

VIRGILIO TORTOSA (ED.)

# ESCRITURAS DIGITALES

TECNOLOGÍAS DE LA CREACIÓN EN LA ERA VIRTUAL

PUBLICACIONES DE LA UNIVERSIDAD DE ALICANTE

Publicaciones de la Universidad de Alicante  
Campus de San Vicente s/n  
03690 San Vicente del Raspeig  
Publicaciones@ua.es  
http://publicaciones.ua.es  
Teléfono: 965 903 480  
Fax: 965 909 445

© Virgilio Tortosa (ed.)  
© de la presente edición: Universidad de Alicante

ISBN: 978-84-7908-975-7  
Depósito legal: S. 749-2008

Diseño de portada: candelita ink  
Corrección de pruebas: Óscar Mora  
Composición:  
**E** Espagráfic  
Impresión y encuadernación:  
Imprenta Kadmos

Esta edición ha sido subvencionada con una Ayuda para la difusión de Congresos y Jornadas de Carácter Científico, Tecnológico, Humanístico o Artístico Ref. ADIF06/058 de la Conselleria d'Empresa, Universitat i Ciència de la Generalitat Valenciana

Reservados todos los derechos. No se permite reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información, ni transmitir alguna parte de esta publicación, cualquiera que sea el medio empleado –electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etcétera–, sin el permiso previo de los titulares de la propiedad intelectual.

-MORFEO. Tu aspecto actual es lo que llamamos una autoimagen residual. Es la proyección mental de tu yo digital.

-NEO. Entonces, ¿esto no es real?

-MORFEO. ¿Qué es real? ¿De qué modo definirías real? Si te refieres a lo que puedes sentir, a lo que puedes oler, a lo que puedes saborear y ver, lo real podría ser señales eléctricas interpretadas por tu cerebro.

Éste es el mundo que tú conoces. El mundo tal y como era a finales del siglo XX (*le muestra la urbe de 1999*). Ahora sólo existe como parte de una simulación interactiva neural que llamamos Matrix. Has estado viviendo en un mundo imaginario, Neo. Éste es el mundo como es hoy día (*muestra en una pantalla grandes torres de edificios en ruinas*).

-MORFEO. Bienvenido al desierto de lo real. Sólo tenemos algunos fragmentos de información, pero lo que sabemos seguro es que en un momento determinado, a principios de siglo XXI, toda la humanidad estaba unida en su entusiasmo. Nos maravillábamos de nuestro atrevimiento al dar origen a la IA.

-NEO. ¿IA? ¿O sea la Inteligencia Artificial?

-MORFEO. Una singular conciencia que generó toda una raza de máquinas. No sabemos quién atacó primero, si nosotros o ellas, pero sí sabemos que nosotros arrasamos el cielo. En aquella época dependían de la energía solar y se creía que no podrían sobrevivir sin una fuente de energía tan abundante como el sol. A lo largo de nuestra historia hemos dependido de las máquinas para sobrevivir. El destino al parecer no está carente de cierta ironía. El cuerpo humano genera más bioelectricidad que una pila de 120 voltios y de más de 25.000 julios de calor corporal; combinado con una forma de fusión, las máquinas habían encontrado toda la energía que podían necesitar. Existen campos, Neo, interminables campos donde los seres humanos ya no nacemos: se nos cultiva. Durante mucho tiempo me negué a creerlo, y entonces vi los campos con mis propios ojos; vi cómo incubaban a los muertos para administrárselos por vía intravenosa a los vivos. Y estando allí, contemplando su pura y horripilante precisión me di cuenta de lo obvia que era la verdad. ¿Qué es Matrix? Control: Matrix es un mundo imaginario generado por ordenador, construido para mantenernos bajo control y convertir al ser humano en esto (*mostrándole una pila*).

-NEO. No, no, no me lo creo, no es posible.

-MORFEO. No te dije que sería fácil, Neo, te dije que sería la verdad.

*Matrix (1999)*

que pasa delante del objetivo; la televisión capta el tiempo de realización del acontecimiento. En cambio, la imagen digital ni hace revivir un presente ya vivido, ni hace vivir un presente que se está viviendo. Genera un presente que nunca ha existido y que nunca jamás se volverá a repetir: reenvía a una multiplicidad de presentes susceptibles de ser actualizados en pantalla. Es un tiempo ucrónico que ni participa de un «esto ha sido», ni de un «es», sino más bien de un «esto puede ser». ¿Sin pasado ni presente, es aún posible la historia?

Lo que vemos en pantalla pertenece a una sucesión temporal en un extremo de la cual está la imagen generada por cálculo y, en el otro, la acción del usuario: la interfaz entre ambos es el tiempo virtual. La imagen no *existe* hasta que el tiempo del espectador (la acción del usuario) y el tiempo del programa (la generación por el cálculo) coinciden. La interacción se produce en la intersección entre el tiempo de la imagen y el tiempo del espectador (que a la vez se convierte en co-autor), entre el tiempo del cálculo y el tiempo existencial. La imagen interactiva calculada en tiempo real sólo existe en la medida en que nosotros la actualizamos. La función de *ver* en el arte analógico se convierte en *actuar* en el arte digital. La contemplación del mundo en las sociedades pre-digitales se convierte en acción sobre el mundo en las informacionales.

Parece claro que las tecnologías digitales ayudarán a repensar la historia, el arte y la literatura, a imaginar otra, lejos de las visiones lineales del pasado y de la fijeza de los referentes que implican, puesto que se han transformado las relaciones con el tiempo, con los cánones y las estéticas; y la memoria ha dejado de ser acumulativa, memoria en expansión, para convertirse en memoria dinámica, memoria en construcción, una forma de memoria que puede gestionar el carácter procesual, no acabado, y siempre en construcción de las obras, los individuos, los pueblos. Una memoria que difícilmente se podrá convertir en patrimonio o en fuentes físicas y tangibles, puesto que fundamentalmente se traduce en flujos comunicacionales. Y el arte y la literatura digitales, liberados –por el momento– de las leyes del mercado de los objetos, se han convertido en uno de los diálogos posibles.

Es esta naturaleza dialógica, hipertextual, interactiva, colaborativa y conectiva la que define este nuevo campo de la cultura digital, esta nueva relación con el presente, esta nueva forma de memoria y, por lo tanto, de identidad. Una identidad que, obviamente, está en construcción...

## DE LA POÉTICA DEL VIDEOJUEGO A LOS MUNDOS HABITADOS *MUDs*

María Teresa Vilariño Picos  
(Universidad de Santiago de Compostela)

El conocido como «tercer entorno» es un hábitat virtual en el que, junto con la televisión, los ordenadores, Internet, o los móviles, los videojuegos rompen las barreras entre la realidad y los mundos posibles originados en el ciberespacio (Etxeberria: 2000 y 2001). Los consumidores de videojuegos nos convertiríamos en *telepolitás*, en nativos de una nueva esfera comunicativa y lúdica muy criticada desde ámbitos sociales y, sobre todo, familiares<sup>1</sup>. Este incómodo lastre, que impide muchas veces enfrentarse a un análisis riguroso sobre los videojuegos, desemboca en una dificultad que también se deriva de la propia complejidad del objeto de estudio y de la rapidez con que la industria del videojuego, que mueve cada año miles de millones de euros, publica un número casi incatalogable de productos. Y la dificultad se desprende ya desde la obligación inicial de optar por una determinada nomenclatura teórica, manejándose los nombres, más o menos populares, de juegos de ordenador, juegos electrónicos o videojuegos. Ricardo Tejeiro Salguero y Manuel Peregrina del Río, partiendo de una definición de A. M. Calvo (1996: 29-30)<sup>2</sup>, entienden por videojuego “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que

1. Vid. A. M. Calvo (1996), J.A. Estallo (1993), Frédéric Le Diberder (1998), Marc Valleur y Jean-Claude Matysiak (2005), Ricardo Tejeiro Salguero y Manuel Peregrina del Río (2003).

2. El videojuego es, para Calvo, “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que sirviéndose de la tecnología informática puede presentarse en distintos soportes (fundamentalmente consolas y ordenadores personales)”.

puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante” (2003: 20). Y es que la complejidad se extiende además al soporte bajo el que se presentan estos elementos de socialización, esto es, ordenadores (*PCGames*), consolas (Xbox, Xbox 360, PlayStation2, PlayStation Portable [PSP]); GameCube, GameBoy, GameBoy Advanced, Nintendo), Arcade (las máquinas de monedas que se encuentran en las salas de juego) o PDAs, entre otros. La ambigüedad se completa con un intento frustrante de determinación genérica y subgenérica, que se ha creado principalmente a partir de la temática, pero también de la manera en que el jugador debe comportarse en el juego, y que, por lo tanto, podría aumentar en función de nuevas categorías emergentes. Las perspectivas de análisis de un videojuego se diversifican en campos de estudio que se mueven desde la Filología hasta la Psicología o desde la Estética hasta el Márketing, desde la Sociología hasta la Narratología, la Teoría de la comunicación, la Teoría del cine, del arte, de la música, de la pintura...

