



Universidad
Carlos III de Madrid

TESIS DOCTORAL

Los videojuegos como mundos ludoficcionales Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación

Autor:

Antonio José Planells de la Maza

Directora:

Alejandra Walzer Moskovic

DEPARTAMENTO DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Getafe, Enero de 2013

TESIS DOCTORAL

Los videojuegos como mundos ludoficcionales

Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación

Autor: Antonio José Planells de la Maza

Directora: Alejandra Walzer Moskovic

Firma del Tribunal Calificador:

Firma:

Presidente:

Vocal:

Secretario:

Calificación:

Getafe, a de de

Agradecimientos

Soy consciente de que este es el capítulo de la tesis más difícil de escribir en el momento en el que los sentimientos desbordan la frialdad de las palabras. El largo camino hasta su conclusión discurre por un país en el que la mediocridad y el miedo se han apoderado de las ideas, la cultura y la dignidad para convertirlas en meras marionetas de un sistema fallido.

Por ello, considero que ahora es más importante que nunca agradecer el apoyo y cariño de un grupo de personas maravillosas que han sido esenciales para concebir esta investigación.

De este modo, agradezco,

A mi incansable directora de tesis, la profesora Alejandra Walzer, por su comprensión, sus detalladas lecturas y recomendaciones y su calidad humanística. Su interés por el conocimiento más allá del determinismo de las disciplinas la honra como persona y como académica.

Al profesor Javier López Izquierdo por haber creído en mí desde la época de la licenciatura, por su amistad y por sus sabios consejos en el siempre pantanoso campo de la Narratología.

A los profesores Pablo del Río y Amelia Álvarez por haberme mostrado la importancia de la cultura, el rigor y la ética profesional en el seno de una organización tan relevante como es la universidad.

A los profesores Fernando Broncano y Carlos Thiebaut por su perspectiva constructiva e interdisciplinar en torno a los principales conceptos filosóficos presentes en esta tesis doctoral.

A mis compañeros del departamento y profesores Juan Ignacio Gallego, Elena Galán, Jose Ángel Esteban, Xose Prieto y Eva Herrero por su apoyo, comprensión y empatía.

A los profesores Alfonso Cuadrado y Salvador Gómez, excelentes investigadores, mejores amigos y entusiastas cofundadores de la Asociación Española de Investigadores de Videojuegos (ASEIV).

A Tim Wall, Nick Webber, Jez Collins y Annette Cooper de la Birmingham City University (BCU) por su trato humano y por el interés mostrado en mis investigaciones. La tipografía Baskerville utilizada en esta tesis les rinde un particular homenaje.

A mis amigos de Barcelona (Berni, Berta, Cristian, Diana y Jaume, Jordi, Marin, Miguel y Marta, Susi, Tauste e Inma) y Madrid (Iker, Carlos, Jose, Eva, Gabi y los profesores Francisco Javier Donaire y Maria José Pérez) por estar siempre ahí, ya sea en la distancia o en la cercanía, y por compartir algunos de los momentos más importantes de mi vida.

A mi abuela, a mi madre y a mi hermana, verdaderas luchadoras del día a día que no pierden nunca la sonrisa en sus labios. Por su amor y constantes esfuerzos.

A mi familia política o, mejor dicho, a mi verdadera familia en Madrid, por su cariño, su amabilidad y por conseguir hacer que me sienta como en casa.

Y, finalmente, mi eterna gratitud a Esther, maquetadora de la presente tesis y excepcional compañera de viaje en estos extraños tiempos. Ella me enseñó hace ya seis años que quien no arriesga no gana. Pero, por encima de todo, fue ella quien me demostró que no se ve bien sino con el corazón.

Índice de contenido

Índice de Figuras	13
Índice de Tablas	15
Resumen	17
Abstract	18
1. INTRODUCCIÓN	19
2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	27
2.1. Enfoque general y aportaciones interdisciplinarias	29
2.2. Principales problemas	33
2.3. Preguntas de la investigación	36
2.4. Objetivos generales y específicos de la investigación	37
2.5. Objeto de estudio: la ambigua noción de juego en el marco de los Game Studies	38
2.6. Criterios metodológicos y estructura del trabajo	41
3. ANTECEDENTES. LA APLICACIÓN DE LA TEORÍA DE LOS MUNDOS POSIBLES AL ANÁLISIS DE VIDEOJUEGOS	43
4. MARCO TEÓRICO. MUNDO, POSIBILIDAD Y NECESIDAD	51
4.1. La noción filosófica de lo posible	58
4.1.1. Las concepciones filosóficas de los mundos posibles	58
4.1.1.1. El posibilismo o lo posible frente a lo actual	60
4.1.1.1.1. Leibniz y el mejor de los mundos posibles	62
4.1.1.1.2. Lewis y la existencia de todos los mundos posibles	68
4.1.1.2. El hiperactualismo	71
4.1.1.3. El actualismo o lo actual frente a lo posible	72
4.1.2. El problema filosófico de la ficción desde la perspectiva de la lógica.....	76

4.1.2.1. El acercamiento posibilista: de lo real inexistente a los operadores ficcionales de Lewis	79
4.1.2.1.1. Los objetos ficcionales como realidades no existentes	80
4.1.2.1.2. Ficcionalismo Modal: mundos de ficción sin compromiso ontológico	84
4.1.2.1.3. El Realismo Modal y los operadores ficcionales implícitos	87
4.1.2.2. El Acercamiento Actualista	90
4.2. El trasvase conceptual de los mundos posibles a los estudios sobre ficción	98
4.2.1. La delimitación de la mimesis	99
4.2.2. La ficción como acto de fingimiento lúdico	104
4.2.3. La narración, entre la historia y el relato	116
4.2.4. La integración conceptual de mimesis, ficción y narración	123
4.2.5. Los mundos de ficción y la influencia de la Teoría de los Mundos Posibles	127
5. MUNDOS POSIBLES Y VIDEOJUEGOS	145
5.1. ¿Los videojuegos pueden contar historias?	153
5.1.1. El debate entre Ludología y Narratología	153
5.1.2. Posiciones intermedias y pertinencia de la Teoría de los Mundos Posibles	169
5.2. La noción de mundo ludoficcional	176
5.2.1. La génesis del mundo ludoficcional: el <i>gameplay</i> entre el <i>game design</i> y el <i>play</i>	176
5.2.2. Características fundamentales de los mundos ludoficcionales ...	179
5.3. La dimensión macroestructural estática o sistema de mundos	205
5.3.1. El diseño modal de la estructura de significación del mundo ludoficcional: articulación en lo actual, lo posible y lo necesario ...	205
5.3.2. Ejemplo I. Estructura de mundos y experiencia de juego en <i>Civilization V</i>	218
5.4. La dimensión microestructural dinámica: particulares ficcionales, submundos y balance de juego	222

5.4.1. La acción, la intención y la motivación como motores del juego ..	222
5.4.2. El particular ficcional en los videojuegos: las relaciones del personaje jugador y los agentes ficcionales en el marco de las constelaciones de juego	235
5.4.3. Los submundos como motivos de evolución del sistema ludoficcional y el balance de juego	240
5.4.4. La cuestión del espacio, el punto de vista y la temporalidad ...	243
5.4.4.1. La integración de espacio y punto de vista	244
5.4.4.2. La temporalidad	247
5.4.5. Ejemplo II. El caso de <i>Dragon Age: Origins</i> . Morrigan y Leliana, las dos caras de la misma moneda	249
5.5. El jugador, la naturalización metaléptica y la ruptura de la cuarta pared	258
5.5.1. Los mundos ludoficcionales en el contexto del círculo funcional	258
5.5.2. La metalepsis naturalizada y las percepciones mediadas. Interfaces de juego y tránsito entre niveles de la ficción	262
5.5.3. La metalepsis excepcional. Entes participantes y principales tipos ..	271
5.5.4. Ejemplo III. La eclosión de la comicidad mediante la ruptura de marcos ficcionales en <i>Space Quest: The Sarien Encounter</i> y <i>Leisure Suit Larry: Love for Sail!</i>	276
6. METODOLOGÍA	283
6.1. Elementos de análisis metodológico: Variables de las dimensiones macroestructural, microestructural y metaléptica de los mundos ludoficcionales	285
6.2. Definición del corpus de análisis. La teoría de los géneros como criterio de selección	291
7. ANÁLISIS DE CASOS	299
7.1. Acción / FPS: <i>Portal 2</i> (Valve Corporation, 2011)	301
7.1.1. Ciencia, tecnología y humanidad	301
7.1.2. Los mundos posibles como puzzles	302
7.1.3. La egolatría del poder y el desvelamiento del amor	303

7.1.4. La metalepsis como juego autónomo	307
7.2. Acción/Plataformas: <i>Alice Madness Returns</i> (Spicy Horse, 2011)	310
7.2.1. El Mundo de las Maravillas como ficción transmediática	310
7.2.2. La estructura de mundos: entre lo real y lo imaginado	311
7.2.3. Los particulares ficcionales y la configuración de la locura	312
7.2.4. El doble nivel de la ficción y el juego	315
7.3. Aventura: <i>Resonance</i> (Xii Games, 2012)	318
7.3.1. El resurgir del género perdido	318
7.3.2. De lo modular a la estructura de localizaciones	319
7.3.3. Puzzles, motivaciones y recuerdos	322
7.3.4. Metalepsis miméticas y niveles de la ficción	324
7.4. Acción / Aventuras: <i>Alan Wake</i> (Remedy Entertainment, 2010)	326
7.4.1. La eclosión del terror rural como <i>thriller</i> psicológico	326
7.4.2. El videojuego como estructura episódica	327
7.4.3. La muñeca rusa del terror	329
7.4.4. La supervivencia entre luces y sombras	333
7.5. Estrategia: <i>Starcraft II: Wings of Liberty</i> (Blizzard Entertainment, 2010) ..	336
7.5.1. La ficcionalización de la estrategia en tiempo real	336
7.5.2. La división estructural entre conocimiento y acción	338
7.5.3. Las zonas seguras como extensores ficcionales	340
7.5.4. Las zonas bélicas o la intensión del conflicto	342
7.6. Juego de Rol/Individual: <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (Bethesda Game Studios, 2011)	345
7.6.1. Del lápiz y papel a los vastos mundos digitales	345
7.6.2. El espacio de juego como contenedor de mundos	346
7.6.3. La forja del héroe	348
7.6.4. Explorando <i>Skyrim</i>	351
7.7. Juego de Rol/Online: <i>Diablo III</i> (Blizzard Entertainment, 2012)	354
7.7.1. El salto del rol al juego multijugador	354
7.7.2. Ficción circular y la preminencia del juego en grupo.....	355
7.7.3. La cooperación extradiegética en la formación del héroe	357
7.7.4. El <i>Hack and Slash</i> del infierno	359
7.8. Simulación: <i>The Movies</i> (Lionhead Studios, 2005)	362

7.8.1. La evolución de los simuladores sociales y el fenómeno de <i>Los Sims</i>	362
7.8.2. El estudio de cine como mundo de juego	363
7.8.3. Jugando en Hollywood: estrellas, estudios y géneros cinematográficos ..	364
7.8.4. Los submundos como indicadores metalépticos	368
8. CONCLUSIONES	371
8.1. En relación a la Dimensión Macroestructural Estática	375
8.2. En relación a la Dimensión Microestructural Dinámica	379
8.3. En relación a la Dimensión Metaléptica	384
8.4. La Teoría de los Mundos Ludoficcionales como modelo teórico y analítico	387
8.5. Nuevas líneas de investigación a partir de la Teoría de los Mundos Ludoficcionales	391
9. CONCLUSIONS	395
9.1. The Macrostructural Static perspective	399
9.2. The Microstructural Dynamic perspective	402
9.3. The Metaleptical Dimension perspective	406
9.4. The ludofictional worlds theory as a theoretical and analytical model ...	408
9.5. Ludofictional worlds theory and new research areas	412
BIBLIOGRAFÍA	415
FILMOGRAFÍA Y SERIES DE TELEVISIÓN	439
LUDOGRAFÍA	445

Índice de Figuras

Figura 4.1.	Modelo semántico-pragmático de los mundos de ficción ...	124
Figura 4.2.	Sistema de Mundos Posibles	132
Figura 5.1.	Modelo semántico-pragmático de los mundos ludoficcionales ...	178
Figura 5.2.	Ejemplo de entramado de mundos posibles	217
Figura 5.3.	Dimensión macroestructural estática en <i>Civilization V</i> y descriptores del Mundo Posible Primario	220
Figura 5.4.	Tipología general de las acciones en el modelo de mundos	223
Figura 5.5.	Propiedades de las acciones	229
Figura 5.6.	Acción y Balance de juego	234
Figura 5.7.	Círculo funcional	259
Figura 5.8.	Círculo funcional mediado	260
Figura 5.9.	Círculo funcional videolúdico	260
Figura 5.10.	Posibilidades metalépticas según los entes	272
Figura 7.1.	Entramado de mundos en <i>Portal 2</i>	302
Figura 7.2.	Mecánica de juego del sistema de portales	308
Figura 7.3.	Entramado de mundos en <i>Alice Madness Returns</i>	312
Figura 7.4.	Entramado de mundos en <i>Resonance</i>	320
Figura 7.5.	Entramado de mundos en <i>Alan Wake</i>	328
Figura 7.6.	Niveles de la ficción en <i>Alan Wake</i>	331
Figura 7.7.	Entramado de mundos en <i>Starcraft II: Wings of Liberty</i>	339
Figura 7.8.	Entramado de mundos en <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	347
Figura 7.9.	Entramado de mundos en <i>Diablo III</i>	356
Figura 7.10.	Mundo único en <i>The Movies</i>	364

Índice de Tablas

Tabla 4.1.	Las corrientes filosóficas ante lo existente y lo actual	95
Tabla 5.1.	Estructura de mundos según lo actual, posible y necesario	213
Tabla 6.1.	Variables metodológicas de la dimensión macroestructural estática	287
Tabla 6.2.	Variables metodológicas de la dimensión microestructural dinámica	289
Tabla 6.3.	Variables metodológicas de la dimensión metaléptica	290

Resumen

En los últimos 30 años, los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en objetos culturales capaces de evocar ricos y vastos mundos de ficción mediante la experiencia lúdica. La presente tesis doctoral propone un modelo teórico-práctico denominado Teoría de los Mundos Ludoficcionales inspirado en la Semántica de la Ficción y de los Mundos Posibles y que se orienta al análisis de las estructuras y la significación integrada por la ficción y el juego. Mediante la clarificación terminológica y las aportaciones interdisciplinarias, los mundos ludoficcionales de los videojuegos se examinan mediante tres perspectivas distintas: macroestructural estática -el sistema formal de mundos posibles-, microestructural dinámica -las acciones, los personajes y sus submundos- y metaléptica -la intervención externa del usuario y el tránsito entre distintos niveles de la ficción-.

Finalmente, se realiza un análisis cualitativo de una muestra de juegos estructurada siguiendo la teoría de géneros del videojuego. A partir de los resultados, se establecen distintas conclusiones para cada dimensión y para la teoría en general, así como posibles nuevas líneas de investigación.

PALABRAS CLAVE: videojuegos, mundos posibles, mundo ludoficcional, ficción, reglas de juego, narrativa, metalepsis

Abstract

During the past 30 years, video games have evolved into cultural objects that evoke rich and vast fictional worlds by playful experience. This doctoral thesis proposes a theoretical and practical model called “the theory of ludofictional worlds” which is inspired by the Semantics of Fiction and Possible Worlds and aims to analyze the structures and the significance composed of fiction and play. By clarifying the interdisciplinary terminology contribution, video games ludofictional worlds are analyzed using three different perspectives: the static macrostructural dimension -the possible worlds formal system-, the dynamic microstructural dimension -the actions, characters and their subworlds- and the metaleptical dimension -the intervention of an external user and the traffic between different levels of fiction-.

Finally, we perform a qualitative analysis of a sample of games based on the game genres theory. Considering the results, we establish different conclusions for each dimension and for the general theory as well as some new areas of research.

KEYWORDS: video games, possible worlds, ludofictional world, fiction, game rules, narrative, metalepsis

1.

Introducción

1

En mi tarjeta de visita, soy un presidente de empresa. En mi mente, soy un desarrollador de juegos. Pero en mi corazón, soy un jugador.

SATORU IWATA (Presidente Nintendo)

Las navidades de 1986 fueron realmente especiales. El abultado catálogo de juguetes de un importante centro comercial de Barcelona era la lectura favorita de todos los niños y la gran preocupación de todos los padres. Y es que las listas de los Reyes Magos, esos acuerdos alcanzados mediante duras negociaciones entre la ilusión infantil y el presupuesto de los progenitores, se llenaban con suma facilidad de figuras de *Playmobil*, *Star Wars*, *He Man* o Las Tortugas Ninja, junto con juegos como el Quién es Quién, el Simon, el Tragabolas o las piezas de *Tente*.

Entre tanto *blandiblub* y cubo de Rubik, en España la Atari 2600 había sido la reina de los videojuegos con sus indescifrables gráficos y sus incómodos joysticks. Pero 1986 iba a cambiarlo todo. Avalada por su éxito en Japón (1983) y Estados Unidos (1985), la Nintendo Entertainment System (NES) ocupó media página del catálogo de juguetes y se lanzó con un estrafalario juego sobre un fontanero que debía salvar a una princesa de un monstruo. Un fontanero llamado Mario.

El 23 de Mayo de 2012 -casi 26 años más tarde- el prestigioso premio Príncipe de Asturias en la categoría de Comunicación y Humanidades fue para Shigeru Miyamoto, posiblemente el diseñador de videojuegos más célebre de la historia. Según el acta del jurado, el creador de Mario “no solo es el padre del videojuego moderno, sino que ha conseguido, con su gran imaginación, crear sueños virtuales para que millones de personas de todas las edades interactúen, generando nuevas formas de comunicación y de relación, capaces de traspasar fronteras ideológicas, étnicas y geográficas”.

El reconocimiento social y cultural a Miyamoto es claramente extrapolable a la evolución de los videojuegos en estos casi últimos 30 años de implantación en los hogares españoles. Grandes estrellas del público infantil como Mario, Sonic o Link son ahora referentes culturales para una generación adulta que disfruta, a parte iguales, del juego nostálgico y de las nuevas propuestas impulsadas por las nuevas tecnologías. Y, junto a ellos, el público femenino y las familias han visto en la *Wii*, las redes sociales y las plataformas móviles nuevas vías de juego adaptadas a sus preferencias y gustos. De este modo el videojuego es, a día de hoy, un objeto cultural que participa en igualdad de condiciones con el resto de los agentes en el imaginario público.

Además, el desarrollo técnico y artístico, la capacidad transmediática y la popularidad de su *star system* ha permitido a los videojuegos transformar sus primeras y más sencillas mecánicas lúdicas en vastos y ricos mundos de ficción *online* abiertos a distintas experiencias de juego.

Por todo ello, en la presente tesis doctoral contemplamos los videojuegos contemporáneos como mundos ficcionales complejos

que participan, como objetos culturales, en las relaciones insertas en los marcos sociales, económicos y políticos actuales. Y, por ello, nos preguntamos ¿cómo funcionan estos objetos que arrancan las risas y los enfados de niños y adultos? O, en otras palabras, ¿qué tipo de estructuras y sistemas de significación se establecen en los videojuegos desde la perspectiva de unos mundos de ficción destinados a desplegar experiencias lúdicas?

Para responder a esta pregunta vamos a proponer un sistema teórico-práctico de análisis de videojuegos desde las aportaciones de la Teoría de la Ficción y la Teoría de los Mundos Posibles que responda por igual a la perspectiva lúdica del juego y a la perspectiva ficcional del mundo que evoca. Denominaremos a esta propuesta “Teoría de los Mundos Ludoficcionales” en vistas a la especificidad de los videojuegos como sistemas lúdicos que participan en un entorno ficcional de manera distinta a como lo hacen medios tradicionales como el cine o la televisión.

No obstante, el diseño de un marco teórico y un sistema metodológico para el análisis de los mundos ludoficcionales debe pasar por algunos estadios preliminares de la investigación: en primer lugar, se debe realizar la clarificación terminológica de algunos conceptos heredados de distintas áreas de conocimiento y, en segundo lugar, deben adaptarse dichas nociones a las particularidades de los videojuegos.

El uso extendido y, en ocasiones, excesivamente ambiguo de términos como mundo, ficción, narración o interactividad supone un desafío interdisciplinar para nuestra investigación. En este sentido, resulta imprescindible acudir, en los primeros capítulos de la tesis, a un acercamiento interdisciplinar constituido por la Filosofía Analítica, la Filosofía del Lenguaje, la Narratología y las

distintas aportaciones en el campo de la Literatura y los Estudios Fílmicos. De este modo, podremos anclar y defender un sentido concreto para cada uno de los conceptos en liza.

Tras el establecimiento del significado concreto de cada término, y junto con la aportación de algunas figuras teóricas clave como las de Mundo Posible, Término Indexical o Metalepsis, realizaremos una adaptación global a la noción de videojuego como objeto de estudio. En este sentido, los mundos de ficción tradicionales deberán concebirse como un espacio de juego activo, un modelo constituido por un diseño previo *-game design-* con una experiencia lúdica prescrita *-gameplay-* pero que, a la vez, puede verse ampliada por las actividades no previstas de los jugadores *-play-*.

Este modelo relacional entre *game design*, *gameplay* y *play* ya configura, en los capítulos centrales de la tesis doctoral, el embrión de la Teoría de los Mundos Ludoficcionales. La complejidad de los videojuegos actuales y los múltiples acercamientos científicos posibles nos llevan a construir el modelo teórico-práctico desde tres dimensiones distintas que puedan dar cuenta de los distintos niveles de análisis pero que, a la vez, se vean interrelacionados en su significación. De este modo, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse desde una Dimensión Macroestructural Estática, una Dimensión Microestructural Dinámica y una Dimensión Metaléptica.

La Dimensión Macroestructural Estática supone entender el mundo ludoficcional como un sistema formal de engarce de mundos posibles. Se trata de una perspectiva que aborda el elemento de predestinación del juego como un mundo cerrado en el que el jugador dispone de distintos caminos a recorrer según las accio-

nes posibles y/o necesarias que se admitan en cada momento. Por ello, resulta especialmente útil para analizar la estructura global de cada videojuego y el uso de los mundos narrativos *-cutscenes* y escenas *ingame* en la conformación de la experiencia de juego.

Por otro lado, la Dimensión Microestructural Dinámica analiza cómo se produce el tránsito y la modificación de la identidad inter-mundos de los personajes a lo largo del juego. Para ello, se establecen distintas categorías teóricas centradas en los particulares ficcionales definidas por sus acciones posibles y/o necesarias, sus submundos psicológicos -qué temen, qué desean o qué imaginan, entre otros-, y las relaciones que se establecen entre ellos. De este modo, esta dimensión enfatiza la idea de que los mundos ludoficcionales son espacios previstos para la acción y las relaciones con otros entes de la ficción que, en ocasiones, pueden llegar a constituir el eje central de toda la experiencia lúdica.

El último nivel de significación, la Dimensión Metaléptica, desplaza la noción de interactividad para proponer la figura narratológica de la metalepsis como conexión entre un mundo ficcional y un usuario externo que está dotado de ciertos mecanismos para intervenir en el mismo. Por ello, esta perspectiva estudia los sistemas físicos y simbólicos desde el jugador al mundo y viceversa, los saltos internos entre distintos niveles de la ficción y las esporádicas y extraordinarias rupturas de los límites ficcionales que pueden acometer algunos personajes.

A partir de la enunciación teórica de las tres dimensiones, la teoría de los mundos posibles configura un apartado metodológico compuesto por distintas variables de análisis para cada perspectiva que se someterá a prueba ante una muestra cualitativa de distintos videojuegos. En este caso, y con la idea de optar por

propuestas que participen activamente en la cultura de masas del imaginario popular, hemos escogido la teoría de los géneros como principal criterio para la selección de los análisis de casos. Por ello, los videojuegos elegidos deben poder inscribirse en una categoría, pero, además, deben ser propuestas *mainstream* comerciales –descartando así propuestas educativas, artísticas o de escasa difusión– que permitan desplegar unos mundos de ficción mínimamente relevantes para nuestra perspectiva analítica.

Finalmente, los ocho juegos analizados despliegan un conjunto de conclusiones relevantes para cada una de nuestras dimensiones pero también para la teoría en su conjunto y su posible aplicación a otras áreas de investigación afines.

2.

Planteamiento de la investigación

2

Dios no sólo juega a los dados con el universo:
a veces los arroja donde no podemos verlos.

STEPHEN HAWKING

2.1. Enfoque general y aportaciones interdisciplinarias

El siglo XX ha sido, sin la menor duda, la gran era de la comunicación tras un siglo XIX de experimentación y progreso técnico. A la gestación y consolidación del cinematógrafo, la radio o la televisión como medios de masas hay que añadir la llegada, a finales de los noventa, de Internet como símbolo de la globalización. Todos ellos, incluidos los medios más tradicionales como la prensa escrita, han sido en mayor o menor medida objetos de estudio desde la universidad española. No obstante, el atento estudio del último cuarto de siglo (y el primer decenio del recién estrenado siglo XXI) muestra cómo una de las manifestaciones comunicativas, estéticas, narrativas y culturales más importantes ha sido sistemáticamente ignorada desde la academia: los videojuegos. Algunos datos resaltan aún más esta perplejidad. Los videojuegos tienen un impacto social notable y resultan más rentables que el

cine y la industria de la música juntos (Pricewaterhouse Coopers, 2011; Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento aDeSe, 2011). La televisión está perdiendo audiencia tanto por Internet como por el consumo creciente de videojuegos por parte de niños, pero también de adultos (en especial, mujeres y ancianos) que se sienten atraídos por videojuegos que potencian aprender idiomas, mejorar la salud o ejercitar el cerebro y el intelecto. Y el cine de acción contemporáneo cada vez está más influenciado, estética y narrativamente hablando, por las superproducciones de Nintendo, Sony y Microsoft.

Independientemente de las razones que hayan destinado el estudio de los videojuegos en España al ostracismo, hay que destacar que su situación epistemológica se encuentra, actualmente, en una posición de privilegiada emergencia. Tanto en Europa (en especial, los países nórdicos) como en Estados Unidos los videojuegos se han convertido en objeto de estudio fundamental para entender la comunicación del siglo XXI (Egenfeldt Nielsen *et al.*, 2008, pp.132-147; Mäyrä, 2008, p.56). Gracias a sus aportaciones poco a poco el ocio electrónico empieza a formar una base teórica que aporta luz a un terreno tan inexplorado como pantanoso. En este contexto de emergencia académica, proponemos el acercamiento al videojuego desde una perspectiva poco utilizada incluso en el ámbito de los estudios de comunicación: la Teoría de la Ficción y, en concreto, la particular visión de la Teoría de los Mundos Posibles adaptada a los videojuegos.

La Teoría de los Mundos Posibles nace en el seno de una larga tradición filosófica y, especialmente, tras las aportaciones de Samuel Kripke y la Filosofía Analítica con el objetivo de explicar qué papel juega lo posible y lo necesario en la existencia del hom-

bre. No se trata pues de responder a la clásica pregunta filosófica ¿de dónde venimos y a dónde vamos? sino más bien ¿pudo haber sido distinto nuestro origen?, ¿puede ser distinto nuestro destino? ¿en qué grado y considerando qué variables?, ¿cómo es posible que concibamos por anticipado cosas que aún no han sucedido o incluso cosas que nunca podrían llegar a suceder?

La idea filosófica de un mundo autónomo, vivo y regulado por un conjunto de normas que habilitan distintas opciones para lo posible y lo necesario encontró un fácil encaje en la teoría literaria de mediados del siglo XX. En este caso, los mundos posibles eran aquellos concebidos desde los relatos y los poemas y, de este modo, la ficción se configuraba en un verdadero espacio de acción complejo y rico en matices.

A finales de los años setenta del siglo pasado, la conjunción entre los primeros ordenadores, el placer lúdico y la visión de algunos empresarios emprendedores cimentó la hoy pujante industria del ocio electrónico (Donovan, 2010; Kent, 2001). Pero mucho ha cambiado desde la época en la que los salones recreativos se llenaban de nuevas máquinas y la juventud pasaba horas jugando a títulos tan emblemáticos como *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) o *Pac-Man* (Namco, 1980). Hoy, el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura. Por todo ello, los juegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos son, ante todo, objetos ficcionales y culturales.

Este acercamiento desde la ficción no implica un trasvase literal de las herramientas teórico-prácticas de la literatura, sino que requiere una verdadera adaptación en consonancia con las particularidades ontológicas del videojuego. Por todo ello, **la presente investigación propone un enfoque teórico-práctico centrado en la ficcionalidad, la interactividad y la perspectiva lúdica del medio para analizar la construcción de los mundos posibles de ficción en el ocio electrónico o, como aquí lo denominaremos, la conformación de los mundos ludoficcionales de los videojuegos.**

La investigación parte, principalmente, de tres grandes áreas de conocimiento y sus particularidades conceptuales. En primer lugar, la Filosofía, la noción de mundo posible y los conflictos con la ficción. En segundo lugar, la Narratología literaria y audiovisual con los polémicos conceptos de mimesis, ficción y narración. Y finalmente, los más recientes estudios sobre los videojuegos como objeto autónomo y su análisis del espacio interactivo. En todo caso, y con tal de evitar la pérdida de foco en una investigación cuyo punto de partida es interdisciplinar, se establece como eje central la Teoría de la Ficción y, en particular, el análisis de los componentes semánticos y pragmáticos de los mundos de ficción en una relación esencialmente interactiva, es decir, qué elementos (inter)textuales o intensionales configuran la significación desde el mundo, qué elementos extensionales o culturales configuran la significación desde las prácticas de acceso y modificación de dicho mundo y, finalmente, qué papel ocupa el usuario o jugador desde la exterioridad del proceso de significación ficcional.

2.2. Principales problemas

Como ya se ha establecido, desde esta investigación se concibe el videojuego como un objeto ficcional que participa en la elaboración global de un imaginario colectivo. Esta colaboración no se produce, a diferencia del cine o la literatura, mediante unos relatos y sus consecuentes historias, sino a partir de una lógica interactiva totalmente distinta. Los videojuegos permiten el acceso acotado y controlado a un mundo predeterminado para disfrute de un usuario y amplían la noción tradicional de ficción audiovisual. Antes de plantear los objetivos, preguntas e hipótesis, resulta necesario establecer, en primer lugar, cuáles son los principales problemas que existen a la hora de proponer la presente investigación.

1. La perspectiva interdisciplinar .

La investigación en Comunicación no se fundamenta en una larga tradición epistemológica propia como podría ser el caso del Derecho o la Economía y, por ello, ha buscado gran parte de sus herramientas teórico-metodológicas en áreas afines y próximas como la Literatura, la Filosofía o las Bellas Artes. En nuestro caso, el estudio de los videojuegos como mundos posibles ludoficcionales requiere acceder a un conocimiento esencialmente interdisciplinar y multiconceptual que dificulta la investigación: en primer lugar, se hace necesaria una investigación previa en un área científica ajena y, en segundo lugar, se debe evitar la mera traslación de las teorías y metodologías de las áreas de origen y se

debe impulsar su correcta adaptación y transformación siguiendo nuestras propias pautas expresadas en las preguntas y los objetivos de la investigación.

2. El conflicto terminológico.

Como ya se ha dicho, las tres áreas afines de investigación son la Filosofía, la Narratología y los estudios sobre videojuegos (Game Studies). Un primer acercamiento a cada de ellas muestra un problema importante: gran parte de los términos más utilizados en ciertas parcelas de dichas disciplinas o bien no aparecen definidos o bien han sido utilizados de manera desigual. Así, conceptos como mimesis, ficción, narración o interactividad no solo han sido poco definidos sino que, además, han sido utilizados de manera ambigua y, en ocasiones, incluso contradictoria. Por lo tanto, el segundo problema a afrontar es la clarificación conceptual de los términos propios en cada una de las disciplinas para poder adaptarlas, posteriormente, a nuestros intereses investigadores. Este paso resulta esencial ya que si no fijamos el contenido semántico de los conceptos en origen luego resulta imposible articularlos adecuadamente en nuestros modelos de adaptación teórico-metodológicos.

3. Los videojuegos como objetos autónomos de investigación.

La disciplina de los Game Studies, área académica que toma el videojuego como un objeto de estudio sometido a distintas perspectivas, aún es joven y dispersa. Previamente a su nacimiento han sido varias las perspectivas académicas que se han acerca-

do al videojuego como herramienta de investigación, en especial aquellas vinculadas al estudio de los efectos de los medios en la infancia (Livingstone, 2002; Mourtisen, 2003) o las perspectivas de género (Casell y Jenkins, 1998; Kafai, 2008; Walkerdine, 2008), entre otros. Por ello, y como se verá más adelante, la llegada de la Ludología supuso un primer paso para analizar los videojuegos como fenómeno autónomo, si bien durante sus primeros pasos la exaltación de las reglas de juego, y la constante crítica hacia la Narratología más tradicional, condicionó sobremanera su visión: las reglas definían el videojuego, la ficción o era complementaria o provocaba indiferencia. Del mismo modo, la visión narratológica concebía el videojuego como un medio más para contar historias olvidando en ocasiones la particularidad interactiva del nuevo medio y su naturaleza como juego. Por lo tanto, en primer lugar resulta necesario ubicar la propuesta teórica dentro del marco de los Game Studies y, en segundo lugar, debe establecerse qué relaciones existen entre una Teoría de los Mundos Ludoficcionales y las perspectivas de la Ludología y la Narratología.

2.3. Preguntas de la investigación

La principal pregunta de la investigación es la siguiente:

P1 ¿Cuál es la estructura y el funcionamiento de los mundos ficcionales en los videojuegos?

En todo caso, P1 puede concretarse en dos subpreguntas, P1.1 y P1.2, que facilitan el desarrollo del trabajo:

P1.1 ¿Qué papel tienen las reglas de juego y la ficción en la configuración de dichos mundos?

P1.2 ¿Qué relación existe entre el jugador y el mundo de ficción?

En este sentido, la primera subpregunta está relacionada con el componente lúdico-ficcional de los videojuegos mientras que la segunda aborda la cuestión del usuario final y su relación con el juego.

2.4. Objetivos generales y específicos de la investigación

El objetivo principal de la investigación es establecer un modelo teórico-práctico de análisis de los videojuegos cuyo principal sustento sea la noción de mundo posible de ficción o mundo ludoficcional. Para alcanzarlo deben superarse, de manera progresiva y secuencial, los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar y definir, desde una perspectiva interdisciplinar, los principales conceptos teóricos necesarios para la investigación.
2. Adaptar e instrumentalizar dichos conceptos a la realidad ontológica y estructural de los videojuegos.
3. Configurar un modelo relacional sólido y pertinente entre las reglas de juego, la ficcionalidad y el papel del usuario y jugador.

2.5. Objeto de estudio: la ambigua noción de juego en el marco de los Game Studies

La presente investigación tiene por objeto de estudio los videojuegos y, por extensión, debe tratar necesariamente con la siempre compleja definición de juego.

La noción de juego plantea, en primer lugar, un conflicto lingüístico que debe esclarecerse: a diferencia del español “juego” y su verbo “jugar”, el inglés no solo emplea la dualidad nombre/verbo para “play”, sino que también tiene el nombre “game”. En este caso, los angloparlantes distinguen el juego “libre” de reglas preestablecidas -por ejemplo, jugar a papás y mamás- con el nombre “play”, mientras que reservan “game” para los juegos con normas prescritas -juegos de tablero o de cartas, por ejemplo-. Por ello, cuando nos referimos aquí a “juego” lo hacemos desde la perspectiva integradora de la lengua española. Por lo tanto cabe hablar de juegos no reglados como de aquellos que sí lo están.

Matizada la cuestión lingüística, resulta aún hoy muy difícil alcanzar una definición de consenso sobre qué es un juego, si es que resulta posible. La visión más pesimista de la cuestión, es decir, la imposibilidad total para definir qué es un juego, parte de Wittgenstein y sus *Investigaciones filosóficas* (1988). Para el filósofo austríaco, el juego es tan heterogéneo que permite establecer una única y auténtica definición: ¿Cómo podría establecerse un único término que sintetizara actividades lúdicas tan distintas como el azar -los juegos de dados, la ruleta-, la estrategia -el ajedrez, las damas-, la habilidad -el esquí, el fútbol- o el mero consenso ficcional -los juegos infantiles-? La respuesta vendría, años más tarde, de la

mano de dos teóricos europeos: Johan Huizinga y Roger Caillois.

Huizinga destacó el papel del juego en todas las culturas hasta situarlo en una posición preminente determinada por el “hombre jugador” (*Homo Ludens*). Para el antropólogo holandés, jugar conlleva apartarse temporalmente del mundo real y generar un “círculo mágico” (*magic circle*) que distingue las situaciones internas de las externas y que,

“en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (1987, p.27).

Partiendo de la propuesta de Huizinga y asumiendo la heterogeneidad del juego establecida por Wittgenstein, Roger Caillois configuró un conjunto de propiedades comunes a todos los juegos para, posteriormente, delimitar una interesante taxonomía. Para el filósofo francés, todo juego es libre, limitado, incierto, desinteresado, reglado y ficcional (1967, pp.42-43) y, a partir de estas propiedades formales, se organizan en juegos *Agon* -basados en la competición-, *Alea* -el azar-, *Mimicry* -la simulación- y *Ilinx* -las habilidades y reflejos-.

A partir de estos dos autores, que constituyen las principales influencias para la reciente disciplina de la Ludología (Gómez, 2007, p.75), han surgido varios acercamientos a la definición de

juego y, en particular, a la del videojuego (Egenfeldt Nielsen *et al.*, 2008, pp.22-44; Juul, 2005, pp.23-54; Salen y Zimmerman, 2004, pp.70-83; Ruiz Collantes, 2008, pp.17-28) si bien la mayor parte de ellos asumen el núcleo terminológico de la definición de Huizinga.

Recientemente, Óliver Pérez ha sintetizado un cúmulo de aportaciones y ofrece una de las definiciones que mejor ilustran qué es un videojuego:

“un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, *mouse*, *gamepad*) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o ‘traduce’ en algún aspecto (p. ej., la tecla ‘w’ del teclado correlacionada con ‘caminar hacia adelante’)” (2012, p.29).

Por todo ello, desde aquí concebimos los videojuegos como una nueva categoría de juego que sigue los patrones esbozados Huizinga pero que, a su vez, participa, para su desarrollo, de las particularidades del nuevo marco audiovisual y digital, tal y como destaca Óliver Pérez.

2.6. Criterios metodológicos y estructura del trabajo

En consonancia con la pregunta de la investigación, los objetivos establecidos en progresión y la definición del videojuego, nuestro trabajo propone una metodología de orden cualitativo basada en el estudio de caso.

A partir de un conjunto de variables de análisis extraídas del marco teórico propuesto, se realiza una selección de videojuegos que cumplan con tres criterios esenciales. En primer lugar, deben ser videojuegos que participen del mainstream comercial con tal de asegurar que los juegos escogidos formen parte del imaginario discurso de la cultura de masas. En segundo lugar, y dentro del ámbito comercial, se optará por juegos figurativos que evoquen mundos de ficción con cierta complejidad y que sean representativos tanto para el público como para la crítica especializada. Este segundo requisito busca, por un lado, asegurar que los mundos de ficción a analizar tendrán un mínimo contenido de interés para la investigación y, por otro, que serán juegos de especial trascendencia en el circuito de creación y consumo del ocio electrónico. Finalmente, se utilizará la teoría de los géneros para establecer un corpus de análisis mediante unos criterios de ordenación de juegos consensuados y comunes tanto en la industria como en el sector académico, sin perjuicio de las exclusiones que puedan producirse al relacionar este criterio con los dos anteriores. De los géneros resultantes se establecerán los juegos correspondientes en un marco temporal no superior a los diez años, con el objetivo de anclar la construc-

ción de los mundos de ficción en la generación de videojuegos actual.

En cuanto a la estructura del trabajo, se ha optado por una evolución progresiva y engarzada en distintas fases.

En primer lugar, se exponen los antecedentes académicos que relacionan nuestro objeto de estudio, los videojuegos, con la Teoría de los Mundos Posibles.

En segundo lugar, se construye un marco teórico en dos bloques que definen, respectivamente, los conceptos de mundo, lo posible y lo necesario desde sus orígenes filosóficos y el papel de la mimesis y la ficción en los estudios literarios y fílmicos.

El tercer gran apartado explicita nuestra propia Teoría de los Mundos Ludoficcionales, una conexión entre mundo, ficción y juego, y que se subdivide, a su vez, en tres subcategorías de análisis: una propuesta de orden formal denominada dimensión macroestructural estática, otra de orden sustancial o dimensión microestructural dinámica y, finalmente, la dimensión metaléptica o acto performativo del usuario final. Para cada una de estas dimensiones, y en aras de clarificar la necesaria conexión entre teoría y aplicación práctica, se han introducido distintos ejemplos que sintetizan trabajos anteriores del autor y que muestran la aplicación operativa de las variables definidas para perspectivas de investigación concretas.

Finalmente, el último bloque expone los criterios metodológicos y la muestra de análisis de videojuegos, junto con los resultados de cada estudio de caso y las conclusiones finales.



Antecedentes

**La aplicación de la Teoría
de los Mundos Posibles al
análisis de videojuegos**

3

Un hombre puede elegir. Yo elegí lo imposible. Construí una ciudad donde el artista no tenía que temer al censor; donde los grandes no estaban constreñidos por los pequeños; donde el científico no estaba limitado por la nimia moral. ¡Yo elegí construir Rapture! Pero mi ciudad fue traicionada por los débiles. Así que yo te pregunto, amigo mío, si tu vida fuera el premio, ¿matarías a los inocentes? ¿Sacrificarías tu humanidad? Todos hacemos elecciones; pero, al final, las elecciones son las que nos hacen a nosotros.

ANDREW RYAN *Bioshock*

La aparición del videojuego como objeto de estudio multidisciplinar ha generado una importante controversia entre distintas áreas de conocimiento. Como se verá más adelante, el principal conflicto ha acaecido entre la llamada Ludología, la disciplina que pretende analizar los videojuegos como sistemas de reglas, y la tradicional Narratología. Y, en medio de este conflicto académico, la Teoría de los Mundos Posibles ha ido ganando terreno como una metodología válida para analizar los mundos de ficción de los videojuegos.

En este sentido, existe una muy breve pero interesante tradición científica que ha intentado trasladar el constructo filosófico y literario de los mundos posibles hasta el marco digital y lúdico de los videojuegos actuales. Su principal influencia parte del libro de Marie-Laure Ryan *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory* (1991) en el que la autora esboza un marco general de aplicación de los mundos posibles al contexto electrónico en general, si bien no llega a centrarlo específicamente en los videojuegos. A partir de este primer acercamiento, Julian Kucklich (2002, 2003)

ha propuesto una relectura del juego electrónico desde las perspectivas semióticas de la intratextualidad, intertextualidad y transtextualidad, generando así una tipología de seis mundos posibles (2003, pp.103-107).

En un primer momento, la referencia interna del mundo textual se manifiesta en signo audiovisual -imágenes, sonidos, texto- generando una relación de intratextualidad que tiene como principal objetivo la participación del jugador y que, a diferencia de la literatura, ancla el mundo posible a una manifestación física explícita y no a la libre interpretación del lector.

Este despliegue audiovisual -la configuración física del mundo posible propuesto al jugador- genera la semiosis intertextual, un contraste de hipótesis que realiza el jugador entre el mundo representado en pantalla y su conocimiento particular de su mundo actual. Cuando el usuario interioriza las particularidades de dicho mundo de juego es cuando se abre paso la fase de la transtextualidad y, con ella, elementos tan importantes como el reconocimiento de las mecánicas de juego, la asunción de los géneros y las destrezas físico-cognitivas de los interfaces.

Las fases propuestas por Kucklich son un primer acercamiento a la concepción de los videojuegos como mundos posibles, si bien en ningún momento se propone una aplicación práctica de la tipología propuesta. En cambio, en 2004 el italiano Massimo Maietti realizó un análisis semiótico en el que sí configuraba unas categorías aplicables mediante la traslación y adaptación del modelo literario de Umberto Eco (1993).

Para Maietti los mundos posibles videolúdicos (*mondi possibili videoludici*) se diferencian de los fílmicos o literarios por su grado de acceso mediante la interactividad (2004, p.151). Desde esta

perspectiva, el videojuego es un mundo moldeable por el usuario y dotado de n mundos posibles que se irán alternando mediante la alteración de las propiedades de los sujetos que los pueblan. Estas propiedades, adaptando las definiciones de Eco (1993, p. 199 en adelante), pueden ser esenciales -por ejemplo, la identidad de Lara Croft en todos los mundos posibles de la saga *Tomb Raider* (Core Design, 1996-2008)- o bien accidentales -la longitud de pelo o la ropa de la heroína- (Maietti, 2004, pp.140-141). A su vez, dichas propiedades pueden determinar parte de la estructura del mundo de juego, sus propiedades estéticas¹ -distintas de las anteriores por su falta de participación directa en la interacción con el juego- o, en el caso de las accidentales, también alguno de sus procesos. A modo de ejemplo, Maietti analiza un particular ficcional muy peculiar: el rectángulo rosado del juego *Tetris* (Pázhitnov, 1984). Para el autor, algunas de las propiedades más notables de esta ficha son (pp.154-155):

- A. Forma rectangular en el que un lado mide 1 y el otro 4.
- B. Color rosa.
- C. Se permite el desplazamiento a izquierda y derecha.
- D. Puede rotar sobre su propio eje en 90 grados.
- E. Su aparición se alterna con la de otras piezas del juego en una proporción de 1/7.
- F. Cae a una velocidad determinada.
- G. El usuario puede acelerar la velocidad de caída.

De todas estas propiedades citadas, solo A, B y F serán esenciales al disponer de un valor fijo, mientras que C, D y G serán

1. Maietti denomina esta propiedad “proprietà crome”, una adaptación de Rollings y Morris (2000, pp.25-26) y que aquí traducimos como “propiedades estéticas” para clarificar el término.

accidentales por su valor mutable. E, aun siendo de la misma categoría, carece de capacidad interactiva y se limita a un simple resultado estadístico. Falta establecer su posición como propiedades del sistema, estéticas o del proceso -interactivas-. En este caso, las propiedades A, B, E, F son estructurales en relación al mundo de juego y, además, la propiedad B es, a la vez, una propiedad estética. Finalmente, C, D y G se definen como interactivas y pertenecen así a la dimensión del proceso de juego. De este modo, el mundo posible videolúdico puede analizarse desde unas categorías semióticas que priman el eje propiedad esencial-propiedad accidental y la tríada estructura-estética-proceso.

Los dos trabajos más recientes en aplicar la Teoría de los Mundos Posibles son los de Jan Van Looy (2005) y Rocco Mangieri (2011). Para Van Looy el debate entre ludólogos y narratólogos está mal enfocado ya que la cuestión no es si los videojuegos son narraciones sino hasta qué punto pueden compartir características propias de estas. Por ello, el autor prefiere derivar el análisis del juego hacia el campo de la ficción, hacia el “viaje al espacio textual” (Ryan, 1991, p.5), y en especial hacia la noción de mundo. En este sentido, el jugador de un videojuego pasa por un proceso de recentrado virtual (*virtual recentering*) por el que acepta acceder a un nuevo mundo posible que, a diferencia de la ficción tradicional, es distinto para cada partida (Van Looy, 2005, pp. 4-5). Este mundo virtual se configura mediante distintos actantes propios del modelo de comunicación narrativo y, por ello, Van Looy equipara la ficción con el acto de narrar. Siguiendo a Aarseth (1997) identifica tres instancias comunicativas que podemos denominar como la intriga (*intrigue*), el intrigante o el que realiza la intriga (*intrigant*) y el intrigado o receptor de la intriga (*intriguee*).

La intriga constituye la trama o discurso central del videojuego, es decir, la propuesta ficcional que se plantea al usuario, mientras que el intrigante sería un gestor no narrativo que podría equipararse con el autor implícito de la ficción. Así, por ejemplo, el intrigante en el videojuego de *Pac-Man* sería la entidad que se limita a mover los fantasmas que pretenden acabar con el protagonista. Por otro lado, el intrigado - la entidad más parecida al narratario tradicional- no solo es el objetivo principal del intrigante sino que constituye la esencia del propio mundo de ficción ya que, sin él, no hay juego. La manifestación de esta instancia comunicativa es variable y determina de manera notable la experiencia del recreado virtual. Así, en juegos como *Tetris* la distancia es mínima, mientras que en experiencias como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1984) el intrigante se establece con la mediación de un intermediario (*dummy intriguee*) (Van Looy, 2005, pp.8-9).

Finalmente, Rocco Mangieri propone un análisis de los entornos virtuales contemporáneos y, en concreto, del videojuego de ninjas *Onimusha* (Capcom, 2001), utilizando la Semántica de los Mundos Posibles de Lubomir Dolezel (1999). Para el autor, *Onimusha* propone un mundo posible organizado en una multiplicidad de laberintos y poblado por distintos personajes, espacios y propiedades. A partir de una Semántica de la Ficción apoyada en la Teoría de la Acción (p. 89), se establece un mundo multipersonal “caracterizado por el *viaje* físico-espacial en el cual el héroe -operador se encuentra con otros sujetos de la ficción teniendo necesariamente que establecer *pactos comunicacionales*” (Mangieri, 2011, p.4). El mundo del medioevo japonés de *Onimusha* se basa en una relación entre interacción y poder al establecer la propia dinámica de juego como una confrontación entre el usuario y los demás

personajes. Estas relaciones de jerarquía funcional -el adyuvante y el oponente, según la terminología de Greimas (1987)- producen una red de particulares ficcionales que determinará de manera cambiante las posibilidades interactivas del usuario. Así, la motivación, la intención, la posibilidad y la necesidad se configuran como elementos esenciales para entender unos mundos de juego que “parecen fundar buena parte de su eficacia comunicativa y simbólica en la continua y variada puesta en escena de la *kinesis corporal* y los rasgos físicos de las acciones” (Mangieri, 2011, p.11).

Como puede apreciarse en este recorrido doctrinal, la aplicación de la Teoría de los Mundos Posibles al videojuego no ha hecho nada más que empezar. Gran parte de los autores (Kucklich, 2002 y 2003; Van Looy, 2005; Mangieri, 2011) proponen distintos conceptos útiles y los ilustran con análisis más o menos extensos de distintos videojuegos. No obstante, ninguno de ellos plantea una verdadera teoría integral que contemple el fenómeno de los videojuegos desde una óptica teórico-práctica. Cabe mencionar que la obra de Maietti (2004) es la que más se le acerca, si bien se limita al análisis semiótico del videojuego y no entra en la dimensión semántico-pragmática del mismo.

Así, una propuesta que contemple el videojuego como un mundo posible de ficción lúdico -un mundo ludoficcional- debe incidir, al menos, en tres aspectos clave: las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y, finalmente, la cuestión del usuario. En los siguientes epígrafes trazaremos nuestra propuesta teórico-práctica y semántico-pragmática que dé cuenta de la potencialidad de la Teoría de los Mundos Posibles en relación a los mundos ludoficcionales de los videojuegos.

4.

Marco teórico

**Mundo, posibilidad
y necesidad**

4

Un optimista piensa que este es el mejor de todos los mundos posibles. El pesimista tiene miedo de que eso sea cierto.

