

Domingo Sánchez-Mesa Martínez,
Universidad Carlos III*

Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital¹

Resumen

En este artículo se proponen algunas herramientas de la literatura comparada para trascender las dicotomías generadas en el debate entre narratólogos y ludólogos a propósito del estatuto estético y cultural de los videojuegos. Si bien los estudios sobre narrativa digital se habían centrado hasta hace poco en el hipertexto, con el nuevo paradigma teórico de la cibertextualidad asistimos en la última década al desarrollo de los estudios académicos sobre los videojuegos. Se revisan aquí algunos argumentos primordiales de la polémica en torno a la especificidad versus la narratividad de esta práctica cultural, basándonos en ejemplos y valorando posturas más dialógicas como las de Jesper Juul, quien subraya la doble dimensión, lúdica y ficcional, de los videojuegos, o de Henry Jenkins, para quien el diseño de los espacios es la clave de sus posibilidades narrativas. Al hilo de este panorama y en un sentido bajtiniano, se explora esta frontera de la literatura digital, cuyo funcionamiento diferencial en cuanto

* Doctor en Filología Hispánica (Teoría de la Literatura) por la Universidad de Granada. Profesor Titular en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Carlos III. Correo electrónico: dmesa@hum.uc3m.es

¹ Este artículo es una versión revisada del trabajo presentado en el III Congreso On-line del Observatorio para la Cibersociedad “Open Knowledge, Free Society”, celebrado entre el 20 de noviembre y el 3 de diciembre de 2006 [<http://www.cibersociedad.net/congres2006/>], y forma parte de la línea de investigación individual “Literatura digital y literatura comparada”, recientemente integrada en el proyecto de investigación I+D HUM 2007/65162/FILO. *Literaturas en red. Estudios literarios y tecnologías digitales*, del grupo Hermeneia (UOC).

cibertextos no debe hacer olvidar, como recuerda Katherine Hayles, los procedimientos literarios que contribuyen también en su configuración como medio.

Palabras clave: Videojuegos, literatura comparada, narratividad, cibertextualidad, hipertexto.

Abstract

Video Games: Considerations about the borders of digital narrative

Making use of some tools of comparative literature, this essay aims to go further from the dicotomies raised by the debate between narratologists and ludologists over videogames' aesthetics and cultural value. Even though research on digital narrative had focused mainly on hypertext so far, the new theoretical paradigm of cybertextuality thrust a new field of academic research for videogames. A number of fundamental arguments over the specificity vs. narrativity in videogames are revised here, on the basis of examples. In doing so, some more dialogic stances like Jesper Juul's emphasis on the double dimension of videogames, both as fictions and games as such, or Henry Jenkin's stress on space design as the key for narrativity in videogames are visited here. In a Bakhtinian style and throughout this tentative panorama we explore this frontier of digital literature, inviting to highlight its cibertextual functionality as much as the literary procedures that also take part, as Katherine Hayles reminds, in its configuration as a medium.

Key words: Videogames, comparative literature, narrativity, cibertext, hypertext.

En la afición especificadora se menospreciaron los problemas de relación y dependencia mutua entre diversas zonas de la cultura, se olvidó que las fronteras entre estas zonas no son absolutas, que en diferentes épocas estas fronteras se habían trazado de maneras diversas, no se tomó en cuenta que la vida más intensa y productiva de la cultura se da sobre los límites de diversas zonas suyas, y no donde y cuando estas zonas se encierran en su especificidad.

Mijaíl Bajtín

¿Qué entender por narrativa digital?

Uno de los principales problemas al abordar el estudio de la literatura digital, electrónica o multimedia es precisamente el de la terminología. Laura Borràs nos ha ofrecido un riguroso y abigarrado panorama de denominaciones y etiquetas que sim-

plificamos extraordinariamente para quedarnos con dos posturas que parecen articular el espectro de múltiples definiciones disponibles: a) la que considera como literatura digital solo aquellas obras explícitamente creadas o diseñadas para su edición y lectura o uso digital, ya sea o no en línea (Internet); y b) la que incluye también aquellas obras o textos literarios originalmente editados en formato impreso, que son posteriormente publicados en formato electrónico y están disponibles, eventualmente, en Internet.

Hay razones importantes para apoyar la primera de las definiciones, pues las narrativas interactivas, la holopoesía, los hipertextos, los blogs, además de otros géneros y modalidades digitales de comunicación literaria, responden a unos procedimientos creativos y pragmáticos distintos de los que primaban en el entorno de la cultura del libro impreso. No obstante, haciendo uso de un entendimiento sistémico del funcionamiento de la literatura, no podemos dejar totalmente fuera de nuestro campo de observación otros textos creados para ser distribuidos y editados en otros soportes —como libro, sobre todo— que entran en el dominio digital y en los canales y medios de comunicación electrónica y en red. Además de este ensanchamiento del campo, es preciso considerar otros factores del sistema literario, como son las nuevas formas de crítica y enseñanza de la literatura, de distribución y mercado literario en la red, y sobre todo de recepción, lectura e interpretación de dichas textualidades electrónicas.