Porque si hay algo que define al videojuego es su carácter fronterizo, mixto e híbrido, posmoderno, fruto de los tiempos en que vivimos, como el lagarto que aparece por vez primera en la gasolinera de *EXistenZ*, de David Cronenberg (1999). En efecto, Cronenberg sintetiza muy bien en su película los vicios y virtudes de los videojuegos, altamente sofisticados a través de la realidad virtual. Bajo una estructura totalmente metaficcional que se debate continuamente entre la realidad-verdad y la ficción-mentira, los personajes del videojuego *EXistenZ*, y los de la película *EXistenZ*, reflexionan sobre la adicción, sobre la creación, sobre la interactividad o sobre la comercialización en los videojuegos. El poder de inmersión que ejerce *EXistenZ* sobre los personajes se logra mediante la simbiosis entre el cuerpo, con su biopuerta, y la cápsula en la que está cargada el videojuego. El juego de *EXistenZ*, transformado más tarde en *TraScendenZ* (y la capacidad de evocación barthesiana de los títulos es muy grande) no sólo sucede en tiempo real (recordemos la definición de Tejeiro), sino que permite al usuario desdoblarse, ser otro mientras su cuerpo no sufre ni padece, al igual que en los MUDs (*Multi User Dragons, Dungeons, Domains o Dimensions*<sup>3</sup>). Resulta entonces muy interesante el doble comportamiento de la psicología de los protagonistas que, como seres humanos de carne y hueso (y la importancia de la carne no es nada desdeñable, como sabemos, en David Cronenberg), controlan lo que

3. Este último término podemos asignárselo a Espen Aarseth (1997).

pasa en el juego, además de asumir nuevas personalidades como personajes de rol<sup>4</sup> [diapos. 2].

Los videojuegos, textos en el sentido amplio de Landow (y por supuesto de Barthes), se encuentran a medio camino, tal y como reconocen Mark J. P. Wolf y Bernanrd Perron (2003: 2), entre lo ergódico y lo lúdico; se asemejan a la narrativa, a la simulación, a la *performance* y al arte; pueden ser un instrumento de interacción social, un juguete, un medio de entretenimiento o un objeto de estudio conductual para la Psicología. En el videojuego confluyen, tal y como adelantaba, “film and television theory, semiotics, performance theory, game studies, literary theory, computer science, theories of hypertext, cybertext, interactivity, identity, postmodernism, ludology, media theory, narratology, aesthetics and art theory, psychology, theories of simulacra, and others” (*ibidem*).

El espacio de encrucijada inherente a los videojuegos ha provocado verdaderas luchas encarnizadas entre los defensores de la llamada *Ludología* (a partir de Marie-Laure Ryan, primero, y de Gonzalo Frasca, sobre todo), por un lado, y de la *Narratología*, por otro, como si los dos campos fuesen totalmente excluyentes y no complementarios el uno para el otro. Janet Murray manifestaba en su ya canónico libro *Hamlet en la holocubierta* (1997), traducido por Susana Pajares Tosca al castellano (1999), que juego y narrativa no se enfrentan, a pesar de existir una distancia evidente entre lo lúdico y la narrativa, y ponía como ejemplo el videojuego *Myst* (1993), de Rand y Robin Miller [diapos. 3]. En *Myst* la habilidad de resolver puzzles, de ejercitar movimientos rápidos para conseguir objetivos se simultanea con un marco literario absolutamente imprescindible, puesto que en *Myst*, al que volveremos más adelante, los libros, las bibliotecas, la letra impresa, la cultura oral, escrita y literaria se convierten en vínculos que enlazan las distintas eras por las que nosotros, como personajes del juego, nos movemos.

Parece que hay una oposición evidente entre lo narrativo y lo lúdico y Murray se pregunta, de manera acertadísima, cómo se pueden contar historias significativas en un formato que tiene que acabar bien, un formato que parece tan simple como el constituido por la oposición ganar/perder: “un juego es una forma abstracta de contar una historia que se parece al mundo de la experiencia común, pero lo reduce para aumentar el interés” (1997: 155). Independientemente del contenido del juego en sí o de nuestro papel en él,

4. Valleur y Matysiak (2005) se refieren con el término *Mimicry* a la apropiación inmersiva total de ciertos papeles por parte del jugador.

siempre somos los protagonistas de la acción simbólica, que puede seguir, para la autora (1997: 155), uno de los siguientes argumentos<sup>5</sup>:

-Encuentro un mundo confuso y descubro sus claves (*Vid. Shzim. Dream Catcher Interactive*).

-Encuentro un mundo dividido en trozos y los uno para formar un todo coherente (*CSI. Ubisoft*).

-Me arriesgo y soy recompensado por mi valentía (*Prince of Persia: The Sands of Time. Ubisoft*).

-Encuentro un antagonista difícil y lo venzo (*Tomb Raider. <http://www.tombraider.com>, Eidos Interactive*). [diapos. 4]

-Encuentro un desafío interesante de habilidad o estrategia y tengo éxito resolviéndolo (*Myst III: The Exile, <http://mystworlds.ubi.com/us>. Ubisoft*)<sup>6</sup>.

-Empiezo con muy poca cantidad de algún bien valioso y acabo con mucha cantidad o empiezo con una gran cantidad de alguna cosa inservible y me deshago de todo (*Los Sims, [http://thesims.ea.com/index\\_flash.php](http://thesims.ea.com/index_flash.php), Electronic Arts Games*). [diapos. 5]

-Un mundo de impredecibles emergencias me desafía constantemente y sobrevivo (*Enter the Matrix, <http://www.enterthematrixgame.com/index-ghost.html>. Atari*) [diapos. 6]

Gonzalo Frasca (1999) fue uno de los primeros autores en aplicar el término *Ludología* al estudio de los videojuegos, si bien se había usado ya con anterioridad para el juego, en general. La Ludología es la disciplina que se centra en el análisis de las reglas y la mecánica de los videojuegos<sup>7</sup>. La primera diferencia básica que Frasca encuentra entre los videojuegos y la narrativa literaria es el carácter de *simulación* de los primeros frente al de *representación* de la segunda. Siguiendo a Roger Caillois (1958: 1979 y 1997), Frasca utiliza, de un lado, el término latino *ludus*, para referirse a aquellos videojuegos que poseen metas claras y en los que el jugador debe realizar una serie de procesos, del estilo de salvar a la princesa, destruir al enemigo y conseguir etapas para convertirse en ganador, junto con el término griego *paidia*, reservado para aquellos videojuegos donde la libertad de acción es mucho mayor y los finales resultan más abiertos.

5. La ejemplificación con títulos de videojuegos es mía.

6. *Vid.* [diapos. 27-35] correspondientes al trabajo reproducido del alumno Roberto Pascual que analizan este videojuego.

7. Es muy importante destacar el papel que han ejercido tanto *JODI (Journal of Digital Information. <http://jodi.tamu.edu/>)* [ver diapos. 53 de *Net.art*] como *GameStudies (<http://www.gamestudies.org/>)* en el estudio pormenorizado de los videojuegos, desde un punto de vista tanto práctico y crítico como teórico y comparativo.

La distancia entre representación y simulación se expresaría en términos distintos en cuanto a la figura del narrador: *Narrauthor* en la narrativa literaria y *Simauthor* en la narrativa asociada a los videojuegos. A partir de todo esto, Frasca establece tres niveles ideológicos heterogéneos dentro de la simulación, buscando una correspondencia en cada uno de ellos con tipos de videojuegos también distintos<sup>8</sup>:

- a) Un nivel de simulación próximo a la narrativa más literaria, que incluiría una descripción muy detallada de objetos y de personajes (avatares), así como *Cut-Scenes* (aquellas secuencias en las que los jugadores pierden el control del juego en favor de la recreación de atmósferas o avances en la intriga). Es un tipo de simulación en el que las reglas del juego permanecen estables, aunque los personajes y las configuraciones se modifiquen. En el polémico juego *Under Ash*<sup>9</sup>, un *FPS (First Person Shooter)* a favor del pueblo palestino ([www.underash.net](http://www.underash.net)), que salió como contrapartida al del ejército norteamericano *AA (America's Army. Army Game Project. <http://www.americasarmy.com> [diapos. 7])*<sup>10</sup>, el jugador se ve en la piel de un palestino que, en su lucha contra la opresión, debe ir aniquilando de distintas maneras al ejército israelí.
- b) Un nivel de simulación en el que, aunque el jugador pueda manipular de algún modo las reglas, como en *Grand Theft Auto. Vice City* (Rockstar Games. <http://www.rockstargames.com/vicecity>) [diapos. 8], este no es su objetivo fundamental. Recordemos también la polémica originada por este videojuego, en el que el jugador podía, para obtener más puntos y disfrutar de un mayor reconocimiento social, asesinar prostitutas, atropellándolas con su coche, y conseguir su dinero, después de haber mantenido una relación sexual con ellas.
- c) Un nivel de simulación en el que las reglas están muy marcadas con el fin de llegar a una meta (evoquemos nuevamente el término *ludus*). Estas reglas tienen que ver con lo que un autor (o equipo técnico) establece dentro de la simulación para que el jugador consiga ganar. Es el caso del ya clásico *Super Mario Bros* (Nintendo) [diapos. 9], en el que puedes divertirte mucho aunque no rescates a la princesa pero, para poder ganar y tener una recompensa personal, deberás cumplir ese objetivo.