RALPH WALDO EMERSON

El concepto de mundo posible es clave para entender el desarrollo y elaboración del presente trabajo de investigación. Por ello, resulta conveniente iniciar nuestro marco teórico con una reflexión sobre la noción de mundo y las implicaciones que tiene tanto para los campos de la Filosofía y la Literatura como para el estudio de los videojuegos.

La idea de mundo constituye uno de los conceptos más complejos y flexibles de la historia del pensamiento. Desde una perspectiva estrictamente física, el mundo se concibe como la globalidad y ordenación de todas las cosas que existen en el planeta Tierra, mientras que desde las Humanidades se habla del mundo como sistema que integra formas de pensar -el mundo cristiano, el mundo pagano- o elementos imaginarios -el mundo de Emma Bovary, el mundo de Sherlock Holmes-. Del mismo modo, la noción de mundo nos sirve para parcelar la historia en periodos concretos -el mundo del Romanticismo, el mundo grecoromano- o para vincular distintos elementos alrededor de un mismo protagonista -el mundo de Mozart, el mundo de Chaplin-.

Como puede comprobarse, este concepto poliédrico presenta algunos elementos comunes en todas sus aplicaciones: los mundos están compuestos por una pluralidad de sujetos, objetos y estados que se encuentran estrechamente vinculados entre sí y, por ello, conforman unos sistemas de representación autónomos y particulares. Estos constructos, en particular los vinculados al pensamiento político y social, son esenciales para entender nuestra realidad más inmediata, del mismo modo que participan en nuestras elecciones diarias. Así, por ejemplo, la idea de esclavitud juega un papel muy distinto en el mundo occidental actual del que jugó en el mundo cultural romano: hoy, la simple idea de someter a un ser humano a semejante trato vejatorio queda fuera de lo admitido en nuestro sistema de valores, en nuestro mundo, mientras que para un ciudadano romano del siglo I antes de Cristo la esclavitud no era un problema ético-jurídico, sino una aplastante realidad consolidada en un mundo de tradiciones.

En realidad, muchos mundos se conciben desde la oposición a otros distintos. El mundo protodemocrático de la floreciente Atenas era manifiestamente contrario y opuesto al caudillista y estricto mundo espartano, mientras que el mundo de la ciencia defendido por Galileo no podía convivir con el marco teocentrista de la hegemónica Iglesia Católica renacentista.

Así, desde las enseñanzas griegas y religiosas hasta las nuevas formas de comunicación digital, la humanidad ha articulado imaginarios colectivos de distinta naturaleza y alcance para diseñar, difundir, y mantener ciertos mundos, pero también para analizarlos y combatirlos. Desde una perspectiva social, el lenguaje popular también se ha adueñado de la noción de mundo para distinguir lo habitual (o aceptado en la estructura del mundo real o actual) de

aquello que se separa de la norma. Así, de alguien brillante o que realiza actos extraordinarios decimos que “no es de este mundo”, mientras que del despistado o soñador se afirma que “vive en otro mundo”.

En el seno del pensamiento, cada área de conocimiento ha utilizado la noción de mundo como mejor se adaptaba a sus necesidades. Así, en Matemáticas, los mundos sirven para explorar las distinciones y contradicciones entre paradigmas, mientras que en el ámbito de los estudios artísticos, la representación y la cuestión de la referencialidad constituyen elementos centrales en los debates contemporáneos. En el campo de la Filosofía (y, en especial, en la Filosofía del Lenguaje y la Filosofía de la Lógica), los grandes pensadores han encontrado en la noción de mundo un contexto de reflexión motivado por preguntas como ¿es este mundo real?, ¿pudo ser distinto de como es?, y en caso afirmativo, ¿cómo hubiera sido si hubiera sido distinto?

A partir de los años ochenta del siglo pasado, la consolidación del pensamiento posmoderno tuvo un impacto importante en la tradicional noción de relato lineal y su relación con la idea de mundo. Frente a la estructura aristotélica de inicio, nudo y desenlace, -que había establecido la primacía de un relato determinado por encima de cualquier otro posible-, se fueron instaurando, poco a poco, otras formas de concebir el espacio y el tiempo: las estructuras no lineales. Estas nuevas formas de narrar destacaban aquellos relatos posibles que nunca llegan a mostrarse en las estructuras tradicionales (Branigan, 2002, p. 110) y planteaban un debate fundamental desde la perspectiva ontológica: ¿cómo se constituyen estos mundos y qué debe hacerse en ellos? (Mchale, 1987, p. 10; Harvey, 1990, p. 48). Paralelamente, la Teoría del Caos

(Prigogine y Stengers, 1984) materializó esta noción de mundo posible en el campo de la ciencia al hacer hincapié en la tendencia al desorden irreversible y, por lo tanto, en la negación de una única realidad sólida y consistente en el tiempo.

Junto a la idea de que otros mundos son posibles, la contingencia -esto es, la potencialidad de que las cosas puedan o no puedan ser- cuestionó también las estructuras secuenciales y, por ello, la noción tradicional del tiempo como un sistema lineal y ordenado. La fragmentación del tiempo se impuso con la llegada de lo no lineal en las nuevas formas narrativas de los medios digitales, en especial en el cine y los videojuegos. La narrativa modular, -es decir, la fragmentación de las historias en “módulos” no relacionados por vínculos espacio-temporales- (Cameron, 2008), y la estética de las bases de datos -esto es, la concepción de los mundos de ficción como grandes sistemas jerárquicos de personajes y escenarios- (Bizzochi, 2005), son buenos ejemplos de la ruptura de lo lineal a favor de nuevas formas de expresión fragmentadas fundamentadas en lo que puede ser por encima de lo que es.

Por todo ello, y como veremos más adelante, la llegada de los mundos posibles y la fragmentación de lo ficcional -ejemplificada en la modularidad de los relatos y su estructuración como bases de datos- suponen un requisito clave para los videojuegos. El diseño del mundo de ficción del juego debe partir, por un lado, de un cierto espacio de posibilidad interactiva para el jugador -esto es, la instauración de lo posible por encima de lo lineal- y, en consonancia con ello, debe configurar una fragmentación y jerarquización de sus personajes y escenarios.

En el presente apartado, y como elemento previo a una teoría del videojuego como mundo ludoficcional, se propone un reco-

rrido teórico sobre lo posible. Se explora, así, la estructuración y complejidad de lo posible en la noción del mundo posible, tanto desde la óptica de la Filosofía -con sus distintas líneas de pensamiento y la complejidad que introducen los personajes y escenarios no reales de la ficción- como su trasvase a los estudios de la Ficción Literaria y sus propuestas teórico-metodológicas.

4.1. La noción filosófica de lo posible

4.1.1. Las concepciones filosóficas de los mundos posibles

A lo largo de los siglos, la Filosofía se ha interesado por distintas cuestiones relacionadas con el ser humano. Pero no fue hasta Leibniz -en su *Teodicea*, en 1710- cuando esta disciplina articuló un verdadero discurso sobre la mutabilidad del mundo y sobre sus orígenes como “el mejor de los mundos posibles”.

A mediados del siglo XX, la lógica modal floreció de manera notable tanto en Europa como en Estados Unidos, en especial tras la articulación de una semántica propia por parte del filósofo norteamericano Saul Kripke (1963). Esta disciplina flexibilizó la lógica clásica al formular nuevas concepciones sobre las realidades de nuestro mundo que tenían difícil encaje en dicha visión. Así, la introducción de los operadores modales “es posible que” -representado por el símbolo \diamond - y “es necesario que” -representado por \square - estableció un sistema de asignación de verdad a las afirmaciones en relación a un mundo posible concreto. De este modo, habilitó los estados contingentes de cosas que solo están presentes en nuestra realidad desde el plano de lo posible.

Por ejemplo, la afirmación “Hitler ganó la Segunda Guerra Mundial” siempre resulta falsa bajo la lógica clásica o, en lógica modal, en relación a nuestro mundo real. En cambio, la sentencia “es posible que Hitler ganara la Segunda Guerra Mundial” determina una verdad modal que no invalida la condición de verdad/falsedad de la lógica tradicional: si bien es falso que Hitler

ganara la guerra en nuestro mundo, es cierto que hubiera sido posible que la ganara siempre y cuando dicha condición pueda ser válida en un mundo posible dado -y resulta evidente que podemos imaginar dicho mundo-. Además, la propuesta de Kripke introdujo algunos conceptos interesantes. Por un lado, los mundos posibles establecen ciertos enlaces entre ellos, son las denominadas *relaciones de accesibilidad*, que permiten el tránsito de unos a otros. Por otro, los mundos posibles se constituyen mediante dos atributos fundamentales: el carácter completo de su estructuración -es decir, que los estados de cosas contenidos en el mundo hayan sido producidos o puedan ser producibles según las reglas del sistema- y el carácter consistente o coherente -esto es, que no exista contradicción alguna-. Como puede deducirse, el carácter completo implica, necesariamente, el atributo de la consistencia y viceversa. Veámoslo con el siguiente ejemplo:

(1) Para las afirmaciones sobre Juan en un mundo W, si “Juan es médico” (P) es cierto en el mundo W, “Juan no es médico” ($\neg P$) no es cierto en el mundo W¹.

Si $\neg P$ fuera cierto entonces tendríamos, por un lado, una contradicción -P y $\neg P$ son ciertos a la vez, Juan es y no es médico- y una incompletitud -en W existe el mismo Juan médico y no médico-².

1 En las obras científicas de la Filosofía es habitual presentar los ejemplos con una numeración consecutiva entre paréntesis. Aquí hemos optado por hacer lo mismo con el objetivo de respetar dicha tradición.

2 Los mundos posibles creados a partir de estos atributos forman parte de la llamada “Estructura de Kripke” (Muñoz Velasco, 2003, p. 28), esto es, “un par (W,R) en el cual tenemos que $W = \{w_i \mid i \in \mathbb{N}\}$ es un conjunto no vacío denominado conjunto de mundos posibles y R una relación binaria en W llamada relación de accesibilidad. Si $w_1 R w_2$, se dice que w_2 es accesible desde w_1 .”

Por todo ello, la noción de mundo posible se ha establecido, para esta nueva escuela filosófica, como sistema válido para el análisis de las condiciones de verdad en las afirmaciones sometidas a operadores modales en sistemas relacionales posibles y alternativos. Los mundos posibles son, de este modo, construcciones sobre cómo podían haber sido las cosas si hubieran sido de modo distinto a como son (Bradley y Swartz, 1979, pp. 1-8).

A partir de la multiplicidad de mundos de Leibniz y el auge de la lógica modal kripkeana, la Filosofía contemporánea se interesó por dos cuestiones esenciales: en primer lugar ¿qué relación existe entre los mundos posibles y el denominado mundo real o actual? y, en segundo lugar ¿qué estatuto ontológico ostentan los mundos que permanecen como meramente posibles? En función de cómo respondan dichas preguntas, los filósofos se han agrupado en posibilistas -lo posible está por encima de lo actual-, hiperactualistas -los mundos posibles o bien no existen o su existencia carece de importancia- y actualistas -existe un mundo actual por encima de los posibles-.

4.1.1.1. El posibilismo o lo posible frente a lo actual

Los teóricos del posibilismo clásico realizaron una precisión terminológica importante para el debate sobre la posición de los mundos posibles. Distinguieron entre ser (*being*) y existir (*existence*). Para un filósofo posibilista clásico, todo aquello de lo que se puede hablar “es”, pero no todo “existe” -en el sentido de “está presente”, “es actual”-, siendo lo que “es” pero no “existe” -o “no está actualizado” o “no es actual”- una mera posibilidad. De este modo, en

la categoría del “es” podemos encontrar desde objetos concretos no existentes -por ejemplo, la ya desaparecida ciudad de Troya-, categorías abstractas -los pecados capitales, las nociones matemáticas- e incluso los objetos ficcionales que nunca han existido ni pueden existir -por ejemplo, los dragones-. Por ello, mientras que todo lo que existe “es”, no todo lo que “es”, existe. Todo ello teniendo en cuenta que si bien muchas cosas que “son” pudieron, en algún momento, existir, otras nunca lo lograron. Este último caso, el del “ser” sin nunca existir, fue presentado por Bertrand Russell en el célebre ejemplo de la montaña de oro: no existe ninguna montaña de oro, aunque sí posibles montañas de oro que si hubieran existido hubieran sido, efectivamente, montañas de oro (1903, p.449).

Por ello, el posibilismo clásico presupone, al menos, dos rasgos esenciales en la concepción metafísica de lo posible: en primer lugar, en tanto que todo “es” todo preexiste -en modo similar a la noción platónica de idea-, si bien no “existe” ni es “actual” -aunque podría haber sido en algún momento-. Por lo tanto, el posibilismo admite los mundos y objetos posibles pero no actuales. Para aclararlo, imaginemos el siguiente ejemplo:

(2) *Es posible que haya alienígenas.*

Desde la óptica posibilista, la afirmación no se limita a establecer una simple posibilidad -que, por otro lado, muchos filósofos, posibilistas o no, podrían aceptar-, es decir, es *posible* que existan alienígenas. En realidad, el posibilismo va más allá al considerar que los alienígenas *preexisten* en tanto que *son*, y si posteriormente *existieran* para nosotros -por ejemplo, porque aterrizaran en

nuestro planeta- ello no invalidaría lo anterior. Por lo tanto, la posibilidad por sí misma ya existe -o mejor, preexiste- y el mundo real -entendido como el actual- es sencillamente el resultado de la selección de uno entre tantos.

En segundo lugar, el posibilismo clásico defiende la independencia de los mundos posibles sin que existan, a priori, relaciones causales entre ellos, ni jerarquizaciones de ningún tipo -ya que, en caso contrario, nos encontraríamos ante posturas actualistas, como se verá más adelante-. De este modo, la noción filosófica más apropiada define un mundo posible como "un conjunto máximamente consistente de estados de cosas posibles" (Rome- rales, 1999, p. 17). O, lo que es lo mismo, un mundo posible posi- bilista es un sistema de estados de cosas completo, autosuficiente y autónomo.

Esta asunción de preexistencia e independencia, junto con las nociones del ser y el existir, es clave para entender las propuestas de los dos principales representantes del posibilismo que se expli- can a continuación: Gottfried Leibniz y David Lewis.

4.1.1.1. Leibniz y el mejor de los mundos posibles

La teoría posibilista más famosa -y más incomprendida- de la Historia de la Filosofía fue la expuesta por Leibniz en distintas cartas enviadas al teólogo Antoine Arnauld a partir de 1680 y en su Teodicea (1710). La obra del pensador alemán ha sido históri- camente minusvalorada, ya que junto a la complejidad de su re- dacción y la dispersión del corpus teórico -sus propuestas apare- cen diseminadas en infinidad de textos, misivas y libros-, Leibniz sufrió las burlas de sus compañeros racionalistas por sus reflexio-

nes sobre los mundos posibles y la existencia de Dios. La más feroz y célebre de todas aparece en la obra *Cándido* de Voltaire. En esta novela, el escritor francés introduce el personaje del Doctor Pangloss, un personaje obsesionado por mostrar a todos los demás que el mundo en el que viven es “el mejor de todos los posibles” y en el que, por ello, hasta la mayor de las tragedias encuentra una adecuada justificación. Y, por derivación, el término panglossiano atribuye a quién lo ostenta un carácter ingenuo ante las vicisitudes del mundo que habita.

En cualquier caso, la mayor problemática relacionada con el posibilismo leibniziano radica en las erróneas interpretaciones que se han consolidado con el tiempo³. Como apunta Aguado Rebollo (2009, pp.19-22), el mejor de los mundos posibles no constituye, necesariamente, el mejor sistema ético -es decir, no es el mejor mundo entendido como el más bueno-, ni tampoco le atribuye Leibniz un carácter inmóvil, inmutable y eterno -como se ha deducido, en ocasiones, por derivar de la perfección divina-.

La divinidad de Leibniz no se corresponde ni con el Dios cristiano, justo y bondadoso, ni con el Dios cartesiano, un ser lejano e insondable que juega con el hombre como si de una marioneta se tratara y que reduce el conocimiento de las cosas a nuestra propia existencia: “pienso, luego existo”. El poder divino para Leibniz, en consonancia con su concepción racionalista de la existencia, se constituye como una fuerza esencialmente matemática y mecanicista. Además, en esta construcción empirista, el hombre se presenta como un ser capaz de entender, en mayor o menor medida, los propósitos divinos ya que, de lo contrario, sería absur-

³ Para un recorrido extenso sobre las líneas de interpretación del sistema leibniziano y sus principales dificultades, véase Heinekamp y Schupp, 1991.

do plantearse tan siquiera el porqué de sus acciones -salvo, por supuesto, por mero fanatismo o adulación-. El Dios leibniziano aparece, pues, como un ente infinitamente sabio y racional pero, a la vez, suficientemente cercano al ser humano para que este pueda percibir, dentro de sus posibilidades, parte de sus propósitos (Leibniz, 1710, §4).

Partiendo de este Dios empirista y cercano, el filósofo alemán intenta responder la pregunta central de su teoría: “¿por qué existe algo en vez de nada?” (Pérez de Laborda, 1989, p.14). Si Dios es infinitamente racional y sabio quiere decir que existe una serie infinita de mundos posibles concebida por él y, por tanto, no cabe el vacío. La razón, y por extensión la lógica, son el eje principal que lo configura todo: todo atiende a razones -ya sean más o menos complejas, ya puedan ser percibidas por completo o solo parcialmente- y Dios ha pensado, de manera lógica, en todos los mundos posibles que se pueden concebir. Esta concepción racionalista de lo posible alejó a Leibniz de las propuestas de Descartes y Newton en relación a la física y la metafísica. Ambos autores proponían postulados atomistas -centrados en el átomo, en “mostrar lo que hay”-, mientras que la articulación racionalista de Leibniz considera que no podemos limitarnos a mostrar o ver, sino que debemos entender qué existe detrás de lo que se ve o muestra, qué razón última ha llevado a esos elementos a existir (p. 13).

Ahora bien, ¿qué significa que Dios ha elegido el mejor de los mundos posibles según razones lógicas? Y, por otro lado, ¿en qué posición queda la libertad del hombre ante el determinismo de un mundo posible elegido desde la estricta racionalidad?

En un primer momento, Dios contempla las *mónadas*⁴, pequeños e irreductibles átomos de constitución metafísica y, a partir de ellos, lo que es posible. Desde su simpleza lo posible es, sencillamente, posible. Pero en conjunción con otro posible, el resultado puede ser posible -es decir, ambos posibles son compatibles y, por lo tanto, *composibles*- o puede ser imposible. En esta relación aparecen los dos principios básicos de la Filosofía leibniziana: el principio de razón suficiente y el principio de no contradicción.

El principio de razón suficiente es la plasmación lógica del axioma “todo tiene una razón” (Leibniz, 1710, §44-45). Por ello, existen un conjunto de reglas lógicas de primer nivel, siempre presentes, que “enuncian lo mismo de sí mismo o niegan lo contrario del propio contrario” (De Mora Charles, 1992, pp. 286-287), es decir, relaciones del tipo “P es P, P no es no P”, o “Si P entonces Q”. El resto de verdades presentes en cualquier mundo posible puede reducirse a esta lógica de primer nivel. A partir de esta razón suficiente -la lógica de primer nivel- “habrá por lo tanto unas verdades necesarias y otras contingentes. A lo que carece de necesidad lo llama Leibniz contingente; pero lo que implica contradicción, o sea, aquello cuyo opuesto es necesario, se llama imposible. Las demás cosas se llaman posibles” (p.287).

Por otro lado, el principio de no contradicción establece dos ideas generales. En primer lugar, algo no puede ser posible e imposible a la vez y, en segundo lugar, algo no puede ser ni posible ni imposible -es decir, debe adscribirse necesariamente a alguna de estas dos categorías-.

4 La articulación de los sistemas de mónadas y sus particularidades fue establecida en su obra *Monadología* (1715).

A partir de estos dos principios, Dios concibe infinitos mundos posibles y elige uno de ellos como el mejor posible.

“Y así como en matemáticas cuando no hay máximo ni mínimo, nada distinto, todo se hace de una manera igual, o cuando esto no puede hacerse, no se hace nada absolutamente, lo mismo puede decirse, respecto de la perfecta sabiduría que no es menos precisa que las matemáticas, que si no hubiera habido lo mejor (*optimum*) entre todos los mundos posibles, Dios no hubiera producido ninguno. Llamo mundo a toda la serie y colección de todas las cosas existentes, para que no se diga que podrían existir muchos mundos en diferentes tiempos y en diferentes lugares; porque sería preciso contarlos todos a la vez como un mundo, o si se quiere, como un universo. Y aun cuando se llenaran todos los tiempos y todos los lugares, siempre resultaría que se les habría podido llenar de una infinidad de maneras, y que hay una infinidad de mundos posibles, de los cuales es imprescindible que Dios haya escogido el mejor, puesto que nada hace que no sea conforme a la suprema razón.” (Leibniz, 1710, §8).

Resulta importante destacar que Dios puede concebir cualquier mundo -o mejor, los concibe todos a la vez en tanto que es infinito en sabiduría-, pero solo uno de ellos es el elegido para tomar existencia. ¿Y por qué este, y no otro? Según el propio Leibniz:

“Una vez admitido que el ser prevalece sobre el no ser o sea que hay una razón de por qué existe algo antes que nada, o sea, que debe pasar de la posibilidad al acto, de aquí se sigue, que faltando toda otra determinación, lo que se realiza es el máximo posible respecto de la capacidad del tiempo y

del lugar (o sea del posible orden de existencia) tal como las baldosas se ubican en una superficie de manera que quepa el mayor número en el área prevista” (1982, §7).

Como se ha dicho anteriormente, Dios no crea según el criterio de bondad o maldad del mundo sino como un matemático que busca aquel mundo posible con mayor cantidad de cosas a menor coste. Si se parte de la idea de que no existe el vacío, entonces el mal no existe -ya que es la ausencia del bien-. El optimismo de Leibniz se puede ejemplificar como “no se es infeliz, sino limitadamente feliz”. En consecuencia, todos los mundos son buenos, pero algunos son más buenos -al tener más cantidad de cosas buenas, por ejemplo, el Cielo-, y otros menos buenos -por ejemplo, el Infierno y su ingente cantidad de cosas menos buenas-, siendo el nuestro, matemáticamente hablando, el mejor posible de todos ellos.

Finalmente, y atendiendo a la segunda cuestión -¿qué sucede con la libertad del hombre?- podría parecer que si Dios elige un mundo este deviene inmóvil -no puede mutar en tanto que ya es el mejor- y el hombre, en consecuencia, no goza de libre albedrío (Leibniz, 1710, §1-5). La solución a este problema pasa por entender que, en el momento de su creación, el mundo elegido por Dios fue el mejor posible, pero que en el futuro no tiene por qué seguir siéndolo. Es más, en su infinito conocimiento, el ente divino dio al hombre la capacidad de acción de la que se desprende su idea de libertad. Es el hombre quien percibe lo bueno y lo malo -según el Dios leibniziano, lo menos bueno-, y quien opta por convertir este mundo en un espacio con mayor o menor cantidad de cosas buenas. Y es que no es lo mismo que Dios pueda saber todas las acciones de los hombres y sus infinitos caminos a elegir, a que Dios determine de antemano la libertad del hombre eligiendo por él cómo vivir su vida (§6-8).

Como puede apreciarse, la conceptualización de lo divino y lo posible de Leibniz consigue conciliar de manera óptima dos campos que han estado históricamente enfrentados: la teología y la ciencia. El Dios matemático no solo ha inspirado un acercamiento más humano y racional de la religión, sino que ha influido decisivamente en el campo científico, en especial en los principios de la termodinámica y la conservación de la energía. Pero sin duda su principal aportación sigue residiendo en la aplicación de principios de lógica al campo de la metafísica. Sus reglas lógicas de primer nivel fueron un hito fundamental para la posterior creación de la llamada lógica modal (Lenzen, 2004).

4.1.1.1.2. Lewis y la existencia de todos los mundos posibles

David Lewis ha sido erigido como el filósofo posibilista más influyente de la actualidad. Alejado de las ideas leibnizianas de Dios y el mejor de los mundos posibles, Lewis se adentra en los motivos que califican nuestro mundo como real, en contraposición con todos los demás. La propuesta de Lewis, denominada *realismo modal* (1986), marca una clara diferencia con el posibilismo clásico al no admitir la distinción entre el ser y el existir. Para Lewis, *todo lo que es, existe*. Pero no todo lo que existe, resulta o puede devenir actual -es decir, presente⁵. En este sentido, todos los mundos posibles existen realmente, pero solo algunos consiguen ser actuales.

⁵ Como bien señala Sainsbury (2010, p. 73), la concepción de “existencia” de Lewis absorbe totalmente la idea tradicional del ser, por lo que desde su óptica todo lo posible es real, pero solo una parcela de esta extensísima realidad se nos presenta como “aquí y ahora”. Como se verá, en el posibilismo lewissiano, la noción general de que todo es real tiene importantes repercusiones a la hora de afrontar la cuestión de lo ficcional.

De este modo, Lewis relativiza la noción de actual desde una perspectiva o *término indexical* (pp. 92-93): todos los mundos existen pero este es actual porque nosotros estamos en él, del mismo modo que los otros mundos posibles son actuales para los habitantes que en ellos se encuentran. La expresión “la oficina de correos está cerca” es cierta en relación a mi posición física en el mundo y, por lo tanto, su carácter ontológico actualista es relativo. Si se predica de otro sujeto, su posición será la que determine si dicha oficina de correos es parte integrante de su mundo actual o no, asumiendo que, en todo caso, será meramente posible para nosotros salvo si nos encontramos junto a ese mismo sujeto. Por lo tanto, para el posibilismo lewissiano, todos los mundos son ontológicamente iguales, están a la par. No existe motivo alguno para ensalzar, como característica natural y preconcebida, un mundo por encima de otro. Y el único criterio para considerar a alguno de ellos como actual se sustenta en la posición, siempre relativa, de los sujetos que pueblan dicho mundo -siendo, por lo tanto, todos los mundos relativamente actuales-.

Así, en tanto que todos los mundos existen -y son actuales según el *término indexical*- todos ellos son reales y, por lo tanto, no cabe hablar en puridad de mundos posibles, sino de estructuras autónomas y autosuficientes. Para Lewis, estas realidades configuran sus *identidades inter-mundos* -las denominadas previamente como *relaciones de accesibilidad*- mediante el concepto de *réplica* (*counterpart*) (Lewis, 1968). La explicación es la siguiente: si todos los mundos existen y ya están poblados por individuos, es imposible que, por ejemplo, el escritor Javier Marías pueda ser alguien distinto en otro mundo. La única posibilidad es que exista una réplica de Javier Marías, es decir, alguien en otro mundo que se

parezca al escritor madrileño pero que, en cualquier caso, nunca será él.

En todo caso, y en la actualidad, el posibilismo -tanto leibniziano como lewissiano- sigue recibiendo gran cantidad de críticas, mayoritariamente de los filósofos actualistas. En este sentido, se critica de Leibniz un compromiso excesivo con la creencia en lo divino. Además, si se presume que el ser humano está habilitado para conocer igual que Dios (Aguado Rebollo, 2009, pp. 21-22), y Dios no puede concebir un mundo en el que Él no exista, entonces no caben mundos posibles donde la afirmación “Dios no existe” sea cierta (Romerales, 1999, pp.19-20). Por otro lado, la concepción lewissiana ha sido considerada, por lo general, como un falso posibilismo que enmascara un hiperactualismo extremo: si todos los mundos existen a la par, y el mundo actual se limita a una cuestión indexical, entonces todos los mundos son, en realidad, actuales. Además, la Teoría de las Réplicas viene a reforzar esta crítica al demostrar que, en realidad, los mundos de Lewis no son en ningún caso accesibles sino, como mucho, similares (Platinga, 1987; Van Inwagen, 1986). En este último caso, la crítica de Kripke -la llamada “Objeción Humphrey”, inspirada en el que fue presidente del Senado norteamericano- ejemplifica con claridad el problema de las réplicas: A Hubert Humphrey le interesaría, en todo caso, si cabría la posibilidad de que, en un mundo posible, él ganara las elecciones. Pero en ningún caso le sería de interés saber si una réplica suya podría ganar las elecciones en otro mundo distinto (1980, p.45).

En síntesis, el posibilismo, con sus propias diferencias internas, ha hecho una importante aportación al campo de los sistemas lógico-modales y a la noción de mundo posible. La

distinción clásica entre el ser y la existencia junto con la propuesta de orden teológico y matemático de Leibniz abrieron la puerta a un estudio serio y estructurado de la potencialidad de los conceptos modales. Además, el posibilismo de Lewis marcó un punto de inflexión fundamental al proponer un sistema de mundos reales que desafiaba las concepciones tradicionales de lo posible como algo etéreo y ambiguo. Por todo ello, las consideraciones posibilistas son un punto de partida crucial para entender, más adelante, cómo los videojuegos constituyen lo posible y lo existente, en especial, en un plano tan complejo como es la ficción.

4.1.1.2. El hiperactualismo

La postura más radical contra las concepciones posibilistas es aquella que niega, en todo caso, la idea de mundo posible⁶. En esta concepción, el único mundo del que se puede predicar algo es nuestro mundo actual y real, y la noción de lo posible sería una extravagancia que o bien es falsa, o bien carece de interés alguno para el conocimiento humano. Algunos de los filósofos más relevantes de la historia, como Hobbes (1651) o Spinoza (1670) destacaron el determinismo al que está sometido el ser humano y por lo tanto negaron cualquier espacio para lo posible. Para ellos, todo lo que sucede en el mundo es propio del mismo y está pre-determinado. No cabe, por un lado, lo posible y, por otro, lo necesario: todo lo que sucede es necesario y nada de lo que no ha

⁶ Gran parte del recorrido teórico del hiperactualismo y el actualismo fisicista y filosófico se ha adaptado de Romerales, 1999, pp. 11-17.

sucedido podría haber sucedido alguna vez. En otros casos, como Quine (1981) no se niega la contingencia como tal -es decir, no se elimina de raíz lo posible- sino que se asume que carece de interés alguno. Finalmente, la postura del relativismo radical representada por Goodman (1990) niega la capacidad del ser humano para diferenciar objetivamente el mundo real de otros posibles, ya que estos no son más que versiones totalmente subjetivas del primero.

4.1.1.3. El actualismo o lo actual frente a lo posible

Del mismo modo que puede concebirse el mundo actual como uno de los múltiples posibles preexistentes -elegido ya sea porque es el mejor de todos ellos, o porque es aquél en el que nos encontramos ahora- también cabría la solución inversa, es decir, que todo parta de un mundo actual desde el que se generan el resto de mundos posibles. Esta perspectiva, denominada actualismo, considera que el punto de partida para una correcta articulación de una teoría de los mundos posibles debe ser el único mundo que realmente existe, el mundo actual. Por ello, gran parte de actualistas se muestran recelosos ante la idea posibilista de un esencialismo no existente, es decir, de la enunciación de elementos *composibles* que, en último término, fracasan al intentar actualizarse. En todo caso, esta gran familia de propuestas filosóficas congrega desde posiciones poco flexibles en relación a la contingencia de mundos hasta la máxima laxitud dispensable por un mundo actual preexistente.

El actualismo más estricto parte de propuestas esencialmente científicas, principalmente paradigmas relacionados con los principios y leyes de la física. Según esta corriente de pensamiento existen ciertos elementos inmutables -los componentes principales y constituyentes esenciales del mundo natural- que restringen las cosas que en un mundo dado pueden pasar (Prior, 1957, pp.48-49 y 1968). El actualismo estricto cierra así la puerta a la potencialidad contingente, a lo infinitamente *composible* para someterlo a los principios de la física. Nada puede escapar a la naturaleza y es solo a partir de su propuesta inicial -es decir, de cómo se configura el estado natural- que las cosas pueden o no pueden ser. Por ello, el grado en que las cosas pudieron haber sido distintas se limita, al menos, a todo aquello que sucede en la naturaleza y, añadimos, también a aquello que en la actualidad conocemos sobre los fenómenos naturales y la ciencia en general. Así, desde el actualismo estricto no se podría admitir un mundo en el que el agua no fuera H₂O o en el que los burros pudieran volar (Romerales, 1999, p.11).

No obstante, esta forma de actualismo parte de un problema notable: hasta qué punto los paradigmas científicos son inamovibles. En primer lugar, nada evita que las cosas cambien -si bien inicialmente puedan constituirse de manera homogénea-, y, en segundo lugar, la ciencia, aun estando sometida a un estricto criterio de empirismo probatorio, es parte constitutiva del acervo cultural y social humano, por lo que necesariamente debe mutar -puede pensarse, por ejemplo, en las constantes revisiones de la teoría evolutiva darwiniana o los principios básicos de la constitución del universo-. Por ello, resulta muy complicado defender una postura inmovilista cuando tanto los principios físicos como el conocimiento pueden, cuanto menos, someterse a revisión a lo largo del tiempo.

A consecuencia de ello, David Armstrong (1989, 37 y 47, citado en Romerales, 1999, p.12) propuso una versión más flexible del actualismo estricto denominada Teoría Combinatoria⁷. En este caso, siguen existiendo elementos básicos y esenciales -partículas, átomos,...- pero la capacidad de *composibilidad* es mucho mayor. Así, por ejemplo, nada parece impedir la creación de objetos de mayor tamaño que los que realmente existen, o líquidos más viscosos, o cielos de un azul más intenso. Pero en todo caso, y aquí aparece el límite de esta propuesta, la potencialidad combinatoria se restringe a los elementos básicos entre sí y en ningún caso la contingencia puede manifestarse desvirtuando la construcción esencial de los mismos. De este modo, si bien las partículas pueden combinarse entre ellas, en ningún caso pueden dividirse ya que representan, como tales, elementos básicos naturales.

Dejando de lado las perspectivas más fisicistas, el actualismo filosófico -o, en este caso, moderado- es incluso más permisivo que la concepción de Armstrong. Se trata de un grupo muy numeroso (Adams, 1974; Clarke, 1998; Deutsch, 1994; Kripke, 1963 y 1980; Menzel, 1990 y 1991; Plantinga, 1976 y 1983 y Pollock, 1985, entre los más destacados) que entiende que el único límite existente para cualquier mundo posible es el respeto a la lógica y a las matemáticas. De este modo, todo lo contingente que parte de nuestro mundo actual puede ser real, siempre y cuando pueda ser concebido de manera lógica y sin que quepa contradicción.

Es precisamente en este tipo de actualismo donde los sistemas lógicos ideados por Leibniz despliegan su mayor influen-

⁷ En la misma línea, aunque algo anterior a Armstrong, Creswell (1979).

cia. Del mismo modo que el filósofo alemán, los actualistas moderados contemplan los mundos posibles desde la racionalidad matemática y exigen, como mínimo, el cumplimiento del principio de no contradicción para que puedan ser concebidos.

A día de hoy, el actualismo es la corriente mayoritaria de pensamiento lógico-modal. Su concepto de mundo posible como sistema estructurado en contingencias posibles y/o necesarias ha impulsado la lógica modal como eje central de la mayor parte de ciencias que se acogen al método hipotético-deductivo. Así, los simuladores permiten a la economía y a la estadística realizar estimaciones sobre mundos prediseñados, del mismo modo que los estudios computacionales estructuran la mayor parte de su diseño de software en condicionales contrafácticos de origen lógico-modal.

No obstante, el actualismo sigue mostrándose deficitario al tratar aspectos modales que escapan de los parámetros matemáticos de la realidad modelada. Y es que, como se verá más adelante, personajes de ficción como Sherlock Holmes o Hércules han puesto en tela de juicio el axioma actualista por el que solo existe aquello que es actual, al plantear sujetos de ficción que, por definición, son individuos no existentes y no actuales.

En el siguiente epígrafe se tratan los principales problemas que conllevan los mundos -posibles- de ficción para unos sistemas de construcción esencialmente empiristas y cuáles han sido sus principales soluciones.

4.1.2. El problema filosófico de la ficción desde la perspectiva de la lógica

Como se ha visto, tanto las teorías posibilistas como las actualistas contemplan, de una manera u otra, las nociones de lo posible y lo actual. Desde el debate ontológico todas ellas necesitan explicar qué papel ocupan los mundos posibles y los actuales en su marco teórico. Así, mientras el posibilismo destaca la existencia de todos los mundos posibles y la reserva de uno de ellos como mundo actual, ya sea por la gracia del Dios leibniziano o por el término indexical de Lewis, el actualismo asegura, antes que nada, un mundo real, una atalaya desde la que vislumbrar otros mundos posibles sometidos a distintos grados de plausibilidad -desde el estricto fisicismo hasta la flexible doctrina filosófica-. Pero en realidad, todas estas respuestas parten de una raíz común: nuestro mundo actual, sea cual sea la forma para determinarlo, es referencia necesaria, anclaje natural para entender cómo se articulan el resto de posibilidades. Y es que solo asumiendo nuestra propia existencia en un mundo concreto podemos preguntarnos ¿cómo hubiera sido nuestro mundo si fuera totalmente distinto a como es?

Por ello, la referencialidad es una pieza clave en el pensamiento filosófico. No pensamos sin más, sino que pensamos desde un mundo concreto: poco importa que este mundo haya sido el elegido por Dios entre otros muchos o que sea el nuestro por cuestiones relativas a la posición que ocupamos en el mismo. Lo verdaderamente relevante es que nuestra consciencia del mundo actual, del estado de cosas actuales, nos permite hacer juicios de

valor sobre hechos concretos, sin perjuicio de que también exista, en convivencia con ellos, un vastísimo campo a la subjetividad y la interpretación.

Supongamos la siguiente afirmación:

(3) *Es posible que pueda visitar las ruinas de la ciudad de Troya.*

Esta afirmación, como tal, está sujeta al juicio de nuestro mundo y a la articulación de los distintos estados posibles y actuales. Desde la perspectiva occidental y en el año 2012, este hecho es cierto: antes Troya no existía. Pero en 1870 Heinrich Schliemann descubrió las ruinas de la ciudad y, con ello, modificó el valor de la *proposición de verdad (proposition of truth)* de (3), de falso a verdadero. De este modo, el enunciado modal queda sujeto, en su veracidad o falsedad, a lo actual independientemente de cómo lleguemos a determinar qué es lo actual desde posiciones posiblistas o actualistas.

Por lo tanto, las afirmaciones lógicas están igualmente sometidas a criterios de verdad o falsedad, no tanto por sus construcciones lógico-semánticas como por su ubicación en un mundo posible dado, en este caso, el privilegiado mundo actual. Todo aquello que se anuncia como un hecho, incluso en sus formas modales “es posible que” y “es necesario que”, está, por lo tanto, sujeto a la referencialidad desde la perspectiva de nuestro mundo.

Pero ahora veamos las siguientes afirmaciones:

(4) *Es posible que Gandalf sea un poderoso mago.*

(5) *Es posible que Sherlock Holmes viva en el 221 de Baker Street.*

Desde la perspectiva filosófica de la lógica modal ambos enunciados, (4) y (5), son falsos por un motivo: no existe, en sentido estricto y desde el anclaje a nuestro mundo actual, un mago llamado Gandalf, ni un inquilino en Baker Street denominado Sherlock Holmes del que se pueda predicar nada. Si algo no existe entonces no cabe hablar de verdadero o falso ya que no hay ningún referente que pueda ser sometido a juicio. Pero, por algún motivo, intuimos que estas expresiones modales revisten una cierta verdad: No existen ni Gandalf ni Sherlock Holmes, pero parece posible afirmar, *en cierto sentido*, que Gandalf es un mago poderoso y que el domicilio de Sherlock Holmes radica en el 221 de Baker Street.

En ocasiones, el problema de la existencia puede alcanzar no solo al propio ser designado, sino también a las propiedades aparejadas. Por ejemplo:

(6) *Es posible que los Pegasos vuelen.*

(7) *Es posible que haya caballos que puedan volar.*

En esta pareja de enunciados modales el problema de la existencia es doble. Por un lado, (6) es falso por el ser designado, es decir, los Pegasos no existen, y su atribución lógica en (7) también lo es: tampoco es posible que existan caballos voladores. Pero, una vez más, parece posible predicar, *en cierto sentido*, que un Pegaso sí puede volar y, por ello, hay caballos dotados de esta capacidad.

Y es que, en realidad, podemos establecer proposiciones de verdad sobre seres y objetos no actuales y no existentes -o de im-

posible existencia- despegándonos del estricto modelo referencial entrando, de este modo, en el universo de la *ficción*.

Como puede apreciarse, las teorías filosóficas vistas hasta ahora tienen un problema fundamental con la noción de ficción: la cuestión ontológica. Todas ellas han intentado dar respuesta a los postulados modales desde la realidad humana, es decir, asumiendo que todo aquello que es posible y/o necesario tiene una estrecha vinculación con nuestra existencia real y física. Por ello, los modelos filosóficos conciben los mundos posibles como alternativas accesibles desde el mundo actual pero, en ningún caso, como constructos imposibles desde la perspectiva de su existencia efectiva o meramente posible. De este modo, ninguno de ellos estuvo concebido ni preparado para responder a proposiciones de verdad sobre seres que no existen (unicornios, hobbits) sino solo para explicar las alternativas a lo actual de elementos, al menos, con un margen asumible de “poder existir”.

Por todo ello, este conflicto entre Filosofía y Ficción afecta de manera asimétrica a la aplicación directa de cada una de las propuestas ya vistas.

4.1.2.1. El acercamiento posibilista: de lo real inexistente a los operadores ficcionales de Lewis

El enfoque posibilista y sus interpretaciones permiten distintas fórmulas para incorporar los mundos ficcionales dentro de su teorización: por un lado, el posibilismo clásico admite sin mayor problema la idea de un objeto que no existe pero *es*. Por otro lado, el ficcionalismo modal, o la consideración de que todos los

mundos posibles son, en sí mismos, ficciones intenta superar la cuestión ontológica del realismo modal de Lewis. Finalmente, el posibilismo Lewissiano adaptó su idea de que todos los mundos posibles existen a la realidad de lo no existente, mediante un operador ficcional. Veamos cada uno de ellos en detalle.

4.1.2.1.1. Los objetos ficcionales como realidades no existentes

Para el posibilismo clásico la dualidad entre el ser y el existir parece habilitar el análisis de postulados como (4) y (5). En este sentido, Gandalf es un mago poderoso, y Sherlock Holmes vive en Baker Street, pero ni Gandalf ni Holmes existen. Esta lectura, dentro del marco posibilista, que destaca la realidad y, a la vez, la inexistencia de los objetos ficcionales, fue propuesta por Alexius Meinong y recibió, por ello, el nombre de Meinongianismo.

El Meinongianismo tomó la idea de lo “inexistente” de Brentano por la cual todo lo que podemos concebir mentalmente -pensar, desear, creer- alcanza un cierto estatuto de realidad (Norris, 2003, p. 229). Meinong lleva esta propuesta aún más lejos en su Teoría de los Objetos (1904) al entender que podemos predicar de cualquier objeto inexistente, posible o imposible, verdades y falsedades: son los denominados objetos *meramente ficcionales* (Berto, 2008, pp. 205-207). Este tipo de objetos son reales, más o menos concretos pero no existentes. Por lo tanto, y bajo esta perspectiva, se pueden establecer verdades y falsedades tanto de los personajes de ficción vistos en (4), (5) y (6), Gandalf, Holmes y el Pegaso, como de aquellas cosas meramente concebibles aunque de imposible existencia como es, por ejemplo, la llamada cuadratura del círculo.

Para el Meinongianismo más moderno (representado hoy por Parsons, 1980; Zalta, 1988; Jacqueline, 1996 o Berto, 2008) los objetos meramente ficcionales dividen sus propiedades en nucleares y extranucleares. Las propiedades nucleares son aquellas que caracterizan de manera esencial el objeto, mientras que las extranucleares no son imprescindibles para su concepción. Así, para Gandalf serán nucleares atributos como “mago”, “sabio” o “bondadoso” y extranucleares todos aquellos relacionados con cuestiones ontológicas -“existe-no existe”- o modales -“es posible- es imposible”- (Berto, 2008, p.209). Así, resulta fácil identificar a los objetos meramente ficcionales en su tránsito por distintos textos: el Gandalf fundacional en el libro de *El Señor de los Anillos* (Tolkien, 1954, edición española en 1978), el Gandalf de la trilogía cinematográfica de Peter Jackson (2001-2003), el Gandalf de los distintos videojuegos, etc.

Del mismo modo y para los objetos imposibles meramente ficcionales les es de aplicación la misma división: para la cuadratura del círculo son nucleares los atributos “círculo” y “cuadrado”, y extranucleares todos los demás.

Así, el Meinongianismo facilita la conciliación entre aquello que existe en nuestro mundo -por ejemplo, las ruinas de la ciudad de Troya- y aquello que no existe pero que, *en cierto sentido*, parece revestir un carácter real -los personajes de ficción-. Además, es una teoría que establece una sintonía natural con el sentido común al permitir hablar con naturalidad de los objetos ficcionales sin entrar en conflicto con su anclaje ontológico: poco importa si estos existen o no en nuestro mundo actual, lo que es realmente relevante es qué propiedades despliegan y cómo, a través de ellas, podemos identificarlos.

No obstante, el auge de la Filosofía Analítica de principios del siglo XX cuestionaría con dureza las propuestas de Meinong. Según esta corriente de pensamiento, la Filosofía no puede estudiarse desde lo metafísico sino que debe ser la lógica formal y el empirismo lo que presida toda investigación. De este modo, el positivismo desplazaba, de plano, toda noción fenomenológica.

Uno de los padres fundadores de la Filosofía Analítica fue, curiosamente, un antiguo seguidor y admirador de la Teoría de los Objetos de Meinong: Bertrand Russell. En su *Principles of Mathematics* (1903), Russell admite la posibilidad de un ser no existente mediante el ya citado ejemplo de la montaña dorada. No obstante, a partir de su ensayo *On Denoting* (1905) y con su Teoría de las Descripciones, el filósofo británico rechazará de plano el Meinongianismo al considerar el objeto meramente ficcional como contradictorio y vacío. Para Russell, “solo hay un mundo, el mundo ‘real’ (...) Es parte esencial de la ficción el que solo los pensamientos, los sentimientos, etc., de Shakespeare y de sus lectores sean reales, y que no haya, además de ellos, un Hamlet objetivo” (citado en Dolezel, 1999, p.15).

El ejemplo más famoso en el debate entre Russell y Meinong -que se prolongó hasta 1910 mediante réplicas y contrarréplicas- fue el enunciado “el actual Rey de Francia”. Desde la perspectiva de Meinong, el Rey de Francia es un objeto inexistente -ya que Francia es una República- del que se pueden predicar cosas: el Rey de Francia *es*, pero no *existe*. Para Russell, en cambio, no hay distinción entre ser y existir: o existe o no existe. Y solo se pueden predicar cosas sobre aquello que existe, es decir, aquello que *de-*

nota un referente⁸. Además, el hecho de que el Rey no exista pero *en cierto sentido* exista rompe el principio de no contradicción por el que P no puede ser, a la vez, P y ¬P. Igualmente, la cuadratura del círculo caería en el mismo problema al ser imposible que un círculo sea, a la vez, un cuadrado.

La respuesta de Meinong se formuló en dos argumentos. En primer lugar, la existencia es una atribución extranuclear del Rey de Francia, no uno de sus elementos nucleares, por lo que se pueden seguir predicando cosas del mismo sin caer en la contradicción y, en segundo lugar, los objetos imposibles como la cuadratura del círculo no están sometidos al principio de no contradicción ya que este solo es de aplicación a aquellos objetos que no ostentan dicha propiedad.

Uno de los principales problemas de la Teoría de las Descripciones de Russell es su dificultad para justificar la imposibilidad de predicar algo sobre los objetos meramente ficcionales y que, a la vez, tengan una cierta significación. Es decir, si “el actual Rey de Francia” es un ente no existente o ficcional, entonces no cabe atribuir valores de verdad o falsedad a posibles atribuciones. Por ejemplo, la frase “el actual Rey de Francia es alto” no es ni cierta ni falsa: no denota, no tiene referente y, por lo tanto, no cabe contrastar si dicha afirmación es verdad o no. Para Russell, los objetos de la ficción son términos “vacíos” de los que no se puede predicar nada. Pero, no obstante, esta articulación teórica sigue sin poder explicar cómo es posible que “el actual Rey de Francia”, sin existir, sí *signifique* algo concreto, y a la vez distinto a, por ejemplo

8 Si bien nunca se ha clasificado a Russell como hiperactualista, sí es cierto que desde la perspectiva de la exigencia referencial parece tener más en común con ellos que con las formas posibilistas o incluso actualistas moderadas.

“la actual Reina de Italia”. Es decir, Russell acepta un cierto grado de significación de los objetos ficcionales no existentes como “el actual Rey de Francia”, pero en ningún momento explica de dónde procede el conocimiento de dichos conceptos.

Por todo ello, el fracaso argumentativo de Russell y la Escuela Analítica ha hecho pervivir y profundizar el estudio de las propuestas de Meinong, si bien en la práctica sigue siendo una corriente minoritaria tildada, en ocasiones, de extravagante y poco operativa.

4.1.2.1.2. Ficcionalismo Modal: mundos de ficción sin compromiso ontológico

En 1990, Gideon Rosen publicó en la revista *Mind* una teoría fuertemente inspirada en el posibilismo lewissiano, pero alejado del debate ontológico subyacente, que denominó Ficcionalismo Modal (*Modal Fictionalism*). La cuestión era la siguiente: el Realismo Modal de Lewis, en tanto que teoría íntimamente implicada con la ontología de los mundos posibles, tiene serias dificultades para considerar la ficción como un mundo posible más. Si todos los mundos posibles existen, entonces nos encontramos ante una situación de tal extravagancia que pocos filósofos estarían dispuestos a suscribir: el caso de una ficción “no ficticia” o una ficción existente y real. Bajo esta perspectiva, existirían otros mundos tan tangibles y reales como nuestro mundo actual en el que un lobo hablara con Caperucita Roja, o un ejército de elfos, humanos y enanos luchara contra Sauron para liberar la Tierra Media.

Para sortear esta insostenible posición, la propuesta de Rosen pasa por la ficcionalización de todo el sistema de mundos posibles,

por una estrategia “deflacionista” (p.330): pueden concebirse distintos mundos posibles sin tener que asumir los costes teóricos y críticos de la implicación ontológica.

El Ficcionalismo Modal, por lo tanto, parte de un compromiso de “neutralidad ontológica”:

“La primera y más evidente ventaja del Ficcionalismo es que no sufre ninguna consecuencia del revisionismo ontológico. (...) Las afirmaciones ficcionalistas son afirmaciones sobre el contenido de la historia. Y como no presuponen la verdad de esa historia, uno puede creer en ellas sin asumir un compromiso con los objetos que la historia pretende describir”⁹ (p.338).

Rosen plantea un ejemplo muy esclarecedor (pp. 335-336). Supongamos el siguiente enunciado modal:

(8) Es posible que existan cisnes azules.

Desde la perspectiva del Realismo Modal, si este enunciado es cierto entonces lleva una exigencia existencial categórica, de tal manera que:

(8a) Existe un mundo en el que hay cisnes azules.

En cambio, para un ficcionalista modal, (8a) supone un compromiso ontológico inasumible, por lo que su reformulación sería:

9 “The first and most obvious advantage of fictionalism, then, is that it appears to have no revisionary ontological consequences whatsoever. (...) the fictionalist’s claims are claims about the content of a story. And because they do not presuppose the truth of that story, you can believe them without inheriting a commitment to the items the story purports to describe”

(8b) De acuerdo con la ficción de la pluralidad de mundos, hay un mundo que contiene cisnes azules.