Nuestra perspectiva sobre la narrativa digital conectará, en suma, con la primera de las definiciones mencionadas, sin perder de vista, eso sí, que dicha acepción no elimina la relevancia de observar qué sucede con los otros textos y factores del polisistema literario en los contextos de comunicación digital.

La crisis del gran modelo teórico y técnico de narrativa digital para los estudios literarios: el hipertexto

Supuesta culminación de las aspiraciones de cierta literatura moderna y modernista (de Sterne a J. Joyce) y posmoderna (Borges, Butor, Queneau, Calvino, Coover) y encarnación textual de algunos de los conceptos seminales de la teoría posestructuralista², el hipertexto fue celebrado por los pioneros George P. Landow, Michael Joyce, J. D. Bolter y S. Moulthrop como un medio llamado a “reconfigurar” la narrativa, tal y como se había venido entendiendo y practicando en el pasado. El concepto arisototélico de “trama”, en cuanto un todo cuyas partes se ordenan de forma secuencial, no serviría ya para dar cuenta del hipertexto (Landow, *Hipertexto* 132). Si bien las funciones y relaciones entre autor, lector, texto y críticos se veían sustancialmente modificadas, para Landow la experiencia narrativa no resultaba afectada por la no-linealidad o linealidad múltiple del hipertexto (197). En su inconfundible estilo poético, el novelista hipertextual Michael Joyce saludaba también la era del hipertexto como

² La “muerte del autor” (Barthes, Foucault), la polifonía e intertextualidad (Bajtín, Kristeva), la diseminación textual (Derrida).

un nuevo paradigma en la poética y la pedagogía literarias (Joyce “New Teaching”). Una década y media después parece evidente que, si bien el hipertexto ha podido revolucionar determinadas esferas de la comunicación textual y del sistema literario (edición, teoría, investigación, documentación, etc.), sus esperados y deseados efectos en el ámbito de la creación y el consumo literarios han sido, hasta el momento, más bien minoritarios³. Considerado hasta ahora como la forma prototípica de textualidad interactiva, resultaba, a fin de cuentas, no ser “la más interactiva” (Van Looy y Baetens *Close Reading*). Más éxito ha encontrado el hipertexto como objeto de estudio teórico, siendo su potencial narrativo uno de los temas más transitados por la teoría y la crítica de la narrativa digital. Desde los intentos por aplicar los principios de la narratología o de la retórica al hipertexto (Moulthrop “Reading from...”; Liestol “Wittgenstein...”) hasta su discusión como género cibertextual, más bien alternativo a la narrativa (Aarseth *Cybertext*), el hipertexto ha resultado ser la piedra de toque para poner a prueba el nuevo paradigma de la comunicación literaria digital. En su particular revisión fenomenológica de la historia del arte, Marie-Laure Ryan apostaba sin ambages por una visión del futuro del hipertexto dependiente de su “habilidad para contar historias” (*La narración* 291). No obstante, al trazar el horizonte de las formas artísticas capaces de conciliar las dos grandes tendencias estéticas de la historia, la inmersión (esencialmente narrativa, para Ryan) y la interactividad (propia del concepto lúdico y autorreferencial del arte posmoderno), no será tanto el hipertexto como el drama interactivo, los experimentos en realidad virtual y cierto tipo de videojuegos los candidatos a lograr esa deseada síntesis (*La narración*). El futuro literario de las formas interactivas de textualidad digital pasará, según el análisis de Ryan, por el abandono del modelo narrativo de la novela y la profundización en el potencial multimedia y en la autonomía de las *lexia* o fragmentos de que se componen estas ficciones, siempre, eso sí, sin renunciar a su integración con alguna forma de narración, sea de tipo secuencial (diarios o blogs), causal (juegos de aventura o detectivescos) o dramática (teatro e instalaciones interactivas) (*La narración* 318).

Otra dificultad teórica que suscita la narrativa digital es la que deriva de la iguación entre ficción y narrativa, heredada de la misma Poética, desde el momento en que Aristóteles vincula el problema de la verosimilitud a la construcción de la fábula en cuanto trama (Pozuelo, *La poética* 57). Esta ecuación no es evidente para teóricos del cibertexto, como Aarseth, para quien la primera es una categoría del contenido (referencial) y la segunda, de la forma (discursiva), o como Juul, quien aconseja no confundir ficción con 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 usuario. Es la diferencia entre *Moby Dick* de Melville y la *Grande Jatte* de Seurat, lienzo donde la ficción solo representa un instante (Juul, *Half-Real* 122).

³ Nos referimos aquí fundamentalmente al hipertexto de ficción, ya sea narrativo o poético.