8. La ejemplificación con videojuegos es nuevamente mía.

9. La continuación de este videojuego fue *Under Siege*.

10. Este juego fue producido por la Marina de los Estados Unidos y publicado por el Ejército. La compañía *Ubisoft* creó más tarde un videojuego similar titulado *America's Army: Rise of a Soldier (<http://www.riseofasoldier.com/us/>)*

d) Un cuarto nivel, que estaría ocupado por aquel tipo de juegos en los que existen reglas que indican cómo cambiar las pautas, una especie, por lo tanto, de *metarreglas*<sup>11</sup>.

Reconociendo la peculiaridad de los videojuegos con respecto a la narrativa literaria, mi postura coincide con la de Janet Murray y definiendo, por lo tanto, la posibilidad de estudiarlos dentro del ámbito académico literario y filológico, no sólo por su componente narrativo, mayor o menor según el tipo de videojuego, sino incluso por su componente lúdico. No olvidemos que, como manifiesta Johan Huizinga, el juego es un componente esencial de la literatura (1987: 26).

Tomando a Huizinga como punto de partida se puede afirmar que *narrativa digital* (sobre este concepto volveré más adelante para enfrentarlo al de *hipernarración*) y juego remiten a unos medios de conocimiento que permiten hacer y deshacer una realidad creada, descomponerla para acceder así al yo, pero también al otro<sup>12</sup>, creando un campo de actuación lúdico individualizado y cerrado en sí mismo. Ambos se fundamentan en una escapada de la realidad habitual, copian algo, buscando un embellecimiento de la realidad o rasgos de identidad física y moral, como sucederá en los MUDs.

Por otra parte, Gadamer, todo jugar exige siempre un *jugar-con* que implica la presencia de un alguien que acompañe con la mirada las acciones de los jugadores. De este modo, el deseo (que no persigue provecho material) de mover al espectador hacia la co-creación del texto es uno de los principios más importantes del teatro, pero también de la hiperficción y de la narrativa digital. En las narrativas digitales el público se vuelve consciente de su acto de lectura lúdica, de las elecciones (por eso es ergódica), de las manipulaciones a las que está sometido y el escenario se revela como un juego de estrategias dirigidas hacia él que asume la figura del espectador. El observador, por lo tanto, es un co-jugador y todo lo que se le ofrece (personajes [avatares],

11. Es muy curioso, con respecto a la simulación cómo, rompiendo fronteras morales y sociales, un jugador es capaz de asumir papeles que jamás llevaría a cabo en su vida real. Mis alumnos me han mencionado, por ejemplo, la posibilidad de utilizar los *Sims* para hacer masacres y ellos mismos me comentaban, con bastante asombro por mi parte, que quizá lo que resulte más molesto para un jugador no sea el hecho de matar prostitutas, por ejemplo, sino el asumir distintas ideologías, como puede ser para un político de izquierdas simular una ideología de derechas, o al contrario. Esta repulsa se hacía más grande todavía en el caso de formar parte de un bando determinado dentro de un juego centrado en la Guerra Civil española o en la Segunda Guerra mundial, donde los jugadores se sentían incapaces de realizar el proceso de inmersión.

12. Es muy necesario recordar esta idea para aplicarla más tarde a los *Muds* (*Multi User Dungeons/Domains/Dragons*), *Moos* (*Muds Oriented Object*) y *Mmorp* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*).

argumento, lenguaje, imagen, sonido), ha de ser percibido como un factor «altamente problemático». Los juegos, y los videojuegos, en fin, son como «actos rituales» en los que cada movimiento es como un giro argumental “que nos permite representar simbólicamente las estructuras que dan sentido a nuestras vidas” (Murray, 1997: 156).

Existen, a día de hoy, multitud de trabajos que trazan de manera exhaustiva la historia de los videojuegos. Todos coinciden en señalar los orígenes del videojuego en los años cincuenta<sup>13</sup>. Todos coinciden también en reconocer en *Doom* (ID Software, 1993) y en *Myst* (Cyan Company, 1993) el eje de cambio hacia el prestigio de los videojuegos. Los dos son considerados hoy en día como clásicos (*Doom* pertenecía al modelo *shoot'em up*) y ambos empezaron a utilizar el Cd-rom, que acabaron popularizando. A pesar de su uso todavía de las dos dimensiones, los dos videojuegos avivan el interés por el estudio de los juegos electrónicos, si bien este interés, desde un punto de vista teórico y crítico, ya había comenzado en los años ochenta. No podemos olvidar que 1993 fue un año crucial por la aparición de la *World Wide Web* y de la primera Escuela para la programación de videojuegos.

En el caso de *Myst*, uno de los juegos más estudiados junto con toda su saga (*Riven*, *Myst III: The Exile*, *Myst IV: Revelation*, *Myst V: End of Ages* y *URU*), los críticos han encontrado una serie de virtudes, quizá no tantas los jugadores, entre las que se halla su emparentamiento, en cierto modo, con la narrativa mítica de viaje. El espacio navegable del ordenador hace que sea particularmente apropiado para contar historias de viajes, relacionadas con los laberintos. Estableciendo un recorrido desde la oralidad hasta la virtualidad del ordenador, Murray indica cómo en este último la narrativa de viajes se centra en la navegación, la transición entre lugares diferentes, las llegadas y salidas, en cómo el héroe escapa del peligro en múltiples ocasiones aparen-

13. El primer videojuego data de 1958. Se trataba de un juego de tenis con gráficos muy simples [diapos. 10], realizado por Willy Higinbotham. En 1962, Steve Russell (MIT) crea *SpaceWar* y en 1966 Ralph Baer realiza el primer prototipo de consola para televisor. En los años 70, Nolan Bushnell crea *ComputerSpace*, un fracaso comercial que desembocará en *Pong*, de 1972, y en la futura compañía Atari (que significa ‘fracaso’ en el juego de Go). En 1979, surgen *Pac-Man* y *Space Invaders*. En 1989 aparece *Super Mario Bros* [diapos. 11], de Nintendo. Entre 1974 y 1983 ocurre el liderazgo de los juegos de Arcade: *Atari Football*, *Monaco Gp*, *Karate Champ*, *Battle Zone* (simulador). Aparecen así mismo las primeras aventuras conversacionales (*Text-based adventures*) como *Zork I-II*, que, aunque carecían de sonido y de gráficos, podían ser jugadas mediante impresoras. La primera aventura conversacional con gráficos para PC fue *Mystery House* (1980) [diapos. 12]. De 1983 a 1985 se produce una crisis en el terreno del videojuego frente al boom de la segunda mitad de los años 80 por medio de las consolas. No olvidemos *Tetris* (1987) [diapos. 13], que da inicio a los juegos de puzzles. La pantalla estática se sustituye por el scroll de pantalla y ya a principios de los noventa surgen las técnicas tridimensionales.

temente irresolubles, en un bombardeo continuo de superación de obstáculos. En el caso de *Myst*, el placer del jugador se intensifica precisamente al vincular la resolución de problemas con el proceso activo de la navegación.

*Myst* es un mundo dominado por los libros. Empezar el juego implica una apertura del libro original, que nos transporta a una isla aparentemente desértica. En el subespacio de la librería, uno de los primeros en surgir, descubrimos por vez primera la historia de Atrus, SIRRUS, Catherine, Achenar y de los habitantes de la Edad de piedra, siendo imprescindibles dos libros (uno rosa y otro azul), prisión de dos personajes diferentes, que se dirigen al espectador-jugador-lector de una manera entrecortada, de modo que resulta muy difícil entenderles. SIRRUS y Achenar, los hijos de Atrus y Catherine, nos piden que les vayamos llevando hojas azules y rosas para completar su libro y así poder descifrar lo que nos explican cada vez mejor. El viaje comienza en la biblioteca porque, para conseguir las hojas, tendremos que visitar mundos diferentes, a través de otros libros que son el punto de unión entre la isla y cuatro eras ocultas, situadas en otras cuatro nuevas esferas temporales. Es aquí donde la habilidad del jugador desempeñará un papel importante, puesto que para encontrar estos libros, el usuario tiene primeramente que descifrar una serie de códigos. El último libro nos transporta al mundo de *Myst* y allí los prisioneros nos cuentan dónde descubrir la última página para liberarlos.