Es importante destacar las sutiles diferencias entre (8a) y (8b). En ambos casos, hay un compromiso con un principio filosófico básico en la corriente posibilista: hay varios mundos posibles. Y a partir de este punto empiezan las diferencias, ya que (8a), como representante del Realismo Modal, asume que todos los mundos que *hay*, *existen*, mientras que (8b) se limita a constatar que *hay* un mundo del que se puede predicar la existencia de cisnes azules, si bien todo el marco de los mundos posibles es ficción. Es decir, un ficcionalista siempre dirá: “yo hablo de mundos sin pensar tan siquiera si existen o no. Yo hablo de historias sin constatar ninguna dependencia referencial. Todo el modelo en sí es una ficción”.

No obstante, esta simplificación ontológica ha sido motivo de críticas. De hecho, el propio Rosen ya constató, en el texto fundacional, que el operador “De acuerdo con la ficción de la pluralidad de mundos, P*” es demasiado primitivo para dar cuenta de toda la dimensión ficcional (p.354). En otros casos se han criticado los problemas que conlleva el “prefijar” los enunciados con este tipo de operador (Divers, 1995 y 1999; Hale, 1995) mientras que Brock (1993) destacó la necesaria implicación ontológica para poder hablar correctamente sobre qué distingue lo ficcional de lo no ficcional.

En la actualidad, el Ficcionalismo Modal, con todos sus apoyos (por ejemplo, Noonan, 1994; Kim, 2002) sigue siendo una corriente muy minoritaria, en parte por su juventud y en parte por la exitosa reformulación que hizo Lewis de su Realismo Modal, y que veremos acto seguido.

4.1.2.1.3. El Realismo Modal y los operadores ficcionales implícitos

El realismo modal de Lewis asumió la difícil tarea de explicar cómo funciona la ficción sin por ello desvirtuar la cuestión ontológica. Esta construcción posibilista, como se ha visto anteriormente, pretende formular la noción de los mundos posibles desde la realidad tangible humana, por lo que la ficción le supone un reto importante: o bien personajes como Ulises o Caperucita Roja existen en realidad y entramos en la extravagante creencia de que en otro mundo paralelo al nuestro hay sirenas y lobos que hablan, o bien intentamos dar cabida a los entes no existentes desde una perspectiva ontológica distinta.

La respuesta de Lewis a esta cuestión fue categórica y sorprendente: su teoría no debe preocuparse por el sentido común, sino por las ventajas e inconvenientes de su propia aplicación. Esta respuesta, conocida popularmente como “la mirada incrédula” (*the incredulous stare*), se fundamenta en que “el Realismo Modal *debe* discrepar, hasta el extremo, de la firme opinión del sentido común sobre aquello que es”¹⁰ (1973, p.133). Por todo ello, Lewis no entra a valorar si los mundos de la ficción existen del mismo modo que el resto de mundos posibles (Rosen, 1990, p. 329).

La única aproximación del filósofo norteamericano al fenómeno de los mundos de ficción se aleja, por lo tanto, de todo debate ontológico. No entra a resolver las dudas inmanentes

¹⁰ “Modal realism does disagree, to an extreme extent, with firm common sense opinion about what there is”

del Realismo Modal en relación a los no existentes, sino que su análisis metafísico, esbozado en el ensayo *Truth in Fiction* (1978), perseguirá comprobar si las afirmaciones de la ficción pueden tener o no proposición de verdad (Sainsbury, 2010, p.74).

En este texto, Lewis considera que una frase como “Sherlock Holmes tocaba el violín” conlleva un operador implícito del tipo “En las historias de Sherlock Holmes...”. Este prefijo ficcional aparece inserto en el propio acto comunicativo, es decir, es asumido tanto por el escritor de la ficción como por el receptor de la misma. Y, aún más importante para los propósitos de Lewis, el prefijo determina un mundo posible concreto del que sí pueden predicarse cosas desde la proposición de verdad.

De este modo, la afirmación literal “Sherlock Holmes es maestro de escuela” no puede someterse a una proposición de verdad en tanto que dicho sujeto no existe en el mundo real¹¹. Pero si asumimos que, en realidad, la afirmación debe completarse como “En las historias de Sherlock Holmes, Sherlock Holmes es un maestro de escuela” entonces sí cabe predicar su validez desde la lógica interna de este mundo de ficción. No obstante, esta afirmación, según Lewis, debe realizarse como si fueran hechos reales o probados, y no mera ficción:

“Contar historias es una pretensión. El narrador pretende estar diciendo la verdad acerca de la materia de la que tiene

11 Debe hacerse constar que sí puede existir efectivamente una persona llamada Sherlock Holmes que sea maestro de escuela y a la que le sea de aplicación, por tanto, dicha afirmación. En este caso sí podría predicarse la verdad o falsedad del hecho. Pero la cuestión que se debate aquí no es si cualquier persona con dicho nombre cumple con las condiciones de la afirmación, sino si la misma puede proponerse como verdad o falsedad en relación a un Sherlock Holmes concreto, el no existente. En este sentido, véase Lewis, 1978, pp. 264-267.

conocimiento. Pretende hablar de personajes que son conocidos por él, y a los que se refiere, por lo general, por medio de sus nombres propios. Pero si su historia es ficción, no está realmente haciendo estas cosas” (1978, p. 266).¹²

Es decir, las historias de las que habla Lewis son aquellas en las que la ficción es contada como un hecho conocido y no como un relato imaginario. En este punto, la pretensión de Lewis pasa por separar claramente nuestro mundo actual del mundo ficcional: las afirmaciones del narrador sobre Sherlock Holmes se cuentan como conocidas desde ese mundo de ficción, si bien desde la perspectiva de nuestro mundo esta historia no sea más que un relato.

A partir de esta concepción del relato como acto simulado de contar, Lewis irá perfeccionando su operador implícito, desde el llamado *Análisis 0* hasta el *Análisis 2*. Esta evolución responde a un problema obvio: la ficción no se agota en lo explícito sino que despliega un conjunto inmenso de conocimiento implícito (Proudfoot, 2006, p.16). Por ello, Lewis irá mejorando el prefijo para poder incluir, en primer lugar, el mundo actual más íntimo del escritor y, en segundo lugar, el marco cultural y las creencias más extendidas en la época en la que el autor escribió la obra (p. 272).

Finalmente, Lewis utilizará su concepto de réplica para responder a la pregunta: ¿si realizo un videojuego o cualquier otro objeto ficcional basado en el Sherlock Holmes de Doyle, entonces

¹² “Storytelling is pretence. The storyteller purports to be telling the truth about matter whereof he has knowledge. He purports to be talking about characters who are known to him, and whom he refers to, typically, by means of their ordinary proper names. But if his story is fiction, he is not really doing these things” (1978, p. 266).

quién es el Holmes presente en mi texto? Según Lewis, hay un Holmes de origen, el que vive en el texto de Conan Doyle, que tiene asimismo su réplica, es decir, su “cuasiequivalente” en otro mundo posible en el texto ficcional que yo he creado, siempre y cuando mi Holmes despliegue las propiedades esenciales del detective esbozado por Doyle en su mundo. Ambos son Sherlock Holmes, pero cada uno en su propio universo de ficción.

La propuesta de Lewis es a día de hoy una de las más apoyadas (Hanley, 2004; Proudfoot, 2005, p.15; Sainsbury, 2010, pp. 75-82), sin perjuicio de la gran cantidad de críticas que ha recibido: esencialmente, el silencio ontológico y la imposibilidad de creer en mundos fantásticos que realmente existen (Rosen, 1990), la inexistencia de las réplicas (Kripke, 1972 y 1980) o la necesidad de una profunda revisión de las mismas (Le Gall, 2008).

4.1.2.2. El Acercamiento Actualista

En esta corriente filosófica el mundo actual aparece como una torre desde la que podemos atinar las distintas posibilidades que nos ofrece nuestro futuro. Es desde esta posición privilegiada que el ser humano puede concebir hechos posibles que, una vez integrados en su realidad, devienen actuales. Y aquí radica, esencialmente, el problema con la ficción: para un actualista, solo existe aquello que es actual, todo lo demás es mera posibilidad. En ningún caso cabe hablar de cosas no existentes, ya que aquello que es no existente no puede ser *algo*: es, simplemente, *nada*. Es decir,

o es actual y por ello existe, o bien es una mera posibilidad. Por ello no es de extrañar que filósofos como Platinga consideren que “la mera idea de un objeto no existente es una confusión, o como mucho una noción, como la cuadratura del círculo, cuya ejemplificación es imposible” (1976, p. 143) u otros, como Routley, asuman que el estudio de los no existentes de la ficción supone un problema estructural que requiere una “no-lógica” propia basada en la absoluta arbitrariedad del creador del mundo ficcional (1979:10).

Veámoslo con un par de ejemplos:

(9) Es posible que viaje a Londres.

(10) Es posible que Sherlock Holmes viva en el 221 de Baker Street de la ciudad de Londres.

Desde la perspectiva actualista, (9) representaría un claro ejemplo de mera posibilidad: actualmente no estoy en Londres, por lo que cabe la posibilidad de que pueda viajar a dicha ciudad. Y esta expresión es posibilidad por dos motivos: en primer lugar, cumple con el principio de no contradicción -no podría estar en Londres y, a la vez, no estar en Londres y viajar a dicha ciudad- y, en segundo lugar, es concebible hoy viajar hasta la capital del Reino Unido, es físicamente posible hacerlo ya sea en avión, en barco o en cualquier otro medio de transporte según donde nos encontremos. Por lo tanto, para un actualista, (9) sería algo plausible de realizar desde la atalaya del mundo actual.

No obstante, (10) ya plantea serios problemas. Sherlock Holmes no existe porque no es actual, pero tampoco es posible que

llegue a existir: no puede *obtener (obtain)* esta condición ontológica. Como acabamos de apuntar, un actualista no puede aceptar la noción de no existente, pero tampoco puede abandonar a su suerte una categoría ontológica que, desde el sentido común más básico, juega un papel importante en la configuración de los mundos posibles.

Ante esta cuestión, la mayor parte de teorías actualistas optaron por una opción de consenso que pudiera conciliar la ficción con la hegemonía del mundo actual: los mundos meramente posibles iban a constituirse en objetos teórico-abstractos que existen en lo actual. Estos conjuntos de objetos abstractos conformadores de mundos recibieron distintos nombres tales como *estados no alcanzados (non-obtaining states*, Platinga, 1976), *conjunto de proposiciones (set of propositions*, Adams, 1974) o *entidades abstractas (abstract entities*, Kripke, 1980)¹³.

Recuperemos aquí el anterior ejemplo:

(10) Es posible que Sherlock Holmes viva en el 221 de Baker Street de la ciudad de Londres.

Desde esta nueva concepción teórica, (11) no es solo posible, sino que de hecho es “abstractamente actual”. Sherlock Holmes es un sujeto abstracto, concebido en la novela de Doyle y dotado de una esfera de atributos -es detective, es inteligente, toca el violín...- que, en cierto modo, existe ya que podemos hablar de él,

13 Otros autores relevantes en cuanto a la conformación de estos mundos de objetos abstractos son Adams (1974) o Van Inwagen (1986). Lewis denominó a estas teorías, de manera un tanto despectiva, Realismo Modal sucedáneo (ersatz Modal Realism) y criticó su falta de compromiso ontológico (1986, capítulo 3).

pero que es a la vez intangible en tanto que no está atado a una referencia del mundo real. Así, el actualismo trae a nuestra realidad todos los universos de la ficción y los hace actuales sin comprometer la exigencia de la existencia. O, dicho de otro modo, añade una nueva categoría ontológica al equiparar, teóricamente, lo actual existente a lo actual abstracto.

No obstante, un grupo de teóricos ha destacado la necesidad de dotar de relevancia al acto ilocutivo de la pretensión (*pretense*) o acto de fingimiento (*make-believe*) que va aparejado a la creación y difusión de todo relato narrativo y, por ende, a todo mundo de ficción. Esta corriente pragmática representada, entre otros, por John Searle y Kendall Walton, considera que las afirmaciones ficcionales son un “como si”, una simulación basada en el fingimiento y la imaginación, una “suspensión voluntaria de la incredulidad” (*willing suspension of disbelief*, Coleridge, 1975, p.169) y que pueden resumirse en esta bella cita de Frege: “Al igual que un trueno teatral es solo un trueno aparente y una pelea teatral es solo una pelea aparente, la afirmación teatral es solo una afirmación aparente. Es solo una obra, solo poesía” (citado en Dolezel, 1999, p.27).

Así, John Searle, discípulo y heredero de la teoría de los actos de habla (*speech acts theory*) de Austin (1971), sostiene que los actos ilocutivos - aquellos que se realizan diciendo algo -y que están inscritos en la ficción no son verdaderos actos de habla, sino meras pretensiones de los mismos:

”una metáfora puede intervenir tanto en una obra extraña a la ficción como en una obra de ficción. Digamos, para disponer de algunos términos de trabajo, que el empleo metafóri-

co de una expresión es ‘no literal’ y que las enunciaciones de ficción son ‘no serias’. [...] Si, por ejemplo, el autor de una novela nos dice que llueve fuera, él no asume seriamente la idea que llueve fuera, en el momento que escribe.” (Searle, 1982, p. 111)

A diferencia de los postulados no ficcionales, lo que se dice desde la ficción no puede tomarse en serio, es una mera pretensión o simulación de actos referidos, por lo que toda la lógica concerniente a la proposición de verdad debe quedar en suspenso. Por ello, para Searle hablar desde la ficción es hablar de un mundo simulado desde un mundo actual.

Kendall Walton (1990) tomó la aportación de Searle al incluir una visión lúdica del hecho ficcional mediante la cual la ficción deviene un juego de fingimiento (*game of make-believe*). El juego infantil de simulación constituye el epicentro clave de toda ficción al establecer un conjunto de reglas tácitas y expresas basadas en el “vamos a suponer” (*let’s pretend*): “vamos a suponer que este oso de peluche está vivo y puede hablar con nosotros”, “vamos a suponer que esta piedra es un pastelito, y que la cafetera de juguete es real y está llena de café”. Como puede apreciarse, la propuesta de Walton tiene importantes conexiones con la ficción de los videojuegos y, por ello, veremos más adelante y con más precisión su posible aplicación a una Teoría de los Mundos Ludoficcionales.

Finalmente, en la siguiente tabla (Tabla 4.1) se sintetizan las corrientes filosóficas vistas a lo largo de todo este epígrafe.

Tabla 4.1. Las corrientes filosóficas ante lo existente y lo actual

Perspectiva	Ser	Existir	Actual	No existente / Ficcional
<i>Posibilismo Clásico</i> <i>Meinongianismo</i>	Sí (independiente del existir)	Sí (independiente del ser) Rasgo extranuclear	El presente, "uno entre tantos posibles"	Se pueden predicar cosas de los objetos no existentes en tanto que son (también Russell de <i>Principles of Mathematics</i>)
<i>Posibilismo de Leibniz</i>	Unicidad (todos los mundos concebidos por Dios)		"El mejor de los mundos posibles" según un Dios matemático	Si todo es concebido por Dios, entonces lo no existente también fue concebido por él.
<i>Ficcionalismo Modal</i>	Ontológicamente neutro		Ontológicamente neutro	La ficcionalización de los mundos posibles
<i>Posibilismo de Lewis</i>	Unicidad (todos los mundos posibles concebibles existen)		Relativo según el término indexical	Prefijo "En la ficción F"
<i>Hiperactualismo</i>	No	Sí	Solo hay un mundo: el actual	Al no tener referencia no cabe predicar nada de ellos: "vacíos", sin valor (Russell de <i>On Denoting</i> , Quine)
<i>Actualismo</i>	Dependencia de lo actual. <i>Mera possibilia</i>		Hegemonía del mundo actual. Lo que existe es actual. Lo no actual es meramente posible	Objetos abstractos actuales. Teorías pragmáticas de la pretensión

Fuente: elaboración propia

Un sistemático análisis de cada una de estas escuelas de pensamiento conlleva las siguientes conclusiones:

1. Todas las corrientes fijan su anclaje en un mundo actual necesario. La elección de este mundo abarca desde el absolutismo categórico -Hiperactualismo- o la necesidad estructural de dicho mundo -Actualismo- hasta el relativismo ontológico -Posibilismo en sus distintas vertientes- y la indiferencia -Ficcionalismo Modal-.
2. Existe una clara asimetría entre corrientes que defienden la duplicidad ser-existir y aquellas que la niegan o la omiten. Cuando se produce la duplicidad el papel de la ficción es extremo: los mundos ficcionales o bien se configuran como sistemas no existentes de los que se pueden predicar cosas -Meinongianismo- o bien están vacíos y, por ello, no se puede afirmar nada de los mismos -Hiperactualismo-. En cambio, la unicidad entre el ser y el existir permite articulaciones teórico-ficcionales mucho más flexibles.
3. Dentro de las teorías unicistas, el Posibilismo de Lewis y el Actualismo aparecen como las corrientes más populares para explicar el fenómeno de la ficción desde sus compromisos ontológicos. En realidad, ambas plantean algo muy parecido: el enmarcado de la ficción en un mundo posible particular y distinto, ya sea por el operador implícito de Lewis o por los actos de pretensión de Searle o Walton.

Por todo ello, parece que las propuestas filosóficas acaban derivando la cuestión de la ficción a un terreno ontológicamente distinto. Aquí, los mundos de la ficción están dotados de autonomía, que no independencia, en relación al mundo actual y compuestos por distintos sujetos, objetos, propiedades y normas constitutivas

que, según la lógica modal, se construyen desde lo posible y lo necesario.

En el siguiente epígrafe veremos cómo la Teoría Literaria ha articulado una verdadera Teoría de la Ficción que pueda explicar cómo se constituye la semántica de los mundos posibles en este campo y áreas afines. Es decir, cómo del modelo lógico y filosófico de mundo posible se toman los conceptos aquí vistos y se reelaboran para gestar una verdadera Teoría de los Mundos Ficcionales (*Fictional Worlds Theory*).

4.2. El trasvase conceptual de los mundos posibles a los estudios sobre ficción

Los mundos posibles de la Filosofía han mostrado su gran potencial a la hora de analizar los postulados modales, lo posible y lo necesario, en relación a un mundo de referencia claro. Esta referencia fundamental o mundo actual ha permitido comprobar qué relaciones existen entre una situación de partida dada y el compendio de posibilidades que pueden derivarse de la misma. Y todo ello parecía plenamente operativo hasta que llegó la ficción.

Y es que, en realidad, los criterios de la lógica modal referencia- lista, poco o nada pueden decir sobre aquellos mundos poblados por elfos, hobbits, dragones y seres sobrenaturales. La referencia y, por ende, el valor de las proposiciones de verdad, ya no opera como eje central de la constitución del mundo ya que, simple y llanamente, no existe en el ámbito de la ficción. O, al menos, no desde la visión empírico-matemática de la Filosofía contemporánea.

Por todo ello, los principales teóricos del estudio de la ficción han descartado el trasvase literal de los mundos posibles de la Filosofía, en particular los originados en la corriente Analítica, y han apostado por una relectura más acorde con la naturaleza cultural de la ficción y más conectada con la semántica textual literaria (Dolezel, 1989, p.229; Eco, 1979, p.172-176). Así, desde la Teoría de la Ficción el mundo posible particular constituido por entidades o estados no existentes se ha denominado, tradicionalmente, *mundo ficcional*.

En este segundo subapartado del marco teórico, y tras la revisión conceptual del mundo posible en su génesis filosófica, rea-

lizaremos una aproximación a una de sus derivaciones más particulares, el mundo ficcional, desde la Teoría de la Ficción. Para ello, primero trataremos de establecer y clarificar el significado y alcance de algunos de los conceptos esenciales más extendidos y complejos de la teoría ficcional: mimesis, ficción y narración. Y es que es habitual confundirlos y mezclarlos, provocando así una serie de conflictos más vinculados al terreno terminológico que a cualquier otro ámbito. Este es el caso, tal y como se verá más adelante, del debate entre la Narratología y la Ludología en el seno de los videojuegos. En segundo lugar, y tras el asentamiento conceptual, procederemos a esbozar las características y principales particularidades de los denominados mundos de ficción o mundos ficcionales, en especial desde la extensa aportación que han realizado las teorías literarias.

4.2.1. La delimitación de la mimesis

A lo largo de los siglos, las nociones de mimesis y ficción han sido utilizadas con asiduidad. En el primer caso, como sinónimo culto de imitación o representación, mientras que el segundo, y según el estatuto más o menos peyorativo del discurso ficcional, se ha equiparado con acciones como fingir, engañar, imaginar o simular. Es decir, en ambos casos, el uso de dichos términos se ha extendido con facilidad pero su delimitación semántica sigue siendo bastante ambigua.

La mimesis es hija del célebre conflicto filosófico entre el escepticismo platónico y el optimismo aristotélico. Para Platón, la función mimética se fundamenta en la copia de la realidad, la re-

producción de nuestro mundo. Y como dicha reproducción es, en realidad, una imitación de la apariencia, entonces toda vocación mimética conlleva un engaño. Por ello, para el autor de la *República*, todo juicio sobre la mimesis es, en realidad, un juicio moral (Rodríguez Pequeño, 2008, p.113).

Parece difícil entender la posición de Platón si no se tienen en cuenta los condicionantes sociales y políticos del momento. Tras una breve etapa como esclavo, Platón construyó una teoría política de la polis ideal en la que la virtud y la justicia debían presidir la acción política y, de este modo, la casta de los filósofos emergía como la clase dirigente más adecuada. Así, las acciones de gobierno estarían presididas por el conocimiento verdadero, y alejadas de toda acción innoble o nociva: el filósofo se erige como verdadera autoridad mientras que la imitación de cualquier otro comportamiento, como el que sucede en el teatro o la poesía, solo conlleva la perversión social. No obstante, Platón, consciente de la imposibilidad de erradicar por completo la mimesis, alecciona a los niños para que imiten desde jóvenes los principales valores de los hombres superiores (*República*, III, p.395). Por todo ello, se asimila la noción de mimesis a copia de la realidad con la intención de engañar: por ejemplo, el poeta que se hace pasar por un personaje dramático pretende engatusar a su público equiparando la imitación con lo imitado, abriendo la puerta a la confusión de valores contaminando y pervirtiendo así la moral del pueblo.

En el otro extremo de esta teoría se encuentra Aristóteles, discípulo y amigo de Platón. Según él, la mimesis no supone ni una copia de la realidad ni una relación de semejanza tendente al engaño, sino un proceso de creación en el que “la función del poeta no es narrar lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, y lo posible,

conforme a lo verosímil y lo necesario” (2000, p.56). Dicho proceso, de marcado sentido artístico, tiene por principal materia la acción humana, y como principal objetivo la conformación de una fábula (*mythos*) o “estructuración de los acontecimientos” (Ricoeur, 1980, p.57) cumpliendo, siempre que sea posible, con el principio de verosimilitud¹⁴. Para Ricoeur, la concepción aristotélica tiene más de proceso creador que de traslación o reflejo de una realidad: la gestación parte de una Mímesis I, un “antes” determinado por la capacidad del productor, para conformar una Mímesis II o configuración propiamente dicha de la obra, y finaliza con la Mímesis III, el “después” de la composición artística en la que el papel del receptor es determinante. Por ello, la mimesis, lejos de una mera relación de semejanza, deviene un tránsito a una nueva realidad ficcional (Mímesis II) desde una noción creadora (Mímesis I) hasta una reconfiguración de la obra en la recepción (Mímesis III).

Por todo ello, Aristóteles considera que el ser humano, desde muy pequeño, hace uso de esta mimesis para aprender, como el niño que imita al padre cuando pesca. La imitación, a diferencia de la visión platónica, no supone un acto imaginario vacío, estéril y, en la mayor parte de ocasiones, nocivo y contaminante, sino el cauce natural de aprendizaje del ser humano y el principal vehículo de usos culturales de la sociedad. Es decir, la mimesis permite aprender a usar un hacha para talar un árbol pero también habilita al experto a transmitir dicho conocimiento de generación en generación sin que este llegue a perderse.

14 Tal y como destaca Garrido Domínguez (1996, p.28), para Aristóteles en la labor mimética también cabe aquello que resulta imposible siempre y cuando sea creíble. Por lo tanto, lo verosímil no se vincula necesariamente a lo ontológicamente referencial sino a lo aceptable en el contexto del proceso mimético.

Las visiones platónicas y aristotélicas no solo han alcanzado una importante influencia a lo largo del tiempo, sino que también han dificultado el significado del término (Pavel, 2000, p.527). En la actualidad, la imitación tiende a confundirse con facilidad con la ficción, el engaño, la simulación o la representación y parece difícil poder trazar grandes líneas maestras entre todos estos conceptos. En este contexto, Jean-Marie Schaeffer (2002) ha intentado sistematizar las particularidades de las distintas manifestaciones miméticas y ha propuesto una tipología muy esclarecedora.

Para el filósofo francés, la función mimética puede clasificarse en cinco grandes grupos distintos en extensión y complejidad: el mimetismo como función de engaño, la reproducción “en espejo” de comportamientos, la réplica observacional, el aprendizaje basado en la observación y en la relación social y, finalmente, el fenómeno de la simulación (p. 62).

La mimesis como herramienta de engaño (*mimicry*) es el eje sobre el que pivota la crítica platónica y constituye una de las formas más habituales en el mundo animal. En su variante más primitiva, el engaño se produce en la propia evolución de la especie -por ejemplo, los dibujos presentes en las alas de ciertas mariposas que imitan los ojos de aves rapaces, depredadores naturales de los pájaros que se alimentan de ellas- o bien como reacción a un entorno -el caso de los camaleones y su capacidad de camuflaje-. En el nivel más complejo de engaño está la disposición comportamental en virtud de la cual los animales voluntariamente realizan un acto particular para inducir a error al depredador. En este último caso el ser más apto es, sin duda, el hombre, ya que su amplia capacidad de aprendizaje le permite diseñar estrategias de engaño realmente complejas hasta llegar a la mentira, la ma-

nifestación lingüística genuina para inducir al error. Como bien detecta Schaeffer, el engaño supone una posición de ventaja para una de las partes, el que realiza la función mimética de inducción al error, creando así una asimetría que no se produce, por ejemplo, en la ficción.

La reproducción “en espejo” se corresponde con aquellos movimientos innatos y, por lo tanto, no voluntarios, como el bostezo ante alguien que realiza la misma acción, mientras que tanto la réplica observacional como los distintos tipos de aprendizaje conllevan un acto selectivo fundamentado en la voluntad de aquel que imita. En estos últimos casos, la observación y el aprendizaje configuran esta orientación activa con alcances muy distintos. Es decir, una mera réplica basada en la observación -por ejemplo, el mono que ve a un congénere romper un coco y hace lo mismo- supone que el que imita se siente impelido a realizar la misma acción al comprobar el resultado de la misma -el coco se abre y el animal puede alimentarse-. Solo cuando dicha réplica forma parte de un proceso más amplio de interiorización es cuando podemos hablar de aprendizaje. Por ello, la réplica observacional puede limitarse a la reproducción de una acción o constituir un elemento esencial más de la tercera delimitación mimética: el aprendizaje individual o en sociedad. Cabe decir, además, que la configuración del aprendizaje supera la mera imitación y establece una mayor libertad en los patrones de comportamiento: el mono que aprende a romper los cocos no deberá repetir necesariamente la misma secuencia de acciones, sino que puede añadir nuevas -lanzar el coco desde un árbol, utilizar una piedra puntiaguda para abrirlo, etc.-.

La última categoría esbozada por Schaeffer se aparta del engaño y el aprendizaje para adentrarse en la idea de simulación, es

decir, la modelización de una realidad concreta. En este caso, se toman las propiedades esenciales de una realidad, física o virtual, y se generan en un nuevo espacio que puede ser abstracto, como los modelos matemáticos de la resistencia de un barco al viento, o físico, como en la construcción a escala del navío. La simulación asegura, por un lado, un espacio de experimentación seguro y alejado de las costosas consecuencias de su aplicación al objeto simulado y, por otro, una herramienta muy potente cuando se combina, por ejemplo, con los procesos de aprendizaje ya vistos.

Por todo ello, Schaeffer propone tres grandes tipos de relaciones cuando hablamos de mimesis. En primer lugar, la mimesis entendida como imitación literal o copia, cuyo mayor exponente es la réplica observacional y, en su caso, el aprendizaje por observación. En segundo lugar, la mimesis puede concebirse como fingimiento o intento de hacer pasar lo imitado por lo real, siendo el engaño un buen ejemplo de ello -si bien no el único-. Finalmente, la mimesis puede vincularse a la representación o generación de un modelo mental o simbólico fundamentado en su semejanza con la realidad. En este último caso, tanto la simulación como el proceso mental implicado en el aprendizaje aparecen como claros representantes.

4.2.2. La ficción como acto de fingimiento lúdico

La función mimética del fingimiento como equiparación al engaño es, como se ha dicho anteriormente, el eje principal de crítica de la visión platónica: el acto de fingir conlleva hacer pasar por real aquello que no lo es y, por ello, la tentación del engaño

emerge. Además, la confusión entre lo real y lo imaginado puede acarrear la transmisión o contaminación de valores equivocados.

De hecho, la visión platónica ha colaborado de manera fundamental en la construcción de una valoración negativa y peyorativa del concepto de ficción a lo largo de los siglos: se equipara el fingimiento con el engaño y, ambos, con la idea de ficción. Por ello, lo ficcional equivale a lo fingido con engaño o a una confusión mental para hacer creer al receptor que lo imaginado es real. Esta percepción del hecho ficcional ofrece potentes ejemplos incluso en la actualidad, en especial con la criminalización de los medios más populares -cine, televisión y videojuegos- y la transmisión de valores nocivos relacionados, por lo general, con la violencia y el sexo. Y es que la historia de la ficción es una historia del desprestigio social.

Uno de los primeros ataques se produjo en el contexto cultural de la Antigua Grecia con la oposición de la dialéctica socrática al tradicional mito. Para Sócrates y, posteriormente, Platón, los mitos contruidos por la tradición oral estaban revestidos de un poder mágico y una confusión constante entre lo real y lo fantástico que fascinaba a la colectividad (García Prada, 2001, pp. 229-230). Ante esta forma discursiva, los filósofos impusieron la dialéctica, el silogismo y la mayéutica como herramientas al servicio del raciocinio del argumento: había que acabar con la magia de la palabra y la confusión ontológica para enraizarla firmemente en el ser humano. Sus consecuencias son conocidas: la exaltación de la llamada retórica relegó la ficción a una especie de ostracismo ideológico cuando era usada con fines propagandísticos por la nobleza medieval y, en mayor medida, por las religiones. Y, en el mejor de los casos, la ficción que se manifestaba en las artes populares no tenía la más mínima importancia desde la perspectiva discursiva. Es de-

cir, las construcciones imaginarias solo podían constituirse como arma de manipulación o como simple y banal entretenimiento.

No obstante, la hegemonía del argumento pronto decayó al comprobarse que, en realidad, gran parte de la persuasión ideológica no radicaba en la mera ficcionalización de la realidad, sino en el uso intensivo de una retórica focalizada en la manipulación y el engaño: si la caída del mito evitaba la equivocada creencia en lo mágico, el desmoronamiento del argumento demostraba la desconfianza de la sociedad en las palabras de las élites. De este modo, y con el auge del método científico propio del racionalismo en el siglo XVII, la metafísica y la deducción constitutiva del sistema griego dieron paso a la más estable y segura inducción empírica de áreas como la Física o la Matemática: el voluble pensamiento humano cedió su protagonismo a la ciencia como única verdad asible.

En este contexto, la ficción ya no competía por la segunda posición, sino que debía conformarse con la tercera. Y es que el *cogito, ergo sum* de Descartes enunció poderosamente el tratamiento que la Filosofía Analítica dedicaría al discurso ficcional y que ya vimos con anterioridad al tratar la absoluta indiferencia o desprecio del Hiperactualismo y la línea de pensamiento Russelliana hacia el fenómeno de la ficción.

Dolezel (1999) ha destacado esta perspectiva ontologista y referencialista de la noción mimética como uno de los principales escollos para concebir una teoría de la ficción realmente satisfactoria. El aislamiento de la Filosofía Analítica en relación a otros campos del conocimiento íntimamente conectados con la ficcionalidad -Teoría Literaria, Semiótica, Antropología- conlleva lecturas que poco tienen que ver con el imaginario como fuerza

cultural y que, en cambio, se focalizan en encajar la ficción en un marco lógico-referencial muy alejado de su naturaleza. Desde esta perspectiva, Dolezel critica las teorías de la ficcionalidad inscritas en el marco de un mundo único, es decir, aquellas que entienden que “solo existe un universo legítimo del discurso (un dominio de la referencia), el mundo real” (pp.14-15). Estas son, por un lado, las teorías de la referencia nula y, por otro, las de la mimesis exclusivamente reproductiva.

Las Teorías de la Referencia Nula se han visto anteriormente con Russell y, según Dolezel, cabría ampliarla con el sentido puro de Frege y la autorreferencia de Saussure (pp. 16-20). Si para Russell la ficción contiene términos vacíos sin referente y, por ello, sin proposición de verdad, para Frege lo ficcional debe entenderse desde la distinción entre referencia (*Bedeutung*) y sentido (*Sinn*): un personaje como Sherlock Holmes no tiene referencia, pero sí un sentido, un significado que se desprende de la construcción formal del texto. Pero como acertadamente apunta Dolezel, parece difícil defender un sentido, un significado o representación de algo, cuando no existe objeto -referencia- representado (pp. 17-18).

Ante esta paradoja del sentido sin representación, Ferdinand de Saussure propuso una referencialidad activa e interna, alejada de la relación entre un significado y un referente y apegada al eje significante/significado. O, en otras palabras, consideró que la expresión lingüística es, en esencia, autorreferencial. Pero para Dolezel, esta postura tampoco convence: la propuesta saussuriana no resuelve el conflicto de una semántica de la ficción sin referencia y su integración en una categoría mayor -la lingüística- tampoco resulta satisfactoria.

El segundo gran bloque de teorías basadas en el mundo único está compuesto por la mimesis reproductiva o la visión platónica de la ficción como simple reflejo del mundo real (pp.20-26). Para Dolezel, el traslado a la ficción se produce, en primer lugar, desde un prototipo real a un particular ficcional:

el particular ficcional P (f) representa el particular real P (r).

Este es el caso de la novela histórica en la que, por ejemplo, el Napoleón de un texto o una película se constituye en particular ficcional del prototipo real o particular real que supone el Napoleón histórico. No obstante, este planteamiento tiene problemas cuando debe afrontar particulares ficcionales sin un referente claro. ¿Quién es el particular real que sustenta a Gandalf o a Ignatius J. Reilly, el esperpéntico protagonista de *La conjura de los necios* (Kennedy Toole, 1980)? En este caso se produce un rodeo interpretativo por el que, a falta de particular real, la teoría mimética apuesta por un universal real: el particular ficcional se construye como representación típica de distintos atributos grupales. Así,

el particular ficcional P (f) representa el universal real U (r).

Para ejemplificarlo, Dolezel cita una lectura esencialmente universalista de *El Quijote* realizada por Erich Auerbach (1957) en la que “no solo Sancho sino también Don Quijote aparecen como personas representativas de las vida española contemporánea... Sancho es un campesino de La Mancha y Don Quijote un pequeño terrateniente provinciano que ha perdido la razón” (p.22).

Por todo ello, se deduce que la insistencia en la noción de ficción como mera traslación de una referencia particular o universalista no puede dar cuenta de las verdaderas propiedades de los particulares ficcionales. En otras palabras, hablar del particular ficcional como equivalente al prototipo real o a un compendio de valores dice poco o nada de la verdadera naturaleza y potencialidad de los personajes de la ficción. De este modo, y como se verá más adelante, la única salida pasa por la superación del marco de mundo único y la apuesta por un modelo de mundos posibles.

En cualquier caso, en la actualidad parece que la ficción no solo ha sobrevivido a todas estas lecturas de mundo único sino que además su potencial discursivo ha vuelto con fuerza. Los últimos decenios han mostrado que el discurso exclusivamente racional no permite explicarlo todo y que la promesa de un mundo estabilizado y seguro gracias a la ciencia no es posible. Parece pues que

“ya no podemos ser, al mismo tiempo, nosotros mismos y alguien que se trascienda. La única solución ante esta inaccesibilidad a nosotros mismos es embarcarnos en un discurso imaginario o ficcional a través del cual podamos hacer las ‘variaciones imaginativas’ sobre posibilidades alternativas de ser. La ficcionalización, dice W. Iser, ‘empieza donde el conocimiento acaba, y esta línea divisoria resulta ser el manantial del que surge la ficción, por medio de la cual, nos extendemos más allá de nosotros mismos’ ” (García Prada, 2001, p. 249).

Volviendo a la noción platónica de ficción, y si descartamos que se trate de un fingimiento con engaño o un modelo de confusión mental, la pregunta que surge es obviamente: ¿qué es, pues, la ficción? Podemos definir la ficción como el fingimiento lúdico y

compartido que se desarrolla en un marco semántico-pragmático determinado. Veamos cada una de estas características.

De acuerdo con el anterior epígrafe, una de las categorías propuestas por Schaeffer es la del fingimiento o cómo la imitación se hace pasar por lo imitado, siendo el engaño una de sus manifestaciones más habituales en el mundo animal. Este engaño alcanza su cénit con el lenguaje humano y su amplísima capacidad de adaptación a distintas circunstancias. Así, por ejemplo, podemos fingir tristeza comunicándolo verbalmente y apoyándonos en claros síntomas de orden fisiológico, como el lloro o el lenguaje corporal.

Pero no todo fingimiento pasa, necesariamente, por el engaño o la actitud “seria”. Podemos fingir sin pretensión de engañar y con el único objetivo de garantizar el acceso a un universo imaginario y lúdico. Se trata de “la diferencia fundamental que hay entre mentir e inventar una fábula, entre usurpar la identidad de otra persona y encarnar un personaje, entre trucar una fotografía de prensa y elaborar un fotomontaje” (Schaeffer, 2002, p.83). Este “como si” que deriva en un marco ficcional se distingue del fingimiento “serio” en tanto que no pretende hacer pasar por verdad cosas que no lo son, sino que se orienta a la generación de un espacio de significación propio.

El juego infantil es una pronta manifestación de la capacidad del ser humano para generar espacios de inmersión ficcional. Para Walton (1990), las actuales manifestaciones ficcionales -literatura, cine, videojuegos- son extensiones elaboradas de juegos infantiles como jugar a mamás y papás o a las casas de muñecas. Los objetos involucrados en dichos juegos -las tazas de té, los osos de peluche- no pretenden, en ningún caso, gene-

rar un engaño entre los participantes. Los niños no juegan para que los demás crean que, por ejemplo, los osos de peluche están realmente vivos cuando no es así. Los niños asumen un juego psicológico-imaginativo en virtud del cual fingen que el oso está vivo, o que las tazas están llenas de té. Los niños no fingen en “serio”, fingen de manera “lúdica”¹⁵.

No obstante, podría darse el caso de que uno de los niños, inmerso en el juego ficcional de servir el té, entregara una taza vacía pero ficcionalmente llena a otro niño y este, desconcertado, no siguiera con el juego. En este caso, el primer niño está desarrollando un rol dentro de un fingimiento lúdico, mientras que el segundo no ha llegado a entrar en él. Y esto se debe a la falta de acuerdo intersubjetivo entre los participantes de la ficción: no cabe fingimiento lúdico sin un cierto marco de fingimiento compartido. Así, los niños juegan porque acuerdan el tipo de ficción y las reglas que la rigen del mismo modo que el espectador asume el discurso fílmico al acceder a la célebre “suspensión voluntaria de la incredulidad” (Coleridge, 1975). Por ello, la ficción se constituye al establecer un fingimiento de tipo lúdico determinado por normas compartidas y aceptadas por todos sus participantes.

15 Como apunta Schaeffer (2002, p. 129, nota al pie 21) para Austin (1994) el fingimiento lúdico es una forma parasitaria del fingimiento serio, es decir, una estructura que solo existe a expensas de esta, y que por lo tanto debe ser desechada. Debemos considerar aquí el desafortunado uso de los términos “serio” para definir a este tipo de fingimiento, ya que conlleva una fuerte carga de ambigüedad. El fingimiento lúdico no es serio en el sentido expuesto, es decir, en la intención de hacer creer al receptor que lo imitado es lo real. Pero en cambio sí lo es en cuanto a que lo lúdico “debe tomarse en serio”, es decir, debe reivindicarse su potencialidad no solo como herramienta de aprendizaje sino también como verdadero forjador de imaginarios individuales y colectivos. Por ello, resultaría más esclarecedor utilizar una distinción por negación: fingimiento lúdico y fingimiento no lúdico.

Finalmente, cabe entender que la ilusión promovida por este fingimiento lúdico y compartido debe producirse en el seno de un marco semántico-pragmático determinado. Las “normas de juego” de la ficción deben fundamentarse, como ya se ha dicho, en un acuerdo entre partes para poder funcionar correctamente. Estos acuerdos se inscriben en lo que la Filosofía del Lenguaje ha denominado Pragmática, es decir, el contexto cultural en el que se halla inserta la ficción. Y, en realidad, resultan fundamentales para entender qué separa la ficción de la no ficción, hasta el punto de que algunos autores la consideran el eje central de la ficcionalidad textual (Levin, 1976; Schmidt, 1976; Iser, 1987; Schaeffer, 2002,) o la vinculan estrechamente con las convenciones de los actos de habla propios de Austin y Searle (Woltersdorff, 1989; Adams, 1985). Así, la Pragmática entiende que la diferencia entre un acto de ficción y uno real no reside en las propiedades intrínsecas del texto, sino en el contexto cultural en el que creador y receptor se ubican. Esta posición explicaría, por ejemplo, el paso de la Troya de leyenda a la Troya histórica mostrada por *La Ilíada* o cómo es posible que los antiguos mitos religiosos tomados por reales sean hoy considerados, en la mayor parte de casos, como historias de la ficción.

Así, Thomas Pavel relata en un ejemplo hasta qué punto las distinciones entre lo ficticio y lo real son difíciles de mantener. En su obra *Fictional Worlds* (1986, p.77), explica el caso de un antropólogo que trabajando en Maramuresh (Transilvania) encontró una bella leyenda popular. En ella se relataba la historia de un joven que, pocos días antes de contraer matrimonio, conoció a un hada que habitaba en una montaña cercana a su pueblo. El hada, celosa por el próximo enlace del chico, no pudo contener

sus impulsos y, en un ataque de desesperación, lo empujó por un escarpado precipicio. Al día siguiente, un grupo de pastores encontraron el cadáver entre la maleza, lo devolvieron al pueblo y, allí, la desconsolada novia entonó un cántico funerario.

El antropólogo indagó sobre el origen de dicha leyenda conversando con la gente del pueblo y descubrió, para su sorpresa, que los hechos relatados sucedieron hacía apenas 40 años y que la novia seguía viva. Y fue ella en persona quien le contó su versión de la historia: el novio sufrió un accidente, un traspies en la cima de un acantilado y, tras caer, los gritos de dolor atrajeron a un grupo de pastores. Murió al llegar al pueblo.

Pero lo más sorprendente sucedió tras la vuelta del antropólogo al pueblo en cuestión. Allí, los aldeanos consideraban que la desaparición del personaje del hada celosa en el relato de la novia se debía a un olvido, a un trauma psicológico que había forzado su desaparición: la leyenda era real mientras que el testimonio de la mujer era una mentira basada en el autoengaño. El antropólogo concluyó su investigación con la siguiente reflexión: “¿No era el mito mucho más veraz que la historia real en tanto que la dotaba de mayor profundidad y riqueza desde que revelaba un destino trágico?”.

El ejemplo de Pavel muestra claramente cómo la ficción tiene una dimensión eminentemente cultural: es ficción aquello que se entiende como tal en un contexto social y político determinado. Y, por ello, sus fronteras con lo real no solo son revisables en el tiempo, sino que además pueden llegar a ser extremadamente borrosas.

No obstante, la Pragmática no consigue agotar todo el espectro de la ficcionalidad. El propio Pavel considera que “la ficción es

una noción tanto pragmática como semántica ya que la organización del espacio cosmológico obedece a razones pragmáticas al tiempo que la estructura es claramente semántica” (citado en Dolezel, 1999, p. 29). Desde esta perspectiva, la ficción no está exclusivamente ligada a una cuestión contextual-pragmática, sino que también tiene una dimensión textual-semántica.

La postura semántica no niega la importancia de la pragmática como acuerdo intersubjetivo, pero destaca la relevancia de las propiedades y características de los personajes y objetos insertos en la ficción, en especial para aquellos que no disponen de un referente real (Martínez Bonati, 1983; Jacquenod, 1988; Albadalejo, 1998; Dolezel, 1999). La semántica defiende que la ficción, lejos de restringirse a una mera imitación de lo real, constituye un verdadero espacio de creación autónomo en el que la validez de la proposición de verdad se refiere, únicamente, a una cuestión interna: tan ficcional es el Londres de las novelas de Dickens como el Rivendell de *El Señor de los Anillos*. Esta perspectiva considera que el exclusivismo de la pragmática, el entendimiento restringido al contexto de producción y recepción, nos llevaría al reduccionismo mimético aducido por Dolezel y la supresión del eje signo-mundo para focalizarse únicamente en el eje signo-usuario (p.27). Así, hablar del texto solo desde el contexto conlleva una anulación de los particulares ficcionales a favor de prototipos reales o valores universales existentes o conocidos en el contexto en el que opera la Pragmática. En cambio, el estudio del texto desde la semántica supone un enriquecimiento cuando se produce desde la perspectiva de la llamada intensión del texto.

La semántica de tipo intensional alude a la “textura” o aspecto que tiene el significado en el propio texto, valorando así el par-

particular ficcional por encima de los prototipos y valores universales. Así, y a vueltas con la distinción de Frege entre referencia (*Bedeutung*) y sentido (*Sinn*), Dolezel entiende que la ficción, en tanto que autónoma de la realidad, conforma objetos puramente intensionales, ya que se determinan por “las formas de expresión antes que por la relación referencial” (1997, p.95).

Es evidente que la perspectiva intensional no niega, en ningún caso, la participación de la semántica extensional o referencialista, también llamada semántica del mundo (Albadalejo, 1998, p.19), y que se ocupa de aquellas relaciones de significado entre un referente y su manifestación textual. No obstante, la intensión considera que todo particular ficcional, ya sea con un referente real o no existente, participa de un espacio autónomo y ontológicamente distinto del mundo real: su existencia y construcción solo puede vislumbrarse al amparo de la ficción en sí misma. Por ello, desde la perspectiva semántica tan ficcional es la novela realista como el género fantástico, el Mozart del film *Amadeus* (Milos Forman, 1984) como el John Mclane de la cinta *Die Hard* (John McTiernan, 1988), el Julio César de la serie *Rome* (Bruno Heller *et al.*, 2005) como el Sheldon Cooper de *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre y Bill Prady, 2007).

De este modo consideramos que la ficción, como fingimiento lúdico y compartido, debe ubicarse en una posición híbrida e integradora entre ambas posturas. Así, toda construcción ficcional es, necesariamente, hija de un marco pragmático determinado que, hasta cierto punto, puede hacerla mutar, pero, a su vez, constituye un verdadero espacio significante autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales.

Finalmente, resulta necesario deslindar esta noción de ficción de otra extremadamente cercana y, en ocasiones, asimilada: la narración. Por ello, en el siguiente subepígrafe intentaremos responder a la siguiente pregunta: ¿qué diferencia la ficción de la narración?

4.2.3. La narración, entre la historia y el relato

Popularmente, se entiende por narrar el acto consistente en relatar un acontecimiento real o ficticio. Es decir, la narración conlleva explicar historias.

No obstante, la Narratología, noción atribuida a Todorov (López Izquierdo, 2009, p.102) para referirse a la ciencia del relato, ha elaborado una concepción más compleja del acto narrativo con la contribución de distintas perspectivas, siendo las más características el formalismo ruso (Eikhenbaum, 1992; Tomashevski, 1982 y 2004; Propp, 2000; Shklovski, 1992 y 2004), la escuela de pensamiento francesa (Barthes, 1972; Bremond, 1973; Genette, 1983; Greimas, 1987; Metz, 1968) y la anglosajona (Chatman, 1990).

El formalismo ruso, compuesto por una miríada de teorías y estudios muy heterogéneos entre sí, consolidó una distinción clave para determinar qué es la narración. Así, diferenció en el marco del estudio de la narración entre *qué* se cuenta, la fábula, y *cómo* se cuenta, *sujet* o *syuzhet*. De este modo, el *syuzhet* es el orden de las acciones y objetos -“motivos” para Tomashevski- que se le presentan al lector en un libro o al espectador en una película y que llevarán a la conformación mental de una historia cronológicamente ordenada.

A mediados del siglo XX, el estructuralismo francés -fuertemente influenciado por la antropología de Lévi-Strauss y la lingüística de Saussure- adoptó la distinción formalista y la dotó de nuevos contenidos. Así, Todorov (1972, p. 157) distingue historia de discurso, significado de significante, equiparando el primero con la fábula o estructura narrativa y el segundo con el *syuzhet*¹⁶ o estructura discursiva (Eco, 1981, pp.145-146). Del mismo modo, al *syuzhet* se le ha llamado también argumento (Chatman, 1990; Bordwell, 1996) o relato (Genette, 1983; Metz, 1968).

No obstante, sería Genette quien ampliaría la distinción bipartita historia-discurso a tres elementos al considerarla insuficiente. Así, mientras la historia está constituida por los contenidos, la narración es el proceso o acto de enunciación de dichos contenidos de la historia en el relato, siendo este último, por ello, el resultado final del proceso: un auténtico “enunciado narrativo” (1972, p.81). A partir de esta distinción tripartita -historia, narración y relato- podemos entender la noción de narración de manera amplia como “el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca” (Aumont, 1996, p.109) y el relato como “una concatenación de situaciones en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti y Di Chio, 2007, p.154).

Por otro lado, Marie-Laure Ryan ha defendido recientemente la concepción de una Narratología esencialmente transmediática al entender que la noción de narración de origen lingüístico

16 No obstante, para Todorov y a diferencia de los formalistas, la historia no construye el discurso, no antecede el qué al cómo, sino que lo único que existe es el texto y solo a partir de su interpretación se desprende la historia (López Izquierdo, 2009, p. 101).

es demasiado cerrada (2006, pp.4-6). Así, la autora norteamericana critica la idea de Genette (1972) -compartida también por Prince (1982) y Chatman (1990)- por la que toda narración, como acto enunciativo, se sustenta en un narrador que cuenta algo a un narratario. Desde una interpretación literal, esta posición excluiría aquellos casos en los que no existe narrador o, al menos, no aparece explicitado: por ejemplo, las películas en las que no hay, como tal, una voz *over* que acompañe y configure la banda visual. Del mismo modo, Ryan -siguiendo las propuestas de Bordwell (1996)- rechaza la versión moderada por la que sí cabría hablar de narrador en las artes visuales, aunque sea mediante la concepción de una figura implícita: en tanto que toda narración implica una enunciación siempre será necesaria la configuración, aunque sea desde el plano teórico, de la instancia narrativa, de ese narrador que tiene algo que contar (Gaudreault y Jost, 1995, pp. 67-69). La teorización de Ryan supondría concebir la narración desde una perspectiva más cognitiva y progresiva: el acto de narrar es “escalable” o gradual y por ello no se limita a una expresión lingüística. Así, tan narrativo es un contexto ficcional -la Tierra Media de Tolkien-, como las propiedades temporales, o las cuestiones formales y pragmáticas. Desde este punto de vista, lo narrativo no consiste en contar una historia, sino en una forma de expresión que puede alcanzar distintos grados de narratividad. En una línea parecida, para Jenkins (2008) este tipo de narrativa respondería a las exigencias de la convergencia de medios en la que el tipo de historia “se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una histo-

ria puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones” (p.101).