En las fronteras de la literatura digital: los videojuegos

La teoría de la literatura y la literatura comparada no pueden permanecer ajenas a la movilidad de las relaciones entre la literatura, en cuanto medio de comunicación, y los nuevos medios y formas de arte y ficción digitales. En otro lugar hablábamos, apoyándonos en cierta imagen enunciada por el premio Nobel, Elías Canetti, de la labor del comparatista como “vigilante de la metamorfosis” de lo literario (Sánchez-Mesa “Los vigilantes”). A fin de cuentas, la literatura –como si de un personaje de la narrativa de la negatividad o de la defensa se tratara (Magris *El anillo*), de aquellos que pueblan las novelas de Dostoievsky, Kafka, Musil, Canetti o F. Ayala– se resiste también a la dispersión, contaminación y amalgama que los procesos de digitalización y comunicación en red proyectan sobre la práctica histórica de las artes verbales y visuales en este cambio de siglo.

Los videojuegos son una de las formas o prácticas culturales que más predominancia están adquiriendo en la cibercultura, y por estar asociados a la industria del entretenimiento, nada o escasamente se los había atendido en ámbitos académicos, hasta hace apenas unos cinco años⁴. A pesar de su potencial cibertextual⁵ y artístico, y de producción de mundos de ficción, los videojuegos permanecen, para la mayoría, en el amorfo territorio de la cultura masiva, como sucedáneos de la industria hollywoodense y pernicioso pasatiempo para las generaciones más jóvenes, por el grado de violencia e inanidad que parecen proyectar sus mundos virtuales. Lo cierto es que constituyen un sector económico y profesional de crecimiento espectacular y que las relaciones cruzadas con otros medios (televisión, cine, música y también literatura) hacen de ellos un objeto de estudio muy estimulante, tanto para una semiótica crítica de la cultura digital como para aquel modelo de la literatura comparada que acierte a estar atenta a las relaciones intermediales e interartísticas.

¿Por qué ocuparnos de los videojuegos a propósito de la narrativa digital?

La corta vida de los videojuegos como objeto de investigación teórica ofrece un apasionante debate en las fronteras entre la nueva ludología⁶ y las disciplinas tradicionalmente responsables de los estudios literarios y, más ampliamente, de los estudios de

⁴ En 2001 coinciden el primer congreso internacional de la materia, en la Universidad de Copenhague, el lanzamiento de la revista electrónica *GameStudies* y el comienzo del programa de posgrado específico en estudios de los videojuegos en la misma universidad danesa.

⁵ Los teóricos más radicales señalan la posibilidad de que, como representantes más eximios de la cibertextualidad, los videojuegos estén sustituyendo al hipertexto como objeto “estrella” de la cultura digital: N. Monfort (“Cybertetxt...”), Eskelinen “Declaración”, citado en L. Borràs (2004, 43).

⁶ El estudio de los juegos tiene una amplia tradición, siendo aún los estudios más citados los libros de Johan Huizinga (*Homo*) y de Roger Callois (*Les Jeux*).

los medios audiovisuales o culturales. En la raíz de esta polémica se encuentra la defensa de la especificidad lúdica de los videojuegos, es decir, de su diferencia frente a otros objetos culturales, y el estudio de aquellas de sus características que son comunes a la literatura o el cine. Este debate enfrenta así a los partidarios de comenzar por una epistemología u ontología específica de los videojuegos (como cibertextos), con los que proponen su estudio dentro de la narratología, la teoría literaria o la fílmica. Como sucediera a principios del siglo XX en el seno de las discusiones teóricas formalistas, y más adelante en el seno de la semiótica o los estudios fílmicos, los ludólogos se esfuerzan por marcar las fronteras que separan, “radicalmente”, a los videojuegos de las narrativas y otras formas de discurso tradicionales (Aarseth “Computer Game...”, “Genre Trouble...”; Eskelinen “The Gaming”; Mayrã “The Quiet”). Por su parte, los comparatistas y narratólogos (Ryan *La narración, Narrative*); Jenkins “Transmedia...”) tienden a sumarlos como un nuevo objeto de estudio del ecosistema narrativo, a veces incluso definiéndolos como meras narraciones o ficciones interactivas, pura novela o cine “remediados” (Bolter y Grusin *Remediation*). El reduccionismo de la teoría de la remediación, basada en McLuhan, queda manifiesto cuando Henry Jenkins, al habersele preguntado cuándo darán los videojuegos una obra parangonable al *Moby Dick* de Melville o al *Ciudadano Kane* de O. Welles, responde que dicha inquisición equivaldría a preguntarse cuándo el cine será como el teatro, si bien añade enseguida cierta visión del futuro: “Algunas de las direcciones en las que los videojuegos se están moviendo se parecerán cada vez más a la literatura. Si tomamos un juego como *Final Fantasy*, sin duda estaremos aún en la trayectoria de, cuando menos, una buena literatura de género. Algunas de las cosas que los videojuegos van a hacer son las que la literatura deseó durante mucho tiempo” (Vitka “Once Upon”).