El juego no se acompaña de ninguna instrucción (ninguno de sus continuadores lo hace). Comenzamos la experiencia con una breve introducción muy cinematográfica que intenta explicarnos por qué estamos situados en el mundo de *Myst*. Desde ahí, el desarrollo depende de nosotros y de nuestra capacidad de exploración. Muchos de los avances de *Myst* dependen, por ejemplo, de que el lector se dé cuenta de una determinada música en un momento preciso y de que sepa interpretarla. En varios de los mundos es necesario que el lector intente reproducir un esquema de sonidos (el sonido del mar o del agua) para conseguir desbloquear una serie de puertas<sup>14</sup>. En este sentido, *Myst* ha creado la noción de llave: el acceso no se alcanza mediante un objeto tangible, ni mediante una contraseña, sino mediante la reproducción en un teclado de ciertas notas. *Myst* llama la atención sobre la textualidad de cada medio. Y es que el uso del texto tradicional no es accidental, ya que los textos son formas arcaicas de escritura y, por tanto, fuente de verdad. Al igual que las hipernarraciones, aunque aquí en mucho menor grado, *Myst* se bifurca en tres cierres diferentes (para evitar el término *final*): aquel que

14. En *Fahrenheit* la reproducción de sonidos se efectúa siguiendo el modelo del juego *Simon*.

sigue el camino de Achenar, el de SIRRUS o el de Atrus. La elección ganadora pasa por encontrar a Atrus y llevar un objeto mágico que le liberará de su cautiverio. Pero, los cierres del juego en los que el jugador pierde son mucho más interesantes. Así el cierre en el que el jugador llega hasta el mago, pero olvida el objeto que le haría escapar, es más dramático, porque se enfada mucho con el jugador, y los finales más satisfactorios narrativamente son los dos en que el jugador pierde, ya que en ese final aparece un vídeo, como resultado de la decisión de rescatar a uno de los dos hermanos, y el hermano liberado se burlará del jugador y acabará por encerrarlo en la misma prisión en la que él se encontraba (cfr. Murray, 1997: 149-154).

A partir de los primeros estudios sobre videojuegos, otra de las grandes preocupaciones ha sido la de intentar establecer una clasificación genérica de los mismos. La forma más habitual de juego, el *agon* o enfrentamiento entre oponentes, es así mismo la forma narrativa más temprana. Uno de los géneros que más éxito sigue teniendo es el de las llamadas aventuras gráficas, al estilo de *The Longest Journey* (<http://www.longestjourney.com>, Funcom) [diapos. 14], *Runaway. A Road Adventure*. [diapos. 15] ([http://www.pendulostudios.com/runaway/eng\\_noticias.htm](http://www.pendulostudios.com/runaway/eng_noticias.htm), Pendulo Studios), *Dracula 2: The Last Sanctuary (Microids)*, *Syberia (Microids)*, *Fahrenheit* (denominado *Indigo Prophecy* en los Estados Unidos) (<http://www.atari.com/fahrenheit/>, Atari-Quantic Dream) [diapos. 16], o *Agon* (<http://www.agongame.com>) [diapos. 17] y sus continuadoras (*Episode 1: London Scene*, *Episode 2: Adventures in Lapland*, *Episode 3: Pirates of Madagascar* y el aún no publicado *The Lost Sword of Toledo*). En el caso de *The Longest Journey*<sup>15</sup>, al que se le criticó muchísimo que los personajes, descritos con mucha minuciosidad, hablen *por los codos*, dificultando el avance en la acción, April Ryan, adolescente de dieciocho años, con un pasado oscuro que al principio no conocemos, ha empezado una nueva vida en *Newport City*, una megapolis futurista. Su sueño es convertirse en una gran pintora, mientras que vive en una residencia con algunos amigos como Fiona<sup>16</sup>. Ryan se ve acuciada por una serie de pesadillas bastante reales, que le hacen pensar que quizá se esté volviendo loca, si bien todo cambia cuando entra en escena Corthés, un personaje algo extraño y excéntrico. No sabemos nada sobre su pasado, pero será el que le revele a April la verdad sobre esos sueños que la aturden: April es la elegida por una profecía muy antigua para poner orden en el caos que

15. Vid. la presentación realizada al respecto por Esther Navarro, diapos. 36-46.

16. Fiona es homosexual. Los videojuegos se han convertido hoy en día en objeto de análisis sobre sexualidad, género e identidad. Puede consultarse el libro *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos* (2004), coordinado por Enrique Javier Díez Gutiérrez.

hay entre dos mundos: Stark (dominado por la razón y la ciencia) y Arcadia (un mundo fantástico que se rige por la magia). El viaje de April la llevará por todo Stark, enfrentándose con una religión llamada «La vanguardia», infiltrándose en comisarías, encontrándose con amigos y enemigos y teniendo que descubrir los elementos que pongan orden entre estos dos mundos. Durante la aventura, la trama principal se diversifica en varios subepisodios, manteniendo el hilo de la historia.

Ragnar Tornsquit, creador de *The Longest*, afirma que una de sus mayores influencias ha sido Tolkien. Dentro del juego, April hace referencia en varias ocasiones al *Hobbit* y a *El Señor de los anillos*. En Arcadia, hay multitud de giros argumentales, personajes sorprendentes (el personaje que vive en el presente, pasado y futuro), escenas impactantes con nombres muy tolkienianos (las tierras del Norte, por ejemplo). El mundo de April está lleno de óxido y se ha comentado que, como en otros muchos videojuegos, los detalles de Newport recuerdan a *Blade Runner*. La aventura está cruzada por unos treinta y cinco vídeos (*Cut-Scenes*) y todos los personajes están realizados en 3D en tiempo real. En cuanto al sonido, se ha optado por incluir música sólo cuando resulta necesaria y su ausencia en algunos lugares (la mayoría) se ve recompensada por multitud de efectos sonoros (el viento, el mar, el bosque) muy bien integrados en el espacio y el tiempo<sup>17</sup>. *The Longest* es una aventura muy fácil de resolver y el bajo nivel de dificultad puede deberse a que todos los retos son lógicos; la mayoría de los puzzles se basa en la conversación, en la observación y la combinación de objetos entre sí y en la manipulación de máquinas (*click and point*) con palancas o figuras con símbolos (cf: Ron Sherma, en <http://aventura.unicity.es/longest.index.asp>).

En el camino recorrido por las aventuras gráficas, *Fahrenheit*, de Quantic-Dream (2005), supone un gran avance. Si bien comparte muchos de los elementos de las aventuras gráficas precedentes, las revitaliza a partir de nuevos recursos: la posibilidad de perder en el juego si no cumples los caminos prefijados, la posibilidad de ir trazando tu propio itinerario de actuación, como si de un hipertexto se tratase, la opción de elegir finales distintos, la cuantificación por parte del ordenador del tiempo empleado por el jugador en las respuestas a las preguntas que se efectúan, de modo que podrás perder morir si no aciertas la opción oportuna y te resta un tiempo límite para esco-

17. Los dobladores originales fueron Nicole Kidman, Morgan Freeman, John Goodman, o Chris Penn.

ger entre las demás, la calidad de los vídeos que se incluyen y principalmente el carácter intertextual y mixto de las mismas<sup>18</sup>.

Antes de llegar al examen más detallado del género de juegos que he elegido, los de rol en Red, partan o no de un CD inicial, como *Everquest* (Station.com-Sony. <http://eqplayers.station.sony.com/index.vm>) [diapos. 18], me gustaría centrarme en algunos de los componentes que considero cardinales en la esencia de los videojuegos. Se trata de una serie de constantes básicas que constituyen su poética: la inmersión, la abstracción, la interactividad o la acción. Del mismo modo, quiero efectuar una llamada de atención sobre la trascendencia de la imagen y del sonido.

La *inmersión* puede conseguirse en el videojuego de maneras muy diversas, pero quizá la que proporciona mejores resultados es la de la adopción de una perspectiva en primera persona, obligatoria, a veces, (*CSI*) y, otras veces, convertida en una posibilidad dentro del juego (*Uru*). La subjetividad de la primera persona permite asumir que te están ocurriendo a ti las cosas como jugadora. La focalización cambia cuando se acoge el modo en tercera persona y, de ser el centro del universo pasas a contemplarte como un pequeño punto en el cibermapa. En el modo en tercera persona, Järvinen propone utilizar el término «localización» como sustituto de «focalización» para aplicarlo a los videojuegos en donde el espacio se convierte en el recurso capital.

La inmersión, tal y como sostiene Alison McMahan (2003), que depende de la actividad y, por qué no, del compromiso ficcional del jugador, es la parte imprescindible del videojuego y su naturaleza *ergódica* se origina tanto en un nivel diegético, cuando el jugador se implica totalmente con la historia (*Engagement*) por medio de su personaje (avatar), como extradiegético, en el momento en el que el placer se centra en conseguir puntos, mejorar dentro del juego y fuera del juego, mediante la aceptación social por parte de otros jugadores.