No obstante, esta propuesta de narrativa transmediática conlleva un problema importante, y es que se corre el riesgo de desvirtuar la noción de narración al extender su aplicación a prácticamente toda forma de expresión: tan narrativo es un texto literario como un marco de ficción, un cuadro abstracto o un juego de mesa. Y se cae así en una equiparación literal entre narración y ficción. Es decir, si la narración es una cuestión de grado y no de enunciación, entonces en su grado máximo -el de los contextos ficcionales- no cabe distinguir entre ficción y narración: la Tierra Media es ficción y, a la vez, narración.

Es cierto, como apunta Jenkins, que cada medio debe contar la historia según sus particularidades, pero también lo es que no todo tránsito entre distintos medios supone, necesariamente, el contar una historia. Es decir, los cómics de *Matrix* sí participan de una narración transmediática en tanto que cuentan una historia en un medio distinto al fundacional -el relato fílmico- y que, a su vez, se insertan y colaboran en la ampliación de una ficción concreta: el mundo evocado en la película *Matrix* (Laurence Wachowski y Andrew Paul Wachowski, 1999). Pero, ¿realmente cuentan una historia los juegos de mesa inspirados en la saga?

Por todo ello, e independientemente del debate sobre la cuestión del narrador, resulta más conveniente concebir la narración no tanto como un concepto abierto que abarque toda forma de expresión sino como el acto enunciativo por el que, a través de un discurso o conformación de eventos en un orden determina-

do, se alcanza una historia cronológicamente ordenada,. Como puede apreciarse, esta definición teórica conlleva un conjunto de diferencias, algunas más evidentes que otras, en relación a lo propuesto anteriormente para la ficción.

1. Toda narración ficcional genera ficción, pero no toda ficción contiene narraciones.

Esta primera distinción es muy importante, ya que es habitual equiparar la narración o el texto narrativo con la ficción, tal y como acabamos de ver con la cuestión transmedia. Para empezar, hay que tener en cuenta que no toda narración es ficcional (Eco, 1981, pp. 151-152): una crónica periodística articula un discurso y evoca una historia, pero no conlleva la intención de fingir -ya sea de manera seria o lúdica- sino que se configura en la plano de la llamada no-ficción, mientras que una fotografía puede ocupar cualquiera de ambos planos en función de su finalidad. Es decir, la ficcionalidad de la narración no es propia de un medio, sino que se determina, como ya vimos antes, por distintos criterios de orden pragmático-semántico.

Por otro lado, el tránsito de la narración ficcional a la ficción no es necesariamente permutable, es decir, no siempre la ficción conlleva o incluye narraciones. Es el caso, por ejemplo, de los medios de expresión ficcionales no narrativos, como ciertas obras pictóricas o los juegos de mesa basados en ficciones concretas: los cuadros de Mondrian generan espacios ficcionales en los que no se configura una historia -o al menos no desde la textualidad-, mientras que el ajedrez o el monopoly de la serie de dibujos animados *The Simpson* (Matt Groening, 1989) no se construyen como un relato

sino como un sistema ficcional de juego con los personajes del popular programa de televisión. En la misma línea, Ryan considera que la novela antinarrativa posmoderna es un buen ejemplo de ficción no narrativa (1991, p.1). Así, la ficción se conforma como un espacio más amplio que puede incluir, aunque no necesariamente, una o varias narraciones. Esto no impide ni niega el hecho de que las narraciones que generan ficciones -habituales en la literatura y el cine- constituyen el cauce semiótico clave y más extendido para acceder a las mismas, pero sí refuerza la idea de que la narración y la ficción no están siempre necesariamente vinculadas.

2. La narración evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites.

La novela de *El Señor de los Anillos*, desde la perspectiva del relato, nos presenta un conjunto de situaciones y personajes que evocan distintas historias¹⁷. Así, la lectura del relato nos permite reconstruir la historia del viaje de Frodo hasta el Monte del Destino, o la lucha de Gandalf contra el Balrog en la cima de Moria. Es decir, los distintos relatos conllevan distintas historias. No obstante, el campo de la ficción tolkieniana no parece limitarse a la asunción de unas historias determinadas, sino que abarca un espacio mucho mayor, lleno de lagunas cohesionadas -asumimos que existe un sistema monetario, legal, etc., aunque nunca se ex-

¹⁷ Resulta importante remarcar que la configuración de las historias no tiene por qué partir de la lógica lineal del relato clásico. Así, la cultura contemporánea ha traído consigo nuevas formas discursivas como la narrativa no lineal en la forma de hipertexto (Landow, 1997) o las populares narrativas modulares (Cameron, 2008) de películas como *Memento* (Nolan, 2000) o *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) en las que se produce una extrema desarticulación entre historia y discurso.

plicite- y preguntas sin respuesta que marcan la indefinición de sus límites -¿A dónde se dirigen los protagonistas al finalizar el relato? ¿Qué sucedió en los años que separan *El Hobbit* (Tolkien, 1937, edición española 1982) de *El Señor de los Anillos*? ¿Qué pasa en el resto de la Tierra Media mientras se produce la Guerra del Anillo?-. Así, mientras que los relatos construyen historias concretas, la ficción se abre paso por agregación y significación semántica. La historia de Frodo no construye por sí misma la Tierra Media pero participa en su constitución, y solo mediante la conjunción de los distintos relatos se acaba moldeando una ficción mayor. Es más, estas grandes ficciones en ocasiones superan la límites esbozados por el propio autor al generarse en marcos pragmático-discursivos totalmente distintos: la cultura de la participación, ejemplificada en el fenómeno fan (Gray, Sandvoss y Lee Harrington, 2007; Jenkins, 2009 y 2010), ha encontrado en Internet un foco de ampliación de contenidos ficcionales que escapan de la construcción propia de las narraciones autorales. Así, es habitual ver cómo los fans pueblan con nuevos personajes, armas y planetas los universos galácticos de sagas como *Star Trek* (VV.AA., 1966-2005) o *Star Wars* (George Lucas, 1977-2005) sin que intervengan, en ningún momento, los relatos fundadores de dichas ficciones.

3. La narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta.

Todo relato, también en su mínima expresión como transformación de “dos estados sucesivos y diferentes” (Courtés, 1997, p.100), tiene una génesis y una clausura (Gaudreault y Jost, 1995, pp.26-27; Metz, 1968, pp.25-35), incluso en aquellos casos en los que narrativamente se da el llamado final abierto: al fin y al

cabo, todo libro tiene una página final, toda película cierra con un fotograma. En cambio, el carácter expansivo de la ficción y su potencialidad para albergar los relatos fundacionales y aquellos derivados o complementarios hace que no pueda hablarse de un cierre determinado o determinable. Esto explica, por un lado, la estrecha vinculación entre el discurso y la historia en la narración -la dependencia y significación que surgen entre ellas- y, por otro, la verdadera potencialidad de la ficción.

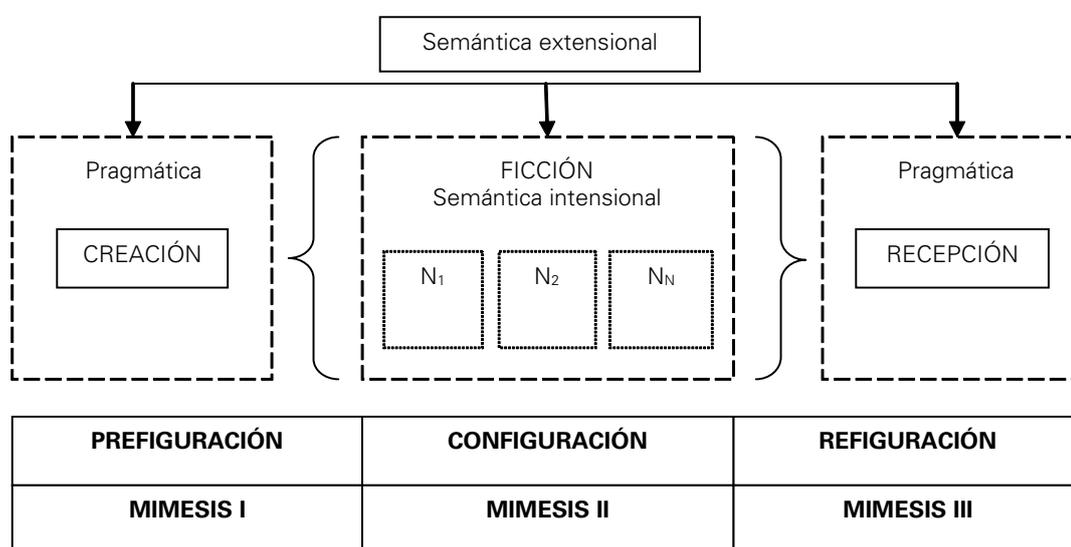
4.2.4. La integración conceptual de mimesis, ficción y narración

La distinción terminológica entre mimesis, ficción y narración no puede limitarse a un estudio individualizado sino que debe observarse desde la perspectiva más amplia del acto comunicacional. En este sentido, la concepción de mimesis de Ricoeur como acto o proceso de creación en tres fases permite analizar las relaciones existentes entre dichos conceptos respetando el marco semántico-pragmático de su generación, circulación y consumo (Figura 4.1).

Así, en las fases de prefiguración (Mimesis I) y refiguración (Mimesis III) -la creación de la obra por parte del autor y la recepción, respectivamente- opera, por lo general, el marco pragmático de conceptualización del hecho ficcional junto con una semántica de tipo extensivo. En cambio, en la fase de configuración (Mimesis II) el marco de la ficción está regido, principalmente, por una lógica basada en la semántica intensional, sin perjuicio del papel que pueda jugar, en cada ficción en concreto, la cuestión de la

extensión. Además, resulta importante destacar, en consonancia con las distinciones previas entre narración y ficción, que el marco ficcional siempre está presente, mientras que las narraciones, en tanto que relatos (N_1, N_2, N_n), existirán según la configuración semiótica del medio en cuestión y las necesidades ontológicas de constitución de la ficción. Veámoslo con un ejemplo recurrente en este trabajo.

Figura 4.1. Modelo semántico-pragmático de los mundos de ficción



Fuente: elaboración propia

El Señor de los Anillos está considerada la obra magna de J.R.R. Tolkien. Escrita entre 1954 y 1955 y publicada en tres volúmenes, la saga relata las historias de un grupo de héroes que deben acompañar a Frodo, un hobbit de La Comarca, en una misión casi suicida: deberá ir al Monte del Destino, el corazón de Mordor y morada de Sauron, Señor del Mal, donde destruirá el Anillo Único, un artefacto de enorme poder diseñado para esclavizar todas las razas de la Tierra Media.

La obra, escrita como continuación de *El Hobbit*, aparece en un contexto pragmático muy concreto y compartido tanto por el autor como por los potenciales lectores: todos ellos la consideran una obra de fantasía, una obra de ficción. Este aspecto resulta especialmente relevante si tenemos en cuenta que una de las intenciones de Tolkien fue la de dotar a Gran Bretaña de un contexto mítico propio, si bien estuvo fuertemente influenciado por los mitos fineses y las costumbres católicas. Es decir, Tolkien crea un mito en un momento histórico en el que la mitología ya no está concebida como una construcción realista sino esencialmente ficcional, ya que la sociedad de mediados del siglo XX lee los textos de mitología clásica fuera del campo de la no ficción. Esta situación pragmática en la prefiguración y la refiguración conlleva pues que la obra se escribe como ficción y se lee como ficción. Y, en la actualidad se sigue haciendo así, incluso cuando este marco ficcional se ha convertido en un marco ficcional transmediático al circular, con sus propias particularidades, por el cine, el teatro o la radio.

La configuración de la ficción utiliza el modelo clásico del relato lineal. Los libros proponen seguir el camino de Frodo y sus amigos hobbits, la creación de La Comunidad del Anillo en Rivendell, la pérdida de Gandalf en Moria, las batallas en El Abismo de Helm, Isengard y Minas Tirith y, finalmente, el desenlace en la cima del Monte del Destino y el viaje de despedida hacia Tol Eressëa, cerca de Valinor. Cada uno de estos relatos y, en consecuencia, cada una de las historias que evocan, colaboran en la configuración de un marco superior. Conocemos la extensión de la Tierra Media por los viajes de la Comunidad del Anillo, y los conflictos raciales por las relaciones entre los personajes. Además, la profusión de Tolkien

en las descripciones de escenarios y seres fantásticos genera una “textura” o semántica intensional muy potente. Así, los hobbits, seres inexistentes en nuestra realidad, cobran una identidad propia y concreta -la altura, los pies peludos, el carácter alegre y distendido- que solo podemos conocer desde la intensión, desde la propia configuración de la ficción que nos proporciona la agregación de las distintas historias y la lógica textual.

Resulta evidente que esta semántica intensional que describe cómo son los hobbits no aparece desconectada de la semántica extensional. Es decir, Tolkien explica las particularidades de los hobbits, aquello que es propio y único de ese marco de ficción, mientras que relega a nuestro conocimiento o enciclopedia (Eco, 1993, pp.26-31) vía semántica extensional otros elementos esenciales pero implícitos como su forma humanoide, la existencia de ojos, boca y orejas, o la necesidad de respirar para sobrevivir. Es decir, la semántica intensional alude a cómo son los hobbits y qué los hace únicos, mientras que la semántica extensional relega en el conocimiento del lector aquellas propiedades que se presumen básicas y que no necesitan ser explicitadas (Albadalejo, 1990).

Pero los aspectos que más fascinaron a los lectores, y que provocaron un alud de cartas de reclamación en el domicilio del escritor sudafricano, fueron las lagunas existentes en el marco de la ficción y que los relatos no llegaban a suplir. Así, mientras los libros comentan la llegada de cinco magos o Istari, solo conocemos el destino de tres de ellos: Saruman, Gandalf y Radagast. Los otros dos se pierden en las nieblas de la ficción. Del mismo modo, los fans interrogaron al autor con preguntas como ¿para qué tienen alas los Balrogs?, ¿cuál es el origen de los Ents, los pastores de

árboles?, ¿es Tom Bombadil, el enigmático personaje que salva la vida a Frodo en el primer volumen, un Dios?

Todas estas preguntas conllevan enigmáticas respuestas que escapan al propio relato y, por lo tanto, a la capacidad de la narración como modelo único de construcción de la ficción. Así, el contexto ficcional supera los relatos para generar, en los intersticios de cada uno de los relatos, nuevos espacios de ficcionalidad: el marco cobra vida y amplía los bordes de las historias hacia una estructura mayor y más dinámica, sin perjuicio de que sus cimientos aparezcan mediante la exposición y asimilación de un conjunto de relatos.

Esta estructura ya aparece, de manera intuitiva, entre los filósofos al tratar sobre realidades alternativas a la nuestra, y cobra especial sentido cuando nos referimos a un espacio autónomo y significativo en sí mismo. Esta estructura, desde una perspectiva muy antropocéntrica, recibe el nombre de “mundo”. Y, al tratar del gran marco vital en el que se inscriben, entre otros elementos, las historias, nos referiremos a este como “mundo de ficción”.

4.2.5. Los mundos de ficción y la influencia de la Teoría de los Mundos Posibles

En 1953, Étienne Soriau introdujo el concepto de diégesis (*diégèse*) para describir el universo en el que se inscriben las distintas historias. Así, el universo diegético de la obra de Tolkien se corresponde con lo que hasta ahora hemos llamado marco ficcional (Figura 4.1) y que se construía, de manera general y sin perjuicio de los medios no narrativos, por aportaciones de histo-

rias. Esta noción ha sido útil en el campo de la Narratología, tanto literaria como fílmica, no solo para explicar la coherencia interna de los relatos, sino en especial para determinar desde dónde se relata, ya sea desde la exterioridad de dicho universo -el espacio extradiegético- o desde una instancia narrativa interna que inaugura un segundo discurso -el espacio intradieético-.

No obstante, el marco ficcional o diégesis ha encontrado mayor fortuna terminológica en la noción de mundo de ficción y esto se debe, por lo general, a dos motivos. En primer lugar, y en contraposición al tecnicismo del concepto diégesis, la idea de mundo remite a una construcción mental fácilmente asimilable tanto por autores como por lectores o espectadores al establecer una medida de escala antropocéntrica. En segundo lugar, y en cuanto a la posible ambigüedad del marco ficcional, la remisión a un mundo permite remarcar los límites entre aquello que pertenece a dicho conjunto y aquello que queda fuera. Por todo ello, la diégesis como mundo se puede concebir como el “último significado del relato: es la ficción en el momento en que no solo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar” (Aumont, 1996, p.114).

Como hemos visto en los anteriores epígrafes dedicados a la Filosofía, la idea de mundo no surge, en su origen, para definir los límites y marcos de la ficción como espacio alternativo a la realidad regido por lo posible y/o lo necesario, es decir, como mundo posible conectado con nuestra realidad. No obstante, la revalorización del trabajo de Leibniz y Lewis, el auge del Actualismo y el establecimiento de la Filosofía Analítica llamaron la atención de un grupo de teóricos de la literatura que vieron en el modelo de mundo posible filosófico un germen para una

semántica ficcional de los mundos posibles, al menos desde dos aportaciones clave: en primer lugar, la lógica modal aportaba una relectura más concreta de la ambigua noción de mundo, en este caso como metáfora de un dominio semántico intensional y, en segundo lugar, añadía distintos modos de existencia - lo posible y lo necesario- a los objetos, personajes, estados y eventos insertos en dichos mundos de ficción. Tratar el mundo desde una semántica propia implica superar el marco formalista y estructuralista del estudio del texto y, por extensión, de su historia, mientras que permite un nuevo acercamiento sobre la cuestión de la verdad ficcional, la referencialidad y la potencialidad de la ficción en el plano transmediático. Así la semántica ficcional de los mundos posibles está destinada a hacer las preguntas pertinentes en, al menos, cuatro áreas distintas: la teoría y la semántica de la ficción, la teoría de género y la tipología de mundos ficcionales, la semántica narrativa y la construcción de personajes y, finalmente, la poética de la posmodernidad (Ryan, 1992, pp. 528-529).

El acercamiento a los mundos posibles fue articulado, desde este particular campo de estudio, inicialmente por Félix Martínez Bonati (1960), Lucia Vaina (1977) y Umberto Eco (1993) y posteriormente por Walter Mignolo (1981), Benjamin Harshaw (1984), Thomas Pavel (1989), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albadalejo (1998) y Lubomir Dolezel (1999), entre otros. Desde esta nueva perspectiva, un mundo posible se reconstruye conceptualmente como una macro estructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado -personajes, objetos, estados, acciones- como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido

válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciador y enunciatario. Umberto Eco lo definió, en *Lector in fabula*, de la siguiente manera:

“Definamos como mundo posible un estado de cosas expresado por un conjunto de proposiciones (...) Como tal, un mundo consiste en un conjunto de individuos dotados de propiedades. Como algunas de esas propiedades o predicados son acciones, un mundo posible también puede interpretarse como un desarrollo de acontecimientos. Como ese desarrollo de acontecimientos no es efectivo, sino precisamente posible, el mismo debe depender de las actitudes proposicionales de alguien que lo afirma, lo cree, lo sueña, lo desea, lo prevé, etc. (...)” (1999, pp. 181).

Desde esta noción de mundo, y partiendo de la lingüística textual de Petöfi (1979), Albadalejo propone tres tipos de modelos de mundos o “estructuras de conjunto referencial” (1998, pp. 58-59). El tipo I hace referencia a aquellos mundos construidos atendiendo a la realidad objetiva, es decir, a nuestro mundo. Se adoptan las reglas del mundo objetivo y efectivo, generando así textos de tipo histórico o periodístico. El tipo II se relaciona con el texto de ficción verosímil, es decir, con el mundo que contiene elementos semánticos que no pertenecen al mundo del tipo I pero que sí es realista que pudieran existir -y por ello, sus reglas constitutivas son similares a las del tipo I-. Finalmente, el tipo III agrupa los mundos ficcionales no verosímiles, aquellos que ni existen en el tipo I ni tienen reglas similares al mismo, correspondiendo así a los textos propios de la fantasía o la ciencia ficción. La yuxtaposición de elementos semánticos prácticamente nunca configuran

mundos puros, y por ello Albadalejo expone la Ley de Máximos Semánticos, por la cual

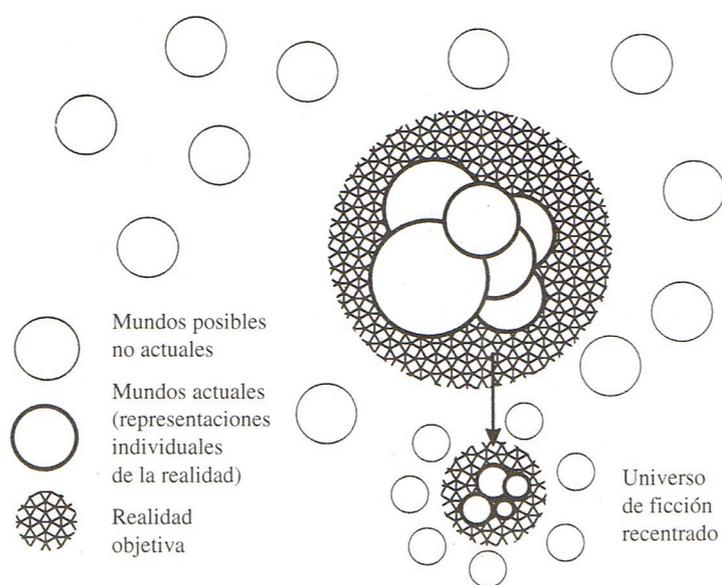
“el modelo de mundo de acuerdo con el cual se construye un texto corresponde al nivel semántico máximo alcanzado por cualquiera de los elementos semánticos de la estructura de conjunto referencial de aquél, entendiéndose que en orden ascendente están situados los elementos semánticos propios de modelo de mundo tipo I, los propios de modelo de mundo tipo II y los propios de modelo de mundo de tipo III” (p. 62).

En este sentido, la Ley de Máximos Semánticos atribuye siempre a una categoría superior todo el conjunto referencial, independientemente de que existan elementos semánticos de categorías inferiores. Por ejemplo, la novela *Fortunata y Jacinta* de Benito Pérez Galdós (1887) propone un mundo de ficción de tipo II -ficción verosímil-, ya que aunque tenga elementos del tipo I, como por ejemplo la ciudad de Madrid, por la Ley de Máximos Semánticos su atribución se realiza, en conjunto, al tipo II (pp. 62-63).

La tipología de Albadalejo, si bien es útil para esquematizar los mundos posibles en virtud de su composición, poco nos dice de la relación entre dichas estructuras y el resto de actores del marco pragmático-semántico. Es decir, trata la composición del mundo desde el diseño y asume algunas premisas - como la realidad objetiva- que pueden ser cuestionables. En este sentido, Ryan, fuertemente influenciada, por un lado, por el Posibilismo Lewissiano y, por otro, por el Actualismo moderado, utiliza los mundos posibles como sistema metodológico para indagar qué significa, en términos semánticos y lógicos, ser transportado a la realidad virtual de un mundo textual (2001, p. 99). Así, ha propuesto un modelo

de relaciones entre mundo posible y mundo real -Figura 4.2- que no se sustenta, a diferencia de Albadalejo, en una realidad objetiva sino en las múltiples interpretaciones -mundos actuales- que cada uno hace de dicha realidad -representados gráficamente por los círculos con borde grueso- y que tienden a superponerse. Los mundos posibles no actuales -círculos de borde fino- son aquellos que creemos que se podrían dar pero no lo hacen en la actualidad: su distancia y relación con los mundos actuales dependen de las llamadas “relaciones de accesibilidad”. Como ejemplo literario Ryan establece una mayor proximidad de la novela realista a nuestros mundos actuales antes que, por ejemplo, los cuentos de hadas (2004b, p. 130). Una última opción, no representada en el gráfico, serían los mundos no posibles: las relaciones de accesibilidad de los mundos actuales no permiten el acceso a los mismos.

Figura 4.2. Sistema de Mundos Posibles



Fuente: Ryan, 2004, p.130

El acceso desde nuestra realidad a un universo ficcional implica un “recentrado” de este. Así, acudir a una novela o a una película de ficción supone trasladarnos a una realidad objetiva creada para la obra sobre la que se organizan los distintos mundos posibles y que queda separada de la realidad objetiva sobre la que nos asentamos. Así, y volviendo al mundo de Tolkien, la realidad objetiva establece, por ejemplo, que los orcos o los hobbits existen y, salvo prueba en contrario, no lo hacen en la nuestra. Del mismo modo, Eco (1999) apoya esta posición del recentrado al considerar lo real como enciclopedia y al mundo posible como construcción cultural. El ejemplo de *La Caperucita Roja* es muy ilustrativo: el cuento establece un conjunto determinado por eventos, personajes y sus propiedades propios de su mundo. Sin embargo, cuando el texto alude a Caperucita Roja como niña no expresa todas sus características -sexo femenino, dos piernas...- sino que delega dicho conocimiento en la enciclopedia del lector, es decir, busca la cooperación interpretativa entre una realidad ficcional intensional y un conocimiento enciclopédico que actúa a modo de extensión. La salvedad aparece cuando la construcción cultural debe corregir el conocimiento de la enciclopedia para que se adecúe a su mundo posible: el cuento necesita establecer que el lobo puede hablar -intensión-, ya que de otro modo el conocimiento real del lector lo negaría -extensión-.

Por todo ello, “en un universo ficticio, la realidad objetiva se corresponde con verdades ficticias, y las verdades ficticias las establece la autoridad del texto, lo que significa que las verdades del texto son inatacables, mientras que los hechos del mundo de la realidad ‘real’ siempre pueden ser puestos en duda”. (Ryan, 2004b, pp. 131-132). Por otro lado, ¿qué sucede en los textos de

no ficción? En este caso no es necesario el recentrado puesto que el lector ya se encuentra en el mundo de referencia. Mientras que el texto ficcional necesita generar su propia realidad en la que albergar personajes y propiedades el texto no ficcional solo necesita acudir a la realidad nativa del enunciatario (p. 132).

En sintonía con las definiciones de Eco y Ryan, Dolezel ha propuesto un conjunto de características que definen los mundos de ficción desde una perspectiva de la semántica de los mundos posibles¹⁸(1999, pp. 35-47):

1. Los mundos ficcionales son conjuntos de estados posibles sin existencia real.

Los mundos y sus particulares ficcionales tienen un estatuto ontológico particular, el de posibles no existentes. De este modo, personajes como Hamlet habitan mundos alternativos de lo posible, sin necesidad de responder a los requisitos ontológicos de nuestra existencia.

Resulta importante destacar que este postulado configura la semántica de los mundos posibles desde la autonomía de la réplica de Lewis y contra el esencialismo de la Filosofía Analítica y la exigencia referencialista. Es decir, el Napoleón de *Guerra y Paz* (Tolstoi, 1865-1869, edición en español de 1983) es una réplica del Napoleón histórico, del mismo modo que el César filmico no es idéntico al real. Entre el particular ficcional y el particular -o prototipo- real se establece la llamada identidad inter-mundos

18 Las siguientes características no son traslaciones literales del texto de Dolezel sino una adaptación actualizada y extraída del contexto exclusivamente literario. Por ello, se han agrupado puntos en común y no se han incorporado aquellas particularidades únicas de la literatura.

(Kripke, 1963), un conjunto de relaciones basadas en propiedades características que nos permiten ver al Napoleón y al César textuales parecidos a los particulares reales. Así, la construcción de ciertos atributos para el emperador francés permite que lo consideremos una réplica del mismo independientemente del medio o la perspectiva autoral que determine su intensidad: comprendemos la identidad inter-mundos ya sea en la literatura, cine o televisión, ya sea en la obra de Tolstoi, de Stendhal (1817, edición española de 2006) o la serie de televisión francesa (Decoin y Gallo, 2002). En cada uno de estos mundos, el emperador está dotado de un conjunto de atributos que nos permite denominarlo Napoléon y, a la vez, asumir que su no existencia no es un problema.

Junto a la concepción de réplica lewissiana, Dolezel afirma que la no existencia real es homogénea y que, además, los mundos de ficción no tienen que estar sometidos a la dictadura de la referencia pura. En el primer caso, en tanto que todo componente del mundo de ficción es no existente, todo componente es homogéneo: como ya afirmamos previamente, tan ficcional es Gandalf como Julio César. Por otro lado, el creador de ficciones no está sometido a la doctrina esencialista: cabe construir una Maria Antonieta posmoderna, festiva y con zapatillas *Converse* (Coppola, 2006), del mismo modo que el Doctor Watson puede convertirse, por obra de la BBC, en un excombatiente de la guerra de Irak que escribe un blog sobre su amigo Sherlock Holmes (Gatiss y Mofatt, 2010-?). Es decir, la ficción no sigue las premisas de los modelos filológicos - de hecho, aquí difiere de manera notable con las teorías de la referencialidad- sino que le basta con asegurar la identidad inter-mundos, ya sea en relación a la María Antonieta histórica, ya sea en relación a otro mundo de ficción como el propuesto por

Conan Doyle, para construirse con garantías. La ficción no define la realidad ni le rinde tributo, sino que parte de ella para modelar algo totalmente distinto.

2. El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado, muy diverso y pueden tener una macro-estructura heterogénea.

Como vimos al tratar las líneas de pensamiento filosóficas, los mundos posibles tienen como límite el principio de no contradicción -No cabe P y \neg P a la vez-. Es decir, dichos mundos están limitados por una ley lógica que cobra pleno sentido en un marco existencialista. La gran duda que plantea Dolezel es si cabe limitar la existencia y variedad de los mundos de ficción.

Si partimos de la negación esencialista y la homogeneidad ontológica de los mundos de ficción vistas en el punto anterior, cabe afirmar que los mundos ficcionales son, por definición, ilimitados. “Lo posible es más amplio que lo real”, reconocía Russell (1937, p.66) al dar cuenta de que no cabe acotar la imaginación.

Hay que tener en cuenta que la contradicción de un mundo de ficción debe analizarse de manera intrínseca y no desde la referencialidad salvo, lógicamente, cuando el mundo ficcional atente contra la identidad inter-mundos desvirtuándola. Un mundo puede ser contradictorio desde nuestra realidad, pero ser coherente. Por lo tanto, el problema no radica en la coherencia desde nuestro mundo sino en el mundo de ficción en sí, excepto, claro está, si se analiza la cuestión desde perspectivas hiperactualistas o de actualismo fisicista. Y esto es especialmente relevante para los mundos fantásticos, en los que la contradicción referencial es evidente -existen orcos, lo cual es contradictorio con nuestra

realidad- pero no por ello resulta incoherente. Así, cada mundo define su contradicción según sus propias normas, que devienen distintas de un mundo a otro. Dolezel define, por ello, el mundo de ficcional como “un pequeño mundo posible, moldeado por limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son composibles” (p.42).

Como vimos anteriormente con Leibniz, lo *composable* se define como la conjunción de lo posible y, a la vez, compatible. Una novela histórica definirá sus composibles desde una relación intermundos concreta: el conflicto bélico del segundo triunvirato romano hace *composables* personajes como Octavio Augusto o Marco Antonio, pero no, a priori, al general Patton. Del mismo modo, las leyes ficcionales que rigen el mundo de *Star Wars* permiten una *composibilidad* fantástica coherente y contraria a la lógica referencial -ewoks, espadas láser o el poder de La Fuerza- pero aún así determinada: no es posible, por ejemplo, respirar en el espacio sin un traje con oxígeno.

Por todo ello, los mundos de ficción se definen en un marco *composable*, pero su concepción como tales deviene ilimitada y diversa -mundos naturales o realistas, mundos de fantasía-. Además, cabría añadir aquí el carácter abierto de la ficción que vimos en el epígrafe anterior, y que supone una lectura particular de esta noción. Así, podemos entender lo ilimitado como “múltiples e inagotables mundos de ficción concebibles” o como aquél mundo que nunca se cierra y, por ello, cabe su eterna e inagotable expansión, por lo general mediante la participación colectiva y sin perjuicio de la certificación autoral.

Finalmente, resulta necesario tratar la cuestión de los mundos imposibles, aquellos que pervierten totalmente su lógica interna

y el *principio de composibilidad*. Este tipo de estructuras aparecen cuando nadie es capaz de autentificar la verdad de lo *composable* -como en el caso de la novela posmoderna- o cuando se plantean distintas posibilidades contradictorias entre sí sin que ninguna de ellas ostente la primacía. La ya citada narrativa modular es un buen ejemplo de ello. En estos casos, la desarticulación espacio-temporal del relato puede constituir un mundo de ficción de múltiples realidades yuxtapuestas y no *composables* entre sí.

Una muestra de ello es la película *Run Lola Run* (Tykwer, 1998) en la que la protagonista vivirá tres veces la misma experiencia: ayudar a su novio Manni a conseguir 100.000 marcos alemanes en veinte minutos y evitar su muerte. Cada una de estas iteraciones está compuesta por distintas acciones, estados y, finalmente, conclusiones: en la primera muere Manni, en la segunda muere Lola, y en la tercera se resuelve la cuestión de manera favorable. Independientemente de que el espectador decida asumir la tercera opción como la auténtica -por el *happy end* cinematográfico- lo cierto es que los tres relatos configuran un mundo de ficción incoherente: no es *composable* que Lola esté viva y muerta a la vez, o que su padre le preste y no le preste el dinero necesario para salvar a Manni.

Otro ejemplo interesante es el film *Mr. Nobody* (Van Dormael, 2010) en el que un abuelo del futuro relata a un periodista, de manera caótica e incoherente, distintas vidas determinadas por un punto de inflexión clave: el divorcio de los progenitores del protagonista y la elección del niño por el padre o la madre. A partir de aquí, el mundo de ficción se convierte en un catálogo de posibles vivencias, algunas más afortunadas que otras, en las que se muestran distintas relaciones amorosas y distintas concepciones de la felicidad.

Si bien desde la base de la *composibilidad* todo mundo de ficción debería ser coherente, la posmodernidad y las prácticas textuales contemporáneas están demostrando que podemos convivir con mundos que superan el relato único y autenticado. Por ello, cabe pensar que la ficción actual puede incluso superar su incoherencia interna a favor de una expresión creativa única que no exija, ni al autor ni al receptor, un constante trabajo de autenticación de las leyes globales del mundo ficcional.

3. A los mundos ficcionales se accede a través de canales semióticos.

La lógica modal formulada por Kripke considera que las relaciones de accesibilidad permiten el tránsito de un mundo posible a otro siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones. Así, si Pedro aprueba la Selectividad podrá acceder a la universidad mientras que si suspende no se cumple con la relación de accesibilidad entre el mundo actual -Pedro está estudiando en el instituto- y el mundo posible -Pedro está estudiando en la universidad-.

El trasvase conceptual de las relaciones de accesibilidad al ámbito de la ficción no se puede limitar a un préstamo literal y formal, ignorando así que aquí un usuario real accede a un mundo imaginario -como parece hacerlo Eco, 1979, p.231-. El acceso a un mundo de ficción no es equiparable al paso del mundo actual a uno posible desde la realidad, ya que esto equivaldría a equiparar, de manera bastante esperpéntica, ambos mundos a nivel ontológico.

El único puente entre nuestro mundo y el ficcional se construye mediante un sistema semiótico, ya sea literario o audiovisual, precisamente por la dinámica creativo-interpretativa que supone el proceso mimético de gestación del mundo de ficción. Como

ya vimos en la Figura 4.1, el autor prefigura los contenidos en un marco pragmático-semántico, del mismo modo que el receptor hará uso de su marco particular para acceder a dichos contenidos e interpretarlos (Iser, 1987, p.65). Estas conexiones suponen, en primer lugar, que los mundos de ficción son autónomos pero no independientes de la realidad de la que se nutren (Moser, 1984; Wolterstoff, 1980): toda intensión textual está en relación con la extensión, parte de unos marcos culturales en su génesis, y se reinterpreta en la mente del receptor mediante los mismos u otros marcos culturales. En segundo lugar, la inaccesibilidad física y real entre nuestro mundo y la ficción conlleva, además, que el tránsito semiótico fuerce una transformación de los contenidos, un moldeamiento intensional que se explica, como acabamos de ver, mediante el concepto de réplica de Lewis.

Finalmente, cabría añadir una reflexión interesante en cuanto a las relaciones inter-mundos. Como se ha dicho previamente al tratar la cuestión transmediática, la participación de distintos sujetos puede ampliar los contenidos de la ficción mediante distintos canales semióticos: el mundo de Harry Potter no se limita a la agregación de las historias publicadas en los libros, sino que se enriquece con aquellos contenidos insertos en videojuegos, cómics y demás medios. Ahora bien, también hemos afirmado previamente que la noción de ficción no conlleva, necesariamente, el uso de narraciones y, por ello, el concepto de narrativa transmediática parece poco operativo desde la óptica de la semántica ficcional de los mundos posibles.

Por ejemplo, recuperemos el caso de la popular saga *Matrix*. Jenkins comenta que los videojuegos y los cortometrajes ampliaron este mundo de ciencia ficción al cubrir lagunas y enriquecer

sus contenidos mediante distintos relatos en distintas plataformas (2008, p. 99-135). No obstante, ¿existe relato o narración cuando un fan versiona el tema principal de la película con su guitarra? ¿O si dibuja un personaje inventado con las características de un agente de Matrix? Los usuarios participan en la ampliación de mundos de ficción de muchas maneras distintas y no todas ellas pasan, necesariamente, por el cauce narrativo. En realidad, la narrativa es una forma posible de ampliación de un mundo de ficción mediante el aporte de distintos medios: es el mundo de ficción lo que realmente deviene transmediático.

Así, desde la perspectiva de la semántica ficcional, sería más adecuado considerar que los mundos de ficción también son fuentes de inspiración insertos en el mundo real y que pueden circular y ampliarse desde una lógica transmediática. Es decir, lo real no está exclusivamente configurado por lo existente, sino que el acervo cultural y el imaginario colectivo -compuesto por distintos tipos de mundo de ficción- también afectan a la configuración de ulteriores mundos ficcionales: es probable que la intensión textual de los *hóbbits* en la trilogía fílmica de Peter Jackson marque una prefiguración de futuros mundos ficcionales en los que aparezcan *hóbbits*, del mismo modo que la forma de construir las escenas de acción en el cine contemporáneo no se basa tanto en una visión real de la violencia, como en la estética y movimientos de *Matrix*.

4. Los mundos ficcionales son incompletos.

Otra distinción clave entre la lógica modal y la semántica ficcional radica en el carácter completo de los mundos posibles desde la realidad, e incompletos en la ficción. La Filosofía Analíti-

ca, amante del empirismo y la matemática como descriptores del pensamiento humano, alude a lo posible como un modelo cerrado y completo o determinado, tal y como vimos con la estructura de Kripke.

Por otro lado, un mundo ficcional no puede ser totalmente completo por un motivo muy simple: nunca llegan a describirse todas las propiedades, siempre hay lagunas de las que no puede ni afirmarse ni negarse nada. Dolezel -tomando el ejemplo de Heintz, 1979, p.94- considera que cabe decidir si Emma Bovary murió por suicidio o por muerte natural, pero en ningún caso si tenía o no una señal de nacimiento en su hombro izquierdo -es más, resulta del todo irrelevante-. Allí donde la ficción guarda silencio genera una laguna que no está sometida a la proposición de verdad, sino que muestra el carácter incompleto y etéreo del imaginario.

Todas estas características configuran la semántica ficcional de los mundos posibles como un área fértil y de gran potencial académico y científico. Desde esta perspectiva, los mundos de ficción deben reivindicarse como verdaderos y sólidos objetos culturales que transforman, día a día, las sociedades contemporáneas. Por ello, de nada sirve mantener la histórica desconfianza que la ficción ha sufrido durante siglos, ni la indiferencia de áreas de pensamiento cercanas más interesadas en el constructo textual que en el espacio semántico de su significación. Y aún menos cuando Internet y las nuevas tecnologías han potenciado la circulación transmediática de los imaginarios particulares y colectivos.

Por todo ello, y una vez asentadas las principales características de los mundos de ficción en los medios semióticos más tradicionales, en el siguiente apartado vamos a contrastar hasta qué pun-

to todas estas propiedades ficcionales se mantienen en el seno de los videojuegos. Como se verá, la condición de juego, junto con la interactividad y el conflicto entre la Narratología clásica y la Ludología de nuevo cuño marcarán nuestro estudio y nuestra propuesta: la traslación de los mundos de ficción clásicos a los mundos propios de los videojuegos y, con ello, la génesis de una nueva Teoría de los Mundos Ludoficcionales.

5.

**Mundos posibles
y videojuegos**

5

BIBLIOTECARIA: Guybrush, ¿eso es francés?

GUYBRUSH: En realidad, eso es ficción.

Monkey Island II: LeChuck's Revenge

Los videojuegos, del mismo modo que el resto de medios audiovisuales, han configurado sus particularidades ficcionales y sus usos y costumbres a partir de unos contextos sociales y culturales cambiantes. En concreto, tras más de medio siglo de *showing* cinematográfico y *playing* mecánico, la emergencia del videojuego a mediados de los años setenta mostró unos rasgos propios -parte *showing*, parte *playing*- que son esenciales para entender cómo se crea la ficción hoy en el ocio electrónico. Y para ello es necesario remontarse un poco en el tiempo.

A finales del siglo XIX y principios del XX las sociedades occidentales recibieron con fascinación y entusiasmo las promesas de un mundo mejor propiciado por la nueva tecnología. Uno de sus mayores representantes fue el cinematógrafo; la imagen en movimiento y la fantasía de acabar con la muerte tuvieron un profundo impacto en la sociedad del momento (Burch, 2006, p.39). En sus inicios, el cinematógrafo fue una mezcla de rareza técnica y espectáculo visual. Sin aún salas de cine era habitual encontrarlo en ferias ambulantes y pequeños locales donde las clases sociales

más desfavorecidas -obreros, pequeños artesanos...- disfrutaban de imágenes espectaculares de viajes exóticos y distintos tipos de escenas costumbristas, cómicas y eróticas. Se trataba, por lo general, de un conjunto de experiencias destinadas a un público ávido de acción y deseoso del placer del showing o la espectacularidad mostrativa (Gómez Tarín, 2003, p.3).

En este contexto de fascinación tecnológica audiovisual emergieron las primeras máquinas automatizadas o protointeractivas. Estos rudimentarios aparatos eran hijos de la Revolución Industrial y suponían un punto y aparte en la historia del juego como objeto social. Hay que tener en cuenta que el juego -la lucha, los juegos populares- va ligado históricamente al desarrollo de los ritos que cohesionaban las sociedades¹ (Agamben, 2001, p.99), tales como las vendimias, la celebración de los santos, los solsticios o las victorias militares. De este modo, los juegos como actos sociales consiguen fijar los calendarios rituales.

No obstante, el juego fue olvidando el rito, manteniendo solo sus formas y configurando lo que Agamben denomina “el país de los juguetes”, una nación “donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado” (p.100). Este “país de los juguetes” se potenció con la tecnología mecánica, con las primeras máquinas desperdigadas en parques de atracciones, bares, estructuras ambulantes -circos, ferias- o incluso en las calles. Esta tecnología fomentaba un playing muy sencillo y escasamente

¹ A modo de curiosidad, recientemente los antropólogos han tildado a los Baining, una tribu de Papúa Nueva Guinea, como el “grupo cultural más aburrido del planeta” por su desprecio por el juego y la exaltación del trabajo. Puede encontrarse un resumen de esta extraña percepción del juego en <http://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201207/all-work-and-no-play-make-the-baining-the-dullest-culture-earth>

interactivo², de tal manera que tras insertar una moneda se obtenía un producto en contrapartida siendo estos aparatos los ancestros de las máquinas dispensadoras que pueden encontrarse hoy en estaciones de metro o tren. Con el tiempo la capacidad de interacción aumentó y empezaron a aparecer máquinas de juego mecánicas de gran éxito como *The Automated Skill Shooter* (1894) -la primera máquina de disparo con rifle incluido-, *Le Cochon Electriser* (1898) -un cerdo mecánico que electrocutaba al usuario retándolo a aguantar un tiempo determinado-, *The Erie Digger* (1924) -la primera grúa que recogía peluches-, la *Fortune Ball Gum Vendor* (1929) -un dispensador de chicles lúdico relacionado con las estrellas de Hollywood-, el *Baffle Ball* (1930) -el ancestro del exitoso *Pinball*-, o el famosísimo *Futbolín* (1937) de origen español. En cualquier caso, la idea principal era fascinar al obrero y dotarlo de una mínima capacidad de mando -la obediencia de la máquina en contraposición al trabajador sometido a la tecnología- en los contextos de ocio y transporte más habituales. De este modo, el juego eliminaba el rito y se desplazaba a las zonas de viaje y ocio ubicadas entre el domicilio de los trabajadores y las fábricas.

Ambas formas de fascinación, la visual *-showing-* y la lúdica *-playing-*, establecieron una breve pero intensa sinergia con el establecimiento de los Nickelodeones, las primeras salas de cine, y los Penny Arcade, los principales centros de juego. La idea era que las clases populares disfrutaran de los juegos mecánicos mientras esperaban la siguiente sesión de cine (Huhtamo, 2003, pp. 11-13). No

2 Cabe citar aquí también la aparición de los autómatas, figuras de animales o seres humanos que realizan acciones mecánicas. Para el tránsito de los autómatas a robots, animatronics, androides y ciborgs, ver Cuadrado, 2004.

obstante, este negocio duró apenas unos años ya que la llegada de la burguesía como consumidora de cine produjo el divorcio entre ambos modelos de ocio. A partir de ese momento los juegos, esencialmente populares y situados en locales de barrios humildes, ya no podrían relacionarse con un cine de salas de lujo ubicado en las grandes avenidas de las metrópolis.

A principios de la década de los setenta, las sociedades de Occidente volvieron a descubrir la fascinación tecnológica. Surgieron entonces enormes locales llenos de máquinas donde un usuario podía, previo pago, interactuar con ellas y jugar. Habían nacido los videojuegos. Los *arcades*³, juegos de monedas ubicados en los salones recreativos y que tuvieron su edad dorada entre 1972 y 1980, supusieron una auténtica revolución. Estos centros se diseñaban con colores y dibujos muy llamativos que servían, junto con los propios sonidos del videojuego, para llamar la atención de posibles jugadores convirtiendo la máquina recreativa en una “caja espectáculo” que se asemajaba a la visibilidad de las casetas de feria y el reclamo oral de los propietarios de los cines ambulantes del cine de los orígenes. Del mismo modo que en el cine ambulante, los videojuegos atraían a las clases populares urbanas a un espectáculo adrenalítico basado tanto en el *showing* como en el *playing* como modelo de reclamo. Por otro lado, este tipo de público no tenía reparos en superar la estigmatización de los salones recreativos como centros de vicio y perversión lúdica, un prejuicio heredado de los Penny Arcade debido a su supuesta vinculación con la ludopatía y el crimen organizado.

³ Tal y como es habitual en la bibliografía académica nos referiremos indistintamente a *arcades*, máquinas recreativas y máquinas de salón recreativo.

Pero las similitudes entre el cine de los orígenes y los primeros videojuegos no se limitan al reclamo audiovisual del juego sino que su verdadero potencial radica en el establecimiento de un conjunto de prácticas y usos muy importantes. Así, la tecnología del primer cine, en concreto el celuloide de escasa duración, contribuyó a la creación de una relación lúdica de repetición por la que los espectadores volvían a ver, una y otra vez, las espectaculares pequeñas piezas audiovisuales. En este sentido, el origen de los videojuegos consiste en la misma relación con la máquina: a través de la interactividad el usuario jugaba una y otra vez gastando monedas en máquinas recreativas simples, atractivas y adictivas. Esta relación lúdico-interactiva explica, por ejemplo, la implantación del sistema de puntos y la euforia de los jugadores por intentar superar el récord con el célebre *High Score*, el concepto de “vidas” o la cuenta atrás como límite a la experiencia lúdica.

Sin duda, esta forma de juego ha sufrido muchos cambios a lo largo del tiempo. Hoy disponemos tanto de una multiplicidad de soportes -consolas domésticas, ordenadores, teléfonos y tablets- como de géneros y de público objetivo. La historia del *playing* del videojuego es, asimismo, la historia de la evolución de la ficción en el ocio electrónico: de estas sencillas y breves experiencias hemos pasado a modelos de ficción mucho más complejos en los que la tecnología y las distintas formas artísticas se dan la mano para generar ricos y vastos mundos.

Por todo ello, y en el marco evolutivo-cultural del *showing* y el *playing* videolúdico, presentaremos aquí un modelo teórico-práctico para el análisis y tratamiento de los videojuegos como mundos de ficción. En primer lugar realizaremos algunas preci-

siones terminológicas que resultan necesarias ante la aparición de los Game Studies -y, en particular, las referentes al conflicto entre la Ludología y la Narratología-. En segundo lugar propondremos un modelo integrador entre reglas de juego (*ludus*), narración y ficción que denominaremos mundo ludoficcional. Y, finalmente, se concretará dicho mundo ludoficcional en tres aspectos: una macroestructura estática, una microestructura dinámica y la relación metaléptica del jugador.

5.1. ¿Los videojuegos pueden contar historias?

La percepción académica de los videojuegos como mundos de ficción no fue, ni mucho menos, el primer acercamiento científico a este objeto de estudio. En realidad, los primeros años de conformación de los Game Studies se forjaron en el seno de un debate disciplinar entorno a si los videojuegos podían contar historias. Esta confrontación se produjo entre un conjunto de académicos provenientes de las Ciencias de la Computación -los denominados ludólogos- que veían en la Narratología una amenaza para la instauración de una nueva disciplina que tuviera el videojuego como objeto de estudio central y, de otro lado, los narratólogos que concebían el videojuego como un medio más que participa en el sistema ecológico de la narrativa tradicional.

Este debate, que inició la creación de los Game Studies y mostró la importancia terminológica del concepto de narración, se produjo a partir de dos autores fundamentales: Espen Aarseth y Janet Murray.

5.1.1. El debate entre Ludología y Narratología

A finales de los años noventa Espen Aarseth publicó *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), una de las obras más influyentes para la textualidad digital. En ella, el autor nórdico propone una lectura especial de los juegos y videojuegos como cibertextos, alejándolos de las nociones tradicionales del hege-

mónico hipertexto (Bolter, 1992; Landow, 1995). El cibertexto es una perspectiva que se utiliza ante textos dinámicos, es decir, aquellos que poseen el carácter ergódico por el cual se genera, en sentido amplio, una cadena de eventos mediante los esfuerzos no triviales (*nontrivial efforts*) de uno o más usuarios (Aarseth, 1997, p. 94). Mientras que en el paradigma hipertextual el papel del usuario es exploratorio o selectivo ante una estructura predeterminada, el cibertexto dota al interactor de capacidad configurativa en tanto que le permite generar nuevos textos partiendo de un sistema subyacente (pp. 58-65). De este modo, en una página web -hipertexto- el usuario podrá seleccionar o explorar distintos caminos o alternativas preestablecidas, mientras que en un videojuego -cibertexto- el jugador, partiendo de un mundo ficcional y un sistema de reglas predefinido, podrá generar distintas partidas, cada una de ellas diferente a la anterior. Del mismo modo que se distingue entre hipertexto y cibertexto, la obra también se distancia del tratamiento del videojuego como objeto narrativo. Así, mientras que la narrativa dispone de dos niveles -descripción y narración-, el videojuego exalta el nivel ergódico y, en menor grado, el descriptivo (p. 95).