Afortunadamente, parece que, tras unos inicios virulentos, el debate se remansa algo y comienzan a sonar más fuerte voces que abogan por una vía intermedia que respete la especificidad de los juegos —en cuanto sistemas basados en reglas y de resultados variables y cuantificables, donde el jugador se esfuerza por influir en el resultado y se implica emocionalmente en el mismo (Juul, *Half-Real* 36)— y que al mismo tiempo esté dispuesta a beneficiarse de la comparación con otros medios y géneros artísticos, sobre todo a partir de las categorías de lo narrativo y la ficción. Entre esas posturas intermedias destaca el último libro de Jesper Juul (*Half-Real* 2006) y, aunque bastante más cercanos en último término a las posiciones de los comparatistas, los artículos de Henry Jenkins (“Transmedia...” 2003, “Game Design...” 2004).

Tras haber sido uno de los críticos radicales de la ludología (Juul, “Games...”), el danés Jesper Juul ha derivado a una posición más dialógica, donde, a la vez que se marcan las diferencias de los juegos respecto a las narrativas, se reconoce que jugar un videojuego es interactuar con reglas reales mientras imaginamos un mundo ficcional. Es decir, se reconoce la doble entidad del videojuego —conjunto de reglas que, al mismo tiempo, es mundo ficcional—, condición esta última que marca la diferencia con los juegos tradicionales, que eran en su mayoría abstractos. La interacción entre

esos dos componentes clave: mundo ficcional y reglas, está presente en el diseño, en la forma en que percibimos y usamos los juegos e incluso en la forma en que discutimos sobre ellos. Su último libro, *Half-Life*, combina toda una serie de perspectivas de interacción de la tríada constitutiva de estos productos: mundo ficcional, reglas y usuarios (acción-imaginación). Lógicamente, es esa dimensión ficcional, de mundo imaginado y construido con el que interactúa el jugador, la que puede relacionar los videojuegos con otros medios o géneros ficcionales, la literatura entre ellos.

La espacialización narrativa

Henry Jenkins, director del programa en Comparative Media Studies, del Massachusetts Institute of Technology (MIT), señala el *espacio* como clave de las posibilidades narrativas del trabajo de los diseñadores de videojuegos. En su opinión, el concepto lineal de narrativa que suele manejarse en el debate es demasiado estrecho⁷, sin tener en cuenta no ya solo los modelos modernistas y posmodernistas, sino otros tipos de narrativas que enfatizan la exploración espacial por encima de la sucesión causal de acontecimientos, así como aquella otra que trata de hallar un compromiso entre la narrativa y el espectáculo. El concepto de narración que se maneja habitualmente en este debate está, además, demasiado vinculado a las aspiraciones y a la actividad del narrador, y no tanto a las expectativas y a la recepción activa del lector, por no mencionar el hecho de que las narraciones no necesariamente han de entenderse como estructuras discursivas autónomas y de una sola pieza, dado que los juegos pueden y suelen formar parte de un contexto más amplio de relaciones narrativas transmediales y que, de igual forma, puede haber elementos narrativos en un nivel inferior dentro del juego. Los diseñadores de videojuegos, por tanto, trabajarían más como *arquitectos narrativos* que como narradores en el sentido tradicional. Esta predominancia de la categoría espacial ya venía siendo destacada por teóricos del hipertexto, como J. D. Bolter y su idea de escritura espacial (*Writing spaces*), o como Michel Joyce y su concepto de hipertexto exploratorio (“Siren...”).

Los videojuegos formarían parte, según la propuesta de Jenkins, de cierta tradición de “historias espaciales”, donde lo fundamental no reside tanto en la construcción de complejas tramas y personajes, sino, antes bien, en los espacios, susceptibles de ser explorados, cartografiados y controlados. No es otra cosa la que encontramos ya en los primitivos juegos textuales para ordenador, como *Adventure* –de Crowther y Woods 1976– y *Zork* –de Infocom, creado por Blank y Lebling 1977–, donde el diseñador

⁷ “Un relato es una colección de hechos en un orden temporalmente secuenciado que sugiere una relación de causa efecto”, en Chris Crawford (*The Art*, cap. I); “El relato es la antítesis del juego. La mejor manera de contar una historia es en forma lineal. La mejor manera de crear un juego es proporcionando una estructura dentro de la cual el jugador tenga libertad de acción”, en Greg Costikyan (“Where...”).