Además de la importancia de la imagen y de la acción, Mark Wolf distingue cuatro ingredientes imprescindibles en un videojuego: a) Los elementos que indican la presencia (y este término es muy significativo) del jugador en el juego. Lo que Wolf denomina *The Player Carácter*; b) Los elementos que indican la conciencia-presencia del ordenador en el juego. Lo que Wolf califica como *Computer-controlled Characters*; c) Los objetos que pueden manipularse por los jugadores; d) El entorno que sirve como contextualización y que no puede manipularse.

18. A partir de *GameSpot* (<http://www.gamespot.com/>) o *Meristation* ([http://www.meristation.com/v3/GEN\\_portada.php](http://www.meristation.com/v3/GEN_portada.php)) podemos descargar algunas «demos» de los videojuegos.



Para Wolf, sin duda, el primero de los aspectos es el que más importancia tiene y lo subdivide en *Implied Player Characters* y *Surrogate-Based Player Characters*. Los personajes implícitos (*Implied*) no son visibles en la pantalla y sólo los cambios en los gráficos de información me advierten de lo que está haciendo el jugador. La visualidad y la interactividad dependen en estos personajes del propio control del jugador. Los *Surrogate Player* son aquellos objetos, o personajes secundarios, distintos del jugador que está manipulando el entorno.

Con respecto a la *abstracción*, Mark Wolf explica cómo los primeros videojuegos de los setenta se veían muy limitados visualmente por este recurso que, entonces, era visto como defecto de funcionamiento (*Pong*, sin ir más lejos). Lo que era defecto en los inicios del videojuego ha sido reconocido, sin embargo, como un componente intrínseco a su configuración:

Abstraction's role in the video game medium has changed over the years, from perceptual abstraction to conceptual abstraction, but it appears to be both a necessary and inevitable part of the video game-playing experience. Rather than try to avoid or sublimate abstraction, game design can usefully incorporate abstraction, resulting in new gaming experiences and game conventions. Just as a computer simulations and mathematical visualization have taken graphic design in directions other than photorealistic representation, abstraction can expand and explore the great potential that the video game medium has to offer (2003: 64).

La *interactividad* se constituye, junto con la simulación, en uno de los elementos más peculiares de los videojuegos, en relación con, por ejemplo, el cine. Andrew Darley (2000) ha determinado de manera muy precisa cuáles son esas distancias entre los dos campos. Para Darley (2000: 257), la interactividad en los juegos de ordenador se traduce en una especie de «albedrío relativo o regulado», para poder elegir entre una cantidad determinada de opciones. A pesar de esta participación activa, no se produce una «involucración semántica» al estilo de la que sí se produce en el cine:

El espacio para la lectura o la construcción de significados en el sentido tradicional se encuentra drásticamente reducido en los juegos de ordenador y en los paseos virtuales. En este sentido, puede decirse que los tan calumniados espectadores «pasivos» del cine clásico son mucho más activos que sus correlatos de las nuevas formas.

En los juegos de ordenador se produce un descentramiento de la narración en virtud de una mejora del componente espacial. La interactividad se hace sinónimo de jugabilidad. El jugador se involucra en una actividad (*Vid.* los

tipos de interactividad marcados por Marie Laure-Ryan)<sup>19</sup>, de un «micro-mundo» concreto, regido por unas reglas muy marcadas<sup>20</sup>.

También son elementos fundamentales de un videojuego el *algoritmo*, la *interfaz* y los *gráficos*. El *algoritmo* ocasiona el programa que controla los gráficos del videojuego, así como el comportamiento de los jugadores dentro del mismo; es el responsable de las reglas, la representación (la imagen y el sonido), las respuestas y de algunos elementos de impredecibilidad. La *interfaz* se halla en los límites entre el jugador y el videojuego en sí mismo y puede abarcar instrumentos como el teclado, el ratón, el *joystick*, la pantalla, los micrófonos y los altavoces, los elementos *gráficos* de la pantalla (cursores, botones, etc.) La interfaz supone realmente una unión entre el *input* y el *output*, entre el *hardware* y el *software* y entre el jugador y el material del juego.

Centrémonos ahora en la imagen y en el sonido. En el caso de la narrativa digital es necesario utilizar el término lector-espectador ya que entra en funcionamiento la imagen. La perspectiva visual, y constructivista, que Ernst Gombrich desarrolla en *La imagen y el ojo* (1981) apunta a un entendimiento de la percepción visual como un proceso casi experimental, del que se deriva un sistema de expectativas, sobre la base de las cuales se emiten hipótesis, seguidamente verificadas o invalidadas. Este sistema de expectativas es, a su vez, ampliamente informado por nuestro conocimiento previo del mundo y de las imágenes (*vid.* J. Aumont, 1992: 92). Pero, ¿cómo puede una imagen contener un relato?<sup>21</sup>

La imagen presenta un nivel mostrativo, que se encarna en el plano aislado, y un nivel narrativo, que se encontraría en la actividad del montaje de los planos entre sí. La distinción entre *mostración* y *narración* (*Showing* y *Telling* de Lubbock: 1947), indica que hay dos niveles de narratividad potenciales ligados a la imagen: el primero de la imagen única y el segundo de la secuencia de imágenes. La imagen narra ordenando sucesos representados, ya se haga esta representación según el modo de instantánea fotográfica, o según un modo más elaborado y más sintético.

19. *Vid.* así mismo mi reflexión sobre la clasificación de interactividad de Marie-Laure Ryan (Vilariño: 2004).

20. *Vid.* Anxo Abuín (2006).

21. Podríamos revisar los estudios sobre la imagen en el cine de Gaudreault para este tipo de narrativa digital, dadas, por otra parte, las intromisiones que cine y videojuegos efectúan continuamente. La relación tan estrecha entre los videojuegos y el cine fue reconocida ya desde *Cahiers du cinema* en 1990. Los videojuegos se emparentan también con el cine digital, el cine en Internet, la televisión, los *video clips* y las películas experimentales. En 2002, *Cahiers du cinema* dedicó un monográfico a los videojuegos.

Toda imagen narrativa, incluso toda imagen representativa, está marcada por los códigos de la narratividad, antes incluso de que esta narratividad se manifieste eventualmente por una secuenciación. Incluso, las imágenes fijas (tan frecuentes en los primeros videojuegos) remiten a un antes y a un después (un fuera de tiempo, un fuera de campo temporal).

La representación del espacio y del tiempo en la imagen es, pues, la mayoría de las veces, una operación determinada por una intención más global, de orden narrativo: se intenta representar un espacio y un tiempo diégeticos y el trabajo de la representación está en la transformación de un fragmento de diégesis en imagen. No existe, por tanto, imagen puramente icónica, pues para ser plenamente comprendida exige el dominio del lenguaje verbal. El problema es, pues, comparar la manera en que la imagen y el lenguaje transmiten las informaciones, y en las que son respectivamente comprendidos. Si la imagen contiene sentido, debe ser leída por su destinatario, por su espectador.

Si nos ayudamos de la semiología comprobamos que la imagen tiene distintos niveles de codificación, ya sean determinados por el contexto social, por la analogía con otros códigos, o por la percepción. El dominio de estos códigos será desigual por parte de los sujetos y por su situación histórica en la línea más clara de las Escuelas de la recepción. Recordemos, desde un punto de vista diferente, el iconológico de la Escuela alemana, que la imagen, como cualquier gesto, tiene diferentes significaciones. En efecto, Erwin Panofsky, y E. H. Gombrich, de nuevo, proponen que en toda imagen existe una significación primaria o natural, una significación secundaria o convencional y una significación intrínseca o esencial. La lectura de las imágenes de los videojuegos se efectuará siguiendo el mismo esquema:

-El motivo primario o natural: el de la denotación (lo que Panofsky llama el estadio preiconográfico).

-El motivo secundario o convencional: el que se comprende poniendo en relación elementos de la representación con temas o conceptos. Es el estadio iconográfico que supone el conocimiento de los códigos tradicionales.

En la mayor parte de los hipertextos se observa una suma ineludible de texto e imagen (*Patchwork Girl*, -de Shelley Jackson- [ver diapos. 19 **Narrativa**], *Forward anywhere* -de Judy Malloy- [diapos. 19], *Lust* -de Mary-Kim Arnold-, *I have said nothing* -de Jane Yellowlees Douglas-) [diapos. 20], mientras que la música, por ejemplo, queda relegada a un plano accesorio (*Califia* -de M.D. Coverley-) [ver diapos. 7 **Retórica**] o a un estado de mayor sofisticación (*Of Day, Of Night* -de Megan Heyward-). Sin embargo, en los juegos interactivos, la música y la imagen desempeñan un

papel primordial, constituyen una fuente de información y de conocimiento, en el mismo nivel que los demás códigos textuales.