En el mismo año, Janet Murray publicó su célebre *Hamlet on the Holodeck* (1997; 1999, edición española) tomando como referente la obra de Brenda Laurel (1991) en la que analiza el entorno digital -principalmente, el diseño de software- como un espacio, un medio de creación de obras teatrales virtuales cuyo principal fundamento se encuentra en la estructura aristotélica. La autora toma prestada de la serie televisiva *Star Trek la Holocubierta*, un aparato con el cual se pueden reproducir holonovelas, es decir, recreaciones narrativas con todo lujo de detalles en la que el ser

humano puede involucrarse e interactuar. De este modo, la capitana Kathryn Janeway se transforma, en sus momentos de ocio a bordo de la nave, en Lucy Davenport, la institutriz de una novela victoriana.

Con este ejemplo Murray destaca las posibilidades narrativas de los nuevos medios, en conjunción con una nueva forma de “recepción” basada en la interacción. Contempla cuatro propiedades características del entorno digital: lo sucesivo y participativo -en esencia, su conformación interactiva- y, por otro lado, su dimensión espacial y enciclopédica, generando así contextos inmersivos. Por ello, “el público del futuro entenderá que la visión de un autor se puede experimentar simplemente actuando dentro de su mundo de inmersión y manipulando los materiales que el autor ha preparado, en lugar de limitarse a leer o ver la novela” (1999, p. 284).

En relación a los juegos electrónicos, considera que su futuro pasa por potenciar los aspectos narrativos, convirtiendo el videojuego en un medio más a través del cual poder contar historias. Es más, establece que “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. Todos los juegos, sean electrónicos o de otro tipo, se pueden experimentar como un drama simbólico” (p.155). Para alcanzar dicha conclusión, propone distintos estudios de caso todos ellos centrados en la “digitalización” de la narrativa tradicional: novela victoriana, poesía, teatro... Entre ellos destaca la interpretación del videojuego *Tetris*:

“Este juego es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa. Nos vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieren nuestra

atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga” (p.156).

El entusiasmo narratológico de Murray en relación a la potencialidad de los juegos como vehículos portadores de relatos contrasta con el recelo crítico de Aarseth por la aplicación sistemática y directa de teorías y métodos propios de otros medios sobre el videojuego. Así, para el autor nórdico, la Narratología está intentando colonizar el videojuego tratándolo como un medio más con el que contar historias e ignorando sus particularidades distintivas -en especial, la interactividad-. De este modo se produce una homogenización que resulta cómoda para los estudiosos del relato pero incompleta y simplista desde la perspectiva del videojuego como juego (2004, pp. 45-49).

Este posicionamiento de Aarseth contra el colonialismo narratológico del nuevo medio interactivo inspiró a un grupo de teóricos para seguir indagando sobre las principales diferencias entre videojuegos y los medios tradicionalmente narrativos. Su trabajo consistió, por un lado, en demostrar la inadecuación del acercamiento narratológico tradicional para el estudio del videojuego y, por otro, en impulsar una nueva disciplina centrada en el estudio del ocio electrónico de forma autónoma e independiente. Estos investigadores recibieron el nombre de ludólogos y la nueva disciplina, Ludología⁴.

Existe una cierta confusión respecto al origen terminológico de la Ludología. Si bien algunos autores atribuyen su origen a

4 No es coincidencia que Espen Aarseth determinara, en el editorial del primer número de la revista de Ludología *Game Studies*, que el año 2001 debía ser considerado como el “Año 1” en la investigación de videojuegos.

Espen Aarseth (Jenkins, 2005), su popularidad como concepto relacionado con el estudio de los videojuegos aparece con la publicación del artículo *Ludology meets narratology similitudes and differences between (video)games and narrative* de Gonzalo Frasca (1999).

En el artículo de Frasca se define la Ludología como “una disciplina nonata dedicada al estudio de las actividades del juego y el jugar”⁵(p. 2). Para el autor resulta necesario centrar los esfuerzos investigadores en las particularidades propias del objeto de estudio y, en especial, en las reglas de juego.

La Ludología parte del concepto de juego y por ello no resulta extraño que sus principales influencias provengan de las teorías del desarrollo infantil (Piaget, 1991) y la antropología social (Caillois, 1967; Vidart, 1995), esta última en estrecha conexión con el desarrollo social y el ocio. Para los ludólogos, el concepto de juego adopta la forma de *paidea* y, como forma particular de la misma, como *ludus*. El juego *paidea* se centra en el simple placer por jugar, sin que exista un objetivo determinado de antemano -por ejemplo, el jugar a “papás y mamás”-. En cambio, en su forma *ludus*, el juego desarrolla toda una actividad organizada y estructurada mediante un sistema de reglas y enfocada a un objetivo concreto por lo general, ganar o perder, como en el ajedrez (Gonzalo Frasca, 1999, p. 3). Los videojuegos de simulación tipo *SimCity* (Maxis, 1989) o *Los Sims* (Maxis, 2000) son buenos ejemplos de *paidea*, ya que la experiencia lúdica no presupone el establecimiento de un objetivo concreto. El jugador disfruta de la gestión urbana o familiar, y si bien no tiene reglas que determinen cómo ganar, sí las tiene para perder. En todo caso, si el jugador decide establecerse él mismo un objetivo, el juego pasa de *paidea* a *ludus*.

5 “a yet non-existent discipline that studies game and play activities”.

En los juegos *paidea* lo más relevante es la construcción del entorno del juego mientras que en los juegos *ludus* -por ejemplo, en las aventuras gráficas- destacan las reglas de victoria/derrota y el haz de posibilidades de juego puestas a disposición para el usuario (pp. 6-7).

En todo caso, el juego, ya sea *paidea* o *ludus*, es un sistema simulado de normas a medio camino entre la representación y el de simulación (Frasca, 2003b). Mientras que la representación es una forma milenaria de entender y explicar el mundo mediante su narrativización, la simulación, más propia de las ciencias, supone:

“ ‘modelar un sistema mediante otro sistema que mantiene algunos de los comportamientos del sistema original’. La clave es el ‘comportamiento’. La simulación no se limita a la reproducción - generalmente audiovisual - de las características del objeto sino que también incluye un modelo de comportamientos. Este modelo reacciona a determinados estímulos (entrada de datos, pulsación de botones, movimientos del joystick), en relación con un conjunto de condiciones.”(p. 3) ⁶

Para ilustrar la comparación semiótica de ambos conceptos Frasca propone el ejemplo de la fotografía de un avión. Gracias a ella se pueden conocer la forma o los colores del avión, pero no se puede ver cómo vuela o se estrella. Es decir, la fotografía se limita a transmitir signos. Del mismo modo sucede con el cine en el que

⁶ “to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system”. The key term here is “behavior”. Simulation does not simply retain the - generally audiovisual- characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions”.

el aterrizaje de un avión, inserto en la narración, da libertad interpretativa al espectador -puede tratarse de un aterrizaje ordinario o de emergencia, por ejemplo-, pero este no puede manipular la forma en la que el aparato realiza la operación ni puede evitarlo ya que se trata de una secuencia fija de acontecimientos no alterables. A la fotografía y el cine se opone el simulador de vuelo. En este sí puede modificarse el comportamiento del aeroplano a través de un conjunto de acciones establecidas por el sistema. De este modo, según Frasca, los videojuegos son una forma concreta de simular, mientras que la narrativa se opera en el campo de la representación. Mientras que un *narrator* diseña su obra para que siempre actúe de la misma forma, el *simautor* (el creador de simulaciones) “educa” al programa en un conjunto de comportamientos y predice el resultado, pero nunca podrá estar totalmente seguro de lo que sucederá (p. 7). Esta diferencia en el control lleva al autor a hablar de la falacia de la narrativa interactiva, por la que se pretende dar libertad al jugador y, a la vez, mantener la cohesión narrativa.

En una línea parecida a Frasca se encuentra Jesper Juul, el cual comparte con los ludólogos la idea de que la narrativa se ha convertido en el sistema hegemónico por excelencia. Sin perjuicio de que “los juegos y la narrativa pueden tener similares características en algunos puntos”⁷ (2001, p. 3), Juul establece tres motivos básicos por los que los videojuegos deben considerarse como objetos esencialmente no narrativos:

“1) Los juegos no son parte de la ecología del medio narrativo formada por las películas, las novelas y el teatro.

⁷ “Games and narratives can on some points be said to have similar traits”.

- 2) El tiempo en los juegos funciona de manera distinta que en la narrativa.
- 3) La relación entre el lector/espectador y la diégesis es diferente que la relación entre el jugador y el mundo de juego”⁸ (2001, p. 1)”.

Para explicar la primera cuestión, Juul destaca que en la concepción narratológica las historias se transmiten de un medio a otro. Citando a Chatman, “esta transposición de la historia es el mejor argumento para establecer que las historias son estructuras independientes de cualquier medio”⁹ (1978, p.20, citado en Juul, 2001, p.3). De este modo, la conjunción de medios entre los que las historias circulan, conforma un sistema ecológico propio. ¿Forman parte de este colectivo los videojuegos? Para responder a esta pregunta, Juul realiza un análisis comparativo entre la película *Star Wars* (1977) y el videojuego que la empresa

8 “1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels and theatre. 2) Time in games works differently than in narratives. 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world”.

9 “this transposability of the story is the strongest reason for arguing that narratives are indeed structures independent of any medium (Chatman 1978, p.20)”. La reflexión de Chatman viene precedida en su libro por una interesante e inspiradora cita de Bremond (1964, p.4): “Existe un nivel de significado autónomo, dotado de una estructura que puede ser aislada de la totalidad del mensaje: la historia [récit]. Así, cualquier tipo de mensaje narrativo -no solamente los cuentos folklóricos-, cualquiera que sea el proceso de expresión que usa, manifiesta ese mismo nivel de la misma manera. Es muy independiente de las técnicas en las que se apoya. Puede transponerse de uno a otro medio sin perder sus propiedades fundamentales: el tema de una historia puede servir de argumento a un ballet, el de una novela puede ser llevado al escenario o a la pantalla. Se puede contar una película en palabras a alguien que no la ha visto. Son palabras que leemos, imágenes que vemos, gestos que interpretamos, pero a través de ellos lo que seguimos es una historia y esta puede ser la misma historia que la que es narrada [raconté]. Tiene sus propios elementos significativos, sus elementos de la historia [racontants]: estos no son palabras, ni imágenes, ni gestos, sino los sucesos, situaciones y conductas que representan esas palabras imágenes y gestos”.

Atari realizó, con el mismo nombre, en 1983. A diferencia del film, el juego excluye la mayor parte de personajes y eventos de la historia y, cuando lo hace, se limita a la inclusión de escenas de vídeo no interactivas. En este sentido, el juego de *Star Wars* se configura como un acumulado de secuencias de acción del film convertidas en jugables. El videojuego no muestra una historia y, por ello, no cabe hablar de participación en un sistema ecológico esencialmente narrativo (pp. 5-6).

El segundo argumento es el referido a la diferencia en el funcionamiento del tiempo en los videojuegos y en la narrativa tradicional. Juul acude a teóricos como Metz (1974) y Genette (1972) para introducir la cuestión diferenciando los tipos de tiempos. Genette distinguió entre el tiempo de la historia, que es el orden cronológico de los sucesos y que Juul denomina *story time*, del tiempo del relato, que es el orden de sucesos tal cual se presentan -en este caso, *discourse time*-. A esto añade un tercer tiempo, propuesto también por Genette: el del lector/espectador.

Con estos tres tiempos establecidos analiza cómo funcionan en *Doom II* (ID Software, 1994) y llega a la conclusión de que el juego construye el *story time* en sincronía con el *narrative time* y el tiempo del lector/espectador: el tiempo de la historia es el presente. Es decir, no existe una diferencia temporal entre el disfrute del jugador, la historia del juego y el tiempo de discurso ya que el usuario juega a la vez que percibe el contexto -por ejemplo, mientras se mueve dispara el arma y mata enemigos, modificando así el relato- (2001, p. 7).

El tercer y último argumento que esgrime Juul es la diferencia existente en la relación lector/espectador - historia y la que se

constituye entre el jugador y el mundo del juego. Por un lado, la relación espectador-historia se sustenta, por lo general, en una cierta identificación antropomórfica. En cambio, en los videojuegos no tiene por qué ser así. Por ejemplo, en el caso de *Missile Command* (Atari, 1980), el jugador dirige una batería de misiles, mientras que en *Tetris* (Pazhitnov, 1985) debe eliminar los bloques que caen desde arriba formando filas: el jugador no se identifica ni con las baterías de misiles ni con los bloques multiformes. De este modo, mientras el espectador busca una relación de identidad de tipo emocional en la película, el jugador busca esencialmente un reto personal, ponerse a prueba en tanto que jugador. Por ello, los juegos pueden ser más abstractos que las películas sin perder su potencialidad en su relación con el jugador (p. 9).

Tras revisar las propuestas de Aarseth, Frasca y Juul podemos comprobar cómo la Ludología, disciplina que pretendía aglutinar todos aquellos campos relacionados con el estudio de los juegos, parece primar la estructura del juego y sus normas por encima del cometido narrativo. En algunos casos, como el de Markku Eskelinen (2004), la beligerancia contra la Narratología y áreas afines es patente¹⁰:

“Fuera del ámbito de la teoría académica, la gente normal sabe diferenciar perfectamente entre narrativa, drama y juegos. Si te lanzo una pelota no pretenderé que la dejes en el suelo y esperes a que te cuente historias. Por otro lado, cuando los juegos, y en especial los videojuegos, son estudiados y teorizados

10 Añádase además la disputa con Henry Jenkins (2004) en la que el autor norteamericano consideró que la postura de Eskelinen es mucha más rígida que la de Frasca o Aarseth.

se encuentran prácticamente sin excepción colonizados por los campos de la literatura, el teatro, el drama y los Film Studies” (p. 36).¹¹

En cambio, otros autores o bien han evolucionado sus propuestas hacia postulados de conciliación teórica -como Jesper Juul: desde posiciones estrictamente ludológicas (2001) a la admisión de particularidades narrativas (2005)- o bien han matizado las características ontológicas de la Ludología, tal y como hizo su fundador, Gonzalo Frasca, en 2003.

El debate entre la Ludología y los acercamientos narratológicos encontró su cénit en el congreso de la Digital Games Research Association (DIGRA) de 2003, en el que se presentaron investigaciones que planteaban posiciones diversas: desde adhesiones ludológicas (Schut, 2003) hasta propuestas narrativas (Brand, Knight y Majewski, 2003), pasando por posiciones que buscaban puntos de convergencia (Copier, 2003). En este contexto, Frasca quiso clarificar algunos malentendidos en relación al enfoque planteado por él, y negar la existencia de un verdadero conflicto entre Ludología y Narratología.

La primera cuestión que se debe dilucidar es esencialmente terminológica puesto a que se refiere a qué debe entenderse por Narratología y Ludología. La Narratología no es percibida, en los mismos términos, dentro y fuera de los estudios sobre videojuegos. Por ello, Frasca propone, siguiendo a Mateas (2002) diferenciar entre *narrativistas* (“narrativists”), es decir, investigadores que utilizan

11 “Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies.”

la Teoría Literaria como base para construir una posterior teoría centrada en el medio interactivo, y *narratólogos* (“narratologists”), es decir, académicos que trabajan desde postulados narrativos independientemente del medio objeto de investigación. En cuanto al concepto de Ludología, Frasca concreta su ámbito de aplicación contrastando dos definiciones populares de la disciplina:

“El diccionario de la web Game-Research.com de conceptos de Game Studies ofrece dos significados. El primero establece que la Ludología es ‘el estudio de juegos, particularmente videojuegos’. Esta definición está en consonancia con la que presenté en 1999 y que fue posteriormente completada a través de mi blog de investigación, Ludology.org. La segunda definición de Game-Research es esencialmente distinta: ‘la Ludología es a menudo definida como el estudio de la estructura del juego (o gameplay) en oposición al estudio de los juegos como narración o medio visual’. Personalmente, no suscribo el segundo significado, el cual considero una simplificación.” (2003, p. 2) ¹²

De este modo, el autor uruguayo rechaza una Ludología restrictiva en relación al papel de la narrativa en los videojuegos y apuesta por una noción más abierta y transversal que admita toda perspectiva académica que se proponga analizar los videojuegos.

12 “Game-Research.com’s dictionary of game studies terms offers two meanings. The first one states that ludology is “The study of games, particularly computer games”. This definition follows the one I presented in 1999, which was later expanded at Ludology.org, my research blog. Game-Research’s second definition is essentially different: “Ludology is most often defined as the study of game structure (or gameplay) as opposed to the study of games as narratives or games as a visual medium.” Personally, I do not subscribe to this second meaning, which I find to be a simplification”

La segunda gran cuestión planteada es la dificultad en la identificación de los miembros de ambos movimientos. Dentro de la Ludología la consideración de ludólogo ha sido atribuida a Aarseth -quien, por otro lado, nunca utilizó dicho término en ninguna de sus obras- y a sus seguidores más cercanos -Eskelinen, Juul y el mismo Frasca-. Únicamente Aki Järvinen se ha definido explícitamente como ludólogo. En cambio, resulta muy difícil, según Frasca, determinar con claridad quiénes son los narrativistas ya que nunca han sido especificados. La única excepción podría ser la de Janet Murray, al ser citada por Jenkins (2003), pero aun así ella nunca se ha decantado explícitamente por ninguno de ambos lados, ni ha negado la potencialidad de la Ludología -particularmente si tenemos en cuenta que fue la directora de tesis de Gonzalo Frasca-.

El tercer y último matiz cuestiona tanto el conflicto desde la Ludología hacia la Narratología, como la existencia de planteamientos radicales en el seno de la primera. Frasca defiende que la nueva disciplina nunca ha rechazado de plano la Narratología, si bien la ha considerado menos adecuada para el estudio de los videojuegos que la Ludología. Además, matiza ciertos comentarios de Aarseth, Juul y Eskelinen negándoles un carácter radical y, en conexión con los debates sobre los “intentos colonialistas” de la Narratología, defiende la necesidad de estos investigadores de proveer un cierto espacio de independencia a un nuevo campo de estudio (Frasca, 2003, pp. 3-6).

Recientemente, Marie-Laure Ryan (2006) ha destacado la paradójica y conveniente alianza entre ciertos ludólogos y los narratólogos clásicos en la que se ensalza una narrativa basada en el acto de habla del narrador y se excluyen, por ende, las posibi-

lidades miméticas propias del cine o el drama. Ryan considera que, a partir de este encuentro, la Ludología ha formulado su ataque a la Narratología desde tres argumentos totalmente rebatibles (pp. 184-191).

El primer argumento, estructurado en cuatro puntos principales, considera que los juegos y las narrativas son cosas distintas porque tienen características distintas (pp. 185-187). En primer lugar destaca la necesidad de narradores y narratarios, figuras inexistentes en los videojuegos (Eskelinen, 2001, p.3). Ryan, seguidora de la obra de Bordwell (1995, 1996 y 1997), defiende una narrativa centrada en una particular forma de ordenación de signos que conlleve la construcción mental de una historia, sin necesidad de intervención por parte de un narrador. Pero además, la autora destaca la posibilidad de que existan narradores en los videojuegos como en el caso *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) en el que, tras eliminar a un tigre, aparece en la pantalla la frase “has matado a un tigre”. Los tres puntos restantes se centran en la falta de anacronías -*flashbacks* y *flashforwards*-, en la estructura lineal de la narrativa y en la imposibilidad de mostrar e influenciar eventos pasados. Ante todos estos problemas, apuntados por Juul (2001) y Eskelinen (2001), Ryan defiende la posibilidad de utilizar anacronías -aunque no sea lo más habitual en el medio interactivo-, como en el caso de *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), en el que el juego se enmarca en un gran *flashback* jugable. Igualmente, apunta que la linealidad en la narrativa tradicional no difiere mucho de la estructuración de un videojuego en niveles por la cual los eventos jugables se enlazan unos con otros para mantener la coherencia de la experiencia del juego. Finalmente, resalta la existencia de narrativas que no remiten a un pasado -como las

promesas electorales, o los textos bíblicos del Día del Juicio Final y la capacidad, tanto del espectador cinematográfico como del jugador de videojuegos, para ubicarse mentalmente en eventos de un tiempo pasado, sin perjuicio de ser consciente de que está viendo/jugando en tiempo presente.

El segundo gran argumento crítico de la Ludología considera que los videojuegos son simulaciones, mientras que la narrativa se basa en la representación (pp. 187-189). Tal y como se ha apuntado anteriormente con la propuesta de Gonzalo Frasca, la variabilidad de un sistema dinámico es incompatible con la mera representación narrativa de un evento. Ryan considera que el modelo de Frasca es meritorio, pero solo aplicable a juegos que pueden ser representados y no para juegos abstractos ya que simular requiere, por definición, un referente externo que simular, lo cual es inexistente en juegos tipo *Tetris*. Ryan entiende que un simulador no es en sí narrativa, sino un sistema generador de narrativas. Por ello, si bien un videojuego es un simulador, cada partida disfrutada por el jugador configura una secuencia fija de eventos en un sentido concreto constituyendo, en cada caso, una narración distinta. En cualquier caso, Ryan considera que si bien todas las críticas anteriores pudieran darse en los videojuegos, ello no impide pensar en el juego electrónico como medio creador de historias, sin perjuicio de que lo haga de manera distinta de como lo hacen los medios tradicionales.

Finalmente, el último y tercer argumento de la Ludología -en este caso, atribuido a Aarseth (2004b)-, de carácter más filosófico, considera que los juegos pueden concebirse como actos vitales, mientras que la narrativa se aparta totalmente de este paralelismo (Ryan, 2006, pp. 189-191). Para Aarseth, en el juego los resultados

finales son reales y se experimentan de manera personal por parte del jugador, mientras que esto no sucede así en la narrativa tradicional. Del mismo modo, el juego se construye con la elección del jugador, mientras que el relato está totalmente preconstituido y no permite interactividad alguna. Ryan, en contraposición, considera que no existe el “juego de la vida”, sino victorias o derrotas según nuestros objetivos particulares. El jugador no se comporta en relación al juego igual que en el mundo real ni asume los mismos riesgos -por ejemplo, morir o ser atacado por alguien- porque es consciente de que se trata de un mundo ficcional mediatizado por un avatar. El carácter ficcional y la falta de responsabilidad de los jugadores configuran el juego más cerca del cine y el drama que de la vida misma.

Tras el análisis y crítica de los principales argumentos ludológicos, y con ánimo de superar la polarización del debate, Ryan apela por la creación de un ludo-narrativismo que permita estudiar la relación entre el mundo de ficción del videojuego y el espacio de juego (p. 203). De este modo, la autora norteamericana se posiciona entre el extremo narrativismo de Murray (1997) y los postulados ludológicos más reaccionarios¹³.

A partir de 2003 el conflicto mostró claros signos de agotamiento. Susana Pajares Tosca destacó el sinsentido del debate y el innecesario posicionamiento de los investigadores en relación al mismo que parecía emerger en la mayor parte de estudios. Al fin y al cabo, lo más importante era la enorme variedad de acercamientos

13 Si bien el siguiente epígrafe está dedicado a las posiciones intermedias y nuevas tendencias ante del debate entre Ludología y Narratología, se ha considerado más adecuado ubicar a Marie-Laure Ryan en este apartado para mantener la coherencia de sus críticas hacia la Ludología y evitar la fragmentación teórica.

teóricos y metodologías que se estaban gestando al aproximarse al videojuego como objeto de estudio, y no tanto la afiliación a una “secta absurda” (citado en Frasca, 2003, pp. 5-6). Celia Pearce, categorizada en ocasiones como narratóloga, negó todo interés en la polarización del debate e incluso en el propio sustrato del conflicto: lo más relevante no es preguntarse si los videojuegos son narrativos sino en qué manera lo son. En el siguiente epígrafe se exponen algunas posiciones intermedias (o directamente no implicadas en el debate) que han tratado de responder, precisamente, cómo los videojuegos pueden significar o de qué manera se narrativizan las experiencias de juego.

5.1.2. Posiciones intermedias y pertinencia de la Teoría de los Mundos Posibles

En el contexto del debate entre ludólogos y narratólogos han surgido nuevas voces no explícitamente alineadas que proponen soluciones intermedias o exploran nuevos conceptos: Andrew Darley, Henry Jenkins y, en el caso de España, Óliver Pérez y Xavier Ruiz Collantes.

Andrew Darley analiza los videojuegos *Quake* (ID Software, 1996), *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) y *Myst* y la interconexión existente entre narración, interacción e imagen (2002, p. 235). Para Darley los videojuegos disponen de componentes narrativos pero estos se encuentran subordinados: “importa mucho más la práctica real del juego, y esta implica cierto tipo de *actuación cinestésica* que se convierte casi en un fin en sí misma” (p. 237). Aunque la actuación de los jugadores les abre la posibi-

lidad de crear sus propias narraciones, Darley considera que la naturaleza fragmentaria y repetitiva del juego -recuperar partidas guardadas y la constante muerte y resurrección del personaje principal-, junto con la falta de profundidad psicológica de los personajes, conlleva siempre una notable pobreza narrativa. Y es que “la idea del juego de ordenador se basa en un conjunto de expectativas muy diferentes. En el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de *interacción*” (p. 244). Así, la interacción física del jugador, denominada por Darley como *cinestesia vicaria*, es el elemento central de todo videojuego, sin perjuicio de que la narrativa pueda aparecer como accesoria o subordinada.

Henry Jenkins, por otro lado, analiza una muestra de videojuegos con potencialidad narrativa - *Indiana Jones y la última cruzada* (Lucas-Film Games, 1989), *Myst*, *Los Sims* y *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000)- y establece cinco puntos clave para entender el papel de la narrativa en los videojuegos que se pueden sintetizar de la siguiente manera (síntesis a partir de Jenkins, 2004, pp.119-120):

1. Caben los juegos no-narrativos ya que no todos ellos cuentan historias.
2. Algunos juegos tienen aspiraciones narrativas. De hecho, para entender cómo se diseñan los juegos y la cultura lúdica contemporánea resulta indispensable algún conocimiento sobre cómo se relacionan narrativa y juegos.
3. Tratar sobre el potencial narrativo de los videojuegos no equivale a privilegiar la Narratología por encima de cualquier otra posibilidad de análisis, ni tampoco limitar su aplicación desde la noción prescriptiva -sin perjuicio de que el ejemplo más citado sea Janet Murray-.

4. La experiencia de jugar nunca puede simplificarse en la experiencia de la historia.
5. Los videojuegos con intención de contar una historia lo harán de manera distinta a cualquier otro medio.

La pretensión de Jenkins pasa por evitar la consideración de los videojuegos como medio para contar historias y tenerlos, más bien, por un espacio en el que caben -aunque no necesariamente- posibilidades narrativas. Es lo que el autor denomina *environmental storytelling*.

El ejemplo más claro de esta narración espacial es el videojuego de *Los Sims*. *Los Sims* es un juego de tipo social, en el que a través de un personaje el jugador decide desde qué trabajo va a tener o con qué muebles va a decorar su casa hasta el tipo de relaciones a construir con otros *sims*. No hay un relato preexistente establecido por un diseñador sobre el que el jugador decida entre las alternativas. No se está contando una historia. Se trata de un amplio espacio de interacción regido por un conjunto de normas, sin principio ni fin, y que se enfocan a la creación narrativa por parte del usuario mediante la combinación de distintos objetos. Este tipo de narrativa construida por el jugador en un entorno abierto solo sometido a reglas de juego recibe el nombre de *Emergent Narrative* (p.122).

Jenkins propone, además, otras tres formas de narrar. La primera de ellas es la denominada *Evoked Narrative* (p. 123) y se basa en la relación preexistente con un mundo conocido. *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000), adaptación de la novela *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll (1865) al videojuego, no tiene demasiada relación argumental con el libro original. No obstante, antes de iniciar la partida, el jugador ya co-

nocerá los espacios o los personajes: la Alicia de *American McGee's* es la Alicia de la novela o de la película animada de Disney (1951). Algunos elementos narrativos -en este caso, el propio personaje de Alicia- son “evocados” o presupuestos antes de empezar a jugar y configuran una tipología narrativa característica en las adaptaciones cinematográficas a los videojuegos.

La segunda forma propuesta es la llamada *Enacted Narratives* (p. 124). En esta categoría los juegos priman la exploración por un mapa y, a través de micronarraciones (“la narración puede acceder a los juegos en el nivel de las localizaciones”¹⁴, p. 125), se avanza en la historia. En este tipo de juegos existe una historia general, pero esta no avanza hasta que, tras una buena exploración, se activan historias particulares.

La tercera y última forma que propone Jenkins es la *Embedded Narrative* (p. 126). Sin una definición exacta, el autor hace las siguientes observaciones:

“la historia no es tanto una estructura temporal como un cuerpo de información (...) Con una estructura de exploración narrativa y final abierto como la de los juegos, la información narrativa esencial debe presentarse de manera redundante en escenarios y objetos”¹⁵ (p. 126).

Este tipo de narrativa se centra en la exploración del terreno y la necesidad de repetir en reiteradas ocasiones los elementos narrativos, en general por lo impredecible de la actuación del juga-

14 “Narrative can also enter games on the level of localized incident”

15 “a story is less a temporal structure than a body of information. (...) Within an open-ended and exploratory narrative structure like a game, essential narrative information must be redundantly presented across a range of spaces and artifacts”

dor. El autor pone como ejemplo el juego *Myst*, en el que, bajo el punto de vista subjetivo, el jugador debe explorar los objetos del entorno. A diferencia de la *enacted narrative* aquí no hay micronarraciones que permitan avanzar sino objetos que proporcionan el conocimiento del entorno a través de una puesta en escena a la espera de ser explorada.

En el panorama español, la reciente tesis doctoral de Óliver Pérez (2010) ha supuesto un hito importante. El objetivo principal de la misma se dirige al análisis de la significación del videojuego mediante la intersección entre la Semiótica, la Ludología y la Narratología (p. 1). Para Pérez, la significación del juego como discurso se sustenta en la noción de texto, mientras que el lenguaje videolúdico configura dicha significación como medio de expresión. El bloque central de su tesis se centra en la concepción del juego como texto -o mejor, cibertexto-, tanto en su perspectiva lúdica como en la configuración del universo narrativo y la enunciación interactiva. El autor distingue dos niveles distintos del discurso:

“En los videojuegos, la dimensión procesual del texto conecta con la noción de *gameplay* o dinámica de juego, que esencialmente consiste en una o un conjunto de experiencias de juego prototípicas, desarrolladas en el tiempo. En cambio, la dimensión sistémica del juego/videojuego conecta con la noción coloquial de “reglas de juego”, y corresponde a una estructura trascendente al repertorio de experiencias de juego prototípicas, y que cumple las funciones de condicionar y generar las propias experiencias de juego” (p. 67).

Es a partir de esta distinción en la que se produce la construcción teórica y el análisis del discurso videolúdico como juego -con

la relación sujeto/jugador vs. entorno de juego-, como universo narrativo -modelos narrativos canónicos, historia y argumento- y como enunciación interactiva -las marcas enunciativas, las relaciones entre el jugador implícito vs. el personaje y el papel del jugador modelo desde el nivel performativo-.

Finalmente Ruiz Collantes (2008), lejos del debate ludológico-narrativo, ha propuesto recientemente asumir los videojuegos como objetos culturales generadores de vivencias narrativas (p. 28). Una vivencia narrativa es “una experiencia cognitiva, emocional y sensorial que es producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como narración“ (p. 19). Estas aparecen como construcciones culturales en nuestra vida diaria a través de los recuerdos, los sueños o la imaginación: lo esencial en la construcción de la vivencia narrativa es la narrativización de la experiencia, la estructuración de la experiencia para que cobre sentido.

Bajo esta concepción y tomando como referentes a Huizinga (2000) y Callois (1991), Collantes establece una categorización de los videojuegos como vivencias narrativas en función de su remisión o no a otro mundo: juegos compactación y juegos representación. (p. 22).

Los juegos compactación presentan un microcosmos autónomo no ligado a un mundo exterior, que se define por sus propias reglas y estrategias narrativas, como el fútbol o el ajedrez. La construcción de estos juegos parte de una elaboración propia e interna de las reglas a seguir, reglas que además resultan independientes del mundo fuera del juego: las propiedades de la torre en el ajedrez o la posibilidad de que el portero de un partido

de fútbol coja el balón con las manos son inherentes del juego y autónomas del mundo real.

Por otro lado, los juegos representación construyen su estructura normativa a partir de las reglas de un mundo exterior, un mundo de referencia que sirve de inspiración para crear un mundo simulado. De este modo, la articulación del mundo simulado responde a un respeto mimético, más o menos estricto, de los elementos originales: personajes, comportamientos, estética,.. En la actualidad videojuegos sociales como *Los Sims* se construyen a partir de este mundo referencial.

Como puede comprobarse a partir de estas posturas intermedias, el campo de los Game Studies ha desplazado progresivamente el debate Ludología-Narratología -es decir, la primacía de un análisis del juego como sistema de reglas *vs.* la concepción del nuevo medio como un modelo narrativo más- hacia la idea de mundo jugable. Así, los videojuegos configuran espacios físicos (Jenkins, 2004) que acaban delimitando mundos propios interactivos, cinestésicos (Darley, 2002), más o menos referenciales y cuya experiencia de juego puede derivar, eso sí, en vivencias narrativas (Collantes, 2008).

Es precisamente en este contexto académico en el que se empiezan a esbozar los primeros trazos definitorios de los mundos de los videojuegos en los que se enmarca nuestra propuesta. Por ello, en el siguiente epígrafe, configuraremos una idea particular de mundo -posible- de ficción de los videojuegos que, por un lado, encaje en este bloque de posiciones intermedias y, por otro, permita analizar las relaciones propias de la mimesis, la ficción y la narración que vimos anteriormente.

5.2. La noción de mundo ludoficcional

5.2.1. La génesis del mundo ludoficcional: el *gameplay* entre el *game design* y el *play*

Como vimos al tratar la integración entre mimesis, narración y ficción, el proceso de creación de un mundo ficcional -y, en su caso, de sus posibles relatos- se constituye a través de tres modelos miméticos y que se corresponden, respectivamente, con la prefiguración, la configuración y la refiguración del marco de ficción. Los videojuegos, en tanto que objetos que se producen en un marco social, cultural y económico determinado, pasan por un proceso de creación, consolidación y consumo parecido, si bien están dotados de algunas particularidades notables (Figura 5.1).

La fase de prefiguración (Mimesis I) en la obra ficcional responde tanto al marco pragmático de la creación como a la semántica extensional que se da en un contexto cultural concreto. En el caso de los videojuegos, si bien estos valores operan de manera similar, se concibe la génesis de la obra como un acto de diseño más que de creación. Por ello es habitual hablar de diseñador de videojuegos antes que de creador, o de las técnicas de *game design* (Crawford, 1984; Salen y Zimmerman, 2004; Schell, 2008). La noción de diseño nos acerca más a la idea de planificación, a la dimensión técnica y a la prefiguración en su sentido más estricto y nos aleja de la creación como acto espontáneo y/o autoral. Así, es importante destacar que el diseño de un videojuego, desde la noción de mundo, consiste en trazar los límites de juego -qué queda

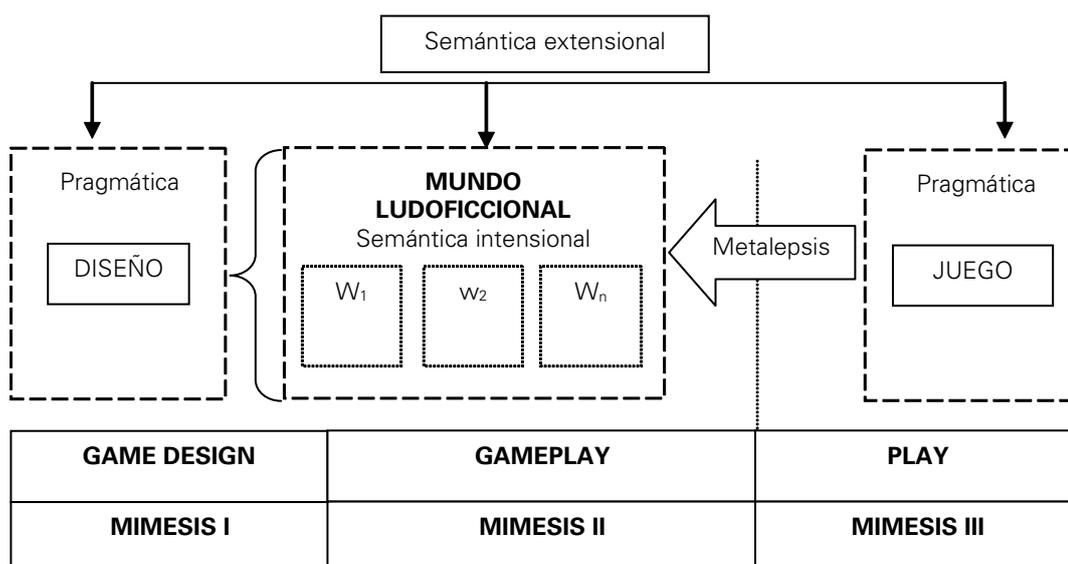
fuera y qué queda dentro- así como los principales mecanismos de coherencia interna y de actividad de juego.

La fase de refiguración (Mímesis III) contempla la experiencia de juego del usuario final o *play*¹⁶. Esta perspectiva responde, por lo general, a los usos y prácticas más comunes entre las comunidades de jugadores -la pragmática y el papel de una semántica extensional altamente modificable-, en particular con el juego online. Así, es habitual el análisis de este tipo de juegos -siendo el más predominante *World of Warcraft* (Blizzard, 2004-?)- para contrastar el uso de las ideologías (Page, 2012), las relaciones en la formación de las identidades virtuales (Williams, Kennedy y Moore, 2011) o las cuestiones de género (Taylor, 2003; Williams, Consalvo, Caplan y Yee, 2009). Es importante destacar que el *play* engloba las prácticas culturales entorno al uso del juego y también aquellas que por su ejecución contravienen las expresamente previstas en el mundo de ficción tales como hacer trampas en el juego o robar datos privados de un jugador en una partida online (Glas, 2007). Por ello, mientras que en el *play* se engloban todas las experiencias de juego derivadas de su uso, en el *gameplay* se prevé una dimensión más concreta e inscrita en el corazón del *play* que se define como la dinámica de juego que emerge de la relación entre las reglas de juego y su mundo (Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2008, p. 102). Es decir, el *gameplay* es, en realidad, la experiencia de juego diseñada para disfrute del usuario y que garantiza que el mundo de ficción será estable y autosuficiente, mientras

16 Sintetizamos aquí la propuesta de Pérez Latorre (2010, p.27) al juntar *Game* y *Gameplay* en la Mímesis II y *Play* y *Culture* en la Mímesis III. Esta reducción se realiza para hacer más operativo el esquema general y no dispersar la argumentación central de este trabajo de investigación. Del mismo modo, estas nociones de *Gameplay* y *Play* van en consonancia con las ya expuestas también por Alfonso Cuadrado (2007, pp. 328-331).

que su categoría inmediatamente superior -el *play*- engloba tanto las prácticas culturales asociadas al juego como el *gameplay* y las estrategias sociales destinadas a subvertirlo o a darle un uso distinto al inicialmente previsto en la prefiguración del *game design*.

Figura 5.1. Modelo semántico-pragmático de los mundos ludoficcionales



Fuente: elaboración propia

La dimensión del *gameplay* puede asociarse fácilmente con la Configuración (Mímesis II) en tanto que forma parte intrínseca del mundo de juego diseñado. Este mundo, derivado de las técnicas del *game design* y potencialmente influenciado por la semántica extensional -por ejemplo, mediante elementos intertextuales como ficciones transmedia o mecánicas de juego propias de los géneros-, se configura como un **mundo ludoficcional**: un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados.

Este mundo ludoficcional representa pues un gran marco de

ficción que contiene distintos mundos con distintas funciones. Como veremos más adelante, algunos de estos mundos ostentan una posición de hegemonía estructural -los niveles principales de la aventura, por ejemplo- en relación a otros menos relevantes -niveles ocultos, misiones secundarias-, mientras que algunos cumplen otras funciones, como los destinados al aporte narrativo.

Los mundos ludoficcionales reciben la herencia de los mundos de ficción propios de la literatura y el cine en cuanto a su contenido ficcional, pero resultan totalmente distintos en cuanto a su capacidad proactiva y transformativa en relación al usuario. Así, dichos mundos están dotados de una semántica intensional propia que les habilita para contener distintos tipos de personajes, objetos, espacios y temporalidades pero que deben asociarse, necesariamente, con la influencia ludológica de las reglas de juego. Esta relación entre el *ludus* y la ficción se establece desde la idea de un mundo jugable dinámico y que permita el paso de un mundo posible a otro sin cuestionar en ningún caso la estructura general del sistema.

Por todo ello, y una vez definido el mundo ludoficcional, resulta necesario preguntarse: ¿cuáles son las principales características de dichos mundos y cómo se configuran con tal de conciliar un contexto ficcional estable con una experiencia de juego satisfactoria?

5.2.2. Características fundamentales de los mundos ludoficcionales

Tras una breve definición de los mundos ludoficcionales en su integración en el marco mimético resulta ahora necesario precisar sus aspectos más fundamentales para todos los juegos, indepen-

dientemente de otros factores como el género, las mecánicas, la profundidad ficcional o la experiencia lúdica. Tras su explicación, procederemos a establecer una definición ampliada y los principales niveles de análisis de este modelo semántico-pragmático.

Así, las principales características de los mundos ludoficcionales son las siguientes:

1. Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos.

La capacidad de percepción anticipatoria del ser humano es la habilidad básica para entender el juego que toda ficción contiene en sí misma. Ya sea mediante el relato o el marco de ficción de un juego, la proyección futura de los eventos actuales hace al lector/espectador/jugador partícipe del potencial transformativo del marco ficcional. Así, gran parte del disfrute de una buena película pasa por la anticipación mental de mundos posibles, entendidos estos como estados o situaciones distintas y compositibles. Para ello, el receptor ubica un mundo actual -dentro de la ficción, el que está mostrándose ahora- y, desde allí, elabora predicciones según la situación espacio temporal y los componentes esenciales de la ficción categorizados por Chatman como existentes -particulares ficcionales, objetos y escenarios- y eventos -acciones, sucesos y estados- (1990, p.19). De este modo, el juego de la ficción parte, principalmente, de la anticipación de mundos mediante unas pistas básicas. ¿Quién es el asesino? o ¿conseguirá el héroe su objetivo? son dilemas esenciales en cualquier medio y que, tras años de experimentación, han derivado en lenguajes particulares de la ficción, como los géneros o los estereotipos.

Desde la perspectiva de los mundos ludoficcionales de los videojuegos esto sucede de la misma forma, si bien con las particularidades propias de la noción de juego. Y es que aquí se establece una **dimensión macroestructural estática** de distintos mundos posibles que tienen, por lo general, una estructura de reto-resolución-balance.

Por ejemplo, en *Super Mario Bros* el primer mundo posible jugable se denomina “Nivel 1” y configura su estructura en el reto de superar el Nivel 1 sin agotar todas las vidas ni el tiempo, una actividad de resolución consistente en eliminar u omitir enemigos, conseguir monedas y descubrir niveles secundarios ocultos y un cierre o balance de mundo que se basa en “recuento de puntos por tiempo restante y/o obtención de vidas extras”.

A cada estructura de mundo se le asigna uno o varios objetivos que proporcionan el potencial anticipatorio del juego, si bien la forma de establecer cada uno de ellos puede ser totalmente distinta. Por ejemplo, algunos juegos plantean un conjunto de mundos posibles establecidos en niveles, con un espacio de juego único y un objetivo potencialmente imposible: la partida eterna contra la máquina. Aquí encontramos clásicos de las recreativas como *Tetris* o *Space Invaders*, en los que la sucesión de niveles nunca acaba, mientras que la velocidad de los enemigos va en aumento de manera progresiva. El objetivo de estos juegos no se define desde la ficcionalidad -y aún menos desde una posible lectura narratológica- sino desde la noción lúdica del juego social, si bien luego se trasladará también al reto individual-. En cambio, y desde el otro extremo, propuestas como *Fable* (Lionhead Studios, 2004) o *Mass Effect* (Bioware, 2007) justifican su potencialidad anticipatoria desde la ética de la ficcionalidad: ¿Qué sucede si mato a mi

compañero de viaje para evitar un mal mayor? ¿Qué sucede si lo dejas vivo y asumo las consecuencias de mis actos? En los mundos ludoficcionales, la experiencia de juego siempre se define por varios posibles y algún necesario que dotan de cohesión a todo el sistema: existen varias formas de alcanzar los principales objetivos del mundo apocalíptico-medieval de *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) pero algunas de las etapas son totalmente necesarias, mientras que en las tradicionales aventuras gráficas de LucasArts -por ejemplo, *The Secret of Monkey Island* (1990) o *Sam & Max hit the road* (1993)-, el margen de lo posible es, en comparación, muy pequeño.

La capacidad proactiva del usuario que accede al mundo ludoficcional le lleva a plantear estrategias expansivas manteniendo siempre un repertorio fijo de mundos posibles prediseñados. Por ello, la cohesión y estabilidad que gobierna la estructura del sistema de lo posible evita la idea de que el videojuego sea un mundo de libertad para el usuario: no existe un mundo de juego donde todo cabe ya que los videojuegos, en tanto que mundos de ficción, solo son capaces de delimitar, mediante el *game design*, una parcela simplificada y sintetizada que permita un limitado repertorio de acciones - el ya citado *gameplay*-. Incluso los juegos de “mundo persistente” -experiencias lúdicas diseñadas en vastos mundos accesibles las 24 horas del día- como *World of Warcraft* o *Warhammer Online: Age of reckoning* (EA Mythic, 2008) no pueden ni mostrar un espacio de juego infinito ni habilitar al usuario para hacer cualquier acción.

Uno de los casos más célebres en cuanto a los límites de los mundos ludoficcionales se presentó con el juego *Los Sims*. El académico Miguel Sicart puso a prueba la libertad de acción del

jugador en este simulador social mediante lo que él llamó la refutación de Kurt Cobain (*Kurt Cobain refutation*) (2003, pp.2-3). Para ello descargó unas imágenes de Kurt Cobain y su esposa, Courtney Love, y creó sus avatares para el juego. Les dio una casa grande, mucho dinero y se limitó a simular -de manera estereotipada- la vida del cantante de Nirvana mediante constantes peleas con su mujer y maratónicas sesiones de alcohol, televisión y solos de guitarra. Si el mundo ludoficcional habilitara una total libertad Sicart hubiera podido estar jugando sin problemas, pero no fue así. Kurt empezó a ser infeliz porque en el mundo de *Los Sims* la felicidad está tasada según la compra de objetos y las relaciones sociales que uno tenga. Así, El cantante de Nirvana -estándarte de una cierta lógica antisistema- quería un trabajo, amigos, comprar cosas y llevarse bien con su mujer. Y así fue como el sistema tomó el control y rechazó las peticiones del usuario para que Cobain siguiera con su vida de drogas y música: el mundo ludoficcional debía encauzar la situación en tanto que el usuario había cuestionado los límites del juego y la ficción.

Como se ha visto previamente con el sistema de mundos de Marie-Laure Ryan, toda ficción está asociada a una realidad de la que parte. Es decir, la ficción no existe de manera totalmente independiente del mundo real pero, a su vez, tampoco puede reducirse a un mero símil de nuestra realidad, tal y como ha destacado Dolezel al criticar la simplificación y anulación de los particulares ficcionales ante una mimesis mal entendida (1999, pp. 13-29). Este puente que vincula realidad y ficción está configurado, en nuestro modelo, por una semántica tanto extensional como intensional y por unos usos pragmáticos compartidos. Su principal función no

es solo el anclaje cultural para su recepción, sino sobre todo su capacidad para rellenar las lagunas de la ficción mediante el conocimiento general del mundo y el particular del medio -lenguaje, claves de los géneros, estructuras discursivas, entre otros-. Ryan denomina a esta propiedad punto de partida mínimo (*Principle of minimal departure*) (Marie-Laure Ryan, 1991, pp.48-60) y Eco alude a ella al defender el concepto de enciclopedia como el sistema cultural de sedimentación que nos permite afrontar con garantías interpretativas cualquier texto (1993, p.38).

El punto de partida mínimo o enciclopedia opera de modo parecido en los mundos ludoficcionales. Aquí la ficción sigue siendo potencialmente ilimitada e incompleta -siguiendo lo establecido previamente por Dolezel-, pero no así la configuración lúdica en las reglas de juego. Si bien el juego como mundo de ficción puede expandirse indefinidamente, no puede hacerlo por igual en su dimensión interactiva. Los mundos posibles que configuran el sistema ludoficcional son limitados y preestablecidos, por lo que los principios estructurales y el *gameplay* no pueden ampliarse de manera indefinida. En cambio, el marco de ficción en el que se asientan sí, sin perjuicio de que no tenga mayor incidencia en la experiencia de juego. El siguiente ejemplo puede ayudar a entenderlo mejor.

En el videojuego *Max Payne* Max es un policía de Nueva York que está viviendo el sueño americano. Tiene una casa enorme, una mujer preciosa y un hijo recién nacido que quiere con locura. Pero un robo doméstico acabaría con su mujer y su hijo asesinados, y Max perseguido por la policía en su obsesión por una sangrienta venganza. A partir de este punto el juego arranca y el mundo de ficción se diseña entre sollozos y drogas, escena-

rios nocturnos y una eterna nevada que asola la decadente ciudad norteamericana. El estilo *film noir* de *Max Payne* trasciende sus niveles de juego y lo dota de una profundidad ficcional muy interesante. Mientras que el jugador solo puede investigar ciertos edificios de los bajos fondos, distintos recursos de diseño permiten al usuario comprender que la potencialidad ludoficcional no se limita a lo que puede jugar, sino al mundo que no puede jugar pero que dota de su sentido sus acciones (Planells de la Maza, 2010). A través de las ventanas vemos un mundo oscuro y nevado, mientras que distintos sistemas de comunicación -teléfono, radio, televisión- nos informan de los progresos de la policía al perseguirnos. Y si bien toda esta información no es útil en el sentido del *gameplay*, sí lo es en cuanto a configurar el juego como algo más que un simple mecanismo de decisiones matemáticas: la noche y la eterna nevada contrastan la decadencia moral de la sociedad con las medidas extremas de Max y su desprecio por la justicia, mientras que el uso de los medios de comunicación dotan de ritmo y desesperación a la venganza del ex agente de la policía de Nueva York.

Independientemente de la vinculación entre una ficción expansiva y su más inmediata experiencia lúdica, los elementos ficcionales también se han utilizado para enmascarar de manera elegante los límites del sistema. Desde sus orígenes, el uso de puertas que no pueden abrirse o el derrumbamiento de techos -por ejemplo para evitar que el usuario pueda volver al nivel anterior- han sido muy comunes, del mismo modo que en los juegos tipo *sandbox* -mundos abiertos donde el usuario puede desplazarse con libertad- accidentes geográficos como altas cordilleras montañosas o ríos caudalosos delimitan elegantemente el espa-

cio de juego y dan coherencia ficcional a un límite difícilmente justificable por otros medios¹⁷.