debía, ante todo, crear espacios narrativamente convincentes, dando indicaciones del tipo: “Estás delante del lado norte de una casa blanca. No hay puerta aquí, y todas las ventanas están entabladas. Hacia el norte un estrecho sendero serpentea a través de los árboles”. Algo similar sucedía en juegos de intriga que parten del modelo de relato criminal o detectivesco, como es el caso del célebre *Deadline* –de Marc Blank 1982–. Esta tradición de historias espaciales se remontaría a los relatos de odiseas de los héroes clásicos, los mitos de búsqueda o la literatura de viajes. Las obras de J. R. Tolkien, Julio Verne, Homero o Jack London pertenecerían a esta tradición, como pertenece también, según Jenkins, el archicitado episodio de *Guerra y paz* en que Pierre vaga tratando de orientarse en el campo de batalla de Borodino. Estos textos a menudo han sido emplazados en los márgenes de la literatura, entre otras cosas, porque, sostiene Jenkins, sus autores están poniendo a prueba hasta el límite la capacidad representativa del espacio que tiene el arte verbal, lo que redundaría en perjuicio de las estructuras canónicamente más consideradas como narrativas (argumento coherente, bien ordenado, y personajes ricos y complejos). Y es que en estos textos, es cierto, los personajes suelen estar muy simplificados, la descripción reemplaza a la exposición y los argumentos se fragmentan en una serie de encuentros y episodios. Ello explica, por lo demás, que a la hora de ensayar adaptaciones de elementos filmicos o literarios al ámbito de los videojuegos sean los géneros fantásticos, de aventuras, de ciencia-ficción, de relatos bélicos o de terror los más frecuentados por los diseñadores, dado que son los que más explotan este modo de espacialización narrativa. Los videojuegos basados en dichos géneros interpretan, en entornos virtuales de gran atractivo de inmersión, esos espacios-continentes de las historias originales. En este sentido, del mismo modo que se postulaba a Borges como padre conceptual del hipertexto, Jenkins está convencido de que el Tolstoi del final de *Guerra y paz* hubiera sido hoy un magistral diseñador de videojuegos...

La cuestión de los géneros, en efecto, es una de las variables más relevantes a la hora de considerar los posibles espacios intermedios entre videojuegos y literatura y, más radicalmente, a la hora de enfrentarse a un proyecto de transferencia entre los dos medios. Hace falta un esfuerzo categorizador que permita evitar las simplificaciones cuando se habla de videojuegos e intermedialidad. Es en este sentido que resultan especialmente útiles los conceptos y tipologías desarrollados por Jesper Juul en *Half Real*, así como propuestas, en este caso en el ámbito hispánico, como las de Teresa Vilariño ("De la poética..."). Jenkins, por su parte, establece una tipología de espacialización narrativa en los videojuegos que incide en las siguientes capacidades:

- a) Evocativa: el diseño espacial proporciona una inmersión más intensa en un mundo conocido imaginariamente que se transforma parcialmente, como es el caso de las versiones de las novelas de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas* (1865) y *A través del espejo* (1871), que encontramos en *American McGee Alice* –de Rogue Ent., 2000; diseñado por Collin Oguro y editado por Electronic Arts–,

- o de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de P. K. Dick (1968), en *Blade Runner, PC Game* –de Westwood, 1997.
- b) Performativa o espectacular: cuando la historia puede articularse a partir de los movimientos del personaje-jugador a través de un espacio cuyos componentes pueden acelerar o retardar el desarrollo del argumento. Es el caso de las micro-narrativas que salpican muchos juegos al estilo de los *gags* o escenas de acción que estructuraban desde las representaciones de la *commedia dell'arte* o el *cine de atracciones* primitivo (hoy recuperado por el *poscinema* o cine de efectos especiales).
- c) Cinética y enmarcadora (doble estructura narrativa): propia de las tramas detectivescas o de espionaje en las que el jugador debe reconstruir, a través de su exploración y navegación por el espacio del mundo virtual, la trama oculta del crimen pasado, como puede verse en *Myst* –de Cyan, 1993– o *Majestic* –de Neil Young, Electronic Arts, 2001–⁸. También la estructura melodramática puede ofrecer a los diseñadores de los videojuegos un modelo de potencial afectivo y de comunicación no expositiva de información narrativa, a través del deambular de los personajes por escenarios cargados afectivamente, caso del Manderlay de *Rebeca* (Daphne de Maurier 1938) o de la dacha de *Dr. Zhivago* (B. Pasternak 1957), espacios que adquieren un protagonismo cronotópico evidente en el desarrollo de la trama y de los personajes, reforzado más tarde por sus míticas adaptaciones filmicas (A. Hitchcock 1940, David Lean 1965).
- d) De emergencia: determinados juegos son capaces de generar experiencias narrativas no previstas o predeterminadas por los programadores, normalmente a partir de una serie limitada de reglas. Jenkins destaca el caso de *The Sims* –de Maxis, W. Wright, 2000–, juego de rol social en el que las posibilidades de combinación y desarrollo de la acción y los avatares que “viven” los protagonistas están extraordinariamente abiertos. No obstante la fascinación que causa este juego como auténtica máquina generadora de relatos, lo cierto es que dichos relatos emergentes, tras las interacciones de los álgos de los jugadores en el mundo de ficción de *Simcity*, no hacen que el juego en sí sea narrativo (Aarseth, “Genre Trouble...” 2004), incluso si existe la posibilidad de capturar y luego editar imágenes y secuencias de las acciones de los personajes. Las consecuencias de una estructura de emergencia en un videojuego se manifiestan más claramente en el fuerte componente de imprevisibilidad que puebla los mundos virtuales de los grandes MORPG (*massive on-line role playing games*), como *Ever Quest* –de Sony, 1999–, *World of Warcraft* –de Blizzard, 2004– o *Final Fantasy XI* –de Square Enix, 2006–, donde ya millones de jugadores se conectan desde múltiples puntos de la geografía mundial

⁸ Inspirado en *The Game* –film de David Fincher, 1997– este juego ofreció la novedad de estar basado en una página Web y de establecer todo un sistema de contacto y comunicación con el jugador a partir de correos electrónicos, SMS y llamadas relacionadas con la trama del juego.

desarrollando los personajes y papeles que estos mundos de ficción posibilitan e interactuando en equipos que se plantean sus propios objetivos y tareas dentro de espacios virtuales muy deudores del universo imaginario o *mundo transmediático* de J. R. Tolkien.