Para Francesca Chiocci (<http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/music1.html>) la música, y la imagen, diría yo, en un nivel semiótico, trabajan como una metalengua que le proporciona una cierta identidad al producto del que forman parte, del mismo modo que el entorno gráfico. Puede ser un modelo, asimismo, para establecer un pacto con el lector. Su horizonte de expectativas se sitúa claramente en el hecho de que el consumidor se encontrará con un *algo* multimedia. La música puede subrayar, por ejemplo ciertos momentos de la acción. En un nivel sintáctico, la música llega a convertirse en un elemento de espacialización, ya que engendra entornos muy resonantes y llega a ser un modelo para determinar la estructura. En un nivel pragmático, por último, la música puede servir como una guía para el «lector errante», indicando similitudes u oposiciones entre secciones diferentes. De este modo, el lector puede reconstruir en su mente una especie de mapa semántico. La música y el sonido se utilizan, por tanto, para enriquecer y favorecer la interconexión con el producto.

De todas estas características podemos deducir una diferencia entre las hipernarraciones y la narrativa digital. La *interactividad* es un rasgo fundamental de las primeras, como ya sabemos. Han sido creadas por autores individuales (Michael Joyce, Shelley Jackson, M. D. Coverley, Stuart Moulthrop, Robert Kendall, Yellowlees Douglas) que han concebido personajes, argumentos de un modo muy similar a como lo hicieron Henry James o James Joyce. La interactividad del lector obliga a replantearse la noción de autor, tal y como hemos señalado. Por su parte, la narrativa digital es el resultado siempre de una creación en equipo, de intermediarios que van desde los que proporcionan las ideas a los que diseñan los gráficos o el sonido, hasta los *Beta Testers*, que tantean las posibilidades de éxito o fracaso de un videojuego. Su interactividad se relaciona más con el elemento lúdico que con el narrativo. Mientras la hiperficción narrativa sigue la trayectoria de la llamada novela de vanguardia, caracterizada por el uso de múltiples perspectivas y voces, episodios unidos por lógica asociativa, por la memoria y por el rechazo de lo convencional, la narrativa digital adopta normalmente la forma de la de aventuras, de fantasía, misterio y ciencia ficción. La mayoría de las narrativas digitales comienza con una escena o secuencia que establece al mismo tiempo la identidad del usuario como una parte de la intriga o búsqueda y los parámetros para el desarrollo del argumento. La mayoría de los hipertextos de ficción no tienen, sin embargo, un comienzo único y singular. Se inician con un mundo de posibilidades múltiples (*Victory Garden*, de S. Moulthrop) [ver diapos. 16 **Narrativa**]. A pesar de sus diferencias, ambas se

sitúan todavía en lo que Elisabeth Einsenstein (1994) ha calificado de «Etapa de incunables».

#### MUDs, MOOs y MMORPGs

*Multi User Dimensions*<sup>22</sup>, *Mud Oriented Objects* y *Massively MultiPlayer On line Rol-Playing Games*<sup>23</sup> ofrecen un ejemplo de cómo los videojuegos han obtenido igualmente una base hipertextual (HTML), sirviéndose de los elementos de los juegos electrónicos, al mismo tiempo que de las ventajas de la *World Wide Web*. Todos ellos se enclavan en el ejercicio posmoderno de poder manipular nuestras personas y multiplicarlas de manera indefinida, creando una especie de «hiperidentidades», tal y como ha revelado Miroslaw Filiciak (2003: 96-97):

Within us are contradictory identities, pulling in different directions, so that our identifications are continually being shifted about. If we feel that we have a unified identity from birth to death, it is only because we construct a comforting story or 'narrative of the self' about ourselves. Therefore, identity can be described as a rhizome. The rhizome model stands in opposition to the model of «the tree», which symbolizes hierarchical structures, extreme stratification, and linear thinking. The rhizome is a labyrinth, a centerless universe that rejects any form of hierarchy and centralization while tending toward anarchy. It is the perfect metaphor to describe the user of electronic media; we cannot talk anymore about a single identity that produces temporary identities subordinate to itself. Thus, in the era of electronic media we should rather talk about hyperidentity, which is related to identity as a hypertext to a text.

Espen Aarseth, que se ha ocupado en varias ocasiones de los Muds, reivindica el fuerte poder literario de los mismos, teniendo en cuenta que su poder lúdico se reduce, puesto que no existen reglas de juego inmanentes que regulen el comportamiento lingüístico y social de sus participantes. Los Muds, y por extensión los Moos y MMorpg, son mundos sociales de realidad virtual, basados fundamentalmente en la escritura:

22. El primer MUD fue creado por dos estudiantes de la Universidad de Essex en 1979 (Roy Trubshaw y Richard Bartle). Se conserva como *British Legends*. Para una historia de los Muds hasta los años noventa, *vid.* Aarseth, 1997: 149-152. Otro de los Muds iniciales se denominó *Caos*. *Vid.* Jacques Leslie, Amy S. Bruckman, Allucqère Rosanne Stone, Lisa Nakamura, Julian Dibbell. Todos en Víctor J. Vitanza (1998).

23. Puede verse el análisis de Susana Pajares Tosca, titulado «Role-Playing Environments. *Vampire: The Masquerade. Redemption*». En *Computer Games and Digital Textualities*, 2001.

And yet, MUDs are textual phenomena, based entirely on the activity of writing in an aesthetic, typically pleasure-driven mode. This makes them valuable to those interested in the development of new literary aesthetics and to those who want to study the conditions of written communication in the age of computers and telematics (Aarseth, 1997: 146).

Aarseth interpreta entonces los Muds como textos que nos permiten salir de la tiranía del autor, de la letra impresa y de la industria de la publicación mediante elementos vanguardistas que superan para él al hipertexto.

Los Muds, Moos y Mmorpg tienen su antecedente en los juegos de rol en vivo (*Live-Action-Rol-Playing*, LARP<sup>24</sup>) [diapos. 21], una de las formas más activas de implicación de la audiencia, en la que los jugadores interpretan a personajes basados en los de las historias originales de dragones y mazmorras, que empezaron en los años setenta, y juegan en el mismo universo ficticio de este mundo de juegos infantil. Algunos de los juegos de rol en vivo se centran en peleas o emboscadas, otros en negociaciones políticas, junto con las improvisaciones de escenas dramáticas. Los jugadores de los juegos de rol son al mismo tiempo actores y audiencia de sus otros compañeros.

Como continuación de los LARP, y con ayuda de la *World Wide Web*, todos los tipos de Muds han permitido que jugadores distantes físicamente compartan un espacio virtual donde pueden charlar unos con otros, tecleando en tiempo real. Los Muds, y también los Mmorpg, son campos narrativos gigantescos en los que cientos de jugadores desempeñan diferentes papeles para construir los distintos episodios; por eso el Mud es habitado y no leído, por lo que el jugador debe sumergirse en el espacio imaginario que representa para intentar modificarlo y abarcarlo<sup>25</sup>. Para Janet Murray (1997: 138) el ordenador nos proporciona un nuevo escenario para el teatro participativo a partir de los Muds:

Estamos aprendiendo poco a poco a hacer lo que hacen los actores: a representar emociones auténticas que sabemos que no son «reales». Cuanto más persuasiva sea la representación sensorial del espacio digital, más presentes nos sentiremos en el mundo virtual, y por tanto seremos capaces de realizar muchas más acciones. La facilidad con la que los jugadores de MUD y LARP adoptan personajes sugiere que hay una audiencia creciente capaz de representar otros papeles. Poco a poco nos estamos convirtiendo en un grupo de teatro mundial, en el que se pueden adoptar papeles en historias participativas cada vez más complejas. Estamos empezando a descubrir las

24. Podemos entrar en la *Live Action Role Playing Association* (LARPA), a través de la página <http://www.larpaweb.net>.

25. Para un estudio de los Moos como variante de los Muds, puede verse David Bennahum, (1994).

convenciones participativas que definirán la cuarta pared del teatro virtual: los gestos expresivos que enriquecerán y preservarán el encantamiento de la inmersión.

También Ragnhild Tronstad defiende la teatralidad de los Muds (2001):

When playing a MUD, all we see is writing. What I call rooms, objects and beings are written representations of rooms, objects and beings. How can a non representational performance concept possibly be useful in describing that? To understand this, we must make a division between player and character, real world and MUD world. I the player live in the 'real world', thus all I see in the MUD is theatre: it doesn't affect me other than emotionally. My character, on the other hand, lives within theatrical space. For him, it is the MUD space that constitutes reality. I, the player, although not physically affected by the rules of MUD, still have to follow them if I want to be with my character

Ha sido Sherry Turkle la que ha desarrollado de manera sistemática una aproximación a los juegos de rol en Red, dividiéndolos en dos subgrupos. Los que derivan de forma directa de los de «dragones y mazmorras», creados alrededor de mundos mágicos de fantasía («*hack and slay*»). Su objetivo es el de obtener experiencia matando monstruos y dragones, encontrando monedas, amuletos u otros tesoros. Pero el subtipo más interesante es el que Turkle denomina *Social Muds*, en los que el objetivo es interactuar con otros jugadores y, en algunos Muds, es más frecuente en los Moos, ayudar a construir un mundo virtual, a partir de la creación de una ciberarquitectura. La construcción en un Mud se configura como un proceso a medio camino entre la escritura de ficción y la programación informática. En cuanto a la construcción, por último, hay Muds en los que todos los jugadores-habitantes pueden participar y otros en los que el privilegio es del *Master* o de los magos.

