Ueda, 2005) o *The Godfather* (GameSpot, 2006), por citar tan sólo alguno de los lanzamientos más recientes, sin olvidar las posibilidades de juegos masivos de rol *online* como *Final Fantasy XI* (Square Enix, 2006) o *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).⁶

En este contexto, ¿cuáles son los términos en los que se establece el debate académico sobre el estatuto cultural y disciplinar de los videojuegos? La verdad es que los inicios de este emergente territorio de especulación teórica y análisis crítico han resultado llamativamente turbulentos. Desde la perspectiva de la teoría literaria y la literatura comparada, es muy interesante asistir al proceso de nacimiento de un nuevo objeto de estudio, con todos los ingredientes que sacuden las fronteras y posiciones del polisistema cultural en general, y del literario en particular. Para empezar situaremos el debate, de forma tentativa, entre los conceptos de *remediación* y *especificidad*. El primero responde a la definición de J.D. Bolter y R. Grusin: «All currently active media (old and new, analog and digital) honor, acknowledge, appropriate and implicitly or explicitly attack one another» (1999: 87). En la estela del famoso y ya clásico planteamiento de McLuhan acerca del ensanchamiento de las capacidades de los medios anteriores que cada nuevo medio lleva consigo, Bolter y Grusin plantean el concepto de «remediación» para describir el modo en el que los nuevos medios electrónicos remodelan, rinden homenaje y rivalizan con los medios dominantes en la sociedad llamada de «masas». Centrándose en los medios visuales y audiovisuales, distinguirán así una doble tendencia o modalidad de *remediación*: la *inmediación* (transparencia) y la *hipermediación* (autorreflexión y ubicuidad de los media). La primera descansaría en la tachadura de la mediación, desde los retablos y camarines renacentistas y barrocos o la pintura de arquitecturas holandesa del XVII, a los *collages*

6. *World of Warcraft* es la continuación de un juego de rol para ordenador, *Warcraft*, que cuenta ya con más de siete millones de jugadores en todo el mundo. La complejidad de los mundos de ficción encerrados en este universo virtual llamado *Azeroth* recuerda mucho a los de J.R. Tolkien.

o fotomontajes modernistas, hasta llegar a los juegos de ordenador y la realidad virtual. La segunda consistiría en el efecto contrario, en hacer evidente hasta el extremo la presencia del medio, desde los manuscritos ilustrados medievales hasta aplicaciones multimedia plagadas de iconos, ventanas y botones (la *imagentexto* es un síntoma de esta hipermediación, iconos que funcionan como gráficos). Ambos fenómenos son recurrentemente contemporáneos y se entrecruzan con intensidad en nuestra cultura según una dinámica en la que los «viejos medios» acaban convirtiéndose en el *contenido* de los «nuevos medios».

A partir de este planteamiento teórico, Bolter y Grusin consideran que los videojuegos remedian tanto a la televisión, en especial su hipermediación creciente y la monitorización del espacio circundante buscando el efecto de «directo» (*Doom*, *Quake*, etc.), como al cine y su capacidad de «inmediación» (*Myst* y su saga). Los juegos de ordenador derivarían sus narrativas de juegos textuales de aventuras (*Zork*, 1977) que, a su vez, se basan en la literatura fantástica, como la célebre trilogía de J.R. Tolkien, una literatura especialmente modélica para los diseñadores de juegos (Bolter y Grusin, 1999: 95). Por su parte, el clásico *Myst* (Cyan, 1993) sería un heredero privilegiado de esta modalidad de videojuegos, remediación de varios medios en varios niveles: gráficos estáticos, escritura autógrafa, vídeo digital, pintura ilusionista, cine y, lo más importante, el libro mismo. Tanto *Myst* como *Doom* son considerados como *films interactivos* en los que los jugadores se convierten a la vez en directores y personajes de una narrativa cinematográfica. Los videojuegos lograrían así lo que el cine no habría conseguido: producir una narrativa en primera persona o cámara subjetiva (1999: 97). El jugador interactúa con el mundo virtual como si actuara dentro de una película sobre ese misterioso mundo de la isla que da nombre al juego, *Myst*. Para Bolter y Grusin, por tanto, «no hay nada nuevo bajo el sol», postura que se sitúa en las antípodas de los defensores de la especificidad de los cibertextos y de «la literatura ergódica» (Aarseth, 1997, 2001; Eskelinen, 2001).