Los siguientes son los argumentos a favor y en contra de la presencia de rasgos narrativos en los videojuegos (Tabla 1):

Tabla 1 ¿Son narrativos los videojuegos?

Argumentos y aspectos narrativos y estéticos	Argumentos y aspectos funcionales y lúdicos
Algunas de las cosas que los videojuegos van a conseguir son cosas que la literatura ha deseado siempre hacer (Jenkins, en Vitka, "Once Upon a Time..." 2006).	Lo definitorio del juego es su "jugabilidad" (<i>game play</i>) y la situación del juego (<i>gaming situation</i>): "combinación de fines, medios, reglas, equipamiento y acción manipuladora" (Eskelinen, "The Gaming..." 2001).
El futuro de los géneros o medios interactivos, como los videojuegos, descansa en su capacidad para generar historias (Ryan <i>La narración</i>).	Lo narrativo juega un papel más instrumental que propiamente estético. Inmersión en la fábula e interactividad son dos momentos difíciles de armonizar y sincronizar (Ryan <i>La narración</i>).
Muchos juegos tienen "aspiraciones" narrativas o al menos cuentan con la experiencia previa o expectativas del jugador (Jenkins "Game...").	No todos los juegos cuentan historias; hay juegos abstractos, expresivos o experimentales (Jenkins "Game...").
Los videojuegos incorporan una narratividad virtual, potencialmente dramática, que puede o no materializarse en un relato del mismo jugador (Ryan, "La narración 2004").	El que se pueda enunciar un relato sobre la experiencia del juego no significa que el juego sea narrativo (Aarseth "Genre...").
Los videojuegos son "narraciones interactivas", "historias procesuales", "cine remediado" (Bolter y Grusin, <i>Remediation</i> 1999).	Los juegos son, ante todo, <i>simulaciones</i> (Aarseth 2004) de situaciones o sucesos (con diversos resultados), y prácticas configurativas, mientras que las narrativas son prácticas interpretativas (Eskelinen, "The Gaming..." 2001).
Podemos distinguir un tiempo del juego (discurso) y tiempo de la ficción (historia) (Juul <i>Half-Real</i>).	Solo existe una dimensión temporal, la del juego (Eskelinen, "The Gaming 2001").
Los videojuegos pueden proporcionar información sobre el pasado a través de los escenarios virtuales y sus objetos (Jenkins "Game...").	El tiempo en los videojuegos es cronológico casi siempre (gran dificultad en producir analepsis o prolepsis) (Juul "Games...").
Las secuencias introductorias o videos intercalados (<i>cut-scenes</i>) son elementos narrativos que ofrecen información sobre el mundo de ficción (su pasado) reforzando la implicación del jugador (Juul <i>Half-Real</i>).	Desde el punto de vista narratológico, no existe narración sin la figura o voz mediadora del "narrador" o "narradores" (Eskelinen, "The Gaming..." 2001).
Las reglas tradicionales de la verosimilitud de la acción narrativa exigen una coherencia temporal que, salvo determinados registros fantásticos, difícilmente aceptarían una "resurrección" continua de personajes en la ficción.	El tiempo suele ser incoherente (se organiza en función de los niveles del juego): un personaje muere o desaparece en un nivel del juego y vuelve a aparecer en el siguiente (Juul <i>Half-Real</i>).

(Continúa)

Argumentos y aspectos narrativos y estéticos	Argumentos y aspectos funcionales y lúdicos
Determinados juegos producen narrativas emergentes, no previstas o determinadas por el programador, como <i>The Sims</i> o los MORPG –de <i>Ever Quest</i> , <i>World of Warcraft</i> .	El tiempo ficcional no está predeterminado cuando el jugador juega (Juul “Games...”).
Los videojuegos presentan series de acontecimientos o sucesos (micronarrativas) que los jugadores deben controlar e interpretar en la progresión hacia los objetivos del juego (Jenkins “Game...”).	Los objetivos del juego plantean una serie de retos al jugador cuya solución es el motivo principal del placer del jugador. Este placer es cinético, funcional y cognitivo (Aarseth “Genre...”).
Los jugadores quieren identificarse con los objetivos del juego, y con el protagonista del mismo, luego con su mundo ficcional (Juul <i>Half-Real</i>)	Los juegos son máquinas de control y solución de problemas. Por eso es tan difícil introducir “lo trágico” (Juul <i>Half-Real</i>).
La presencia de PERSONAJES (<i>avatars</i>) progresivamente desarrollados (<i>Lara Craft</i> , <i>Legend</i> , <i>The Godfather</i> , etc.).	Hay videojuegos abstractos que prescinden de las imágenes de lo humano o cuyos personajes son meras marionetas.
El espacio es generador de narratividad en los videojuegos (Jenkins “Game...”).	Solo es relevante la función estática o dinámica de la relación espacial entre los jugadores (Eskelinen “The Gaming...”).
El componente de la “búsqueda” (<i>Quest</i>) puede ser coadyuvante de la narración en los videojuegos (Pajares “The Problem”).	
Los videojuegos forman parte de “mundos transmediáticos” junto a otros medios y géneros narrativos (novelas, filmes, dramas) (Klastrup y Tosca “Transmedial...”).	Los videojuegos no pertenecen a la misma “economía” narrativa de novelas y películas (Juul “Games...”).
Cualquier mundo de ficción en un videojuego puede ser interpretado (Murray <i>Hamlet</i> , Juul <i>Half-Real</i>).	No existe referente del juego en el mundo exterior, como lo hay en los medios narrativos (Eskelinen “The Gaming...”).