En los *Social Muds* las palabras que escriben las diferentes personas del mundo aparecen en la pantalla de cada participante, según los jugadores improvisan escenas en conjunto y colectivamente se imaginan mundos ficticios. En palabras Gonzalo Abril, “los participantes crean conjuntamente espacios virtuales, rompen con las fronteras entre las artes y reducen el control de un «autor» particular. La destreza se desarrolla ahora por la familiaridad y placer más que, como ocurría en las competencias autoriales tradicionales, por un largo, gramaticalizado y frecuentemente ascético aprendizaje” (1998: 73).

Esta nueva forma de placer narrativo adulto supone la escritura de historias en colaboración, mezcla de narratividad y teatralidad, de ahí que la sociología se constituya en un campo de actuación fantástico para su estudio.

Los Muds, además, tienen mucho en común con el psicodrama y plantean muchas preguntas desde un punto de vista psicológico. En una subversión de la identidad, los Muds implican anonimidad, multiplicidad, heterogeneidad y fragmentación; coexisten Tolkien con Madonna y con Gibson en la mejor línea posmoderna; la idea de lo múltiple y lo descentrado crece hasta el límite porque: “When each player can create many characters and participate in many games, the self is not only decentered but multiplied without limit” (Turkle, 1997: 185).

En los Muds el ordenador hace de intermediario entre unos personajes que jamás compartirán su apariencia real, sino únicamente su actividad ficticia. Para poder entrar en el Mud es necesario asumir un papel, un rol, escoger un sexo y una descripción física, y, quizá, también una serie de atributos y habilidades representadas numéricamente (poderes mágicos=10...). En los mundos Muds, los jugadores suelen mantener el mismo personaje durante largos períodos de tiempo, de manera que irán acumulando puntos de experiencia, matando troles, encontrando tesoros o aprendiendo a pilotar una nave espacial. Los Muds son macromundos, megamundos que continúan durante meses o años, provocando una gran adicción entre sus consumidores<sup>26</sup>.

Hay Muds que se centran en un mundo narrativo concreto, como, por ejemplo, el mundo de *El Señor de los anillos* de Tolkien, o el mundo narrativo de Lovecraft. El papel que desempeñan los jugadores es una combinación de fantasía personal y convenciones aceptadas. En los Muds puedes, además, revisar y modificar las características de tu personaje las veces que quieras y mediante el comando *@Morph* convertirte en alguien diferente.

En principio, no hay un guión preestablecido, por lo que hay que estar renegociando continuamente entre unos y otros para conseguir cierta verosimilitud. En los Muds se han creado, al igual que en los juegos de rol, convenciones sociales y teatrales y todos ellos se organizan alrededor de la metáfora espacial. Cuando entras por vez primera en un Mud, como en *LambdaMoo* (<http://www.lambdamoo.info>), uno de los más populares, te encuentras lo siguiente:

“The Coat Closet. The closet is a dark, cramped space. It appears to be very crowded in here... [...] There's a new edition of the newspaper. Type «news» to see it”

Si tecleas *Out* te conduce directamente a la sala de estar.

“The living room. It is a very bright, open and airy here, with large plate-glass windows looking southward over the pool to the gardens beyond”

26. Turkle ha hablado de jugadores que se mantienen enganchados al ordenador durante seis horas al día y ochenta horas a la semana.

A la descripción le sigue una larga lista de objetos y personajes contemporáneos en la sala de estar y puedes examinarlos y probarlos o mostrarte a los personajes<sup>27</sup>.

A veces, por tanto, sólo hace falta ir a una habitación para significar cualquier cosa (como ocurre en teatro). No suele haber un director de juego ya que el programa de ordenador sirve como narrador de la historia, publicando el diálogo de los personajes en la pantalla y anunciando quién entra y quién sale, haciendo descripciones y narrando algunos hechos.

Los jugadores virtuales de Muds conversan los unos con los otros, expresan emociones, intercambian gestos, pierden y ganan dinero virtual, y suben y bajan en su estatus social, pudiendo hasta morir. Para expresar sentimientos se hace uso de los populares *emoticones* (*smileys*), como sucede con la comunicación por móviles o por *chat*<sup>28</sup>, que sustituyen a las expresiones faciales y a los gestos: ':-)' indica, por ejemplo, una cara sonriente y ':-(('una cara triste, '.)>=' la propia sonrisa de uno, ':(('llorar, etc.<sup>29</sup> Se trata de una escritura ubicada entre la escritura impresa y la oralidad, tal y como evidencian las onomatopeyas, los errores de sintaxis, gramática u ortografía y la actitud relajada frente a algunas frases.

Entre los mundos virtuales más conocidos se encuentra *AlphaWorld* ([www.activeworlds.com/worlds/alphaworld](http://www.activeworlds.com/worlds/alphaworld)), *The Palace* ([www.thepalace.com](http://www.thepalace.com)) y *Cyber Town* ([www.cybertown.com](http://www.cybertown.com)) [diapos. 22]. Para visitar estos mundos virtuales se necesita un programa específico que hay que descargar de Internet, pero que ya te ofrece el mismo juego. En *AlphaWorld*, por ejemplo, se pueden construir todo tipo de objetos y de edificios en un espacio equivalente al tamaño de California. Existen más de cien tiendas en las que se pueden comprar todo tipo de artículos. Además de los mencionados he hecho una búsqueda por los siguientes Muds y Mmorpg: *Petria* ([www.petria.wolffpaw.net](http://www.petria.wolffpaw.net)), *Medina* ([www.nescafib.upc.es/](http://www.nescafib.upc.es/)), *Phantasiën II* ([www.phantasiën.net](http://www.phantasiën.net)) [diapos. 23], *Demon* ([www.dsl.upc.es/demon](http://www.dsl.upc.es/demon)), *Balzhur* ([www.balzhur.org](http://www.balzhur.org)) [diapos. 24], *Concha* ([www.concha.genesismuds.com](http://www.concha.genesismuds.com)), *Reinos de leyenda* (<http://pusa.uv.es/rl/>), *Simauria* ([www.simauria.org](http://www.simauria.org)), *Shacramud* ([www.schacra.mud.cl](http://www.schacra.mud.cl)), *Mundos perdidos* ([www.geocities.com/mundos-perdidos/HTML/Recibidor.html](http://www.geocities.com/mundos-perdidos/HTML/Recibidor.html)), *Dune Mush 3* ([www.dune3.net](http://www.dune3.net)), basado en las historias de ciencia ficción de Frank Herbert, *TinyMud* (ya desaparecido. De 1989 a 1990), *DragonMud* (<http://dragonmud.org/>)

27. Vid. Lisbeth Klastrup (2001).

28. Cada Mud destina una IRC (*Internet Relay Chat*) para comunicaciones entre jugadores.

29. Vid. Victor J. Vitanza (1998). «Appendix A/CyberReader».

[diapos. 25] o, por supuesto, *Ultima Online* (<http://www.uo.com/>), que supone la aplicación a Internet de los juegos de rol publicados por *Origin*.

#### ANEXO

Como complemento de este artículo presento dos análisis que Roberto Pascual [diapos. 27-35] y Esther Navarro [diapos. 36-46] realizaron dentro del curso de doctorado titulado «Literatura, cine y cultura digital», dirigido por los profesores Ángel Abuín González, Susana Pajares Tosca y yo misma en el curso 2004/2005. Susana Pajares proponía a los estudiantes el siguiente modelo básico de análisis de juegos de ordenador, aplicable a todos los géneros de videojuegos. Se trata de un modelo que la profesora Pajares utiliza en sus cursos iniciales de juegos en la ITU (Universidad IT de Copenhague). La propuesta consistía en responder al cuestionario, buscando algunas imágenes (*screenshots*) del juego, insistiendo en el componente narrativo, y concretando el análisis en una presentación *powerpoint*. Los análisis escogidos responden a dos videojuegos que han sido comentados en mi artículo: el tercer volumen de la saga *Myst* (*Myst III: The Exile*) y *The Longest Journey*.

«Cuestionario. Guía para análisis de juegos de ordenador» (por Susana Pajares Tosca)

Género. ¿A qué género crees que pertenece el juego y por qué? ¿Qué elementos del juego revelan su género? ¿Qué convenciones utiliza? ¿Las sigue al pie de la letra o las renueva?

Tiempo. ¿Es tiempo real? ¿Turnos? ¿Acelerado?

Criterios de éxito. ¿Qué hay que hacer para ganar y cómo se presenta al jugador? Implícito/de interpretación abierta /explícito/*subquests*.

Criterios de fallo. ¿Cómo se «pierde» en el juego?

Variación. ¿Es el juego todo uno o hay distintos niveles? ¿Es el mundo coherente?