Enmarcadas en el ámbito de la narratología, las tesis de Marie-Laure Ryan presentan cierta sintonía con el concepto de remediación, por cuanto su explicación de la historia del arte se apoya en la pareja de conceptos-tendencia *inmersión* e *interactividad*, que podemos considerar equivalente, a grandes rasgos, al

par *transparencia/hipermediación* de Bolter y Grusin. Inspirándose en propuestas prospectivas o futuristas sobre las posibilidades para contar historias en el mundo del teatro interactivo (B. Laurel, 1986 y J. Murray, 1997), en principio, Ryan parece adoptar una postura intermedia en el debate al reconocer la dificultad de encuadrar a los videojuegos dentro del paradigma clásico de narratividad, del mismo modo que puede serlo el hipertexto (narratividad diegética) o los entornos de realidad virtual (narratividad mimética). Los videojuegos, en efecto, no siempre hacen uso de temas o elementos narrativos (personajes individuales, entornos concretos y una serie de acciones y objetivos concretos) y, cuando lo hacen, la narratividad desempeña una función más instrumental que propiamente estética, esto es, que cuando el jugador está inmerso en el juego, el tema narrativo puede quedar en suspenso o temporalmente olvidado (Ryan, 2001). Ahora bien, el hecho de que entre los objetivos fundamentales de los videojuegos no esté la construcción virtual de una narración a través de las acciones del jugador no quiere decir que no se pueda ampliar la noción de narratividad hasta dar con un modelo que pueda dar cuenta de los videojuegos, evitando así, de paso, dejar el asunto en manos de la ludología. Ryan, a pesar de marcar la singularidad y diferencia de los videojuegos, acaba subsumiéndolos en la galaxia narrativa, a fuerza de ampliarla, proponiendo una narratividad de carácter fenomenológico que descansaría en el potencial dramático y, en último término, diegético, de la práctica del videojuego, esto es, en la posibilidad, meramente virtual, de contar la experiencia del juego en forma de relato (Ryan, 2001). Dentro del esquema explicativo de Ryan, los videojuegos podrían suponer algo así como un estado superior en la evolución de la inmersión como archicualidad estética (fundamentalmente narrativa), y uno de los pocos casos en los que cabe imaginar la deseada pero difícil cohabitación entre dicha dominante estética, apoyada en buena medida por la coherencia narrativa, y la interactividad (2004: 366-370).

Lo cierto es que, aunque ambas teorías resulten estimulantes en algunos momentos, en último término nos dejan con cierta insatisfacción por las simplificaciones en las que incurren y sus limitaciones en el análisis de los componentes diferenciales de los videojuegos. Veamos ahora los argumentos del otro lado.

3. La diferencia de los videojuegos y el *non serviam* de los ludólogos

En la vanguardia de las filas teóricas de la cibertextualidad, Espen Aarseth plantea la posibilidad de que los videojuegos supongan una auténtica revolución cognitiva y comunicativa, denunciando a la vez los intentos de colonización narratológica desde las filas de la teoría literaria y cultural (1997, 2004a), unas apropiaciones *genéricas* que reducen los juegos de ordenador a «narrativas interactivas». Tras años de «moda hipertextual» la realidad es que muy pocos textos así llamados aprovechan su potencial multilineal y cibertextual. Los juegos, por su parte, son ante todo *simulaciones* y esto las hace distintas a las narrativas literarias. Son estructuras cognitivas y comunicativas «radicalmente diferentes». Exigen una implicación integral del jugador, así como el desarrollo de ciertas habilidades sociales en el caso de los juegos multiusuario (Aarseth, 2001). En suma, no tienen por qué ser interpretados como *textos* del mismo modo que interpretamos una novela o una película (Aarseth, 2004a).