Algunas conclusiones provisionales

Como práctica y género cibertextual de primer orden en la cultura digital de este inicio del siglo XXI, los videojuegos pueden y deben ser estudiados en relación con los medios narrativos clásicos, la novela o el cine. Dicho estudio debiera esquivar los riesgos de una hipertrofia de la ideología del “pannarrativismo” (H. White, F. Lyotard) que puede resultar irrelevante si la categoría de lo narrativo se extiende tanto que llegue a abarcarlo todo y, por tanto, a no significar nada (Juul “Games...”, Aarseth “Genre...”). Consciente y respetuosa de la tradición cultural de lo lúdico en la que se integran los videojuegos, es decir, de las demandas de especificidad y diferencia de la ludología, la teoría literaria y, en especial, la literatura comparada pueden contribuir al mejor conocimiento del potencial estético, ficcional y narrativo de esta práctica –pertrechada con herramientas conceptuales y críticas (ficción, fábula, trama, texto, escritura, lectura) ahora renovadas y evaluadas bajo un nuevo contexto– y a la configuración de nuevos conceptos y categorías de análisis y descripción (narrativa digital, cibertexto, interactividad). Se podrá así, de paso, evitar las simplificaciones operadas en la lectura

de las fuentes clásicas, particularmente de la *Poética* de Aristóteles y de la Retórica, para dar paso a lecturas más iluminadoras desde el paradigma mismo de la teoría literaria contemporánea, ya sea a partir de la teoría de la ficción, como en el caso de Jan-Marie Schaeffer (1999), o de las nuevas versiones de la narratología y de la teoría poética, de la mano de filósofos y teóricos como Paul Ricoeur (1983), Gilles Deleuze (1985) o Gerard Genette (1993, 1997), hasta llegar a Mary-Laure Ryan (*Narrative; La narración; Avatars*) y Katherine N. Hayles (“Ciber|literature”, “Beyond”), una de las voces más autorizadas en los estudios de narrativa digital, quien, tras advertir de los riesgos de un excesivo patrimonialismo de los ludólogos respecto del estudio de los ciber textos –actitud que incluso llega a insinuar el cisma con los estudios de la hipertextualidad–, nos propone una nueva terminología para nuestro objeto de estudio, la *ciber|literatura* (*ciber|literature*), en la que cada una de las dos raíces o “padres” que separa la barra vertical integra un régimen de igualdad (Hayles “Ciber|literature”). De este modo, la combinación del funcionamiento de estructuras computacionales e informáticas, con el diseño de los enlaces electrónicos y los espacios virtuales interactivos, más un repertorio de procedimientos literarios, estará dando origen a este híbrido emergente que, una vez adquiera madurez creativa y recreativa, dejará de ser entendido como “derivado” o descendiente de uno de esos dos orígenes, para ser apreciado y estudiado en su propia especificidad y modos de producción de sentido.

Esperamos que estas primeras aproximaciones, por fuerza superficiales y tentativas, sirvan para reacentuar el principio metodológico que debe presidir el acercamiento a la teoría de los medios y el paralelo entre los mismos desde la literatura comparada, siguiendo la provocación inicial de Mijaíl Bajtín sobre la necesidad de atender a la movilidad de las fronteras cuando se trata del análisis cultural y artístico.

Obras citadas

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. New Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins UP, 1997.
- _____. “Computer Game Studies, Year One”. *GameStudies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Julio 2001. Online.
- _____. “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan. Cambridge: MIT, 2004. 45-69. *Electronic Book Review*. Online.
- Bajtín, Mijaíl M. “Hacia una metodología de las ciencias humanas”. En *Estética de la creación verbal*. Trad. Tatiana Bubnova. México, Siglo XXI, 3ª ed., 1989.
- Bolter, Jay David. *Writing Space: the Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1991.
- Bolter, J. D. y Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass., MIT Press, 1999.