Narrativa. ¿Dónde se presenta (manual / cut-scenes / directamente en el juego...)? Haz un breve resumen de la narrativa y reflexiona sobre las características específicas de las historias que presentan los videojuegos a partir de la que te haya tocado.

El jugador. ¿Cuál es la misión del jugador? ¿Tiene posibilidad de influir en el mundo del juego? ¿Hay alguna diferencia entre lo que presenta la caja del juego y las *cut-scenes* y lo que puede hacerse de verdad?

Gameplay. ¿Cómo se mantiene al jugador interesado? ¿Hay opciones interesantes? ¿Cómo se evita el aburrimiento o la frustración? (Y si no se evitan, cuenta cómo).

Gráficos, sonido, interfaz. Describe el mundo del juego gráficamente (bidimensional, tridimensional, qué tipo de escenarios, qué estilo: realista, estilizado, de dibujo animado, etc.).

Describe los sonidos y la música, ¿tienen alguna función en relación con el *gameplay* o sólo con la ambientación?

Interfaz: ¿Cómo se le facilita al jugador la acción en el juego? ¿Cómo entiende el juego? ¿Es fácil operar el interfaz de juego? Describe el interfaz, por ejemplo si se usan las teclas, el ratón, etc. Si se maneja un avatar, si hay un menú, si la vista es en primera o tercera persona, etc.

Curva de aprendizaje. ¿Es un juego fácil? ¿Cuánto tardaste en familiarizarte con el interfaz? ¿Dónde están las dificultades del juego?

Volver a jugar. ¿Se puede volver a jugar el juego una y otra vez o hay una sola forma de jugarlo? Si hay variación, explica en qué consiste (por ejemplo niveles, combinación de elementos, etc.).

Multiplayer. ¿Está el juego diseñado para promover algún tipo de interacción social?

Valoración. ¿Qué obtienes tú de este juego? ¿Qué clase de entretenimiento y disfrute ofrece? ¿Tiene éxito? ¿Es una experiencia interesante? ¿Por qué o por qué no? ¿Se podría en tu opinión cambiar algo para mejorar este juego?

Los alumnos debían leer además una serie de textos, que en la bibliografía que sigue se señalan con un asterisco.

¿Psicoterapia o adicción? (Turkle, 1997: 196). El último objetivo de los Muds, y de los videojuego, es, en fin, el de representar todas las actividades de la vida real y la ficción dentro de su mundo virtual. Se trata de configurar una nueva vida que se simultanea de manera paralela con la tuya propia, que queda en *Stand by* en el momento en que te sumerges en el espacio que recrean; se construye una conexión entre los que realmente eres, tu *Real Life* (RL), tu vida verdadera y tu *Virtual Life* (VL), dedicada a lo que pretendes o te gustaría ser<sup>30</sup>. En definitiva, el papel constructivo es la forma más avanzada de actuación narrativa que permite la posibilidad de edificar entidades con determinado comportamiento autónomo.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABUÍN GONZÁLEZ, Anxo. (2006). *Escenarios del caos. Entre la Performance y la hipertextualidad electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore y Londres: The John Hopkins University Press.
- AUMONT, Jacques (1990). *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.

30. Sobre la adopción de identidades en el Mud, *Vid.* Frank Schap (2001).

- BENNAHUM, David (1994). «Fly me to the MOO: Adventures in Textual Reality». En *Lingua Franca*, vol. 4, nº 4 (junio de 1994), 1: 22-36.
- ABRIL, Gonzalo (1998). «Sujetos, interfaces, texturas». En *La revolución digital. Individuo y colectividad en el ciberespacio. Revista de Occidente*, nº 206 (junio): 59-76.
- BRUCKMAN, Amy S. (1998). «Gender Swapping on the Internet». En Víctor J Vitanza, *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman, 418-426.
- CALVO, A. M. (1996). «Videojuegos: del juego al medio didáctico». En J. Salinas (coord.), *Edutec 95. Redes de comunicación, redes de aprendizaje*. Mallorca: Servicio de publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares, 331-340.
- CAILLOIS, Roger (1958). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. París: Nrf Gallimard.
- CAILLOIS, Roger (1979). *Man, Play and Games*. Nueva York: Schoecken Books.
- CHIOCCI, Francesca, «Music in Hypertexts. Toward a Real Media Integration». En <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/music1.html>
- DARLEY, Andrew (2000). *Visual Digital Cultura*. Londres: Routledge. (cit. trad. cast. Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002).
- DIBBELL, Julian (1998). «A Rape in Cyberspace». En Víctor J. Vitanza, *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman, 454-473.
- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/Instituto de la mujer.
- EINSENSTEIN, Elisabeth (1979). *The Printing Press as an agent of Change*. Cambridge: Cambridge University Press (trad. cast. *La revolución de la imprenta en la edad moderna europea*. Madrid: Akal, 1994).
- ESTALLO, J.A. (1993). *Videojuegos. Efectos sobre el comportamiento*. Barcelona: Institut Psiquiàtric.
- ETXEBERRÍA, Félix (2000). *La educación en telépolis*. San Sebastián: Ibaeta Pedagogía.
- ETXEBERRÍA, Félix (2001). «Enganchados a los videojuegos». En *Comunicación y pedagogía* (enero-febrero).
- FILICIAK, Miroslaw (2003). «Hyperidentities. Postmodern identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games». En Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*. Nueva York y Londres: Routledge, 887-102.
- FRASCA, Gonzalo (1999). «Ludologia kohtaa narratologian». En *Parnasso* 3: 365-371 (cit. trad. cast. Mark J. P. Wolf y Bernard Perron «Ludología versus narratología». *The Video Game Theory Reader*: 221 y ss.).
- GOMBRICH, Ernest (1982). *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation* (traducción cast. *La imagen y el ojo*. Madrid: Debate, 2002).
- HUIZINGA, Johan (1987). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

- KLASTRUP, Lisbeth (2001). «Adventures in StoryMoo-online textuality in play». En *Computer Games and Digital Textualities*.
- \*JUUL, Jesper (2001). «Computer games Telling Stories? A brief note on computer games and narratives». En *Computer game studies*, vol. 1 issue 1. Julio de 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- LE DIBERDER, Frédéric (1998). *L'Univers de Jeux Vidéo*. París: La Découverte/Syros.
- LESLIE, Jacques (1998). «MUDroom». En Víctor J. Vitanza, *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman, 406-418.
- NAKAMURA, Lisa (1998). «Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet». En Víctor J. Vitanza, *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman, 442-454.
- MCMAHAN, Alison (2003). «Immersion, Engagement, and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games». En Mark J. P. Wolf y Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*. Nueva York y Londres: Routledge: 67-86.
- MURRAY, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press (trad. cast. Susana Pajares Tosca, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999).
- RYAN, Marie-Laure (1999). «Cyberespace, Virtuality and the Text». En Marie-Laure Ryan (ed.). *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 78-107.
- SCHAAP, Frank (2001). «The Social Life of the Game. An alternative approach to the MUD as an «identity workshop»». En *Computer Games and Digital Textualities*.
- \*SMITH, Jonas Heide (2002). «The Road not Taken—The How's and Why's of Interactive Fiction». En *Game Research*. En [http://www.game-research.com/art\\_computer\\_game\\_research.asp](http://www.game-research.com/art_computer_game_research.asp)
- STONE, Allucqère Rosanne (1998). «In Novel Conditions: The Cross-Dressing Psychiatrist». En Víctor J. Vitanza, *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman.
- TOSCA, Susana P. (2001). «Role-Playing in multiplayer Environments. *Vampire: The Masquerade. Redemption*». En *Computer Games and Digital Textualities*.
- TRONSTAD, Ragnhild (2001). «MudPerformance and Theatrically». En *Computer Games and Digital Textualities*.
- \*TOSCA, Susana P. (2003). «Reading Resident Evil: Code Veronica X». En *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. RMIT: Melbourne, Australia, mayo 19-23, 2003. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Tosca.pdf>
- \*TOSCA, Susana Pajares (2003). «The Quest Problem in Computer games». En *Proceedings of TIDSE 2003*, Darmstadt, Alemania, marzo de 2003. <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>

- \*TOSCA, Susana (2005). «Implanted memories or the illusion of free action». (en prensa). En Brooker, Will (ed). *The Blade Runner Experience*. Londres: Wallflower Press.
- TURKLE, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- VALLEUR, Marc y Jean-Claude MATYSIAK (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XXI. Sexo, pasión y videojuegos*. Barcelona: Paidós (trad. del francés por Santiago Nudelman. *Sexe, Passion et jeux vidéo*. París: Flammarion).
- VILARIÑO Picos, M<sup>a</sup>. Teresa (2004). «Literatura e novas tecnoloxías». En Arturo Casas (coord.). *Elementos de crítica literaria*. Vigo: Xerais: 615-650.
- VITANZA, Víctor J. (1998). *CyberReader*. Nueva York et al.: Longman.