2. *Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autentificables por uno o más jugadores.*

La composición ficcional y lúdica de los mundos ludoficcionales tiene como objetivo finalista la participación activa de un usuario. El mundo es, en sí mismo, un modelo estático hasta que el jugador toma decisiones y lo hace funcionar mediante un sistema que denominamos **dimensión microestructural dinámica**: ante un sistema macroestructural prediseñado -el entramado de mundos posibles- el usuario debe tomar decisiones desde la microestructura, siendo cada una de ellas única para la partida. Esta potestad de decisión supone aceptar un mundo posible y rechazar otros -aquellos que estén en oposición electiva al mismo- para, posteriormente, asumir sus consecuencias y obtener un balance final del juego. A esta capacidad única del usuario la denominaremos aquí *función de autentificación*, un término heredado de la Semántica de Mundos Posibles de Dolezel. Para el teórico checo, “existir ficcionalmente significa existir como un posible construido por medios semióticos” (1999, p. 209) pero la atribución de dicha existencia no es tácita, sino que debe producirse explícitamente por una instancia autorizada. Esta idea se entiende muy bien con el siguiente extracto de *El ingenioso*

17 Una de las manifestaciones más molestas del límite del mundo es la establecida por los llamados muros invisibles (*invisible walls*) (Juul, 2005, p.165). En este caso, ningún elemento de la ficción justifica la clausura de dicho camino, sino que simplemente el particular ficcional no puede seguir circulando y choca contra una pared que no se puede ver.

hidalgo don Quijote de la Mancha (Cervantes, 1605) que utiliza Dolezel (p.213):

“En esto descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que hay en aquel campo, y así como Don Quijote los vio, dijo a su escudero:

- La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desear; porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta o poco más desaforados gigantes con quien pienso hacer batalla, y quitarles a todos las vidas, con cuyos despojos comenzaremos a enriquecer: que esta es buena guerra, y es gran servicio de Dios quitar tan mala simiente de sobre la faz de la tierra.

- ¿Qué gigantes? dijo Sancho Panza.

- Aquellos que allí ves, respondió su amo, de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas. Mire vuestra merced, respondió Sancho, que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que volteadas del viento hacen andar la piedra del molino.”

En este fragmento se proponen dos posibles particulares ficcionales totalmente distintos y, además, contradictorios: ¿Los enemigos vislumbrados por Don Quijote son gigantes o molinos de viento? ¿Quién tiene razón, el hidalgo o su inseparable escudero? Se trata, si duda, de molinos de viento. Y esto es así porque existe una jerarquía de voces autorizadas que, en este caso, se concreta en la relación entre un narrador en tercera persona y unos particulares ficcionales. El narrador *autentifica* la existencia de los molinos de viento en tanto que se asume su posición de fuente primordial de los hechos ficcionales, mientras que la visión de Don Quijote, en

tanto que particular ficcional, ostenta una posición subordinada.

A diferencia de los marcos de ficción literarios, los videojuegos no proporcionan al usuario una autenticación creadora de hechos ficcionales, ya que dicha potestad es exclusiva del diseñador de juego, incluso en aquellos juegos en los que el usuario puede combinar elementos para conseguir otros nuevos -*Los Sims* o *LittleBigPlanet* (Media Molecule, 2008) son un buen ejemplo de ello-. Pero también es cierto que el jugador es la única instancia habilitada para decidir qué camino tomar, qué opción de las posibles debe autenticarse y convertirse en hecho ficcional en esa partida de juego. Y es precisamente esta función la que más sufre ante mundos ludoficcionales mal diseñados: si el juego no da verdaderas opciones de autenticación -es decir, un repertorio interesante de mundos posibles- el jugador se sentirá frustrado, mientras que si existe una gran variedad pero mal comunicada o mal ficcionalizada el jugador no verá diferencia entre una opción y otra, sintiéndose o bien abrumado o bien falto de interés. Por todo ello, la función de autenticación supone, al menos, dos cosas. En primer lugar, el usuario debe entender su capacidad de acción y el rango de posibilidades disponibles y, en segundo lugar, se debe producir un recentrado en el nuevo mundo posible -pasar de un nivel a otro, cumplir un objetivo y asumir el siguiente- junto con una valoración del rendimiento lúdico y ficcional del anterior mundo posible.

3. Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción.

El debate entre la Ludología y la Narratología contenía, entre otros argumentos, la primacía de las reglas de juego como elemento definitorio de todo videojuego. La posición más extrema de los ludólogos en relación a este precepto fue relajándose al buscar un modelo de consenso pero que, en todo caso, iba a mantener la hegemónica posición de lo lúdico por encima lo ficcional. El ejemplo más claro de ello aparece con el tratamiento que le dedica Jesper Juul a los mundos de ficción en los videojuegos. Según el ludólogo nórdico, mientras que los juegos pueden funcionar independientemente de su marco ficcional, este se encuentra sometido a las reglas (2005, pp.121-122). Para demostrarlo, apela al juego *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) en el que un jovencísimo Super Mario debe salvar a su novia de un malvado gorila. El principal problema del juego -desde la perspectiva de la ficción- es que Mario dispone de tres vidas ¿Por qué Mario tiene tres vidas? ¿Por qué recupera una vida al alcanzar los 10.000 puntos? se pregunta Juul. La solución pasa por asumir que los mundos de la ficción que proyectan gran parte de los videojuegos son *incoherentes (incoherent worlds)*, es decir, que “hay muchos eventos en el mundo de ficción que no pueden explicarse sin discutir las reglas de juego” (p.130).

Este posicionamiento, por lo tanto, asume que la ficción se quiebra y requiere ser subsanada por una interpretación desde la reglas de juego. No obstante, Juul no tiene en cuenta que la presunción de que Mario solo puede tener una vida es una visión esencialmente actualista y mimético-reduccionista: como en nuestra realidad el ser humano solo puede morir una vez, la ficción se ve obligada a respetarlo o a fracturarse, cuando en realidad su carácter autónomo y su potencialidad para una semántica intensional propia lo desmienten. Así sucede también en la ficción

tradicional. Algunas convenciones de género como las escenas de baile espontáneo en el cine musical no construyen mundos incoherentes, sino mundos cuya lógica interna se expresa de manera distinta al mundo real desde una autonomía como la defendida por el Meinongianismo o el Ficcionalismo Modal. Es decir, cada mundo de ficción es autónomamente coherente independiente del medio en el que se encuentre y, en esta construcción de sentido, el mundo de referencia puede servir para rellenar lagunas pero no para juzgar la pertinencia de lo composable.

Por otro lado, el posicionamiento desde la Narratología plantea no pocos problemas en su aplicación, al menos si concebimos dicha disciplina desde el pensamiento de las tradiciones francesa y rusa. Uno de estos problemas -que aún no ha sido explícitamente estudiado- es el papel que puede ostentar la tradicional figura del narrador. Si los videojuegos son relatos interactivos, ¿qué posición ocupa una instancia encargada de impulsar dicho relato cuando esta propiedad reside ahora en manos del jugador? Desde la perspectiva de los mundos ludoficcionales, y al asumir un compromiso macroestructural como un modelo de ficción, evitamos el compromiso inherente de toda narración con los actantes del modelo comunicativo, por lo que podemos prescindir de debates estériles sobre la supuesta existencia de un narrador siempre presente (Van Looy, 2005, p.7). No obstante, la ausencia de un narrador extradiegético no niega la posibilidad de introducir las categorías de narradores explícitos intradieгéticos y los niveles de un juego.

Por todo ello, tanto para la ficción incoherente de la Ludología como para el problema del narrador en la Narratología, la perspectiva de los mundos ludoficcionales proporciona una solución al partir de una total e indisoluble integración entre las reglas de

juego y los elementos ficcionales destinada a la generación de un espacio de significación único¹⁸. Por ello, el sistema ludoficcional ostenta coherencia interna mediante la constante cooperación entre las reglas de juego, la ficción, la semántica extensional-intensional y, de manera muy particular, la pragmática definida por la sedimentación histórica del *play*. Así, diseñar un mundo con la bella arqueóloga Lara Croft conlleva la conjunción de una semántica intensional -cómo es estética y formalmente el personaje-, una construcción ficcional -su personalidad, sus habilidades-, unas normas -por ejemplo, si Lara lleva un arma se habilitará una regla por la que la usará de determinada manera- y una pragmática -relación con juegos previos, modos de juego e influencia de los géneros-.

4. Los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados.

Tal y como vimos al tratar los mundos de ficción tradicionales, el único acceso posible a dichos sistemas pasa por unos canales semióticos y distintos para cada medio. La literatura hace un uso evocativo de la palabra, el cine de los sonidos y las imágenes y los videojuegos de una combinación de los dos anteriores para integrarla con la llamada interactividad. Así, el acceso a todo mundo ludoficcional pasa necesariamente por un canal semiótico que, a lo largo de los años, ha visto una acentuada evolución. Por un lado, el juego ha expandido su potencialidad ficcional al dotarse de nuevos medios de expresión y estéticos para mostrar y comu-

18 Un modelo parecido y muy bien elaborado es el que propone Fernández Vara a la hora de analizar el juego como simulación que se encuentra en la encrucijada entre el mundo de ficción y las reglas de juego (2009, pp.94-109).

nicar. Y, por otro lado, los controles físicos -los canales tangibles entre el usuario y el sistema y que garantizan la relación cinestésica- se han ido adaptando a las nuevas mecánicas de juego¹⁹. Ahora bien, acceder a un mundo no conlleva *entrar en él*. La posición del lector, espectador y jugador se ubica siempre desde la seguridad de otro mundo, por lo que dicho acceso es siempre *mediado* por un aparato semiótico: la cámara y el encuadre nos dirigen la mirada cinematográfica mientras que la colocación de las plataformas en un videojuego nos marca el camino a seguir.

Los principales conceptos que se han utilizado para entender la naturaleza distintiva del videojuego en cuanto al acceso y transformación de su mundo han sido los de interactividad, actuación (*agency*) e inmersión.

La interactividad es una de las nociones más ambiguas y conflictivas del campo de los Game Studies y ha sido cuestionada por varios autores. Así, el diseñador de juegos Chris Crawford destaca la conversación entre dos seres humanos como la mejor manifestación de interactividad, desligándola así de los nuevos medios (2003, p.262), mientras que Manovich (2001, p.56) y Ryan (2001, pp.16-17) la consideran una propiedad muy amplia que también se asocia a la tarea del lector y el espectador en los medios pasivos. En este sentido, la interactividad parece muy poco operativa al definir, por igual, fenómenos muy distintos.

Esta indefinición llevaría a Janet Murray a proponer el concepto de actuación en estrecha relación con la idea de inmersión

19 En este último caso, resulta relevante la tensión existente hoy entre la aparición de mundos ludoficcionales muy grandes y unos controles hápticos que liberan al usuario del mando tradicional -piénsese en *Kinect* (Microsoft) o el *Wii mote* (Nintendo)- pero que no consiguen resolver la libertad de movimientos por este tipo de espacios.

-derivada, a su vez, de la ya citada suspensión de la incredulidad-. Para Murray, la actuación “es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (p.139) provocando la sensación de que estamos produciendo algún tipo de efecto en el entorno virtual. Esta predisposición activa del usuario tiene una afectación directa en la inmersión, es decir, en la sensación de trasladarnos a otro mundo, ya que traslada su génesis desde la tradicional suspensión de la incredulidad pasiva -el disfrute de un contexto ficcional desde la recepción- a un modelo de creación activa de la verosimilitud por el que “concentramos nuestra atención en él [el mundo de ficción] y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla”²⁰ (p.122).

A partir de la noción de actuación proponemos un nuevo concepto para delimitar con mayor precisión las relaciones entre el jugador y el entramado de lo posible previsto en un mundo ludoficcional dado: la **metalepsis**.

En 1818 Pierre Fontanier determinó que la figura retórica llamada *metalepsis* consiste en “transformar a los poetas en héroes de las hazañas que celebran [o en] representarlas como si ellos mismos causaran los efectos que pintan o cantan’, cuando un autor ‘es representado o se representa como alguien que produce por sí mismo aquello que, en el fondo, solo relata o describe” (citado en Genette, 2004, p.11). Más tarde el narratólogo Gerard Genette se inspirará en esta definición para trasladar el concepto de la retórica a la narrativa definiendo la *metalepsis* como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en

20 Además, estas propiedades pueden asociarse fácilmente con el ya visto concepto de cibertexto ergódico (Aarseth, 1997) -recordemos, un sistema subyacente que habilita al interactor para configurar distintos textos-.

el universo diegético (o de los personajes diegéticos en el universo metadiegético)” (1972, p.290). Así, se produce una metalepsis cuando un narrador se introduce en el relato que está contando, como en *La Ronde* (Max Ophüls, 1950), en la que debe intervenir directamente para que las relaciones sexuales de los protagonistas lleguen a buen puerto, o cuando un personaje del relato rompe el nivel superior y toma el control del mismo, como sucede con el rebobinado que realiza uno de los asesinos en *Funny Games* (Michael Haneke, 1997). Se trata pues de romper los límites lógicos, la cuarta pared que se genera en toda ficción.

Pero como ya ha quedado establecido, los mundos ludoficcionales no son narraciones, sino que se ubican en un nivel superior: el marco ficcional. No obstante, ello no impide que puedan contener tanto relatos como niveles y distintas jerarquías de narradores. En virtud de la autonomía propia del objeto ficcional, este tipo de mundos marcan una clara frontera con nuestro entorno real: la diégesis -el mundo de juego- se separa del espacio extradiegético -el mundo del jugador- por unas límites que han sido denominados -no sin una cierta controversia (Consalvo, 2009)- como el círculo mágico (*magic circle*) (Salen y Zimmerman, 2003, p.96).

De este modo, ¿Qué supone la aplicación de la metalepsis a los videojuegos? Esencialmente, la **dimensión metaléptica** conlleva que los límites de la ficción no pueden ser superados por el jugador salvo por un canal semiótico que quiebra de manera permanente y en ambos sentidos -acción y devolución- los límites entre la ficción y la realidad. Mientras que en el audiovisual el espectador ve por una ventana un mundo evocado, en los videojuegos el usuario accede a dicho mundo y lo transforma pero, a diferencia del concepto de actuación, la metalepsis conlleva tres matizacio-

nes importantes. En primer lugar, supone asumir que la ruptura del marco ficcional se produce de manera limitada. Es decir, que mientras que la actuación no plantea límites de origen, la metalepsis refuerza la idea de que el usuario ni puede hacerlo todo ni puede modificarlo todo, solo podrá actuar de la manera que esté prevista y con el alcance aceptado por el creador. En segundo lugar, la metalepsis tampoco se limita a las acciones -significativas o no-, sino que abarca todo tipo de procesos: la intervención en el mundo, la recepción de dicha intervención, las consecuencias no percibidas y la estética y mecánicas de juego involucradas. Y, finalmente, la figura narrativa permite analizar el acceso al mundo ludoficcional desde la excepcionalidad cultural y, por ello, desde el necesario aprendizaje. Así, aprender a jugar por primera vez significa entender los mecanismos básicos de acceso y transformación de un mundo.

5. Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia.

De todas las características anteriores se desprende pues que los mundos ludoficcionales obtienen del “exterior” -la semántica extensional, la pragmática y los usos sociales- elementos ficcionales y mecánicas de juego que luego se integran en el “interior” -estructura de mundos y semántica intensional-, junto con el conocimiento supletorio y siempre necesario del principio de partida mínima que se justifica por el carácter incompleto de todo mundo de ficción.

De todas las influencias exteriores que puede recibir un videojuego una de las más determinantes es la proporcionada por la cultura transmedia. Como vimos con anterioridad, la propiedad transme-

diática pertenece a la ficción y no exclusivamente a la narración, por lo que los mundos ludoficcionales pueden participar de esta ecología mediática sin tener por qué comprometerse con un relato. Así lo demuestran grandes juegos como *Aladdin* (Capcom, 1993), *Goldeneye 007* (Rare, 1997), o *Lego Batman 2: DC Superheroes* (TT Games, 2012), propuestas más centradas en hacer jugables y divertidos los marcos de ficción que en mantener la fidelidad del encorsetado relato.

Las principales relaciones intertextuales entre los mundos ludoficcionales y otros mundos se producen, por lo general, desde tres marcos: la vocación realista, los mundos de ficción de otros medios y los establecidos por el propio medio.

La vocación realista perfila el juego como un intento de emulación de una realidad dada. En este sentido, el término ludológico de simulación es el que mejor se adapta, al entender que la experiencia lúdica se dirige a intentar reproducir ciertas propiedades de una manera más o menos realista. Así, en los últimos años hemos visto el nacimiento de ciertos tipos de juegos que intentan simular una realidad concreta pero que además se dotan de un segundo objetivo que trasciende lo lúdico. Estamos hablando de los *news-games* (Bogost, 2010), propuestas orientadas a informar al jugador desde una perspectiva periodística o los *persuasive games* (Bogost, 2007), juegos con vocación de influir con un discurso ideológico de fondo²¹. Evidentemente, la simulación lúdica no tiene por qué

21 Existen otras propuestas interesantes en cuanto al uso lúdico de la vocación realista, como la macrocategoría de los *serious games*, juegos pensados para la educación infantil, la formación de personal cualificado o los tratamientos médicos, o el reciente término gamificación que alude a la conversión de ciertas tareas en juegos para obtener ciertos comportamientos. Si bien la gamificación no alude directamente a los videojuegos, sí intenta trasladar sus mecánicas a otros entornos profesionales, como la publicidad y las relaciones públicas.

dotarse, necesariamente, de estas perspectivas adicionales. El género de la simulación deportiva, por ejemplo, plantea una estética mimética en relación al mundo real -el diseño de los rostros de los jugadores, las equipaciones y escudos de equipos- y la simulación aérea imita no solo la construcción de los aviones sino también las leyes de la física y los complejos controles de vuelo.

No obstante, sería un error creer que toda influencia realista debe pasar, necesariamente, por una “seriedad” en su reflejo mimético. Algunos de los mejores juegos de la historia se han basado en contextos profesionales reales pero desde una óptica sarcástica, por lo que han explotado la hipérbole intensional. Así, el estilo *cartoonish* de algunos juegos de humor como *Theme Hospital* (Bullfrog Productions, 1997) exageran atributos sin llegar a modificar la esencia de lo representado.

En relación a otros medios, el tránsito ficcional ha sido muy fructífero tanto en un sentido como en otro. Gracias al establecimiento de un potente star system -Mario Bros, Sonic, Lara Croft, Kratos, Link o Solid Snake, entre otros- y unas longevas sagas con ricos mundos de ficción -*Mass Effect* (Bioware, 2008-2012) o *Resident Evil* (Capcom, 1996-2012)- los videojuegos han generado libros, cómics, juegos de mesa y, por supuesto, películas. Y es justamente en el medio cinematográfico donde el ideal transmedia parece fracasar de manera evidente con unas obras que desvirtúan totalmente el marco ficcional del juego. En este sentido, resulta interesante comprobar cómo el medio fílmico tiene problemas no solo para generar un relato a partir de un medio esencialmente no narrativo sino también a la hora de respetar los particulares ficcionales y los principales espacios de acción. Así, películas como *Super Mario Bros* (Anabel Jankel y Rocky Morton, 1993), *Alone in*

the Dark (Uwe Boll, 2005) o *Max Payne* (John Moore, 2008) desvirtúan las mínimas nociones del tránsito de la ficción y la identidad inter-mundos.

Por otro lado, el camino en sentido contrario -de otros medios a los videojuegos- ha corrido suerte dispar. De este modo, ficciones televisivas seriales como *Lost* (Jeffrey Lieber, J. J. Abrams y Damon Lindelof, 2004-2010), *Prison Break* (Paul Scheuring, 2005-2009) o *Grey's Anatomy* (Shonda Rimes, 2005-?) han tenido contrapartidas lúdicas que no han sabido adaptar el carácter episódico de las obras originales (Azkarate, 2010) mientras que juegos centrados en ciertas películas y libros sí han sabido trasladar los componentes esenciales de la ficción. De este modo, e independientemente de las variables propias de la producción de todas estas obras, parece claro que la verdadera potencialidad transmediática de los mundos ludoficcionales en relación a otros no radica en una posible versión del relato, sino en una verdadera comprensión de los particulares ficcionales y los espacios en los que se desarrollan los eventos. La integración entre reglas y ficción que caracteriza los mundos ficcionales cobra especial sentido cuando la semántica extensional parte de un medio no jugable -literatura, cine, televisión- y, al incorporarse al acervo de la semántica intensional del mundo de juego debe traducirse, necesariamente, en una estética, unas posibilidades y necesidades lúdicas y unas restricciones estructurales y particulares.

Sin embargo, son los propios videojuegos la principal fuente para la creación de mundos ludoficcionales. En este caso no nos encontramos ante una relación estrictamente transmedia - no hay cambio de medio- sino en un trasvase ficcional desde la lógica de la intertextualidad, de tal manera que dos mundos ludoficcionales se ponen en contacto para que uno de ellos vuelque cier-

tas propiedades de la ludoficción -personajes, objetos, espacios, mecánicas de juego y reglas- en el otro. Este tipo de relación ha seguido distintas estrategias tales como, por ejemplo, la secuela, la precuela, el *remake*, el *reboot*, el *spin off* y el *cross over*.

La secuela y la precuela son los mecanismos tradicionales para la creación de sagas. Resulta imposible determinar el número exacto de juegos relacionado con el universo de Super Mario, del mismo modo que se hace difícil establecer algún tipo de relación temporal entre las múltiples propuestas de la saga de Zelda. En realidad, los conceptos de secuela y precuela, etimológicamente ligados a una noción de temporalidad, no son fidedignos para el estudio de los mundos de los videojuegos. Es evidente que algunas obras preceden o anteceden a los mundos mostrados en algunos juegos -véase el fuerte anclaje ficcional entre *Max Payne* y su continuación, o el vínculo entre *The Secret of Monkey Island* y la segunda parte-, pero por lo general el diseño de juegos se enfoca mayoritariamente al traslado de ciertos elementos ficcionales, en especial los personajes y espacios, antes que a ciertas tramas o historias. Esto es así por dos motivos: en primer lugar, porque la perspectiva comercial del videojuego exige que cualquiera pueda jugar sin haber disfrutado el anterior juego y, en segundo lugar, porque resulta mucho más fácil diseñar desde los personajes y sus propiedades que desde la dependencia narrativa. De este modo, los videojuegos ensalzan cada vez más la figura ficcional del personaje como eje del mundo y tratan de consolidarlo para garantizar su continuidad como franquicia, ya sea en su género habitual -Mario Bros en juegos de plataformas- o en otros géneros que permiten fácilmente el tránsito ficcional pero que se verían con ciertas complicaciones si se optara por

una fidelidad narrativa como es el caso de, por ejemplo, el juego de carreras *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008) o el de puzzles *Dr. Mario* (Nintendo, 1991).

El *remake* y el *reboot* son dos estrategias distintas pero que parten de un mundo de ficción ya consolidado. El *remake* puede entenderse de dos maneras: o bien se trata del traslado del mismo mundo de una plataforma de juego a otra y que entonces recibe el nombre de *port*-de portabilidad-, o bien se trata de la actualización de un mundo ya propuesto hace un tiempo, normalmente entre 5 y 10 años, y que vuelve a aparecer para las nuevas plataformas. En este segundo caso, que consideraremos como *remake* en sentido estricto, el sistema del mundo ludoficcional permanece intacto aunque puede tener pequeñas variaciones en el apartado visual y sonoro. Como puede apreciarse, la noción de intertextualidad aquí es mínima ya que el mundo de origen y el creado son prácticamente los mismos. No obstante, resulta útil establecer esta categoría para salvaguardar las actualizaciones gráficas y sonoras y su vinculación cultural, ya sea a efectos del tratamiento lúdico de la nostalgia o de otras cuestiones como la imagen de la mujer o la manifestación de la violencia. Así, el *remake* de *Resident Evil* para GameCube supuso un profundo cambio en el apartado gráfico del juego, mientras que la nueva versión tributo de *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) realizada por fans rediseñó todo el juego con el estilo gráfico de *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), la segunda parte de la saga.

Por otro lado, el *reboot* se diferencia del *remake* en tanto que no supone una actualización de un mundo previo sino un reinicio del mismo. Es decir, rompe su compromiso con todas las versiones anteriores del mundo de origen y se limita a estable-

cer un canon nuevo, por lo general respetando la esencia de los particulares ficcionales. Este es el caso del nuevo juego de Lara Croft, la joven arqueóloga que protagoniza el *reboot* de la saga *Tomb Raider* en *Tomb Raider* (Core Design, 2013). En este *reboot* Lara llegará a una isla tras el naufragio del barco en el que viajaba y, a diferencia de los anteriores juegos, la heroína es una chica joven e inexperta que deberá enfrentarse a múltiples peligros desde la desesperación. Por lo tanto, en este *reboot* se despoja al héroe de sus aptitudes y poderes con tal de mostrar sus orígenes, su época de aprendizaje y permitir su formación desde el inicio.

Las dos últimas categorías, muy habituales en las series de televisión y el cine, son el *spin off* y el *cross over*. El *spin off* supone la creación de un juego nuevo tomando como referencia algunos elementos ficcionales de otro mundo, por lo general el personaje protagonista, aunque también puede darse con algún secundario relevante o algún enemigo. Así ha sucedido, por ejemplo, con *Luigi's Mansion* (Nintendo, 2001), juego protagonizado por el eterno secundario y hermano de Mario, Luigi, o los minijuegos de *Rayman Raving Rabbids* (Ubisoft, 2006) protagonizados por unos conejos mutantes psicópatas que ejercen el papel de enemigos en el juego *Rayman* (Ubisoft, 1995). Por otro lado, el *cross over* supone juntar en un mismo mundo elementos ficcionales de distintas propuestas lúdicas, siendo buenos ejemplos de ello *Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games* (Sega Sports, 2007), que reúne las principales estrellas de Nintendo y Sega o *Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes* (Capcom, 1999), un juego de lucha entre los héroes de la editorial Marvel y los luchadores de las sagas más populares de Capcom.

En los últimos años hemos asistido a una extensión en la capacidad de los mundos ludoficcionales para nutrirse de aportaciones que si bien están presideñadas por el creador permiten al usuario una cierta flexibilidad a la hora de configurarlas. Se trata de la importación de partidas desde otros juegos y que aquí denominamos *mundos heredados*.

Los mundos heredados plantean una extensión ficcional más allá del soporte de juego, una experiencia que implica al usuario de una manera mucho más estrecha con sus acciones. El ejemplo más relevante de este tipo de estrategia reside en las sagas realizadas por Bioware y, en particular, en *Mass Effect*. Los tres títulos que componen la saga muestran un universo que, en el año 2183, está regido por el Consejo de la Ciudadela, un gobierno formado por las tres razas más poderosas: Los Asari, los Turianos y los Salarianos. En este contexto ficcional, las decisiones del jugador no solo influyen en los distintos eventos del mundo -traiciones, conspiraciones, guerras- sino también en la construcción ética del Comandante Shepard, el protagonista del juego, y en las relaciones con el resto de personajes de la galaxia. Pero lo más importante desde la óptica de los mundos heredados es que las decisiones que toma el usuario no solo repercuten en el mundo de juego presente, sino también en los que están por venir. Así, una vez finalizado el primer título podremos importar los datos de nuestras partidas para el segundo juego, e igual con el tercero: las decisiones que se tomen en cada uno de ellos se arrastran al siguiente y determinan la experiencia de juego.

Los mundos heredados despliegan su mayor potencial cuando a la capacidad de importar mundos se le añade la relevancia ética de las decisiones. No es lo mismo trasladar de un juego a otro el

color de la ropa o los objetos que posee el personaje que determinar el exterminio de una raza entera o el asesinato de uno de nuestros compañeros de viaje. En este sentido, la saga *Mass Effect* obliga al jugador a pensar sus acciones desde la determinación de lo real antes que desde la trivialidad del juego ya que toda actualización de lo posible tiene consecuencias definitivas. ¿Debería salvar a mi amigo y condenar a una raza entera, o debería dejarlo morir y ayudar a millones de seres? Solo es posible tomar una decisión definitiva y con gran trascendencia para los siguientes mundos ludoficcionales.

Hasta aquí hemos visto las distintas características que definen, de manera general, la potencialidad de la noción de mundo ludoficcional. Resumiendo, el modelo puede escindirse en tres categorías de análisis independiente que pueden dar cuenta de distintos datos según la aproximación metodológica que se busque. Así:

1. Desde una perspectiva formal y estructuralista, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse en su **dimensión macroestructural estática**, es decir, a partir de la idea del entramado de mundos posibles, y la relación entre un mundo actual, varios mundos posibles y varios mundos necesarios. Esta aproximación permite obtener modelos de mundos y puede servir, por ejemplo, para el análisis de los géneros del videojuego, la planificación del *gameplay* o las teorías del *game design*.
2. Desde una perspectiva interna y evolutiva, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse en su **dimensión microestructural dinámica**, es decir, a partir del impulso de la acción de juego en relación a la integración entre reglas y ficción. Esta visión permite analizar en detalle la construcción y rol de los perso-

najes en relación a la acción, la configuración de los balances de juego y el punto de vista espacio-temporal. Su estudio puede ayudar a las metodologías relacionadas con la representación del género y la violencia, la psicología de la ficción y las emociones o el diseño al detalle del *gameplay*.

3. Desde una perspectiva cinestética y de la recepción, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse atendiendo a su **dimensión metaléptica**, es decir, a partir de la ruptura del marco ficcional y el establecimiento de los canales semióticos ya sean intradieгéticos o extradieгéticos. Esta lectura permite analizar la relación entre usuario y ficción, las quiebras voluntarias e involuntarias de los límites del mundo, el papel de la parodia desde la autoconsciencia y los controles físicos destinados al juego. Su estudio, por lo tanto, se enfoca a áreas como historia del juego y definición cultural del *play*, el estudio de los interfaces de juego y los modelos simbólicos de representación y, finalmente, las teorías narrativas relacionadas con los niveles de la ficción.

En los siguientes apartados del presente trabajo de investigación analizaremos cada una de estas categorías para obtener variables de análisis que sean útiles para el análisis de distintos videojuegos. Además, cada apartado irá acompañado de un ejemplo para mostrar de manera clara la aplicación de dichas variables a un juego en concreto.

5.3. La dimensión macroestructural estática o sistema de mundos

5.3.1. El diseño modal de la estructura de significación del mundo ludoficcional: articulación en lo actual, lo posible y lo necesario²²

Una de los elementos principales de todo videojuego es la propuesta de un reto. Este reto constituye, en sí mismo, un mundo posible que integra unas reglas de juego -cómo se solventa el reto- y un marco de ficción -en qué contexto sucede dicho reto-. En algunos casos, el juego se conforma en un único mundo posible en evolución, como el ejemplo expuesto anteriormente por Maietti en el que los distintos niveles de *Tetris* muestran la misma ficción pero modifican alguna propiedad, como la velocidad de las fichas. En cambio, en otros juegos más contemporáneos y más complejos, resulta necesario encadenar distintos tipos de mundos, algunos de ellos centrales, otros periféricos, y que se relacionan de manera peculiar: o bien están en el mismo plano de jerarquía o bien son codependientes.

Pero, en cualquier caso, todo sistema de mundos tiene una unidad mínima para que el juego cobre significado que denominamos *principio de mundo ludoficcional mínimo*. El mundo ludofic-

²² Una versión previa y menos desarrollada de los epígrafes 5.3.1 y 5.3.2 será publicada, en inglés, con la referencia siguiente: Planells de la Maza, Antonio José (2013). Sorry, but our princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds. En Bigl, Benjamin & Stoppe, Sebastian (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies. Theories and Methods from the Perspective of Communications and Media Studies*.

cional mínimo está compuesto por un mundo posible jugable y un objetivo finalista, ya sea este último explícito o implícito. El mundo posible jugable como génesis responde, esencialmente, al inicio de los videojuegos y a la iteración en la experiencia de juego de las primeras máquinas: una única pantalla autárquica -no se podía salir por los bordes-, una iluminación homogénea, fondo negro y reglas simples proporcionaban el núcleo irreductible de todo juego. Pero a este tipo de juego había que añadirle un objetivo, ya fuera prescrito o implícito, que podía verse complementado desde fuera de la estructura de significación gracias a los usos de juego inscritos en el *play*. De este modo, si bien los arcades proponían un objetivo de supervivencia ante oleadas de alienígenas o fantasmas inscrito en el *gameplay*, también era común añadir un objetivo social basado en superar el *high score*.

Por todo ello, cada mundo posible jugable está compuesto de, como mínimo, los siguientes *elementos ludoficcionales*:

- **Existentes:** Particulares ficcionales, objetos, espacios y otros elementos de la ficción. También se incluyen aquí las reglas que determinan el comportamiento general de cada uno de ellos.
- **Eventos:** Acciones posibles, imposibles y necesarias, sucesos y estados relacionados con los existentes entre sí, los existentes y el entorno y los que implican al jugador con todos ellos.
- **Punto de partida:** Estado inicial del mundo posible, ya sea en el inicio del juego o mediante la herencia de un mundo posible anterior inscrito en el mismo sistema ludoficcional.
- **Objetivo explícito/implícito y principal o secundario propio de este mundo.**

- Conflicto ludoficcional.
- Mecanismos de balance de juego y habilitación/prohibición del acceso al siguiente mundo posible.

Algunos elementos propios de los mundos posibles superan su estructura particular para alcanzar al sistema en general, configurando así los *elementos fundacionales*. Algunos ejemplos son los personajes protagonistas que acostumbran a superar más de un mundo posible, o los objetivos finalistas del juego: Super Mario transita en todos los mundos y el objetivo de salvar a la princesa determina todo el sistema ludoficcional, sin perjuicio de cada objetivo particular de cada uno de los mundos posibles constituyentes.

En todo caso, e independientemente del número de mundos posibles inscritos en el sistema, la estructura general se rige, además, por otros dos principios: el *principio del modelo lógico* y el *principio de identidad inter-mundos*, ambos inspirados en las nociones filosóficas vistas anteriormente.

El *principio del modelo lógico* alude a la característica de estabilidad de los mundos ludoficcionales y contempla, a su vez, un conjunto de subprincipios que son los de no contradicción, razón suficiente y composibilidad limitada. Los subprincipios de no contradicción y razón suficiente, que fueron enunciados por Leibniz y adaptados posteriormente al modelo analítico, contemplan distintas cosas. La no contradicción supone que algo no puede ser posible e imposible a la vez y que algo no puede ser, simultáneamente, ni posible ni imposible. En cambio, la razón suficiente apela a un motivo iniciático para la existencia, es decir, que todo existe por alguna razón.

El traslado de estos subprincipios al modelo lógico de los mundos ludoficcionales permite enunciar algunas propiedades im-

portantes para la coherencia del sistema. Así, y en relación a la no contradicción, el juego puede dotar de un poder al héroe o negárselo, pero en ningún caso puede darse la simultaneidad. El diseño de juegos ha intentado resolver esta imposibilidad lógica estableciendo estados transitorios, como por ejemplo el *cooldown*, es decir, un tiempo de recarga de ciertos poderes que niega su uso al héroe sin privarlo de su posesión. En cambio, y a diferencia de la no contradicción, el subprincipio de razón suficiente no alude a la claridad existencial de los elementos ludoficcionales sino a su necesidad sistémica: los mundos insertos en la estructura han sido expresamente creados por el diseñador para colaborar de alguna manera en el mundo ludoficcional. Es decir, los juegos no proponen mundos totalmente aleatorios y sin razón, sino que todos ellos están previamente diseñados, incluso aquellos en los que el jugador puede configurar espacios o personajes. Un buen ejemplo de este determinismo se vio, previamente, con la *refutación Cobain* y los límites del mundo de ficción.

El subprincipio de composibilidad limitada alude a la existencia y posible combinación de distintos elementos ficcionales. Es decir, si lo composable se entiende como aquello que es posible que exista y que, a la vez, exista, entonces cabe entender que los videojuegos plantean distintos estados dentro de sus mundos: aquello que es posible que exista pero no lo hace, aquello que es posible y existe, aquello que es imposible y, por lo tanto, no existe. La idea de la composibilidad conlleva el juego de mundos posibles y no posibles, por lo que nos acerca a la lógica modal como sistema para entender la estructura de mundos. En todo caso, esta perspectiva ha sido enunciada de manera implícita por la ludolo-

gía, en concreto por Gonzalo Frasca -aquí comentado por Óliver Pérez- y su tipología de reglas de juego²³:

“2. Reglas de manipulación. Este nivel de significación del juego se refiere a aquello que se le permite efectuar al jugador y aquello que no le está permitido hacer según las reglas. En un juego como *Grand Theft Auto 3* (Rockstar Games, 2001) está permitido disparar contra prostitutas y luego robarles el dinero, pero, tal como indica Frasca, ‘aunque a mucha gente le repugne esta posibilidad, es fundamental tener en cuenta que esto no es una meta del juego. Retóricamente, un juego donde *puedes* matar a prostitutas es muy diferente de otro en el que *debes* matarlas para poder ganar’.

3. Reglas de finalidad. Las reglas de finalidad son aquello que el jugador debe realizar de forma imprescindible para poder avanzar, y/o las condiciones necesarias para la victoria. Son, en cierto modo, un ‘mandato’ establecido por el creador del juego, que imprime un componente moral explícito y da un sentido propio al videojuego, junto a los otros niveles estructurales. Las posteriores reglas de finalidad serían las metas impuestas por el juego.” (Frasca, 2003b, pp.232-233, citado en Pérez, 2006, pp. 53-54).

Las dos grandes tipologías de Frasca demuestran hasta qué punto resulta relevante para nosotros la Teoría de los Mundos Posibles. La lógica modal que constituye esta teoría añade a la lógica proposicional los símbolos \square (“es necesario que”) y \diamond (“es posible

²³ Prescindimos de la primera regla de juego propuesta por Frasca y que él denomina “reglas de representación” ya que entendemos que debe separarse del contexto de normas para ocupar su propio espacio como estética y estructuras discursivas. Igualmente prescindimos de las “meta-reglas” (editores de reglas externos que permiten modificar el juego original) ya que quedan fuera de la construcción del juego original.

que”) para poder relacionar, en nuestro caso, eventos, personajes y propiedades. Si leemos con detenimiento las reglas de Frasca veremos cómo las reglas de manipulación se traducen en \diamond , mientras que las reglas de finalidad pueden ser expresadas por \square .

El último gran principio que determina la dimensión macroestructural estática es el de la *identidad inter-mundos*. En este caso, debe producirse una conexión entre los distintos mundos que configure como única la identidad de cada uno de los personajes, objetos y espacios. Esta identidad en tránsito permite no solo el reconocimiento de los personajes dentro del mundo ludoficcional, sino que además resulta clave para la ficción transmedia y los mundos heredados. Del mismo modo, la identidad inter-mundos no supone un elemento fijo y estático, sino una propiedad dinamizadora que se actualiza al participar en cada uno de los mundos: se acumulan puntos por superar partidas, el héroe obtiene armas y poderes y los escenarios futuros pueden verse afectados por decisiones presentes. No obstante, no debe confundirse identidad con accesibilidad. Los mundos devienen accesibles al jugador si se cumplen ciertas condiciones para ello, mientras que la identidad -al menos en su vertiente más primitiva- no requiere del acceso a determinados mundos.

A partir de todos estos principios, el mundo ludoficcional se configura como un entramado de distintos mundos posibles que permanecen estáticos a la espera de la intervención del jugador y solo cuando este interviene se produce el tránsito y la evolución de los distintos retos del juego. Es decir, el mundo preexiste a la partida, y el usuario va superando retos avanzando y descartando distintos mundos, mientras deja detrás de sí los retos superados o fallados. Esta breve definición del sistema conlleva dos conclusiones impor-

tantes. En primer lugar, todos los mundos posibles existen en tanto que todos han sido previstos, en mayor o menos medida, por el diseñador y, en segundo lugar, la posición cambiante del personaje -mediante el control del usuario- establece mundos actuales relativos. Por todo ello, la existencia de lo posible y la relatividad de lo actual nos lleva necesariamente a una teoría filosófica que ya vimos anteriormente: la teoría posibilista de David Lewis.

Recordando lo establecido por Lewis: *todo lo que es existe, pero no todo lo que existe es actual*. El mundo actual es aquel en el que nos encontramos ahora, es relativo a nuestra posición y recibe el nombre de *término indexical*. Además, junto a todos los mundos posibles existentes se encuentran sus personajes y escenarios que se constituyen en *réplicas (counterparts)* de un mundo referenciado. Ahora bien, ¿cómo opera todo esto a la dimensión macroestructural estática de los mundos ludoficcionales?

Los mundos ludoficcionales se pueden someter bajo el operador ficcional de Lewis gracias al cual se establecen las proposiciones de verdad. Así, por ejemplo, la frase “Sonic, un puercoespín azul muy veloz, debe recoger anillos y salvar a animales en peligro” solo puede someterse como proposición al propio mundo ludoficcional, evitando así la idea del mundo incoherente de Juul o el referencialismo extremo de la mimesis platónica. Pero además, ante estos mundos preexistentes, el papel del jugador como impulsor de la acción coloca al personaje dentro de la diégesis en una posición de actualismo relativo: superado el nivel 1, el personaje entra en el nivel 2 y tiene la expectativa de acceder al nivel 3, pero en todo caso según el término indexical el mundo “pasado” es el nivel 1, el actual es el 2 y el “posible” -relativo según las condiciones de victoria del nivel 2- es el 3. Evidentemente esta estructura

lineal es un ejemplo ya que nada impide el acceso a distintos mundos de manera simultánea -por ejemplo, acumulando una misión principal y varias secundarias- pero en todo caso siempre hay una posición actual para el personaje protagonista en cada uno de esos mundos.

La última noción interesante de la teoría Lewissiana para los mundos ludoficcionales es la de réplica, ya que incide en el carácter transmedia de la ficción. Así, las películas basadas en juegos y viceversa configuran réplicas de los elementos ficcionales del mundo de origen. Por ello, las propiedades de un personaje en el tránsito transmedia no tiene por qué ajustarse totalmente al mundo de origen, basta con que conserve la identidad inter-mundos, del mismo modo que sucede en el tránsito entre la literatura y el cine o la televisión.

Partiendo del enfoque de Lewis y la lectura desde el videojuego proponemos aquí un análisis macroestructural de una tríada de valores clave: la actualidad, lo posible y lo necesario.

Lo actual se obtiene, en el contexto de un videojuego, partiendo del término indexical del personaje dirigido por el jugador: el mundo en el que se encuentra dicho ente ficcional es el actual, y deja de serlo en el momento en el que se desplaza a otro distinto. Por lo tanto, esta propiedad es verdadera o falsa según la siguiente pregunta: ¿Está actualmente el personaje en dicho mundo posible?

Por otro lado, lo posible y lo necesario configuran, a nivel macroestructural, distintos tipos de mundos, algunos meramente accesibles y otros necesarios para el progreso del juego. Esta accesibilidad de mundos se define como la conexión más directa entre el mundo de origen y el de destino, sin perjuicio de que existan condiciones microestructurales para su cumplimiento, siendo la propiedad de lo necesario un criterio de primacía entre ese mun-

do de destino en relación a cualquier otro posible. Por todo ello lo posible y lo necesario se define, respectivamente, a partir de las siguientes preguntas: ¿es el mundo posible lúdico y ficcionalmente accesible en relación al sistema ludoficcional o a alguno de sus componentes? y ¿es el mundo posible estructuralmente necesario para la coherencia del sistema ludoficcional o de alguno de sus componentes? A partir de la relación de estas variables obtenemos la siguiente tabla:

Tabla 5.1. Estructura de mundos según lo actual, posible y necesario

		Actual (Término indexical)	Posible (componible en relación a Mundo Ludoficcional)	Necesario (componible en relación a Mundo Ludoficcional)
1	<i>MP Primario vigente</i>	Sí	Sí	Sí
2	<i>MP Secundario vigente</i>	Sí	Sí	No
3	<i>MP fallido</i>	Sí	No	No
4	<i>Mundo posible narrativo interno</i>	Sí	No	Sí
5	<i>Mundo posible extraludoficcional</i>	No	No	No
6	<i>Mundo posible narrativo externo</i>	No	No	Sí
7	<i>MP Primario proyección de pasado o futuro</i>	No	Sí	Sí
8	<i>MP Secundario proyección de pasado o futuro</i>	No	Sí	No

Fuente: elaboración propia

La relación de mundos según las variables no es exhaustiva -ni en la estricta aplicación de las variables ni en la interpretación de los mundos-, pero sí permite trazar algunos de los modelos que configuran las piezas principales del armazón del mundo ludoficcional. Los resultados de la tabla pueden agruparse en las siguientes categorías:

Mundos Posibles Primarios (MPP): Números 1 y 7. Todos ellos son necesarios y, por lo tanto, deben formar parte de la estructura central de todo mundo ludoficcional. Así, el conjunto de mundos 1 es aquel en el que el personaje está presente, puede completarlo y, además, necesita hacerlo para avanzar en el juego. Se trata, pues, de la columna vertebral de todo el entramado de mundos. Este tipo de mundos aparecen en los primeros videojuegos en orden lineal y con una denominación que permita al jugador entender el progreso. Distintos niveles, pantallas o escenarios proponían una iteración en el juego pero con ciertas modificaciones -por ejemplo, mayor dificultad o distintos enemigos-. Esta estructura básica colabora con otro mundo importante, el 7, que establece la proyección de mundos posibles pasados y futuros. Es decir, el mundo 1 es, en primera instancia, mundo 7, y solo tras la actualización del mundo deviene mundo 1. Así, el término indexical ancla un mundo presente pero evoca futuros niveles. Esta proyección profuturo puede tener distintos alcances, desde la inmediatez -el siguiente nivel jugable- hasta la mayor distancia posible como el mundo de juego final. En algunos casos, el mundo 7 pasado deviene imposible de acceder -la propiedad de lo posible se convierte en negativa-, como sucede con los fortuitos derrumbamientos de techos o puertas selladas que no permiten volver al nivel anterior. En todo caso, y en virtud del principio de mundo ludoficcional

mínimo, todo juego dispondrá de, al menos, un mundo posible primario.

Mundos Posibles Secundarios (MPS): Números 2 y 8. Los mundos posibles secundarios son propuestas ludoficcionales que puede aceptar el jugador sin que por ello se desestabilice la estructura de mundos ludoficcionales. Esto no quiere decir que dichos mundos no puedan tener incidencia en la estructura -por ejemplo, colaborar en la determinación de distintos finales de juego-, pero su falta de necesidad conlleva, por ello, una restricción. Los casos más habituales se dan en los juegos *sandbox* o de mundo abierto en los que el mundo posible primario se convierte en un espacio de tránsito que facilita el acceso a un tipo de mundos secundarios denominados *quests*. Las *quests* no inciden necesariamente en los mundos primarios aunque sí pueden hacerlo en los elementos ludoficcionales como los atributos de los personajes -caso de los niveles de experiencia en los juegos de rol- o la donación o supresión de objetos.

Mundos Posibles narrativos (MPN): Números 4 y 6. Esta categoría supone una lectura narrativo-audiovisual de un tipo de mundos posibles que niegan categóricamente la posibilidad de juego -número 6- o la restringen de algún modo -número 4-. En los mundos 6 se produce la suspensión de la faceta de juego del sistema de mundos para mostrar una *cutscene* cinematográfica. Es decir, se suspende toda interacción del usuario y se pierde el término indexical del jugador para dar paso a una escena de vídeo, ya sea para introducir el marco de ficción del juego -en cuyo caso no había interacción previa-, para dotar de dramatismo el cierre de un mundo -por ejemplo, con la aparición espectacular de un enemigo poderoso- o para desplazar el juego a otras coordena-

das espacio-temporales. En cambio en los mundos 4 una escena *ingame* permite mantener el modelo visual del juego sin acudir a la suspensión, dejando incluso un cierto margen de actuación, como sucede con los llamados *quick time events*, actuaciones puntuales del jugador en un contexto ficcional esencialmente mostrativo. Las escenas narrativas en los videojuegos han sido objeto de profundo debate al suspender la jugabilidad en favor de la mostración (Eskelinen, 2001; Klevjer, 2002) aunque en la actualidad la mayor parte de juegos combinan las estrategias planteadas por los mundos 4 y 6 de manera eficiente, en especial a la hora de ficcionalizar los nuevos retos que se van planteando al jugador.

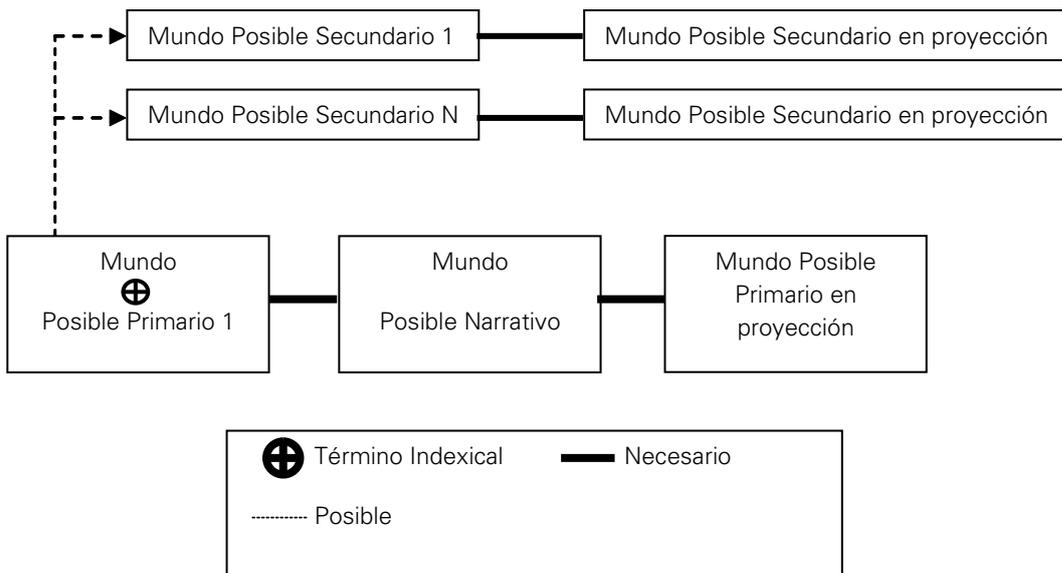
Mundos Posibles extraludoficcionales (MPE): Mundos 3 y 5. Esta categoría configura un conjunto de mundos que, por distintos motivos, no pueden participar de la estructura ludoficcional. Así, el caso más categórico es el del mundo 5 que ni se puede actualizar, ni es posible, ni es necesario. Es decir, es un mundo que no participa ni puede participar en el sistema y, estrictamente hablando, no puede pertenecer al mundo ludoficcional ya que supone la negación de todos sus valores modales. En cambio, en el tipo 3, el jugador está ante un mundo actual que ni puede jugarse ni es necesario, siendo el caso más habitual el del error gráfico que permite atravesar paredes, subir muros o quedarse atrapado en el fondo del escenario. Es decir, el jugador se encuentra ante un *bug* no previsto por el diseñador que le permite hacer cosas no contempladas en el desarrollo normal del juego.