Lo primero que habría que señalar es que los videojuegos constituyen un conjunto de prácticas muy diversas y que, por lo tanto, habría que aclarar de qué tipo de videojuego se está hablando en cada momento. No hablamos de lo mismo si nos referimos a juegos como *Tetris* o *Pacman* para un móvil, o a *Super Mario* para la *Gameboy*, o a *Everquest* para PC, o a un juego masivo en red como *Final Fantasy* o *World of Warcraft*. No siguen los mismos patrones de *jugabilidad* (*gameplay*) los juegos de aventura gráfica, en los que suele predominar la estructura de progresión (*The Longest Journey*, Funcom, 2000), que los juegos de estrategia, los juegos de rol o los MORPG, donde prima una dinámica de emergencia, con soluciones en el juego no previstas por el diseñador (*The Sims*). Habrá juegos que compartan rasgos con unas u otras artes (performativas, visuales, verbales), pero esos elementos siempre estarán en función de lo que Eskelinen llama «la situación del juego» (*the gaming situation*).

Existe, no obstante, un género de juegos que sí podría considerarse narrativo, el videojuego de aventuras.⁷ La linealidad y

7. El primer juego de aventuras, meramente textual, para ordenador fue *Adventure*, creado por Donald Woods y William Crowther (1976), estudiado por Aarseth (1997).

determinación de los acontecimientos característicos de este tipo de juegos continuaría en la generación de los juegos gráficos para ordenador, como *Myst* (1993) o *Half-Life* (1998), cuyo progresivo éxito comercial parecía demostrar las ventajas de la combinación de juegos e historias. Pero lo cierto es que la mayor definición y riqueza de esas historias y la progresiva calidad gráfica no significaba una mayor y mejor jugabilidad. Una de las dificultades fundamentales reside en la creación de personajes creíbles y suficientemente desarrollados en los videojuegos, de tal modo que, salvo aquellos juegos que priorizan relaciones emergentes (*The Sims*⁸ o los grandes MORPG), la mayoría tiene menos que ver, a diferencia de la novela, con la modalización de una voz narradora en relación con «los otros», que con el control de una simulación de mundo externo a través del autocontrol del «yo» inmerso en dicha simulación. La diferencia fundamental, por tanto, entre los videojuegos y las narrativas (sean verbales o visuales) es que aquéllos son ante todo simulaciones, una estrategia hermenéutica integrante de muchas actividades cognitivas: «Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker» (Aarseth, 2004).

Más radical que Aarseth, el teórico y creador digital Marku Eskelinen señala que los videojuegos seguramente se encuentren en una situación parecida a la del cine en torno a 1910 (espectáculo cuasicircense, sin mucha reflexión teórica y con mucho dinero por invertir en él). Limitándose a teorizar la «situación del juego» (*gaming situation*), Eskelinen se basa tanto en D. Parlett⁹ como en el modelo funcionalista de Aarseth (1997), entendiendo dicha situación como una práctica configurativa, resultado de la combinación de unos objetivos, instrumentos, reglas, equipamientos y acciones manipuladoras sobre las relaciones temporales, espaciales, causales y funcionales que se dan en el juego. Algunas de las diferencias

8. Este caso constituye un auténtico «generador de historias», incluso a través de la posibilidad de capturar escenas protagonizadas por los personajes y luego editarlas como si de un pequeño video «doméstico» virtual se tratara. Pero esto, como recuerda Aarseth, no significa que el videojuego en sí sea una narrativa.