- Borràs, Laura. "Teorías literarias y retos digitales". *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC, 2005. 23-79.
- Callois, Roger. *Les Jeux et les hommes*. París: Gallimard; 1958.
- Costikyan, Greg. "Where the Stories End and Games Begin". *Game Developer*. Septiembre 2000.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, McGraw-Hill / Osborne Media; 1982. cap. I.
- Eskelinen. "Declaración". Digital Arts and Culture Conference. Atlanta; 1999. Citado en L. Borràs (2005, 43).
- _____. "The Gaming Situation". En *GameStudies. The Internacional Journal of Computer Games Research*, n.1, julio, 2001. Online.
- Genette, Gerard. *La obra de arte*. Barcelona: Lumen, 1997.
- _____. *Ficción y dicción*. Barcelona: Lumen, 1993.
- Hayles, Katherine N. "Ciber|literature and Multicourse. Rescuing Electronic Literature from Infanticide". *Electronic Book Review*, 11. 2001. Online.
- _____. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media". *GameStudies*, 1(1). Julio 2001. Online.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens* [1938]. Madrid: Alianza; 1998.
- Jenkins, Henry "Transmedia Storytelling". MIT Technology Review. 15. Enero 2003. Online.
- _____. "Game Design as Narrative Architecture". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. N. Ardrup-Fruin y P. Harrigan. Cambridge: MIT, 2004. 118-30.
- Joyce, Michael. "New Teaching: Toward a Pedagogy for a New Cosmology". *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Michigan: Michigan UP, 1995. 117-26. Trad. *Literatura y cibercultura*. Ed. D. Sánchez-Mesa. 2004. 329-43.
- _____. "Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts". *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Michigan: U of Michigan P, 1995.
- Juul, Jesper. *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/Londres: MIT, 2006.
- _____. "Games Telling Stories?" *GameStudies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Online. Julio 2001.
- Klastrup, L. y Tosca, S. "Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design". Actas de la III International Conference on Cyberworlds (CW 2004), 18-20:409-16. November 2004. Tokyo: IEEE Computer Society.
- Landow, George P. *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: John Hopkins UP, 2006. 250-4.
- _____. (edit.). *Teoría del hipertexto*. Trad. P. Ducher. Barcelona: Paidós, 1997.
- _____. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Trad. P. Ducher. Barcelona: Paidós, 1995.
- Liestol, Gunnar. "Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en el hipertexto". *Teoría del hipertexto*. Comp. G. Landow. Barcelona: Paidós, 1997. 109-46.
- Magris, Claudio. *El anillo de Clarisse. Tradición y nihilismo en la literatura moderna*. Trad. Pilar Estelrich. Barcelona: Península, 1984.
- Mäyrä, Frans. "The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies". *Hardcore* (foro de la Digra, Digital Games Research Association), 17-12-2005. Online.

- Monfort, N. "Cybertext Killed the Hypertext Star". *Electronic Book Review*, 1999.
- Moulthrop, Stuart. "Reading from the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of 'For-king Paths'". Eds. P. delany y G.P. Landow, *Hypermedia and Literary Studies*. Nueva York, MIT Press, 1992.
- Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierto*. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Trad. de Susana Pajares. Barcelona, Paidós, 1999.
- Pajares Tosca, Susana. "The Problem of Quests in Computer Games". *Proceedings of the First International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment TIDSE'03*. Ed. S. Göbel. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag, 2003.
- _____. "Implanted Memories, Or the Illusion of Free Action". *The Blade Runner Experience*. Ed. Will Brooker. Londres: Wallflower Press, 2005.
- Pozuelo Yvancos, José María. *Poética de la ficción*. Madrid: Síntesis, 1993.
- Ricoeur, Paul. *Temps et récit*. 3 vols. París: Seuil, 1983-1985.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of a Story*. Minneapolis: U of Minnesota P, 2006.
- _____. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Trad. María Fernández Soto. Barcelona: Paidós, 2004.
- _____. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. U of Nebraska P, 2004.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo. "Los vigilantes de la metamorfosis. El reto de los estudios literarios ante los nuevos medios y formas de comunicación digital". *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 2004. 11-34.
- _____. "Dialogical Thinking in the Digital Era: Paradoxes of Cyberculture". *Bakhtin and Narrative Representation*. Ed. C. Ayers. Número monográfico. *Dialogism. An International Journal on Bakhtin Studies*, 3, 1999. 104-31.
- Van Looy, Jan y Jan Bactens. *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*. Leuven: UP of Leuven, 2003.
- Vilariño, Teresa. "De la poética del videojuego a los mundos habitados MUDs". *Tecnologías de la creación en la era digital. II Jornadas de Literatura Comparada*. Ed. V. Tortosa. Alicante: U de Alicante, 2007.
- Vitka, William. "'Once Upon a Time...': Will Videogames ever Have their 'Moby Dick' or 'Citizen Kane'?" *GameCore*, CBSNews.com, 24. Marzo 2006. Online.
- Wardrip-Fruin, Noah y Pat Harrigan, eds. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT, 2004.