Vistos los tipos de mundos, podemos apreciar mejor el papel y la relación entre ellos con el ejemplo propuesto en la Figura 5.2. En este caso, el personaje se encuentra en un MPP cualquiera -llamémosle Nivel 1- y, por lo tanto, su término indexical determina

que este es su mundo actual. Este MPP inicial está compuesto por unos elementos ludoficcionales que determinarán, entre otras cosas, el posible acceso a otros mundos posicionando así el Nivel 2, el siguiente MPP en relación de necesidad estructural, como un mundo primario pero proyectado. Es decir, el jugador debe superar el MPP1 para acceder al MPP2 y así sucesivamente hasta la clausura del mundo ludoficcional.

Pero además, desde esta posición, el jugador podrá acceder a un MPS -es optativo, no tiene un vínculo estructural y necesario con el entramado de mundos- que, a su vez, puede proyectar otros mundos secundarios que sí estarán en relación de necesidad con el MPS1.

Figura 5.2. Ejemplo de entramado de mundos posibles



Fuente: elaboración propia

Para finalizar el ejemplo se muestra un mundo posible narrativo, ya sea mediante una escena *ingame* o una *cut scene*, que provoca un recentrado ficcional: si en el MPP1 el personaje se encuentra con unas propiedades ficcionales y lúdicas X, el MPP en proyec-

ción -y que será MPP2 cuando se actualice por el término indexical- puede haberlas visto modificadas gracias a la elipsis provocada por el mundo posible narrativo. Por ejemplo, el personaje en MPP1 puede tener que superar un reto a contrarreloj en una casa encantada en 1920 y, tras la justificación articulada por el Mundo Posible Narrativo, el personaje debe eliminar a un enemigo muy poderoso, sin límite de tiempo, en un castillo en 1930.

En el siguiente epígrafe realizaremos un pequeño análisis del videojuego *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) desde la dimensión macroestructural estática para mostrar la operabilidad de algunas de estas categorías.

5.3.2. Ejemplo I. Estructura de mundos y experiencia de juego en *Civilization V*

Civilization V es la quinta entrega de la famosa saga de estrategia por turnos para PC ideada por Sid Meyer. El videojuego de Sid Meyer tiene como principales existentes un total de 18 civilizaciones, cada una de ellas con sus líderes, junto con bárbaros y Ciudades Estado. En este juego, el usuario debe hacer avanzar su civilización mediante las acciones básicas de descubrir, construir y destruir para que, a través de la evolución social, económica y política, se pueda alcanzar alguno de los objetivos propuestos. *Civilization V* prevee un MPN de tipo *cutscene* para enmarcar la ficción y un MPS del tipo “tutorial” para explicitar los principios básicos de los objetivos y, además, para mostrar las estructuras internas y los sistemas de evolución. Se configura un único mundo posible primario (MPP) que puede ser generado de manera aleatoria o mediante escena-

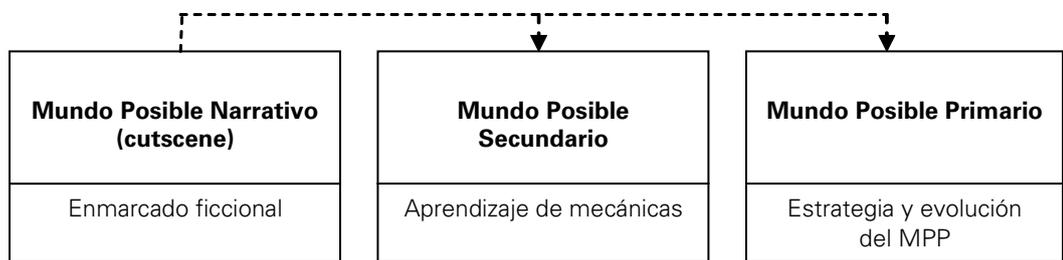
rios históricos, pero que una vez establecido no permite el paso a otro mundo posible primario: todo sucede en el mismo espacio diegético. Es decir, el videojuego de Firaxis Games no propone un conjunto engarzado de distintos MPPs sino un único MPP que debe evolucionar en sí mismo. Este MPP tiene los siguientes elementos ludoficcionales de objetivo: el de la Conquista “La civilización alcanza la hegemonía territorial siendo la única que conserva su capital”, el de la Cultura “La civilización alcanza una victoria cultural con el Proyecto Utopía”, el de la Ciencia “La civilización construye un transporte espacial lo suficientemente potente para colonizar el espacio”, el de la Diplomacia “La civilización alcanza el liderazgo internacional a través de Naciones Unidas” y, como objetivo de cierre, la civilización con más puntos al llegar al año 2050. Se trata de un juego con varios jugadores en exclusión -multijugador o contra una IA- por lo que por el principio de no contradicción solo un jugador puede llegar a actualizar uno de estos tipos de mundos.

De este modo, *Civilization V* propone 5 objetivos que canalizan toda la estructura del juego. Por lo tanto, la elección del jugador no solo define un objetivo futuro, sino también toda la evolución -los sucesos- de que tendrá la propia civilización: si se escoge la dominación militar la estrategia deberá orientarse hacia la creación de tropas, mientras que la cultural o la científica impulsarán la construcción de edificios y la captación de grandes intelectuales -Grandes Personajes, unidades únicas que dan importantes bonificaciones- y científicos. No obstante, el juego propone dos líneas de conflicto hegemónicas: la militar y la diplomática. Es prácticamente imposible superar el juego sin ser atacado por algún enemigo, por lo que la confrontación bélica siempre estará presente, quiera o no el jugador. Del mismo modo, las relaciones internacionales

determinarán no solo el número de naciones involucradas en los combates sino también los acuerdos con las Ciudades Estado o la victoria por la vía diplomática. Por todo ello, los estados posibles entre existentes son los de conflicto, neutralidad o alianza.

Su esquema puede resumirse así:

Figura 5.3. Dimensión macroestructural estática en *Civilization V* y descriptores del Mundo Posible Primario



Mundo Posible Primario					
<i>Existentes</i>	<i>Eventos</i>	<i>Punto Partida</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Conflicto</i>	<i>Balance</i>
Particulares ficcionales: 18 líderes y civilizaciones	Acciones: Descubrir, construir, destruir.	Mundo aleatorio o customización. Herencia por partida guardada.	Conquista Cultura Ciencia Diplomacia Por defecto	Únicamente militar y diplomático	Según objetivos
Espacio: Mapa aleatorio / Mapa histórico	Sucesos: Diplomacia, política interna, ejército, investigación, Grandes Personajes				
Otros: Bárbaros / Ciudades Estado	Estados: Entre existentes: conflicto, neutralidad, alianza				

Fuente: elaboración propia

De este modo, el jugador puede optar por iniciar su experiencia ludoficcional a partir de un mundo posible no necesario -el tutorial- o bien, si ya conoce las mecánicas de juego, puede empezar a modificar el MPP según su estrategia: beligerante, diplomática -buenas relaciones con otras naciones y con las Ciudades Estado- y cultural o científica -apoyo a las bibliotecas y centros de investigación con fondos públicos-. La autosuficiencia del MPP, y la principal motivación del jugador, responde pues a la elección de uno de los objetivos que configuran la victoria sobre el resto de jugadores.

Por todo ello, *Civilization V* propone un modelo de mundo único con distintos objetivos de victoria y se asemeja, en este sentido, a la idea de juego de tablero o casa de muñecas tipo *Los Sims* antes que a un modelo de estrategia por turnos con escenarios lineales.

5.4. La dimensión microestructural dinámica: particulares ficcionales, submundos y balance de juego

5.4.1. La acción, la intención y la motivación como motores del juego

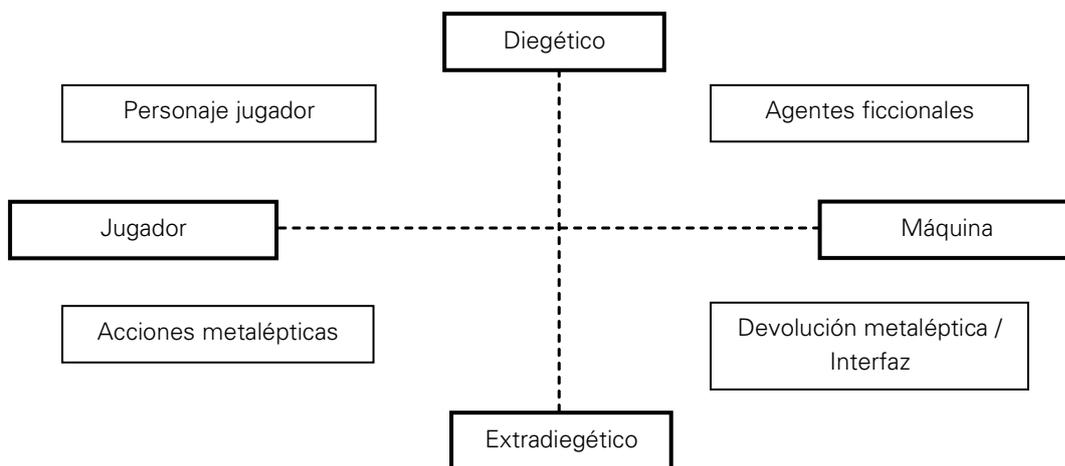
Una de las principales preocupaciones de la Narratología tradicional ha sido conocer cómo se configura el *syuzhet*/relato en relación a una fábula/historia determinada. Por ello, el *qué* y el *cómo* han regido unas perspectivas esencialmente formalistas que han puesto en primera línea las estructuras espacio temporales, es decir, *dónde* sucede la acción y en *qué* momento. Y a diferencia de los medios tradicionales, Alexander Galloway ha visto en los videojuegos un nuevo medio basado en la acción. Por ello,

“lo que solía estar dominado por la mirada y lo visual es más probable que actualmente lo esté por los músculos y la acción, concretamente de los pulgares, y lo que solía ser la acción de leer es ahora la acción de hacer, o simplemente «la acción». Es decir, mientras los medios de comunicación de masas del cine, la literatura, la televisión y demás continúan enfrascados en varios debates en torno a la representación, la textualidad y la subjetividad, ha emergido en los últimos años un nuevo medio, los ordenadores y, en particular, los videojuegos, que no se basa en mirar y leer sino en provocar el cambio material a través de la acción” (2007, p.25).

Siguiendo a Galloway y desde nuestra perspectiva ludoficcional, el encadenado de mundos como alternativas posibles y/o necesarias desplaza a un segundo término las cuestiones relacionadas con el punto de vista o las anacronías para establecer como modelo hegemónico **una teoría de la acción constituida por la intención y la motivación tanto del usuario del juego como de la constelación de distintos particulares ficcionales presentes en el mundo de ficción.**

El acto de jugar agrupa, por lo tanto, varios tipos de acciones que pueden ubicarse en dos ejes principales. El primero de ellos diferencia las acciones dentro de la diégesis de la ficción de aquellos extradiegéticos, mientras que el segundo alude al ejecutor de las mismas: el operador -que nosotros denominaremos jugador- o el sistema (Galloway, 2007, pp.25-28). La Figura 5.4. muestra las relaciones que se establecen entre ambos ejes:

Figura 5.4. Tipología general de las acciones en el modelo de mundos



Fuente: adaptado de Galloway, 2007, p.32

La dimensión microestructural dinámica alude particularmente a las acciones que residen en el plano diegético y que corresponden, por lo general, al impulso microestructural que realiza tanto el jugador -las decisiones dentro de la diégesis- como las acciones disponibles para todos los agentes ficcionales que pertenecen a dicho mundo. En cambio, el análisis de la dimensión metaléptica, que corresponde a los epígrafes que veremos más adelante, establece su centro de atención tanto en la parcela extradiegética como en la ruptura de ciertos niveles de la ficción que se producen dentro de la propia ficción. Por todo ello, en este epígrafe concretaremos las acciones dentro del plano diegético y en conexión con el jugador, el resto de particulares ficcionales y su impacto en el entorno de juego.

Una propiedad esencial de toda acción es su atribución a un mundo posible dado y se divide, en este caso, entre posible, imposible, necesaria y no necesaria. La mutabilidad de dicha propiedad es clave tanto para entender el tránsito entre mundos como para establecer estrategias y formas de juego en relación a los particulares ficcionales. En cierto momento, abrir una puerta -que nos llevaría al siguiente nivel y, por lo tanto, haría avanzar el término indexical- no es posible porque no disponemos de la llave pertinente, pero esta propiedad cambiará cuando dispongamos de este objeto.

No obstante, hay que diferenciar entre aquellas acciones transitoriamente posibles/imposibles y aquellas que lo son de manera categórica. El movimiento del personaje es una acción posible categórica, la imposibilidad de abandonar la pantalla por alguno de sus bordes también lo es. En cambio, la propiedad necesaria/no necesaria se inscribe en lo categórico por una simple cuestión de

estabilidad del mundo posible que lo habilita. Así, todo mundo posible siempre tendrá un conjunto de acciones prescritas para todo particular ficcional que no pueden mutar de necesario a no necesario, aunque sí pueden ser transitoriamente posibles/imposibles. Por ejemplo, en el contexto de un mundo dado, la acción “eliminar al jefe de los orcos” es siempre necesaria para el cumplimiento del mundo -es el jefe final de nivel- pero puede que no sea posible al principio de dicho mundo, ya sea porque es necesario obtener un arma o cumplir una misión previa. Solo cuando la propiedad muta de imposible a posible se habilitará la acción necesaria pero, en ningún caso, podrá modificarse su estatuto para ese mundo dado -es decir, no podrá superarse el nivel sin el cumplimiento de dicha acción-.

Por otro lado, las acciones no necesarias complementan la libertad de los particulares al permitirles realizar tareas que si bien no son imprescindibles para el cumplimiento de mundos sí pueden enriquecer la experiencia de juego. No obstante, la acumulación de determinadas acciones no necesarias sí puede ser, en realidad, necesaria. En algunos juegos solo se pueden superar ciertos mundos si los personajes disponen de un nivel concreto que solo se obtiene mediante acciones no explícitamente requeridas para avanzar en el juego. En este caso, las acciones no necesarias de manera individual sí pueden cumplir un papel necesario en grupo.

Para Dolezel²⁴, gran seguidor de la lógica de la acción moderna fundada por Von Wright (1963), toda acción conlleva la interven-

24 Para desplegar una teoría de la acción inscrita en un modelo de mundos ludoficcionales haremos una constante referencia al trabajo del teórico checo. Su adaptación a la cuestión de la semántica de mundos de las distintas perspectivas teóricas que han tratado la noción de acción en el pensamiento contemporáneo nos facilita su traslado al campo del videojuego.

ción física de un agente ficcional en un suceso, es decir, en el paso de un estado a otro. Cuando esta intervención solo afecta a la persona que actúa -por ejemplo, sus propiedades- la denomina intransitiva, mientras que si lo que se produce es una modificación del mundo de ficción se denomina transitiva.

Este marco de la teoría de la acción puede ayudarnos a entender qué papel juega la dimensión microestructural dinámica en conexión con la dimensión macroestructural estática para la generación de una experiencia de juego determinada. Tanto el jugador como el agente ficcional son necesarios para realizar las acciones que impulsen de manera dinámica un mundo prediseñado desde lo estático. Es decir, solo cuando el jugador ordena disparar el agente dispara y se produce un cambio -un suceso- más o menos significativo en el agente y/o el entorno. Pero además los videojuegos combinan constantemente las acciones intransitivas con las transitivas. En el primer caso, el movimiento del agente o el uso de ciertas propiedades finitas -el armamento, los poderes especiales- no revierten en sí mismas en el entorno, mientras que en el caso de las acciones transitivas esto sí sucede. No obstante, el diseño ludoficcional de los juegos tiende a las acciones híbridas: disparar a un enemigo supone una acción intransitiva -perdemos munición- y a la vez transitiva -el enemigo muere-. Y es en la transitividad donde se produce la asimetría -y la potencialidad lúdica- entre el personaje jugador y los particulares ficcionales. Mientras que el héroe tiene la capacidad para actuar de maneras distintas en el entorno -por ejemplo, mediante un amplio repertorio de armas y ataques- los enemigos tienen una restricción notable en cuanto al número de acciones disponibles. Por ello, la asimetría de acciones entre agentes no solo define ficcionalmente quién es el

héroe y quién es el enemigo sino que además también colabora en el incremento de dificultad de los mundos ludoficcionales. Cuanto menor es la asimetría entre agentes -ataques similares en cuanto a potencia y daño, cantidad de vida y resistencia de las armaduras- mayor es el reto planteado. De este modo, los juegos con dificultad progresiva tienden a mostrar una gran asimetría entre agentes a lo largo del tránsito ficcional hasta mostrar un *final boss*, un enemigo particularmente simétrico que pone en apuros al agente ficcional principal. En cambio, ciertos juegos particularmente difíciles -denominados popularmente como juegos *hardcore*- reducen al máximo las asimetrías incluso ante enemigos corrientes como sucede, por ejemplo, con *Dark Souls* (From Software, 2011), o dejan indefenso al personaje jugador ante fuerzas sobrenaturales superiores a él, como en *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010).

Otra forma de percibir las acciones en relación a los mundos posibles es por su impacto en los elementos ludoficcionales presentes y futuros. De este modo, las acciones pueden tender a la destrucción, la destrucción-creación o la construcción de distintos objetos o propiedades.

En el caso de la acción como generadora de destrucción se produce un empobrecimiento del marco de la ficción al favorecer la reducción de sus elementos propios. Este tipo de juegos, que pueden identificarse originariamente con los arcades y, posteriormente, con los *blockbusters* del género *First Person Shooter* (FPS), buscan la experiencia de juego adrenalítica fundamentada en la erradicación de enemigos y parte de la escena de juego. Una evolución de esta lógica puede verse en las acciones del tipo destrucción-creación por las que la eliminación de ciertos elementos ficcionales proporciona otros nuevos, ya sean objetos o ciertas

propiedades. Así, en juegos de rol como *Diablo 3* (Blizzard, 2012), destruir barriles o mobiliario pueden conllevar la obtención de objetos -armas, monedas- o la alteración de las propiedades de los agentes -recuperación de vida, incremento de la experiencia-.

En cambio, la acción-construcción fundamenta la experiencia de juego de los mundos ludoficcionales desde una perspectiva distinta. Aquí el *gameplay* se orienta a la cooperación de distintos elementos para la obtención de otros y a la minimización de la destrucción. Juegos como *Los Sims* lo aplican de manera central, mientras que algunos juegos online relevantes como *World of Warcraft* lo introducen de manera complementaria y opcional mediante la habilidad de creación de objetos o *crafting*.

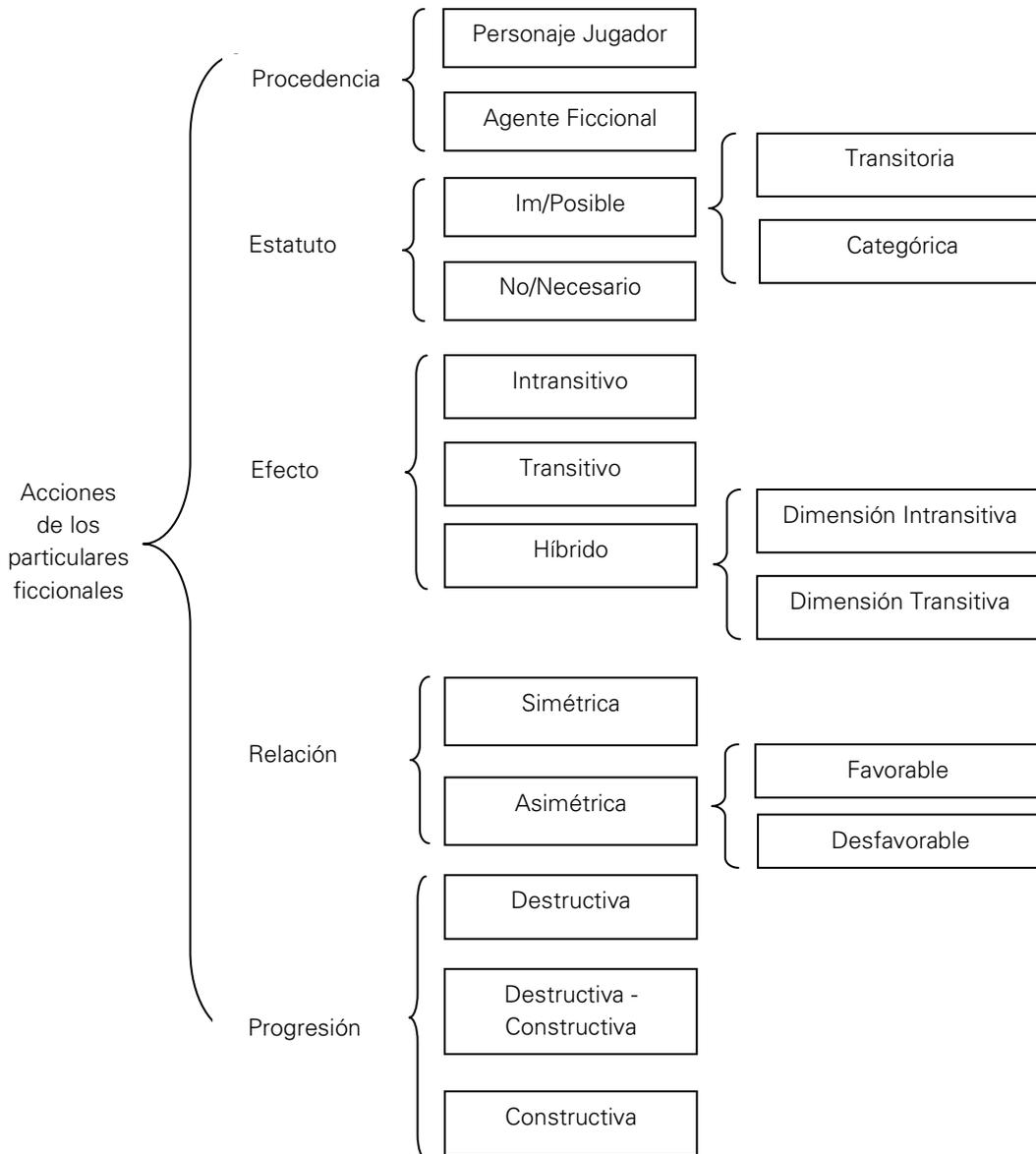
La Figura 5.5. muestra, de manera esquemática, las propiedades de cada una de las acciones que pueden adscribirse tanto al personaje jugador como al resto de los particulares ficcionales.

Todas estas macroacciones suelen asociarse con dos orientaciones superiores e inclusivas: la intención y la motivación. La acción disponible para el usuario “disparar una flecha al orco” se asocia por lo general a la intención “matar al orco” que, a su vez, participa de un complejo motivacional que podría ser, por ejemplo, “obtener el tesoro que custodia el orco y que se encuentra al final de la gruta”.

En el caso de la intención, el jugador debe percibir claramente cuál es el objetivo a corto plazo del conjunto de acciones que tiene disponible y, además, debe poder valorar las ventajas e inconvenientes de la ejecución de dicha intención. Tener la intención de matar a un dragón de nivel 60 mediante distintas armas y hechizos no puede valorarse del mismo modo con un personaje de nivel 59 que con uno de nivel 10. Pero además hay que tener en cuenta la intención ajena, es decir, la atribuible a los enemigos -mediante las

estrategias y la forma de ejecutarlas- y a los personajes no jugadores -su colaboración u oposición a ciertas actitudes del personaje jugador-, pero también a los hechos sin intención. En este último caso, la cuestión de los sucesos naturales y los accidentes es clave.

Figura 5.5. Propiedades de las acciones



Fuente: elaboración propia

Los sucesos naturales -las acciones sin intención- generan una sensación de indefensión en los videojuegos, una suerte de azar que arrebató al jugador la planificación de sus acciones. Los desastres naturales presentes en *Sim City* -terremotos, incendios, huracanes- pueden arruinar con facilidad la cuidada planificación de la metrópolis, mientras que la presencia de un esqueleto con capucha negra y guadaña en *Theme Hospital* personifica -no sin gran comicidad- lo inevitable de la muerte al gestionar un centro de salud desbordado de enfermos. Incluso el suceso natural fundamental para todo ser, el nacimiento, también ha sido representado en el videojuego *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008): Al iniciar la partida asistimos al nacimiento de nuestro agente desde su punto de vista subjetivo.

Por otro lado, el accidente como suceso no intencional no es tan habitual. La muerte en los videojuegos es mayoritariamente intencional -un enemigo quiere matarnos- aunque si cabe la posibilidad de morir por torpeza o descontrol en las acciones realizadas cayendo por un precipicio o siendo atropellado por algún vehículo. Pero independientemente de la muerte como suceso intencional o no intencional, los videojuegos han previsto desde hace tiempo que la compleja iteración de acciones conlleva, en sí misma, un gran número de fracasos. La muerte del personaje o el fallo en el balance del juego es algo muy habitual en el tránsito entre mundos, por lo que la mayor parte de juegos disponen de un sistema de guardado que permite la conservación y posterior restauración del término indexical en una partida dada para “seguir intentándolo”.

Pero sin duda, el principal motor en la toma de decisiones se encuentra en la conformación de la motivación²⁵. Uno de los principales mecanismos para establecerla es, desde el *gameplay*, mediante el objetivo principal del juego, si bien ello no impide que el jugador pueda asumir motivaciones distintas ante el mismo reto -por ejemplo, podemos disfrutar de *Angry Birds* (Rovio Mobile, 2009) sin que nos importe la motivación de los pájaros suicidas simplemente estableciendo nuestras propias motivaciones-. Este carácter explícito de la motivación del jugador busca dotar de sentido a la propia experiencia de juego. Así, la atribución de acciones y mundos posibles se debe a un impulso iniciático que se concreta en una idea como salvar a la princesa, liberar a un compañero o evitar la destrucción del planeta, pero que en muchas ocasiones reside más en la conducta del héroe que en la del jugador. Por ello, si bien los mundos ludoficcionales siempre aluden a un sistema de motivaciones diegéticas estas no tienen por qué compartirse con el jugador. Ante el mismo juego, un jugador puede sumarse a la causa del héroe diciendo “Voy a jugar esta partida para matar al dragón” mientras que otro puede asumir una motivación totalmente distinta como “Voy a jugar esta partida para subir mi héroe al siguiente nivel”. De hecho, las emociones representan una poderosa -y escasamente estudiada- fuente de motivaciones para todo jugador (Dolezel, 1999; Cuadrado, 2012). Cada juego busca enfatizar una o varias, en ocasiones de manera complementaria, como la acción y el miedo en el *survival horror*, o la velocidad y la agresividad en ciertos juegos de conducción, y

25 Debe diferenciarse del motivo, visto anteriormente con Tomashevski (2004), en tanto que este obedece a una acción concreta, mientras que la motivación engloba varias de ellas y deviene un fenómeno sistémico.

tienden a entenderse desde una lógica ficcional y/o lúdica. De este modo, en muchas ocasiones las motivaciones diegético-ficcionales se relacionan con todo un conjunto de sensaciones físicas derivadas, por ejemplo, de los sistemas de control hápticos y los principales mecanismos de acceso al mundo de ficción presentes en juegos como *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) o *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010).

En cambio, los enemigos no acostumbran a exteriorizar la motivación, sino que se definen por sus propias acciones. En los juegos con mundos de ficción más desarrollados, los enemigos más carismáticos hacen lo que hacen por uno o varios motivos, mientras que los agentes más planos se limitan a realizar acciones. Esto no quiere decir que no tengan motivación, sino simplemente que no se manifiesta.

Por todo ello, la acción -junto con la intención y la motivación- supone no solo una mera posibilidad sino la principal forma de tránsito entre distintos mundos estáticos y prediseñados y, por ende, la esencia de todo videojuego. No obstante, el jugador no está solo en esta tarea, entre otros motivos porque su condición de existente extradiegético no le permite entrar físicamente en el mundo de la ficción ludoficcional. Para ello siempre necesitará un agente mediador, un particular ficcional que jugará un papel clave tanto en la elección de los mundos posibles como en la conformación de las emociones dramáticas.

En el siguiente epígrafe veremos más en detalle los personajes y sus motivaciones, pero por ahora resulta adecuado enmarcarlos en la parte final del proceso de juego de un mundo posible. Como dijimos anteriormente, los mundos proponen uno o varios objetivos, una forma de resolverlos y una evaluación final de resul-

tados que puede conceder, o negar, el acceso a posteriores mundos. Si la intención y la motivación fundamentan de manera ficcional el objetivo y la forma de conseguirlo, las acciones lo explicitan de manera lúdica. En todo este proceso, el jugador se relaciona con distintos agentes para, finalmente, obtener el llamado balance de juego²⁶ (Cuadrado, 2012), la evaluación del rendimiento del héroe a lo largo de ese mundo.

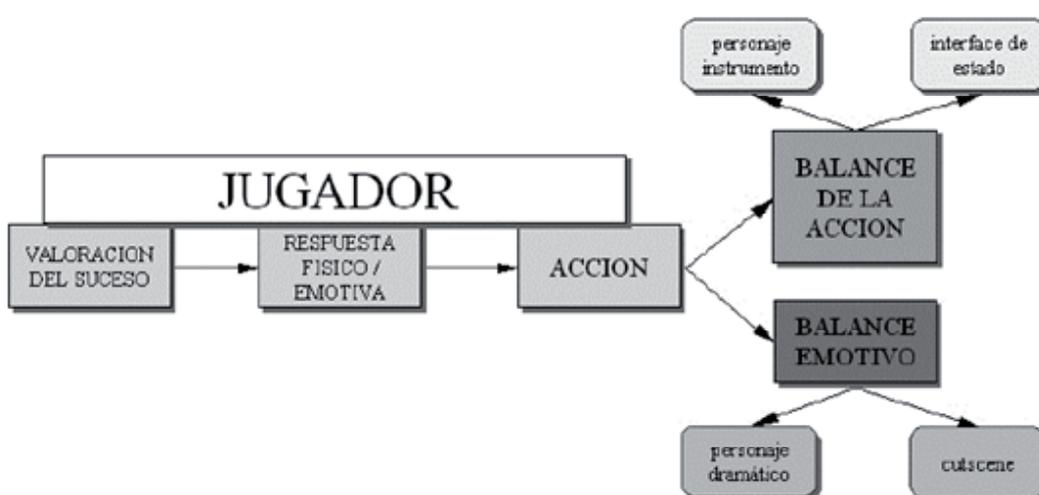
Los balances de juego dotan de sentido a toda la estructura del mundo al que pertenecen al alcanzar el resultado final, si bien su evaluación puede depender del cumplimiento de condiciones previas, como el finalizar un nivel en un periodo de tiempo dado, que si no se consiguen, niegan directamente su cálculo. El balance de juego también está dotado de una doble dimensión ludoficcional (Figura 5.6).

El balance de la acción -entendida aquí como agrupación de acciones necesarias para el cumplimiento de los objetivos del mundo y no como una acción aislada- proporciona un recuento matemático, una evaluación empírica del rendimiento de un agente instrumentalizado: se suman los puntos obtenidos, se transforman en vidas o subidas de nivel de los particulares ficcionales o se accede a la escala comparativa del *High Score*, por poner varios ejemplos. Pero el recuento no acaba en lo cuantitativo sino que en muchas ocasiones el cierre de mundo también conlleva la eclosión del drama. Así, el balance de la acción se torna balance dramático y tiende a instrumentalizarse mediante escenas *ingame* o *cutscenes*, lo que aquí hemos denominado previamente Mundos Posibles Narrativos. Este tipo de balance es particularmente rele-

26 No debe confundirse este concepto con el balance de juego en el *game design* que “consiste en la cualidad de equilibrio/desequilibrio en el diseño del juego respecto al valor de las diferentes actividades y componentes del mismo”(Pérez Latorre, 2010, p.167)

vante en juegos con un contenido ficcional complejo, como es el caso de los juegos de rol y las aventuras gráficas, ya que permite, por un lado, la plasmación audiovisual de los efectos de las acciones del jugador en el entorno y, por otro, facilita la transición y el reconocimiento inter-mundos.

Figura 5.6. Acción y Balance de juego



Fuente: Cuadrado, 2012

Como se ha dicho, las acciones son el motor principal para el impulso del juego, pero estas acciones no se limitan al jugador y a sus motivaciones, sino que también son ejecutadas por otros particulares ficcionales relevantes. En los dos siguientes epígrafes estableceremos, en primer lugar, qué tipos de agentes existen y cómo se relacionan entre ellos y, en segundo lugar, qué papel juegan los submundos mentales de dichos personajes en la elección de alternativas y la eclosión del drama en los mundos ludoficcionales más evolucionados que existen a día de hoy.

5.4.2. El particular ficcional en los videojuegos: las relaciones del personaje jugador y los agentes ficcionales en el marco de las constelaciones de juego

Una de las carencias principales de los personajes es su escaso estudio en el ámbito de la teoría de la ficción. Tanto la Narratología como la Semiótica vieron en los trabajos de Propp (1928) y Greimas (1966) un acomodo práctico al simplificar estos entes a meros colaboradores del relato: los personajes cumplen una función, un papel como actante en un relato concreto, y nada más. En cambio, como aquí estamos exponiendo, una perspectiva Semántica de los Mundos Posibles “presenta a los personajes como personas para y en la acción” (Dolezel, 1999, p.89), dotándolos de una nueva complejidad que permite vislumbrar un conjunto de motivaciones e intenciones que sustentan su papel en la ficción.

Por otro lado, el estudio del personaje en los videojuegos se ha configurado, principalmente, desde la perspectiva industrial con una fuerte herencia estética y narrativa del cine norteamericano (Adams y Rollings, 2006; Sheldon, 2004), mientras que desde la academia algunos estudios recientes han intentado destacar el papel del personaje desde la psicología social (Isbister, 2006), el estudio de la personalidad (Lankoski, 2010) o su relación a nivel performativo con el usuario (Fernández Vara, 2009). Ahora bien, ¿qué entendemos por personaje en los videojuegos?

Para Alfonso Cuadrado los personajes pueden dividirse en

avatares²⁷, sujetos cuya configuración física, atributos y control recaen en el usuario, agentes virtuales, personajes emulados por el sistema, y dobles virtuales, entes que obtienen sus atributos de un doble sintético. Esta división ya nos puede dar una primera jerarquía entre sujetos dominados por el usuario o por el sistema, es decir, una división entre acciones controladas por el campo “Jugador-Diégesis” y “Sistema-Diégesis”, que nosotros denominaremos, respectivamente, como “personaje jugador” -en adelante, PJ- y “Agentes Ficcionales” -en adelante, AAF-.

Es importante destacar que, en nuestro modelo ludoficcional, el personaje jugador no es una simple opción de diseño, sino una necesidad estructural básica. Así, si el tránsito entre mundos establece obligatoriamente un término indexical -¿cuál es el mundo actual de juego?- entonces es evidente que necesitamos un anclaje ficcional que lo determine. Del mismo modo, negar la existencia del PJ equivaldría a negar la mediación entre un mundo diegético y un mundo real o, lo que es lo mismo, afirmar que es el jugador mismo quien accede a la diegésis.

Por ello, consideramos el PJ como mediador imprescindible en el campo “Jugador-Diégesis” pero cuya implantación no tiene por qué ser igual en todos los videojuegos. De hecho, los géneros han conseguido establecer con el tiempo formas arquetípicas de aparición del personaje, siendo las más habituales el personaje en grado 0, el personaje-retrato y el personaje autónomo.

El personaje en grado 0 constituye la mínima expresión de este ente, su transparencia en cuanto a la dimensión ficcional y lúdica.

²⁷ Existe una cierta crítica al término “avatar” por la conexión entre el usuario y la personificación (embodiment) que parece evocar. Este debate puede verse más extensamente en Fernández Vara, 2009, p. 202 y ss.

Su actuación en la diégesis está establecida “en puente” entre entorno y jugador, y sus principales motivaciones son, por lo general, desconocidas e irrelevantes. Esta forma de PJ aparece en varios arcades y juegos de puzzle como *Tetris* o el más actual *Angry Birds*: no sabemos por qué el personaje quiere resolver líneas o disparar pájaros pero, por otro lado, la propia configuración lúdica de este tipo de mundo ni lo exige ni lo necesita para funcionar.

El personaje-retrato es una evolución del grado 0 con la intención de dotar de mayor contenido ficcional a una propuesta lúdica determinada. Así sucede, por ejemplo, con las muecas de dolor que muestra el retrato del jugador en *Doom*. En cambio, algunos otros juegos han asociado a dicho marco unas propiedades particulares, tales como poderes especiales según el PJ elegido. Por ejemplo, en el juego de cartas *Bang!* (Spinvector, 2011) la elección del PJ determina no solo un marco de ficción -jugamos con un fugitivo, o una peligrosa ladrona- sino también un conjunto de ventajas e inconvenientes asociadas al mismo. En esta tipología de personajes pueden mostrarse algunas motivaciones, aunque por lo general bastante simples.

En cambio, el personaje autónomo ya ha conseguido dotarse de una personalidad propia y compleja que lo prefigura como un héroe clásico que manifiesta sus dudas, miedos y objetivos. Las acciones disponibles encuentran un fuerte anclaje en relación a las intenciones y motivaciones explicitadas en su diseño. Es el caso de algunos de los grandes personajes del *star system* como Guybrush Threepwood, Jack Sheppard o Kratos.

Independientemente del tipo de PJ presente en un videojuego, su mera existencia ya configura, a su alrededor, un mundo de ficción. En algunos casos extremos, la creación del mundo se limi-

ta a ese mismo PJ, convirtiéndose así en mundos unipersonales puros. Se trata de propuestas o muy focalizadas en el juego individual como el puzzle o el pasatiempo ocasional - el buscaminas o el solitario- o bien de claro corte evocativo y trascendental. En este último caso, *Dear Esther* (Thechineseroom, 2012) es una obra paradigmática y única. Aquí el PJ no tiene elecciones ni se encuentra con ningún otro AAF con el que establecer relaciones. El PJ se limita a pasear, admirar los escenarios y recuperar una historia fragmentada a lo largo de una isla desconocida. Del mismo modo que en *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe, 1719), *Dear Esther* propone un viaje de contemplación antes que de acción y por ello varios críticos le han negado el carácter de juego.

Los mundos multipersonales proponen precisamente una configuración alrededor del PJ totalmente distinta. En este caso el jugador o bien se enfrenta a hordas de enemigos -como en los FPS- o bien se ubica en un universo dotado de AAF con distintos grados de relevancia: agentes-retrato que no intervienen en el juego -el público en un partido de fútbol de *Fifa 13* (EA Canadá, 2012), los espectadores en las luchas de *Street Fighter X Tekken* (Capcom, 2012)-, agentes autónomos con algún tipo de función específica -los peatones en *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2008) cuya única misión es defenderse si son atacados- o personajes secundarios con un impacto notable en el tránsito entre mundos.

El tejido de relaciones entre el PJ y los distintos AAF -alianza/oposición, simetría/asimetría, entre otras- configura la denominada constelación de particulares ficcionales, el armazón diegético básico por el que el jugador deberá navegar si quiere superar la propuesta ludoficcional del juego. Algunas de estas constelaciones fomentan una relación más física que dialéctica,

generado una conflictividad esencial para entender los juegos de lucha y plataformas, mientras que otras son más propicias a equilibrar ambas perspectivas, como sucede en las aventuras gráficas y parte de los juegos de rol. En ocasiones, la constelación permite acciones transitivas que dejan en manos del usuario la resolución de parte de los conflictos planteados entre el PJ y los AAFF. De este modo, en la saga *Mass Effect* es habitual que en determinados momentos el usuario pueda escoger una reacción del PJ basada en la agresividad o la comprensión. La elección de una de ellas determinará tanto la construcción del PJ como el futuro tejido de la constelación con otros AAFF.

Con el establecimiento de la banda ancha de Internet y los juegos *online* las constelaciones han incorporado paulatinamente personajes de otros jugadores reales al acervo de AAFF. De este modo, nuestras relaciones diegéticas ya no solo se limitan al contexto de un mundo, sino que han trascendido al mundo real en forma de *guilds*, agrupaciones de jugadores que planifican sus futuras actuaciones conjuntas en los mundos de ficción *online*. Este tipo de relaciones digitales han impulsado otras formas de juego, en particular con la eclosión de las redes sociales como modelo *ad hoc* de constelación de juego. Si tradicionalmente la asimetría de la acción transitiva fomentaba un modelo de poder represor -por ejemplo, eliminar la raza enemiga en *StarCraft*- la llegada de un público distinto -generalmente femenino- ha configurado mundos donde la noción de juego como poder no se configura en la competencia entre PJs sino en la cooperación entre ellos para un objetivo común. Posiblemente, el mejor ejemplo de ello sea *Farmville* (Zynga, 2009), el famosísimo juego de creación y gestión de granjas alojado en Facebook. En este juego, la constelación de PJs

está formada por los propios usuarios de la red social, contactos que no pretenden competir entre ellos sino colaborar para mejorar las granjas y los cultivos disponibles.

Por todo ello, el juego *online* con jugadores “reales” se configura desde las relaciones de la constelación y la percepción del tipo de poder en juego. Las acciones y las motivaciones de cada uno de sus miembros orientan las elecciones de los demás y generan, no en pocas ocasiones, conflictos en la forma de cumplir los objetivos. Pero ¿qué sucede con las constelaciones más tradicionales formadas por AAF? ¿Qué papel juegan las motivaciones de dichos entes en la elección de alternativas disponibles para el PJ? En el siguiente epígrafe responderemos a estas preguntas con tal de comprobar cómo los mundos psicológicos y las estrategias de juego tienen un papel clave para las dos formas de resolver un reto: el balance de la acción y el balance emotivo.

5.4.3. Los submundos como motivos de evolución del sistema ludoficcional y el balance de juego

La experiencia de juego de la mayor parte de propuestas contemporáneas aglutina en un mismo mundo ludoficcional unas constelaciones de particulares ficcionales que se dividen, como ya se ha dicho, por la disponibilidad de las acciones. Si el control de las mismas es ejercida por un usuario extradiegético el particular ficcional se denomina personaje jugador, mientras que si el control es ejercido por el sistema entonces los clasificamos como agentes ficcionales. Independientemente de las motivaciones par-

ticulares del jugador, los AAFF de los juegos más relevantes, ya sean de factura indie -como *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen y Florian Himsl, 2011) o *Bastion* (Supergiant Games, 2011)- o más comerciales -por ejemplo, *Uncharted 3 Drake's Deception* (Naughty Dog, 2011) o *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011)- despliegan unos sistemas motivacionales que determinan no solo su personalidad -su "caracterización"- sino también el tipo de relaciones posibles con el personaje jugador y el haz de acciones en cada uno de los mundos del entramado ludoficcional.

Albadalejo (1998), consciente de la relevancia de las motivaciones de los personajes en la ficción, expone la existencia de mundos individuales de tipo motivacional (Mi) exclusivos para cada personaje que, a su vez, se subdividen en secciones o submundos (SM), según dos criterios principales. El primero de ellos establece la existencia de, como mínimo, tantos mundos individuales (Mi) como personajes conformen la estructura de conjunto referencial -lo que nosotros denominamos, para el estudio de los videojuegos, mundos ludoficcionales-, representándose así:

$$M\text{-}E\text{CR} := : \langle Mi1, Mi2, Mi3, \dots, Min \rangle$$

En la que "el mundo de la estructura de conjunto referencial (M-ECR) se reescribe (:=:) como el conjunto ordenado (<...>) que forman los mundos de individuo (Mi) 1, 2, 3, n." (p.71).

El segundo criterio establece que cada uno de estos mundos de los individuos ficcionales (Mi) puede ser dividido, a su vez, en submundos según las acciones y experiencias que experimenten los titulares de dichos mundos (Mi). Este planteamiento conlleva la

siguiente fórmula -y que debe entenderse siguiendo la estructura simbólica descrita anteriormente-:

Mi : = : < *SM real efectivo*, *SM conocido*, *SM temido*, *SM fingido*, ..., *SMn*>

La parcelación en submundos (SM) conlleva la aparición de las estructuras psicológicas y de conocimiento de los personajes de ficción. A través de estos submundos se conocen tantos los hechos reales en virtud del submundo real efectivo -por ejemplo, el personaje titular del *Mi* pertinente existe, aquellos con los que interactúa también existen...-, como aquellos centrados en el conocimiento -submundo conocido por el que podría existir, por ejemplo, un personaje en el submundo real efectivo que no tenga aparición aquí por desconocimiento- o en los sentimientos y estados mentales -submundos fingidos, imaginados, temidos, soñados, amados, deseados...- (p. 72).

Como puede apreciarse, el análisis de los mundos individuales (*Mi*) y sus submundos (SM) tiene gran potencialidad a la hora de describir cómo son, qué hacen y por qué hacen lo que hacen los personajes de la ficción. Su flexibilidad permite tanto el análisis de aquellos mundos y submundos esenciales para la eclosión del drama -el inevitable choque entre submundos deseados de dos amigos en relación a la misma mujer, el submundo del fingimiento y el engaño tan determinante en la tragedia griega-, como aquellos otros más secundarios que permiten enriquecer el conocimiento de la génesis y desarrollo de los personajes a lo largo del tránsito ficcional.

Ahora bien, ¿qué aplicación tiene esta metodología al ámbito del videojuego? Superada la fase inicial del llamado “juego abs-

tracto” (Wolf, 2003; Huhtamo, 2005; Planells de la Maza, 2011) los videojuegos empezaron a elaborar AAFF complejos para determinar el juego del personaje jugador. Las motivaciones que se manifiestan en los mundos individuales y submundos de estos agentes sirven, por ejemplo, para sustentar ficcionalmente las misiones secundarias -¿por qué debo cumplir con los objetivos de esta misión?-, para establecer amistades, rivalidades, traiciones y reconciliaciones y, finalmente, para dotar de fuerza ético-dramática a las elecciones de un jugador. Este último caso se ha expuesto anteriormente en relación a la saga *Mass Effect*, pero se trata de una estrategia cada vez más utilizada en los videojuegos ya que la empatía con las motivaciones de ciertos personajes convierte acciones relativamente simples como eliminar a un agente ficcional en el traumático asesinato de un amigo y compañero de aventuras. Del mismo modo, las relaciones amorosas presentes en *Dragon Age*, la muerte de Aeris a manos de Sefirot en *Final Fantasy VII* (Square, 1997) o las salidas de tono de Duke Nukem al exterminar alienígenas (*Duke Nukem 3D*, 3D Realms, 1996) suponen tanto un registro de acciones asociado a la motivación y personalidad de los agentes como un pilar básico para el tono y estilo del mundo ludoficcional.

5.4.4. La cuestión del espacio, el punto de vista y la temporalidad

Nuestra perspectiva ludoficcional establece la acción como eje central de la relación entre los particulares ficcionales y la progresión en el entramado de los mundos posibles estáticos. Pero

esta acción se enmarca, igualmente, en unas propiedades estructurales importantes como son el espacio, el punto de vista y la temporalidad.

5.4.4.1. La integración de espacio y punto de vista

El estudio del espacio en el videojuego se ha realizado mediante distintas tipologías (Pérez, 2010 y 2012; Fernández Vara, 2009, p. 161 y ss; Nitsche, 2009; Egenfeldt et al., 2008, p. 97 y ss) pero la más útil para nuestro trabajo es aquella que relaciona el punto de vista con el mundo de ficción jugable. Esta perspectiva relacional asume un factor cultural tan importante como la evolución del juego a lo largo de los años y su impacto en los géneros y convierte en inseparables los mundos físicos y la forma que tenemos de percibirlos.

En este sentido, investigaciones recientes han constatado cómo la evolución de la ficcionalidad de los videojuegos ha seguido “un camino muy similar al realizado desde el llamado cine primitivo hasta el modelo de representación institucional” (Cuadrado, 2010, p.97), en particular con la conformación de distintos espacios y puntos de vista. Las distintas necesidades en cuanto a la configuración de mundos ficcionales más complejos motivaron el paso de mundos sintéticos sencillos, basados en el paradigma del tablero de juego y el teatro, a vastos espacios constituidos por el montaje cinematográfico o el viaje virtual, pasando por particularidades como la multivisión deportiva o el HUD (pp.100-105). Veamos cada uno de ellos en detalle.

El paradigma del tablero de juego, el más arcaico de todos, fomentó una perspectiva cenital con el movimiento en los ejes

vertical y horizontal, un espacio único sin “fuera de campo” sin sucesión de niveles (pp.100-101), una iluminación homogénea y una extrema frontalidad determinada por la dependencia autárquica del mundo de ficción (Planells, 2011, p. 57). Este paradigma evolucionó en dos sentidos. En primer lugar, con la búsqueda de la tridimensionalidad de la escena mediante la perspectiva isométrica, a semejanza de lo que ya se había producido en el siglo XIX con los libros infantiles *pop up*, y, en segundo lugar, mediante el *scroll* - desplazamiento- lateral y vertical de todo el escenario como modelo de ampliación de mundo jugable (Cuadrado, 2010, 100-101). En cambio, con la escena teatral, el espacio ya aparece fragmentado en distintos niveles que toman en consideración los *raccords* asociados a un punto de vista lateral y a un personaje con movimiento horizontal. Es el caso de *Prince of Persia* (Broderbund Software, Inc., 1990), las aventuras gráficas o las videoaventuras que llegaron con el *cdrom* y las tecnologías que admitían contenidos cinematográficos en los juegos (pp.101-102).

Existen dos paradigmas asociados más a una tipología de género que a una forma de construir el espacio y el punto de vista: la multivisión deportiva y el HUD (Head-Up Display). La multivisión deportiva parte del modelo de la retransmisión televisiva de los eventos deportivos, en particular el fútbol y el baloncesto. La posibilidad de jugar con un equipo en un terreno de juego conlleva, por un lado, el nacimiento del punto de vista en tercera persona y, por otro, la posibilidad de alternar distintas perspectivas según la cámara que seleccionemos. Así, el jugador deviene realizador de sus propias partidas. En cambio, el modelo HUD, un interfaz transparente que muestra información, convierte la pantalla en una cámara única que nace de la aviación militar y que instaura el

conocido punto de vista en primera persona por el que vemos el espacio “a través de los ojos” del personaje jugador, determinando así un conjunto de contenidos fuera de campo. Este modelo de ha sido muy exitoso en los *first person shooter* (pp.102-103).

Finalmente, los paradigmas más utilizados por los juegos ficcionalmente más complejos han sido, a día de hoy, los del montaje cinematográfico y el viaje virtual (pp. 103-105).

La influencia del cine en el videojuego es innegable, tanto a nivel de diseño de personajes y espacios como en cuanto a sonido y perspectivas. No obstante, el impacto del discurso narrativo fílmico siempre ha sido conflictivo, en especial tras la llegada de la tecnología que permitía hacer juegos con un gran despliegue de medios con actores reales y escenas grabadas como en el caso de *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995) y que fueron un fracaso por su falta de jugabilidad. No obstante, algunos juegos actuales como *Fahrenheit* o *Heavy Rain* han demostrado que el montaje cinematográfico puede aunar de manera convincente la mostración de un espacio ficcional y el despliegue de distintas posibilidades de juego. Así, la multipantalla, la alternancia de escenas o el cambio del punto de vista, junto con una sofisticada banda sonora y un hiperrealismo fotográfico, permite una fructífera colaboración entre el tradicional arte fílmico y las nuevas formas ludoficcionales del videojuego.