9. D. Parlett (1999), *The Oxford History of Board Games*, Oxford, Oxford University Press.

subrayadas entre narrativas y juegos señalan la relevancia en los juegos de un solo esquema temporal, el del juego, mientras que en las narrativas, según C. Metz, se trataría más bien de crear un esquema temporal a partir de otro esquema temporal (tiempo de la historia y el del discurso).¹⁰ Asimismo, en los juegos primaría la función configurativa de los usuarios sobre la interpretativa, propia de los lectores o espectadores de narrativas. En definitiva y después de un detallado análisis del complejo de relaciones mencionado más arriba, Eskelinen concluye que estas diferencias deberían ser suficientes para clausurar de una vez el debate sobre los juegos en tanto que historias, en tanto que narraciones interactivas o cine remediado. Aún más, se muestra convencido de que la esterilidad de este esfuerzo constituye un lastre enorme para el desarrollo del potencial específico de los videojuegos, cuyos rasgos son constantemente confundidos con los mecanismos dramáticos o cinematográficos (Eskelinen, 2001). Esta defensa de la especificidad de los videojuegos, llevada al extremo, produce lo que Ian Bogost ha llamado «separatismo funcional» (2006), del cual sería representativa la apertura por la DiGRA (Digital Game Research Association) de una columna editorial titulada «Hard Core».¹¹

La discusión y la defensa en torno a la especificidad de los videojuegos no sólo será legítima sino saludable, siempre, eso sí, que no se limite exclusivamente a descripciones y definiciones materiales o funcionales y venga acompañada por indagaciones de índole estética, que nos permitan preguntarnos por los valores y significados que llevan aparejadas dichas funciones o formas. Nos acercaremos así a un concepto de la especificidad como el que plantea el filósofo norteamericano Stanley Cavell para quien el nacimiento de un medio viene aparejado no tanto a sus componentes materiales o técnicos como a la consolidación de un automatismo tanto creativo como perceptivo del significado de sus formas (1979). De alguna manera estamos regresando a la polémica de Voloshinov y Bajtin contra el reduccionismo de la estética de los teóricos formalistas (Voloshinov, 1929).

10. C. Metz (1971), *Langage et cinéma*, París, Larousse.

11. «Núcleo duro» de los jugadores y críticos de los videojuegos en reivindicación de una «ontología» del videojuego, explícitamente enunciada por el presidente de la DiGRA, Frans Mäyrä (2005), en dicha columna editorial.

4. Posturas intermedias. Videojuegos: entre las reglas y la ficción

Ya en el primer número de *GameStudies* el danés Jesper Juul había mantenido una postura intermedia en este debate, señalando aquellos aspectos por los que los videojuegos podían ser comparados a las narrativas y aquellos en los que se mostraban diferentes (Juul, 2001). El caso es que, frente a posiciones extremas,¹² decir ahora que narrativas y videojuegos son radicalmente diferentes seguramente no tenga mucho sentido. El propio esquema teórico sobre el videojuego que fundamenta su último libro, *Half-Real* (2006), resulta significativamente diferente respecto al esquema que ofrecía Aarseth para definir el cibertexto (1997). Mientras que para Juul los juegos son el resultado de la interacción de jugadores o usuarios, las reglas que constituyen la estructura lúdica del juego y los mundos de ficción que son capaces de sugerir e incorporar, para Aarseth los cibertextos (los videojuegos entre ellos) funcionan como una máquina cuyos vértices venían ocupados por el operador, los signos empleados y el medio (sin espacio para la dimensión estética y ficcional).

En cuanto a las diferencias entre narrativas y juegos, Juul distinguía las siguientes:

1) A pesar de defender la transmedialidad de las historias, personajes y escenarios (*existents*) y de los acontecimientos (acciones y sucesos) —siempre según Chatman, 1978— Juul hace la prueba de la traducción, en ambos sentidos, para así determinar si los juegos son un medio narrativo. Como observa también Aarseth, aparentemente la respuesta es positiva porque, *de facto*, hay películas cuyas historias y personajes son adaptados a los videojuegos y, con menos frecuencia, también se da el caso contrario (*Super Mario Bros.*, *Lara Croft*, *Mortal Kombat*, etc.) Sin embargo, las estructuras fundamentales no son fáciles de trasladar (las reglas de los juegos, por un lado, y la estructura narrativa o argumento, por otro) y así, las diferencias saltan cuando se realiza un análisis más detallado de un caso como la versión de Atari (1983) de *Star Wars* (G. Lucas, 1977), juego que carece de

12. Como la que sostuvo él mismo: Jesper Juul (1999), *A Clash Between Game and Narrative*. Tesis de máster, University of Copenhagen, <http://www.jesperjuul.net/thesis/>

los elementos narrativos que permitan reconocer la historia original (personajes, escenas) y los sucesos tomados de ella son simulaciones en las que el jugador puede «vencer» o «fallar» (Juul, 2001). Por otro lado, al rodarse una película como *Mortal Kombat* (Anderson, 1995), basada en el juego de *Midway games* (1993), lo que tenemos no es ya aquel sistema dinámico donde distintos jugadores pueden incorporar a distintos personajes con una gran multiplicidad de resultados, sino una historia con personajes claramente detallados que entran en un combate mortal con unos resultados muy determinados. «La simulación se convierte en acontecimientos específicos» (Juul, 2001). En resumen, los juegos suelen optar por simular determinadas escenas de acción de las películas, mientras que los personajes no reciben un desarrollo psicológico salvo en las «cut-scenes» o pasajes narrativos en los que el jugador no puede hacer nada salvo mirar. Estas escenas suelen tener un carácter introductorio o de cierre de una fase del juego. En el sentido inverso, el juego se transforma en el filme en «otra cosa»: una serie de sesiones del juego, interpretadas por personajes específicos con resultados específicos o determinados. Los personajes, aún muy estereotipados, reciben un mayor desarrollo, como puede ser el caso de Lara Croft, desde *Tomb Raider* (1996) a *Tomb Raider, the Legend* (2006).

2) En los videojuegos se dan diferentes relaciones temporales. Frente al principio narratológico de la no identidad entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, dualidad incluso ampliada a tres por Genette y su tiempo de la «lectura» o «visionado» (1989), en juegos de acción como *Doom II* (ID Software, 1994) es muy difícil distinguir entre esos tres tiempos. En escenas como la comentada por Juul (el jugador incorpora el punto de vista en primera persona, a modo de cámara subjetiva, arma en la mano, rodeado por monstruos enemigos) es evidente que la acción no puede ser pasada, porque el jugador debe poder influir sobre ella (sus disparos determinan la situación). «In this way, the game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is now» (Juul, 2001). Los sucesos pasan ahora y lo que está por venir no está (absolutamente) determinado. En juegos con historias interactivas, los jugadores ven vídeos (*cut-scenes*) y toman alternativas y entonces los tres tipos de tiempos se dividen pero, una vez el usuario vuelve a interactuar, los tres tiempos vuelven a «im-

plosionar» de manera que no puedes tener interactividad y narración al mismo tiempo. Ésta es la razón por la que los juegos muy raramente intentan un *flashback* o *flashforward* (siendo estos últimos aún más difíciles que los primeros). En algunos juegos, además, la velocidad temporal del «reloj» no es la misma y el tiempo del juego resulta muy inferior al del mundo simulado con el que se interactúa (en *The Sims*, una hora puede equivaler a un día en el mundo del juego). En suma, los juegos son casi siempre cronológicos.

3) Las relaciones entre el jugador y el juego. Según este criterio, menos estructural, a diferencia de novelas y películas, hay juegos abstractos que no cuentan con personajes antropomorfos con los que identificarse, salvo la misma «posición» del jugador, el único «actante» que está siempre presente. *Tetris* (Pazhitnov, 1985) es uno de los títulos de más éxito en la historia de los videojuegos y un modelo de cómo, aún tratándose de un mundo mucho más abstracto que el las narrativas tradicionales, el juego implica al jugador de una forma muy directa, poniendo a prueba sus habilidades y motivándole a invertir en él tiempo y energía. Los objetivos del juego son tan importantes, o más, que su resolución gráfica o riqueza narrativa, y deben de ser coherentes o deseables para el jugador. De ahí las dificultades de una adaptación de conflictos o anécdotas propias de la tragedia o el drama literarios.¹³

Ahora bien, si los primeros trabajos de Juul marcan muy claramente las diferencias entre videojuegos y narrativas, más recientemente, en su libro *Half-Real* (2006), matizará sus posiciones, reconociendo, por ejemplo, la posibilidad de que cualquier juego pueda ser leído o interpretado como la alegoría de «otra cosa».¹⁴ Asimismo, se reconoce una mayor complejidad de la categoría temporal en los videojuegos, sobre todo tras la mayor valoración de la función de las *cut-scenes* narrativas. Se distin-

13. Aarseth ironizaba sobre esto especulando con lo que sería el eslogan mercantil de «Hamlet, the Game»: «Trate de descubrir al asesino de su padre, fracase en el intento y acabe muriendo en una aventura sin par en la historia de los videojuegos» (Aarseth, 2004a).

14. Dando pábulo a la antes criticada interpretación que hace Janet Murray de *Tetris* como alegoría de la saturación de tareas y la velocidad de la vida norteamericana en pleno capitalismo postindustrial: Murray (1997), *Hamlet on the Holodeck*, Nueva York, The Free Press.

gue así un «tiempo del juego» y un «tiempo ficcional», que vendrían a equivaler a la distinción clásica entre el tiempo del relato y de la historia, respectivamente. Eso sí, seguirán observándose una serie de diferencias importantes: 1) el tiempo ficcional no está predeterminado cuando el jugador manipula el juego; 2) los juegos tienden a ser cronológicos; 3) las acciones del jugador tienen un impacto sobre el tiempo del juego a la vez que tienen un significado en el tiempo ficcional, conexión que no es tan fuerte en la relación entre el discurso y la historia narrativas; 4) los juegos abstractos sólo tienen una dimensión temporal, no poseen un tiempo ficcional, y 5) los juegos a menudo proyectan mundos incoherentes que no pueden ser descritos usando una línea de tiempo coherente (resurrección continua de los personajes, etc.) (Juul, 2006: 160).

Del mismo modo que veíamos que es preciso tener en cuenta la variabilidad de géneros, contextos sociales y soportes tecnológicos a la hora de estudiar la especificidad de los videojuegos, Juul nos recuerda también que una de las lacras de este debate es la imprecisión y multiplicidad de conceptos de «lo narrativo» que se manejan. Así, a partir de la definición que se adopte, responderemos a la pregunta de si son los videojuegos narrativos o no (Juul, 2006: 156-157). Mientras que las definiciones más restrictivas (presentación de acontecimientos en una secuencia predeterminada) son esgrimidas por quienes mantienen las distancias entre ambos «géneros», las más amplias (cualquier tipo de escenario, mundo ficcional o estrategia interpretativa del mundo lleva a lo narrativo) dan pie al subrayado de las similitudes. Sorprende, en cualquier caso, el grado de relativismo que asume Juul, como antes hiciera Ryan. Acierta, sin embargo, al no reducir la ficción a la narración de historias: un mundo ficcional es cualquier tipo de mundo posible o imaginario, mientras que una historia es una secuencia fija de acontecimientos presentada (representada o narrada) a un lector o usuario.

En resumen, si en un primer momento Juul define los juegos como estructuras más formales frente al carácter más interpretativo de novelas y filmes, siendo la interactividad una de las claves de la diferencia, más adelante, y a pesar de reconocer que los videojuegos proyectan mundos incompletos y a veces incoherentes, y que la ficción de los juegos es ambigua, opcional e imaginada por el jugador de una forma impredecible e incontrolable, afirma es-

peranzado que el énfasis en los mundos ficcionales puede ser la gran novedad de los videojuegos. Y esta esperanza le sitúa, aparentemente, en posiciones más cercanas a los *narratófilos* que a los ludólogos, dentro de los cuales se reconoce a sí mismo.

La teoría de Jesper Juul no es la única en ocupar una posición más dialógica en el debate que nos ocupa. También el célebre artículo en el que Gonzalo Frasca recupera o acuña el concepto de «ludología» supone un intento de conjugar los aspectos ontológicos y estéticos de los videojuegos (Frasca, 1999). El concepto de *quest* («búsqueda») propuesto por R. Tronstad (2001), Aarseth (2004b) o Susana Pajares Tosca (2003), proporciona otro puente entre la estructura abierta de los juegos y la más cerrada de las historias. Los juegos basados en esta estructura *progresiva* (secuencia predefinida de acontecimientos) se aproximan así a las historias. La misma teoría de los mundos transmediales (TMW) de Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca trata también de importar categorías de la narratología clásica —*mythos, topos, ethos*— al análisis de los mundos de ficción transmediales (Klastrup y Pajares Tosca, 2004).

5. ¿Y cuál es la relación entre el hipertexto y los videojuegos?

En la nueva revisión de su ya «clásico» *Hypertext* (1991, 1997), una de las novedades que nos ofrece George P. Landow en la sección dedicada a la «reconfiguración de la narrativa» son unas breves reflexiones sobre los videojuegos, los cuales vendrían a compartir algunos rasgos con el hipertexto, entendido en tanto medio (Landow, 2006: 250-254):

1. El *clic* o acción del jugador determina lo que viene después.
2. La existencia de una estructura ramificada y de encrucijadas en las que la decisión del usuario produce resultados distintos.
3. Exigen una manipulación («performance»).
4. Están concebidos para ser usados múltiples veces.
5. La experiencia del juego, como la de la lectura de hipertextos de ficción, es lineal (fundamentalmente cronológica).

Como se observa sin mucha dificultad, los puntos de convergencia son bastante básicos en su común cibertextualidad, sien-

do así previsible su conclusión sobre la distancia que parece existir entre ambos medios: «they don't seem closely enough related to hypertext to tell us much about it» (Landow, 2006).

6. Final de partida / *Game over*

Al hablar de videojuegos en relación a los medios narrativos clásicos, la novela o el cine, la hipertrofia de la ideología del «narrativismo» puede resultar acabando irrelevante si la categoría se extiende tanto que llegue a abarcarlo todo y, por lo tanto, a no significar nada (Juul, 2001). Tal vez una vía de superación de este *impasse* consista en completar el tipo de teoría narratológica que ha predominado en el entramado de este debate (Metz, Prince, Chatman, Genette, Pavel), con teorías más ricas y complejas, como las de Ricoeur (1983) o Deleuze (1985), que podrían arrojar, tal vez, resultados más satisfactorios.

Los videojuegos, como uno de los últimos eslabones de una milenaria tradición lúdica, son objetos y procesos al mismo tiempo (Aarseth, 2001). No pueden ser leídos o escuchados del mismo modo que lo son un CD o una novela. Hay que jugarlos, y la implicación en el juego es distinta de la que opera en la lectura literaria o en la contemplación audiovisual. La cosa es aún más clara en los juegos colectivos, donde hay que negociar y desarrollar una serie de habilidades sociales. Aun así, muchos críticos insisten en la necesidad de desarrollar la capacidad de los juegos para contar historias, ser más eficientemente narrativos para así ser «mejores».

A pesar de lo evidente de las diferencias fundamentales entre videojuegos y literatura, por un lado, y videojuegos y cine, por otro, hemos de estar alerta también contra los riesgos de una postura esencialista y doctrinaria en la defensa de la especificidad de aquéllos. Negar el pan y la sal a cualquier enfoque comparatista ejercido desde el campo de los estudios literarios o fílmicos es una consecuencia de un excesivo patrimonialismo sobre el objeto de estudio. Esta situación, no obstante, no es nueva. Aún se puede observar, sin ir más lejos, en el seno de los estudios fílmicos. Probablemente un buen número de comparatistas, narratólogos y semióticos se hayan ganado esta desconfianza a pulso. Es el momento de sacudirse dicho estigma a base de un

trabajo de investigación en los nuevos medios o productos culturales que sea suficientemente riguroso y estratégicamente dialógico. La literatura comparada, una vez familiarizada con los rasgos diferenciales de los videojuegos en tanto juegos y en tanto cibertextos, puede contribuir al estudio de esta forma cultural, investigando cómo inciden y se articulan sus componentes formales y funcionales con las experiencias subjetivas y colectivas que proporcionan, y cuáles son las transformaciones que se operan en los procesos de adaptación desde y hacia los textos literarios y los cinematográficos. Ésta ha sido tan sólo una primera aproximación.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, E.J. (1997): *Cybertext. New Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press.
- (2001): «Computer Game Studies, Year One». En *GameStudies, The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 1, n.º 1, julio, <http://www.gamestudies.org/0101/>
- (2004a): «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation». En Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, Mass., MIT Press, pp. 45-69 [versión electrónica en *electronic book review*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>].
- (2004b): «Quest Games as Post-Narrative Discourse». En M.-L. Ryan (ed.), *Narrative Across Media*, Lincoln-Nebraska, University of Nebraska Press, pp. 361-376.
- BOGOST, I. (2006): «Comparative Video Game Criticism». En *Games and Culture*. Vol. 1, n.º 1, enero, pp. 41-46; <http://games.sagepub.com>
- BOLTER, J.D. y R. GRUSIN (1999): *Remediation. Understanding New media*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- CAVELL, S. (1979): *The World Viewed: reflections on the Ontology of Film (Enlarged Edition)*, Cambridge, Harvard University Press.
- ESKELINEN, M. (2001): «The Gaming Situation». En *GameStudies, The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 1, n.º 1, julio, <http://www.gamestudies.org/0101/>
- FRASCA, G. (1999): «Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative». <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- GENETTE, G. (1989): *Figuras III*, Barcelona, Lumen.
- JUUL, J. (2001): «Games Telling Stories?» En *GameStudies, The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 1, n.º 1, julio, <http://www.gamestudies.org/0101/>

- (2006): *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press.
- KLAstrup, L. y S. PAJARES TOSCA (2004): «Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design». En *Actas de la 3.ª International Conference on Cyberworlds (CW, 2004)*, 18-20 noviembre 2004, Tokyo (Japón), IEEE Computer Society, pp. 409-416.
- LANDOW, G.P. (2006): «Hypertext 3.0.» En *Critical Theory and New Media in an era of Globalization*, Baltimore, John Hopkins University Press, pp. 250-254.
- RICOEUR, P. (1983-1985): *Temps et récit* (3 vols.), París, Seuil.
- RYAN, M.-L. (2001): «Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media». En *GameStudies*. Vol. 1, n.º 1, julio, <http://www.gamestudies.org/0101/>
- (2004): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Trad. de María Fernández Soto, Barcelona, Paidós.
- VITKA, W. (2006): «Once Upon a Time... Will videogames ever Have Their Moby Dick or Citizen Kane?». En *GameCore*, CBSNews.com; 24 de marzo de 2006: <http://www.cbsnews.com/stories/2006/03/23/tech/gamecore/main1434480.shtml>
- WARDrip-FRUIN, N. y P. HARRIGAN (eds.) (2004): *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- WIBROE, M., K.K. NYGAARD y P.B. ANDERSEN (2001): «Games and stories». En Lars Qvortrud (ed.), *Virtual Interaction*, Londres, Springer Verlag, pp. 166-181.