El último paradigma, el del viaje virtual, permite a un jugador moverse libremente por un espacio tridimensional. Resulta interesante comprobar cómo el viaje virtual no solo tiene como referente inmediato el sueño de la Realidad Virtual, sino especialmente la modernización de los Cinematours o Hales Tours, recreaciones de viajes exóticos en una pantalla de cine “que consistían en ofre-

cer no tanto una narración dramática o un gag cómico sino en una experiencia temporal” (Cuadrado, 2010, p.104). Esta forma de juego, muy popular en la actualidad, es extensamente utilizada en los *sandbox* -juegos de mundo abierto que permiten una exploración muy amplia del espacio- y se utiliza por lo general con un punto vista de cámara libre que sigue al personaje en tercera persona.

5.4.4.2. La temporalidad

El primer estudio completo sobre la temporalidad en los videojuegos fue realizado por el ludólogo Jesper Juul (2001) tal y como ya hemos visto en el debate entre los ludólogos y los narratólogos. En *Half Real*, su obra más reciente, Juul redefine sus conceptos y aprecia dos tiempos principales: *Play Time* y *Fictional Time* (2005, pp. 141-156).

El *Play Time* determina el tiempo que un jugador está experimentando el juego, es decir, el tiempo real efectivo, mientras que el *Fictional Time* se corresponde con la temporalidad del mundo de ficción. En los juegos en tiempo real como *Bioshock* (Irrational Games, 2007) o *Battlefield 3* (EA Digital Illusions CE, 2011) se produce una “proyección” (*projection*) 1:1: hay sincronía entre el “ahora” del jugador y el “ahora” del personaje jugador. En cambio, en los juegos deportivos y en aquellos que permiten la modificación de la velocidad del tiempo la relación 1:1 se discute. Por ejemplo, en *Fifa 13* cada 3 minutos de *Play Time* se corresponde con 45 minutos de *Fictional Time*, mientras que en el satírico gestor de estudios de cine *The Movies* (LionHead Studios, 2005) se puede

acelerar el *Fictional Time* hasta en 3 velocidades. Existen también otros fenómenos que alteran esta proyección 1:1 como la pausa del *Play Time* mientras el juego carga datos o la indefinición que se produce cuando el jugador pasa de un nivel a otro.

Las *cutscenes* que han ido imponiéndose en los actuales videojuegos son vistas por Juul como una desconexión entre el *Play Time* y el *Fictional Time* a favor de una concepción distinta del paso del tiempo que no puede alterar los estados del juego. Para nosotros, esta temporalidad de los Mundos Posibles Narrativos no desconecta ambas temporalidades sino que niega de manera transitoria la capacidad del jugador para intervenir en los hechos a favor de un relato coherente y, además, sí puede modificar estados del mundo ludoficcional. Algunos de estos mundos suelen modificar los existentes -por ejemplo, un aliado muere en la *cutscene* y en el siguiente mundo ya no está disponible- o los espacios -la transición entre mundos- sin intervención posible del jugador.

En su tesis doctoral, Clara Fernández Vara ha comparado esta propuesta de Juul con el estudio de Zagal y Mateas (2007), y ha constatado cómo el *Play Time* de Juul es entendido como *Real-World Time* para abarcar no solo el tiempo de juego efectivo, sino también los días y años en los que se produce dicha actividad y que puede ser igualmente relevante para ciertos juegos que celebran de manera sincrónica con nuestro mundo festividades como la Navidad (2009, pp. 267-271).

Por todo ello, y desde nuestra perspectiva, la temporalidad de los mundos ludoficcionales puede entenderse por la intersección de las distintas propuestas y que se concretan en el tiempo del mundo real -el tiempo del jugador o *Real-World Time*-, el tiempo del mundo posible -el desarrollo interno de cada constructo fic-

cional y que se asimila al *Fictional Time* - y el tiempo de los Mundos Posibles Narrativos -la temporalidad peculiar de cada *cutscene* o diálogo, según corresponda-. Además, en relación al tiempo del mundo posible es importante destacar, como veremos más adelante, que la existencia de narradores intradieгéticos puede alterar la temporalidad del mundo al establecer analepsis (*flashbacks*) o prolepsis (*flashforwards*).

El siguiente epígrafe ejemplifica la utilidad de los mundos individuales y los submundos de los particulares ficcionales para estudiar las cuestiones de género y su verdadero impacto en la experiencia de juego. En este caso, la construcción de la mujer en el juego de rol *Dragon Age: Origins* no puede limitarse a una mera representación sexualizada, sino que debe estudiarse al detalle qué motivaciones tienen estos agentes ficcionales y qué relaciones establecen con el personaje jugador en la constelación pertinente.

5.4.5. Ejemplo II. El caso de *Dragon Age: Origins*. Morrigan y Leliana, las dos caras de la misma moneda²⁸

Dragon Age: Origins (Bioware, 2009) es el sucesor ad hoc del famoso *Baldur's Gate* (Bioware, 1998) y sus expansiones. Se trata de un juego de rol que propone al jugador un mundo de ficción medieval al borde del caos. Las tierras de Ferelden se han visto

²⁸ Los epígrafes 5.4.3 y 5.4.5 fueron publicados, en una versión más reducida, en la comunicación siguiente: Planells de la Maza, Antonio José (2011). La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intensional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción. *Congreso AE-IC Tarragona 2012*, 18-20 Enero.

devastadas por la Ruina, una horda de engendros tenebrosos liderados por un temible archidemonio. La aparición de la Ruina cada cierto tiempo llevó a enanos, elfos y humanos a crear los Guardas Grises, una hermandad de poderosos guerreros destinados a hacerle frente, compuesta por soldados y magos de todos los sexos, razas y clases sociales. Con el tiempo, las razas lucharon entre ellas, y la hermandad se debilitó hasta su práctica extinción. El jugador deberá asumir el rol de uno de los últimos Guardas Grises en los albores de la próxima Ruina.

Dragon Age se inscribe en el género de los videojuegos de rol en el que el jugador puede personalizar, hasta cierto punto, el personaje principal. De este modo, en el diseño avatar del protagonista puede escogerse el aspecto, sexo -hombre o mujer-, raza -enano, humano o elfo-, clase -guerrero, pícaro o mago- y estamento social -plebeyo, noble, urbano-. En función de la raza, clase y estamento social elegido la aventura se iniciará desde un punto geográfico u otro, y contendrá mundos posibles distintos. Por todo ello, *Dragon Age* no propone una estructura lineal -como sucede, por ejemplo, con las aventuras gráficas- sino un mundo ludoficcional abierto con un conjunto de mundos posibles primarios a alcanzar y unos mundos posibles secundarios que proponen digresiones y aventuras paralelas.

Desde el punto de vista del estudio del género, el juego iguala hombre y mujer en su propuesta lúdica: el protagonista, independientemente de su sexo, tendrá la misma tipología de acciones -incluidas opciones de tipo homosexual-. Además, el desprecio/aprecio de los compañeros de viaje hacia el héroe/heroína principal no se ve alterado por cuestiones de género, sino por un complejo sistema por el que a mayor afinidad con el personaje, mayores posibilidades de juego -desde la amistad o el intercambio de conocimientos

secretos y nuevas habilidades hasta el romance-, mientras que la conflictividad -por ejemplo, realizar acciones contrarias a los principios éticos del acompañante- puede desembocar en el abandono del grupo o incluso el conflicto armado.

El mundo ludoficcional de *Dragon Age* se configura mediante una constelación de agentes y los mundos individuales de los personajes con los que el jugador decide interactuar e integrar en su grupo de aventuras. Resulta relevante destacar que los personajes no se integran por defecto -salvo el Guarda Gris Alistair y Morrigan, compañeros casi desde el inicio de juego-, sino que el jugador deberá decidir si opta por ellos o no. De este modo, Leliana formará parte del equipo si, tras una misión o combate, el protagonista decide aceptar su ayuda. El Perro Mabari aparecerá si fue ayudado en la batalla de Ostagar -salvo si el origen del protagonista es humano noble, en cuyo caso aparece por defecto-. Sten, Zevran y Loghain Mac Tir se unen ante la decisión de perdonarles la vida -ya sea mediando o no combate previo-, mientras que Wynne y Oghren decidirán seguir al héroe si este les apoya en una misión bélica.

De este modo, los principales desencadenantes para la existencia de los mundos individuales en el mundo ludoficcional -y por lo tanto, la aparición de posibilidades de juego, historias personales y submundos- vienen definidos por tres grandes situaciones dramáticas y una por defecto:

1. Situación por defecto. Por norma general, Alistair (MiA) y Morrigan (MiM) formarán parte del grupo automáticamente. Esto tiene sentido en tanto que conforman la constelación de agentes básica requerida para todo ulterior mundo posible primario.

2. El personaje acompañante ayuda al héroe en un conflicto previo y, tras su superación, le solicita su admisión al grupo: Leliana (MiL).
3. El personaje acompañante propone al héroe -o se incorpora a- una misión de tipo bélico. Tras superarla decide entrar a formar parte en el equipo -es decir, no solicita admisión, sino que supedita su entrada al equipo al cumplimiento de la misión-: Wynne (MiW) y Oghren (MiO).
4. El personaje acompañante salva la vida por ayuda directa del protagonista y solicita su ingreso en el grupo: Son los casos del Perro Mabari -MiPM, el héroe le cura un envenenamiento-, Sten -MiS, liberado de su jaula y de la pena de muerte-, Zevran -MiZ, tras un combate el héroe debe decidir si lo asesina o lo perdona- y de Loghain Mac Tir -MiLMT, tras un duelo el héroe debe decidir si lo asesina o lo perdona-.

Por todo ello, la estructura de mundo, en conformación con las situaciones por defecto y las situaciones posibles configuradas por mundos individuales adicionales, es:

$$MDA : = : < \square (MiA, MiM) + \diamond (MiL, MiW, MiO, MiPM, MiS, MiZ, MiLMT) >$$

En la que “El mundo ludoficcional de *Dragon Age* se reescribe (: = :) como el conjunto ordenado (<...>) que forman necesariamente (\square) los mundos individuales de Alistair y Morrigan (MiA, MiM) y, como posibilidad (\diamond), los mundos individuales de Leliana, Wynne, Oghren, el Perro Mabari, Sten, Zevran y Loghain Mac Tir (MiL, MiW, MiO, MiPM, MiS, MiZ, MiLMT)”. Como aquí se muestra, los dos mundos individuales pertenecien-

tes a mujeres -Morrigan y Leliana- se encuentran ubicados en dos posiciones distintas: La integración de Morrigan es una acción necesaria para conformar el mundo ludoficcional -sin perjuicio de que el jugador se relacione más o menos con ella-, mientras que la incorporación de Leliana es solo una acción posible. Procede ahora analizar los submundos de cada uno de estos mundos individuales para analizar qué configuración psicológica otorga el juego a los principales personajes femeninos y qué incidencia tiene en las posibilidades del juego del jugador.

Los submundos configuradores de los mundos individuales de Morrigan (MiM) y Leliana (MiL) dotan a los personajes femeninos de una psicología compleja.

Morrigan es una bruja del bosque que vive con Flemeth, su madre, en la espesura de Korcari. La estricta tutela maternal evitó que Morrigan se relacionara con otros seres humanos, si bien sus habilidades como cambiaformas -una magia prohibida que da la posibilidad de convertirse en animal- le permitieron acercarse, sin ser vista, a pequeños centros urbanos. Morrigan es un personaje pragmático, directo y seco. Desconfía del ser humano, de la religión -en especial del Círculo de Magos, institución que vela por las buenas prácticas en la magia- y, en general, de las acciones relacionadas con la bondad, la solidaridad y la generosidad. Exalta la libertad desde postulados nihilistas, y ve en el amor y el cariño peligrosas debilidades que pueden socavar la capacidad de supervivencia.

De toda la estructura de submundos pertenecientes a MiM, los más relevantes son:

1. Submundo Creído en conexión con Submundo Temido. Durante gran parte de la aventura Morrigan no entiende el ca-

rácter sobreprotector de su madre, Flemeth, en relación a los humanos. Cree que se trata, simplemente, de la protección que toda madre tendría con sus hijas teniendo en cuenta la maldad inherente del ser humano. No obstante, si el jugador consigue entablar buenas relaciones con el personaje -mediante regalos, conversaciones y acciones del juego acordes con el carácter pragmático e inhumano de Morrigan- entonces se modifica el Submundo Creído por otro constituido, esencialmente, por el temor. Morrigan descubrirá que Flemeth es en realidad una vieja abominación que necesita poseer el cuerpo de sus hijas para sobrevivir. A partir de este descubrimiento, Morrigan temerá a Flemeth y solicitará al protagonista que acabe con la abominación.

2. Submundo Fingido en conexión con Submundo Deseado. Esta conexión se manifiesta en dos momentos de la historia principal. En el primer caso, y ante el romance del jugador con Morrigan y/o Leliana, el personaje fingirá, de manera algo patética, un desinterés por el protagonista. En realidad el fingimiento no parte de un deseo amoroso -como sí puede suceder en el caso de Leliana-, sino de una cuestión de territorialidad sexual y envidia. Pero la verdadera potencialidad de esta conexión aparece al final del juego -independientemente de cómo llegue hasta allí el jugador- cuando Morrigan quiere un hijo del héroe para luego desaparecer. Finge al dar sus explicaciones: si se queda embarazada podrá salvar la vida del héroe en su combate contra el archidemonio. Y si bien es parcialmente cierto, también lo es que Morrigan desea un niño para algún fin que no resulta aclarado en ningún momento. Por lo tanto, las explicaciones de Morrigan parten de

una cierta verdad, pero el argumento de fondo -y que nunca llega a explicitarse- no es evidente. Finge con un deseo concreto: tener un hijo.

Leliana es una bardo Orlesiana, si bien sus sentimientos nacionales siempre se vincularon con Ferelden. A diferencia de Morrigan es una mujer muy religiosa, bondadosa y confiada en la naturaleza amable del ser humano. Es dulce, cariñosa, amistosa y, hasta cierto punto, algo inocente. Durante años sirvió en la Corte Real de Orlais, donde aprendió modales, canto, música y la mayor parte de las leyendas del mundo. Su carácter cándido y afable le procuraron muchas amistades, entre ellas Marjolaine, una bardo con la forjó una relación muy especial. No obstante, Marjolaine se aprovechó de su buen carácter para involucrarla en un caso de espionaje. Leliana acabó en la cárcel, a la espera de su condena, de la que consiguió huir. Considerada como una traidora, Leliana buscó consuelo en una congregación religiosa en el pueblo de Lothering.

De toda la estructura de submundos pertenecientes a MiL, los más relevantes son:

1. Submundo Creído. Leliana asume una visión religiosa por la cual debe ayudar al protagonista en su lucha por la liberación, para conseguir así su redención particular. Las creencias de Leliana son su rasgo más distintivo; su mundo individual se sustenta hasta tal punto en este submundo que el respeto al mismo sirve para que colabore con la aventura, pero su infracción -por ejemplo, si el héroe profana una urna santa con cenizas- conllevará no solo el abandono del grupo, sino la lucha directa contra el protagonista. Otra manifestación importante en relación al Submundo Creído aparece con el

mundo posible secundario sobre la venganza de Marjolaine: Leliana sufre un intento de asesinato -en el que se descubre el personaje de Zevran- instigado por su antigua amiga. Tras su encuentro con ella, descubre que Marjolaine ha intentado matarla al creer que Leliana, a su vez y por venganza, iba a hacer lo mismo. Por lo tanto, el Submundo Creído muta de un estado de olvido sin rencor -la traición pasada de Marjolaine- a un submundo actual en el que el personaje deberá decidir, ante el jugador, si quiere que su antigua amiga muera o sea liberada.

2. Submundo Deseado en relación al personaje protagonista. Leliana muestra una gran empatía con la causa del héroe y es fácilmente impresionable. Desde el primer momento, el personaje manifiesta el deseo y la necesidad de una relación más cercana con el protagonista y que verá su cumplimiento si así lo desea el jugador. Igualmente, las disputas con Morrigan sobre las decisiones amorosas del jugador manifiestan, en multitud de ocasiones, una fuerte rivalidad. Este submundo tiene especial importancia tanto para el cierre del mundo ludoficcional, en el que se muestran distintos epílogos en función de las decisiones tomadas, como para la segunda parte del juego.
3. Submundo Deseado en relación al Submundo Contado. El bello y onírico pasado en la Corte Real de Orlais hacen suspirar constantemente al personaje. No es extraño encontrar peticiones explícitas al héroe relacionadas con este submundo, como joyas, gemas o unos zapatos azules que recuerdan ese mundo delicado y de alta alcurnia. Por todo ello, el Submundo Contado por Leliana en sus conversaciones con el

héroe muestra una propensión romántica hacia un pasado, una infancia mucho más feliz que un presente marcado por el exilio, la decepción y la guerra.

Como se ha visto, Morrigan y Leliana presentan dos tipos de mujeres muy distintas y con gran potencial dentro del marco ficcional del videojuego. En ambos casos son superadas por un conocimiento no adquirido, necesitando de la decisión del jugador para dilucidar el conflicto subyacente. En el caso de Morrigan esto conlleva el temor ante un ser horrendo, en el de Leliana un reencuentro poco agradable con un duro pasado.

Por otro lado, las dos mujeres representan formas de ser totalmente opuestas; Morrigan es asocial, pragmática, antireligiosa, desconfiada y, en cierto modo, malvada, mientras que Leliana es social, bondadosa, caritativa, profundamente creyente y su fe en el ser humano no tiene fin.

Finalmente, los submundos asociados al deseo expresan la gran riqueza motivacional de los personajes, tanto en su vertiente individual -desconocida y misteriosa en Morrigan, romántica y melancólica en Leliana-, como en su vertiente conflictiva -la posibilidad de los romances por parte del jugador y su incidencia en el deseo, la envidia y el fingimiento de las heroínas-.

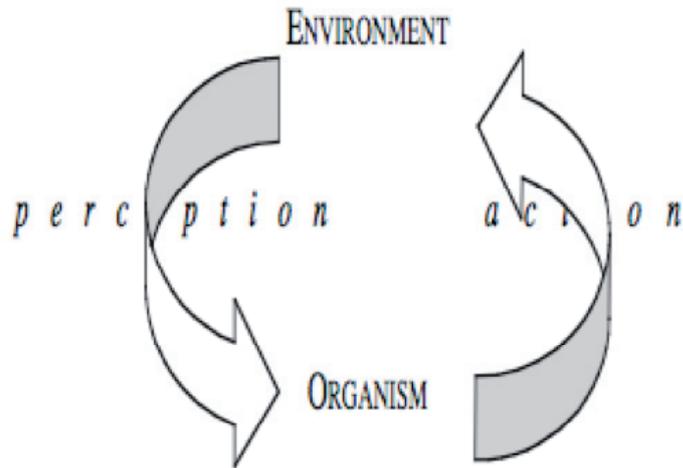
5.5. El jugador, la naturalización metaléptica y la ruptura de la cuarta pared

5.5.1. Los mundos ludoficcionales en el contexto del círculo funcional

Una de las preocupaciones más relevantes en el estudio de la evolución humana ha sido qué elementos componen la relación entre el sujeto y su entorno. Este debate se polarizó entre un Mecanicismo biológico que defendendía la hegemonía de los procesos físico-químicos, el clásico “estímulo-respuesta”, y un Vitalismo que asumía la existencia de algo más allá de los procesos naturales pero que escapaba a toda posible investigación.

A principios del siglo XX, el Funcionalismo de Von Uexküll (1942) supuso “considerar al organismo como parte del medio y al medio como parte del organismo (...) pero el medio no “es dado” al organismo, sino que este actúa sobre el medio y contribuye activamente a configurarlo. El medio no es por tanto como un escenario de fondo por el que transita el organismo, como por la habitación de un hotel, sino un hábitat flexible que es ocupado y rehecho por el organismo para adecuarlo a sí mismo.” (Del Río, 2010, p.2). En este sentido, Von Uexküll formuló las relaciones dialécticas entre organismo y entorno basadas en la acción transformativa y la percepción de sus efectos y que denominó círculo funcional (Figura 5.7).

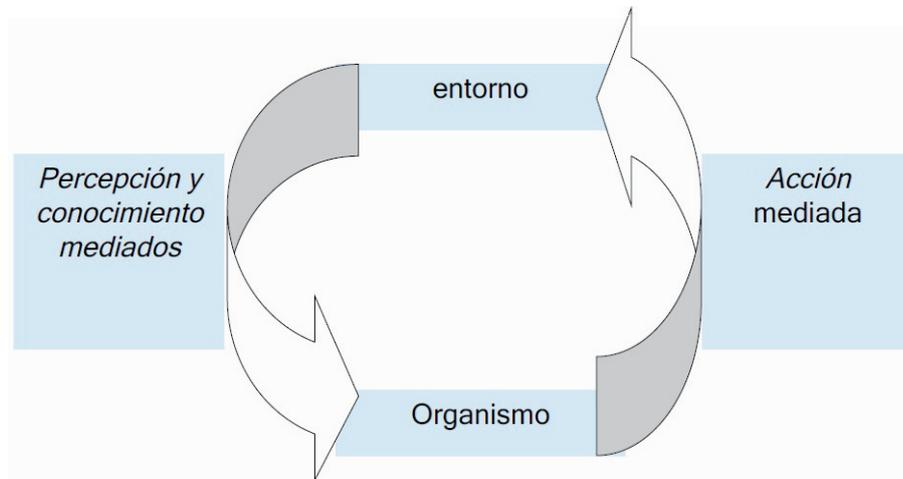
Figura 5.7. Círculo funcional



Fuente: Del Río & Álvarez, 2007

Posteriormente, la Psicología Histórico-Cultural impulsada por Lev S. Vygotski, cuya influencia sería clave para la Ecología de los Medios de McLuhan (1922), vería en las mediaciones las principales herramientas de desarrollo social. Así, las llamadas herramientas eficientes -una lanza, una hoz- transforman en el entorno, mientras que los instrumentos psicológicos inciden en el interior del sujeto -por ejemplo, el reloj en la percepción particular del tiempo, o cambiarse el anillo de dedo sobre nuestra memoria-. Por ello, el círculo funcional puede entenderse no solo como una simple y directa acción y percepción al medio, sino también como un complejo sistema de mediaciones, tanto de tipo instrumental -los objetos- como social -el uso de otros sujetos-, denominado círculo funcional mediado (Figura 5.8) (Del Río, 2010, pp. 6-14).

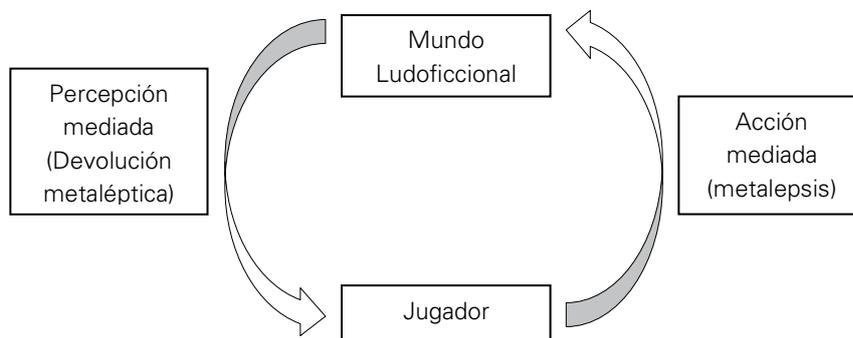
Figura 5.8. Círculo funcional mediado



Fuente: Del Río & Álvarez, 2007

La Teoría de los Mundos Ludoficcionales que estamos exponiendo en esta investigación también supone, en relación al círculo funcional mediado, un sistema de mediaciones que enmarca la actividad de un usuario en el mundo real -el jugador- que accede a un entorno particular -mundo ludoficcional- mediante unos mecanismos preestablecidos -acciones mediadas- y que percibe, en contraprestación, los resultados de su actividad -percepción y conocimiento mediado-. Este modelo se denomina círculo funcional videolúdico (Figura 5.9).

Figura 5.9. Círculo funcional videolúdico



Fuente: adaptación de Del Río & Álvarez, 2007

De este modo, el círculo funcional videolúdico se inspira en el círculo funcional mediado para explicar cómo la configuración de las mediaciones habilita -y restringe- distintas acciones y percepciones para el jugador y su actividad en el mundo ludoficcional. No obstante, existen dos importantes diferencias entre ambos modelos. En primer lugar, el círculo funcional mediado configura, en la mayor parte de ocasiones, la actividad del organismo dentro del entorno, mientras que en el videolúdico la relación se establece siempre en el eje diégesis-extradiégesis. Y, en segundo lugar, mientras que las posibilidades de mediación en el primer modelo son tan amplias como el entorno en sí, en el sistema videolúdico las mediaciones están explícitamente restringidas.

El modelo videolúdico y el despliegue de mediaciones de acción y percepción está sometido a un principio importante y que está íntimamente ligado con el aprendizaje cultural: el principio del *término indexical de inteligibilidad*. Según este, la competencia y la destreza en el uso de las mediaciones dependen en gran medida del conocimiento del jugador sobre las mecánicas de juego y las convenciones de género. Así sucede con la acción física del control del pad -desde la cruceta que inventó Nintendo en 1983 hasta los controles hápticos como Kinect- y también con la percepción mediada: los corazones que aparecen en pantalla en *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) o los abundantes iconos del interfaz existentes en los juegos de rol *online* solo pueden entenderse mediante el aprendizaje tras horas de juego.

En los siguientes epígrafes analizaremos la acción mediada como el componente del círculo funcional videolúdico más íntimamente ligado con la Teoría de la Acción expuesta anteriormente y que entendemos como metalepsis en dos sentidos. En primer

lugar, como ruptura externa de los límites de la ficción para permitir el acceso del jugador a los distintos niveles de la ficción y, en segundo lugar, como ruptura excepcional por parte de algún ente comunicativo.

5.5.2. La metalepsis naturalizada y las percepciones mediadas. Interfaces de juego y tránsito entre niveles de la ficción ²⁹

Como se ha visto anteriormente con Genette, la metalepsis se entiende como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de los personajes diegéticos en el universo metadiegético)” (1972, p.290). Esta idea de ruptura de marcos conlleva un cierto desafío a la autonomía ontológica de los mundos de ficción y ha supuesto un recurso estilístico y narrativo excepcional pero muy interesante para los medios tradicionales. La lucha por la supervivencia de Augusto Pérez, protagonista de *Niebla* (Miguel de Unamuno, 1943), contra su propio creador es un gran ejemplo literario, mientras que en el cine podemos verlo con las incursiones cómicas del narrador de *Annie Hall* (Woody Allen, 1977) o la parodia que emana del viaje entre distintos relatos, desde el mundo “real” del niño a la

²⁹ Gran parte de los conceptos y relaciones establecidas en el seno de la metalepsis como ruptura lúdica provienen de mi tesina del Máster en Investigación Aplicada a Medios de Comunicación (Universidad Carlos III de Madrid) y que se tituló “Metalepsis o ‘ruptura de la cuarta pared’ en los videojuegos: el caso de las aventuras gráficas de los años noventa” y también de la comunicación presentada en el *I Congreso Internacional de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid* en 2010 titulada “La problemática de la metalepsis o ‘ruptura de la cuarta pared’ en los videojuegos: Una aproximación a los límites del espacio interactivo”.

película de acción que está visionando, y viceversa, en *Last Action Hero* (John McTiernan, 1993).

En cambio, en los videojuegos la ruptura del marco ficcional no es algo tan extraordinario y puntual como en los libros o las películas. Miguel de Aguilera (2004) ha destacado la capacidad del jugador para “atravesar la pantalla” (p.7), acceder al mundo ficcional propuesto e intervenir en él. De este modo el videojuego transforma la tradicional figura de espectador en una nueva figura cualificada, el “spect-actor”, por la que el usuario experimenta una forma nueva de inmersión en la que “simultanea en la práctica los papeles de actor y espectador” (p.7).

La naturaleza del videojuego determina una necesaria y constante acción del jugador sobre el mundo ludoficcional por lo que el juego establece un flujo estable desde el mundo extradiegético hacia los personajes y elementos constituyentes del espacio de juego. Se trata, pues, de una metalepsis: el jugador realiza un permanente acto de posesión sobre un personaje -que, como vimos, puede alcanzar distintos grados de manifestación ficcional- y modifica mediante sus acciones el desarrollo narrativo del videojuego, siempre desde la ruptura de la diégesis.

No obstante, la investigación académica actual en Game Studies ha defendido la creación de conceptos nuevos en lugar de aprovechar -con las pertinentes modificaciones- marcos teóricos ya contrastados. En este sentido, y tras el rechazo del concepto de interactividad por su extrema ambigüedad -como ya se vio anteriormente con Manovich (2001, p.56) y Ryan (2001, pp.16-17)- una de las propuestas más interesantes es la del muro circular de Steven Conway (2010).

Conway plantea la insuficiencia del concepto de ruptura de la cuarta pared para entender las posibilidades interactivas entre el jugador y el mundo de juego. Según el autor, los videojuegos tienen la capacidad de expandir y contraer su “círculo mágico” o muro circular, la frontera ficcional que separa el videojuego del mundo exterior y que fue conceptualizada por primera vez por el historiador holandés Johan Huizinga (1987) en su investigación sobre el hombre y el juego y trasladado al estudio del videojuego por Salen y Zimmerman (2003). Así, la integración del propio jugador o los elementos del espacio extradiegético dentro de la diégesis o al revés, la exclusión del control del jugador en el seno del mundo ficcional hacia el exterior, invalidaría la posibilidad de una metalepsis.

Algunos ejemplos ilustran esta teoría. El videojuego *Evidence: The Last Ritual* (Lexis Numérique, 2006) hace uso del correo electrónico y de páginas web prediseñadas por los desarrolladores para impulsar la historia. En este caso y según Conway, el muro circular acaba recolocando la cuarta pared justo detrás del jugador e integrando todos estos elementos en la diégesis.

Otro ejemplo, esta vez de contracción del muro: en el videojuego *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) controlamos a un erizo a través de unos niveles de plataformas. Si dejamos de jugar durante un rato Sonic se enfadará con nosotros y nos insistirá en seguir jugando hasta que, cansado, abandonará la pantalla y finalizará así la partida. En este caso, el círculo se contrae “expulsando” al jugador.

Finalmente, en el caso de *Metal Gear Solid* (Konami Computer, 1998) uno de los personajes del equipo, Naomi Hunter, considera que el protagonista Solid Snake -controlado por el jugador- está estresado y le propone darle un masaje. Entonces, el juego se diri-

ge al jugador y le pide que coloque el mando de juego en su cuello para, acto seguido, vibrar y emular las sensaciones del masaje. En este caso tampoco se trataría de ruptura de cuarta pared ya que no se genera una sensación de suspensión de la incredulidad sino que se recoloca el muro circular.

No obstante, la propuesta de Conway adolece de ciertos problemas y hace que reivindicemos la noción de metalepsis para nuestro estudio. Las principales objeciones son:

1. La expansión del muro circular en *Evidence: The Last Ritual* no implica una ruptura de marcos sino un fenómeno de ficción transmediática o *cross-media* en el que la construcción del espacio ficcional se realiza a través de la aportación en diversos medios y plataformas. Así, el mundo de juego no se expande detrás del jugador sino que reclama la presencia de distintos textos en distintos medios que completen dicho mundo ficcional. Cada texto como tal es independiente pero, a la vez, dependiente para la constitución de un mundo ludoficcional mayor y que recuerdan a series americanas como *Lost* (2004-2010) o *Heroes* (Tim Kring, 2006-2010) donde las páginas web reales aportan información adicional sobre esos espacios de ficción. Por lo tanto, la expansión del muro circular no solo no invalida la aplicación de la figura de la metalepsis sino que además debería revisarse teniendo en cuenta las aportaciones de la ficción transmediática.
2. La contracción en *Sonic the Hedgehog* puede entenderse como una metalepsis del personaje protagonista dirigida al propio jugador: Sonic, cansado de la inactividad del usuario, decide tomar el control de videojuego y clausurar la partida.

3. En el caso de *Metal Gear Solid* consideramos que sí se produce una suspensión de la incredulidad. La vibración de los controles no se destina a su habitual cometido, es decir, a responder desde el mundo de juego a las acciones realizadas por el jugador, sino que hace un uso atípico de sus propiedades para romper el marco ficcional y generar un desvelamiento del procedimiento.

La capacidad metaléptica generó una espectacular fascinación tecnológica en los años setenta con la llegada de las primeras máquinas recreativas. Parecía increíble que cualquiera pudiera ver reflejados sus movimientos mediante unos controles de mando en un espacio virtual. Y del mismo modo que en el cine, el tiempo de exposición y el hábito del público dispersó el entusiasmo inicial para integrar estas prácticas en nuestras rutinas diarias. En la actualidad la fascinación tecnológica sobre el artilugio ha disminuido por lo que la extraña metalepsis del jugador sobre el mundo ludoficcional se ha *naturalizado*, ha perdido su sentido transgresor y su capacidad de suspender la incredulidad haciendo notorio el procedimiento. Podemos decir que el videojuego es el primer medio que se construye de una manera esencialmente metaléptica.

Por lo tanto entendemos la metalepsis del jugador sobre un mundo ludoficcional, que denominaremos metalepsis *naturalizada*, como una relación que constituye la propia actividad lúdica, es connatural al videojuego. Ya no tratamos la metalepsis como excepción, sino como un elemento estructural e inspirador para el propio medio. La instrumentalización de la metalepsis se produce mediante dos procesos distintos pero enlazados: el control físico del jugador y el punto de vista de juego -que ya vimos con anterioridad-.

El control físico del jugador supone la manifestación cinestésica y performativa³⁰ del acto de juego. El usuario debe realizar actos físicos asociados a un “como sí” teatral que provocan cambios relevantes en el mundo ludoficcional y suponen el único medio de acceso abierto a la ruptura estable y permanente de los límites de la ficción. Como tal, los controles de juego han experimentado un desarrollo muy importante asociado a las nuevas formas de socialización³¹ y que ha supuesto, en las últimas décadas, el paso de un juego individual o compartido en modo local -el joystick de Atari y las consolas de los años setenta, la cruceta de Nintendo y el pad a partir de los ochenta, la inclusión de más botones y vibración a partir del año 2000- a la eclosión del juego social y por Internet. En la actualidad, los nuevos controles hápticos sin cables como el *Wii mote* de Nintendo Wii o *Kinect* de Xbox 360 destacan por su nueva configuración de la metalepsis. Con estos nuevos controles la acción cinestésico-performativa de tipo simbólico -por ejemplo, aprieto un botón que simboliza el salto del personaje- deja paso o aparece combinada con otra de tipo explícito. En juegos como *Wii Sports* (Nintendo EAD, 2006) el partido de tenis ya no se juega sentado en el sofá apretando botones y moviendo joysticks, sino que el movimiento de brazo con la raqueta debe ser emulado por el jugador de una manera precisa, del mismo modo que en el juego de baile *Dance Central* (Harmonix Music Systems y MTV Music, 2010) el usuario debe marcar los movimientos rítmicos.

30 Para un buen análisis del concepto performativo en los videojuegos véase Fernández Vara, 2009, p. 54 y ss.

31 La mayor parte de obras sobre la historia de los videojuegos no destacan la importancia del control físico del juego, sino que tienden a centrar su estudio en los juegos más populares o en cuestiones empresariales (Kent, 2001; Donovan, 2010). Para una visión histórica exhaustiva del control de juego véase <http://www.videogameconsolelibrary.com/art-controller.htm#page=early>

cos bailando de verdad ante la cámara. De este modo, los nuevos modelos de juego convierten en transparentes los límites entre ficción y realidad e intentan integrar el espacio de juego físico -el salón de casa- con el espacio de juego virtual. Este modelo de transparencia de juego se combina con la tradición histórica de unos controles simbólicos pero adaptados a ciertos tipos de acciones explícitas que denominamos controles compuestos. Nos referimos a mecanismos como la pistola *Zapper*, el principal medio de juego para cazar patos en *Duck Hunt* (Nintendo, 1984), el bazooka *Super Scope* de Super Nintendo o la caña de pescar de Sega Dreamcast. Pero sin duda el control simbólico-explícito o compuesto más exitoso ha sido el de la guitarra eléctrica en los distintos juegos musicales de las sagas *Rock Band* (Harmonix Music Systems, 2007 - ?) y *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005 - ?). Aquí, el control tiene distintos botones con colores que emulan los distintos trastes del instrumento, por lo que la acción mediada requiere de un aprendizaje previo sobre el propio control. No será hasta *Rocksmith* (Ubisoft, 2012) que el control podrá sustituirse por una guitarra de verdad, transformando lo simbólico en totalmente físico.

El control físico del juego, ya sea simbólico, explícito o una combinación de ambos, es el principal catalizador de sensaciones desde el mundo de ficción al usuario tras la intervención de este. Así, entendemos por *devolución metaléptica* la respuesta automática y ajustada del mundo de ficción a la acción del jugador y que forma parte, entre otros elementos, del conjunto de percepciones mediadas que forman parte del círculo funcional videolúdico. Por ejemplo, si el jugador choca con su vehículo contra un obstáculo durante el juego el sistema remitirá una devolución metaléptica

mediante la vibración del mando de control. En cualquier caso, toda devolución que permanezca en el plano de la diégesis se entenderá por *naturalizada*, mientras que toda aquella que la transgreda quedará fuera de ésta.

Tanto la metalepsis naturalizada como su devolución se relacionan con un sistema que se limita a comunicar todo tipo de informaciones al usuario mediante el interfaz de juego, una capa de acción y percepción ubicada entre la diégesis y los bordes extradiegéticos. Así, la barra de vida del personaje, la duración de algún efecto, el tiempo disponible o la puntuación alcanzada hasta ese momento son percepciones mediadas que se modulan según un doble proceso histórico-cultural y creativo. En el primer caso, la evolución del interfaz va aparejada a una construcción cultural del juego y que, tradicionalmente, se ha conformado por la especialización en géneros, como es el caso de la puntuación del *High Score* de los arcade, el HUD de los juegos de combate táctico, el minimapa de los de exploración y estrategia y la barra de verbos e inventario de las primeras aventuras gráficas. En otras ocasiones, la configuración del interfaz ha seguido un cauce de creatividad que ha supuesto la integración diegética de varios de sus elementos, como en el caso de *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008), juego de terror espacial en el que los indicadores de vida y de munición están presentes, respectivamente, en la parte posterior del traje y en la propia arma.

La metalepsis naturalizada se caracteriza, por lo tanto, por la intervención del jugador extradiegético en el mundo de la diégesis mediante un sistema de control físico -simbólico, explícito o compuesto- y un interfaz de juego y que recibe, en contraprestación, una devolución metaléptica que se puede manifestar por

el interfaz de juego -reducción de la vida, aumento de la puntuación- y/o por el control físico -vibración del mando-.

Desde la perspectiva de la ficción aún cabría hablar del tránsito entre distintos niveles dentro del mismo mundo posible. El jugador accede a un espacio de juego pero, en ocasiones, puede que dé el salto a otro mundo inserto en este primero. Si bien este tipo de saltos no acostumbran a tener relevancia lúdica -con excepciones si se producen modificaciones en las posibilidades de juego- sí los tienen a nivel de la lógica ficcional.

En estos casos, el jugador accede mediante metalepsis naturalizada a distintos niveles con determinados particulares ficcionales, produciéndose unas rupturas en forma de muñeca rusa. Un buen ejemplo de este tipo de propuestas es el juego *Catherine* (Atlus Persona Team, 2011) en el que se intercalan distintos niveles de la ficción al combinar el mundo de Vincent y su novia Katherine con el mundo de los sueños y las pesadillas. La creación del mundo de la pesadilla que sufre Vincent y que deviene mundo jugable solo puede definirse a nivel ficcional si tenemos en cuenta el submundo temido del personaje jugador que está elaborando, como tal, dicho sueño. Es decir, estamos ante un relato evocado por un narrador intradieгético -Vicent- que es, a la vez, un mundo de juego.

Es importante recordar que el modelo de mundos ludoficcionales no niega la posible existencia de narradores dentro del marco de la ficción, sino que determina que fuera del mismo el juego no se construye como un relato con un narrador extradieгético. De este modo, todo juego es marco de ficción sin ser relato, y algunos de ellos disponen de entes expresamente narrativos que, dentro del marco, cuentan historias.

El sistema, como ya se ha dicho, aparece como un ente comunicador de muchas maneras: el marcador de puntos, la cuenta atrás o cualquier otra manifestación en el interfaz son huellas claras de su presencia. Pero, como tal, el sistema no relata historias. Cuando lo hace es porque un narrador intradieгético -que está sometido al control del sistema- se ha creado explícitamente para dicho cometido. Así, *Monkey Island 2* se inicia con Guybrush relatando a Elaine sus recientes aventuras como pirata y que supondrán, mediante un gran *flashback*, gran parte del mundo jugable. La gran ironía -y la mostración del determinismo que acarrea un narrador- aparece en un momento en el que Guybrush está a punto de morir. Si el jugador no realiza ninguna acción para salvarlo el narrador matará al personaje y volverá a la misma escena ya que este no puede morir en su propio recuerdo.

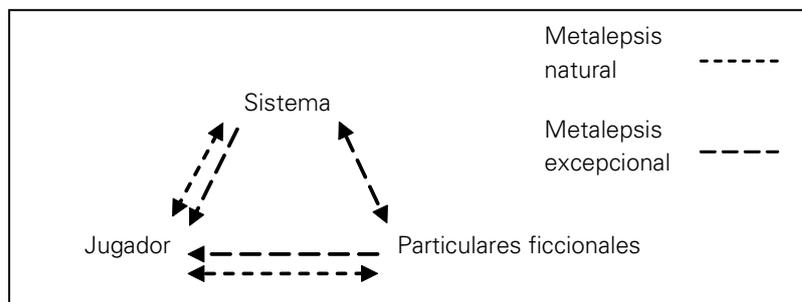
Por todo ello, la metalepsis naturalizada como tránsito entre distintos niveles de la ficción también supone, en la mayor parte de casos, el descubrimiento momentáneo de un narrador intradieгético que sueña, recuerda o fantasea un mundo posible dado.

5.5.3. La metalepsis excepcional.

Entes participantes y principales tipos

Independientemente de como se configure la metalepsis naturalizada y, con ella, los cauces lúdicos, el videojuego también puede contener rupturas de marcos tradicionales, es decir, transgresoras o metalepsis *excepcionales*. En estos casos, y a diferencia de la metalepsis naturalizada, un ente sorprende al jugador rompiendo los límites de la ficción. Este ente puede ser el sistema o bien alguno de los particulares ficcionales (Figura 5.10).

Figura 5.10. Posibilidades metalépticas según los entes



Fuente: elaboración propia

Por ello, la metalepsis excepcional se producirá cuando el sistema-narrador o cualquier otra instancia controlada por el sistema, y/o algunos de los particulares ficcionales apelen directamente al jugador o a alguno de los otros entes del juego saltándose así los niveles de la ficción.

Existen varios ejemplos sobre el uso de la metalepsis para obtener efectos cómicos. El narrador puede introducirse en el mundo posible para reforzar la ilusión de realidad, como en el ya citado *Monkey Island 2* en el que se crea una cabina telefónica de asistencia al jugador en una isla desierta para un nivel especialmente difícil. O bien el personaje puede devenir autoconsciente, como en *Serious Sam 2* (Croteam, 2005) donde el protagonista se queja del diseño de ciertas fases o se alegra al ver un nivel con alcantarillado al afirmar “¡todo buen juego de acción necesita un nivel con alcantarillas!”. En ocasiones, el personaje también puede hacer referencia no tanto al jugador como al propio interfaz de juego, como por ejemplo en *Simon the Sorcerer* (Adventure Soft, 1993) en el que el personaje jugador, Simon, se encuentra con un grupo de ancianos y tienen la siguiente conversación:

“Simon: Eh, magos.

Mago: ¿Quién te ha dicho que somos magos, hijo?

Simon: Cuando paso el cursor por encima de vosotros pone ‘Magos’”.

De este modo, Simon rompe la ficción pero solo hasta el espacio que constituye el interfaz sin perjuicio, por supuesto, de que su efecto se traslade más allá de ese ámbito para que el jugador sea consciente de la ruptura del marco.

Por todo ello, y siguiendo la disposición de entes mostrada en la Figura 5.10, el estudio de las rupturas metalépticas en el seno de los mundos ludoficcionales se estructura en las siguientes categorías:

Metalepsis de Sistema / Narrador sobre jugador

El constructor del espacio ficcional se dirige directamente al jugador y lo interpela. Un buen ejemplo lo encontramos al final del videojuego basado en *Matrix, Path of Neo* (Shiny Entertainment, 2005). Justo cuando el jugador elimina al último enemigo la pantalla se desvanece. Un espacio en blanco alberga dos sofás y, sentados en ellos, aparecen dos figuras pixeladas, dos toscos avatares que se identifican como los Hermanos Wachowski -directores de la trilogía cinematográfica y, según ellos, también narradores del videojuego-. Los narradores felicitan al jugador por haber superado el juego y le proponen un reto aún mayor: eliminar a un enemigo mucho más poderoso y difícil. La metalepsis permite a los narradores insertarse al final del juego y retar al jugador ya que no quieren que finalice el goce lúdico y por ello se muestran informales alargándolo.

Metalepsis de Sistema / Narrador sobre Personaje

El narrador decide hacerse visible para el personaje dirigiéndose a él. El caso más famoso es el de *Max Payne* (2001). Heredero del cine negro, el juego plantea la decadencia de un detective que ha perdido su familia a manos de unos traficantes de droga. El narrador, conocedor de los hechos, decide abandonar su posición para manifestarse y atormentar al pobre Max: “estás en una novela gráfica”, “estás en un videojuego”, le dice. El personaje, absolutamente desconcertado, empieza a entender la existencia de, por ejemplo, el propio interfaz o las estadísticas durante el juego. De este modo, el narrador genera con su metalepsis un efecto rebote por el cual Max deviene, momentáneamente, autoconsciente de su condición.

Metalepsis de Personaje sobre Sistema / Narrador

El personaje reclama la presencia o la acción del ente narrativo o alguna parcela del sistema. El mejor ejemplo lo encontramos al final del videojuego *Conker's Bad Fur Day* (Rareware, 2001). Conker, el héroe del juego, está a punto de morir a manos de un monstruo. Justo cuando va a ser devorado el juego se detiene... salvo para Conker. El personaje se da cuenta de que se ha producido un error de *testing* y reclama la presencia de alguno de los programadores -que responden en pantalla mediante una línea de comandos- para pactar su silencio a cambio de apoyo armamentístico para vencer al monstruo. En este caso, el personaje rompe la ficción al deslindarse del falso error de programación del juego y será él el encargado de reclamar al sistema -en este caso identificado con los programadores- que prosiga el mundo ludoficcional.

Metalepsis de Personaje sobre Jugador

El personaje principal reacciona ante el tipo de actividad -o la inacción- del jugador interpe­lándole directamente. Es el caso de Sonic que propone Conway pero también el de *The Lost Vikings* (Blizzard Entertainment, 1992), aunque en este videojuego la metalepsis solo surge si se produce el fallo constante del jugador a la hora de intentar superar un nivel. Ante la reiterada muerte, los protagonistas dicen:

“Eric: ¡Este nivel otra vez no!

Baleog: ¡Eh jugador, estamos cansados de este nivel! No cometas más errores, ¿ok?

Olaf: No seas tan duro con el jugador, Baleog. Los humanos son muy sensibles.”

Metalepsis intertextual de personajes y existentes

En este caso, la ruptura del marco ficcional se produce por la entrada o salida de personajes y/o objetos que se encuentran en otros textos ficcionales. Este tipo de metalepsis tiene tres características principales. En primer lugar, se debe producir efectivamente una ruptura de marco, no un simple efecto de “extrañamiento” (Shklovski, 2004). Es decir, las parodias, homenajes o guiños aunque remitan a otros textos externos no producen una ruptura del marco ficcional por lo que resulta necesario que los límites se rebasen con claridad. En segundo lugar, la traslación de personaje y/o objetos debe producirse entre dos o más textos ficcionales y autónomos. Y, en tercer lugar, se requiere la coope-

ración del jugador a partir de un conocimiento previo puesto que el efecto cómico o sorpresivo de la ruptura se produce si el usuario reconoce al ente u objeto como elemento constitutivo de otro mundo ficcional.

Una metalepsis intertextual bastante clara aparece con el error del portal interdimensional en *Mundodisco II: Missing presumed...?!* (Perfect Entertainment, 1996) que lleva al protagonista al mundo del primer juego de la saga. O también cuando en *The Curse of Monkey Island* (LucasArts, 1997), tercera parte de la saga *Monkey Island*, Guybrush mete la cabeza en el hueco de un árbol para aparecer momentáneamente en un bosque que pertenece al primer videojuego.

En el siguiente epígrafe exponemos un ejemplo de cómo la metalepsis excepcional y el estudio de los límites de la ficción pueden colaborar en la creación de la comedia mediante dos ejemplos clásicos de aventuras gráficas.

5.5.4. Ejemplo III. La eclosión de la comicidad mediante la ruptura de marcos ficcionales en *Space Quest: The Sarien Encounter* y *Leisure Suit Larry: Love for Sail!*

En *Space Quest: The Sarien Encounter* (Sierra, 1986), Roger Wilco forma parte del equipo de limpieza de la nave de investigación científica Arcada, un transporte estelar que lleva una peligrosa arma denominada Star Generator. Tras una prolongada siesta a escondidas Roger descubre que la nave ha sido invadida por una raza alienígena llamada Sarien. El héroe protagonista pasará por varias aventuras en su intento de colarse en la nave insignia de los

Sarien y frustrar sus planes: la destrucción del planeta natal de Roger, Xenon, utilizando el Star Generator. Una de las características más notables del juego es la gran cantidad de maneras de morir que tiene el protagonista. Es precisamente en este entorno tan peligroso donde afloran todas las metalepsis del videojuego con una función esencialmente humorística.

La primera transgresión la realiza la pareja narradora, auto-denominados como Los tíos de Andrómeda (*The Guys from Andromeda*). Mientras que la mayor parte de muertes de Roger son mostradas como simples eventos que desembocan en un final frustrado lo cierto es que las más ridículas o previsibles desatan la ira -irónica- de los narradores que procederán a saltarse las fronteras para regañar al torpe protagonista. De este modo, si Roger muere en un duelo contra un alienígena por fallar el disparo los narradores dirán:

“¡Maldita sea Roger! Ve a tomar unos cursillos de puntería y vuélvelo a intentar en dos meses, ¿quieres?”

O bien en otra ocasión, ya al final del juego, en la que Roger no llega a subirse a la nave espacial que le llevará a la salvación para caer por un agujero al espacio. Los narradores entonces gritan:

“Maldición Roger! Podías haber sido un héroe si no hubieras sido tan torpe ¡Espabila!”

La segunda ruptura de marcos tiene como principal motivo una de las muertes más claras que puede sufrir Roger y un ensañamiento y mofa descomunal por parte de los narradores. En cierto

momento el protagonista ve una piscina llena de ácido corrosivo y letal y si toca imprudentemente la sustancia líquida muere al instante. Entonces, una pequeña ventana aparece en el extremo superior derecho personificando a los Tíos de Andrómeda. La perplejidad de una muerte tan evidente ha llevado a los narradores a manifestarse y a analizar qué ha sucedido. Conversan entre ellos y detallan los errores cometidos por Roger, de la siguiente manera:

- “– Bueno Scott, parece que Roger lo ha vuelto a hacer.
- Por supuesto que sí, Mark. Vamos a repetirlo con la ayuda de nuestra cámara ‘como-ha-metido-la-pata’ y nuestra pizarra”.

Aparece un cartel con letras luminosas e intermitentes que dice “Instant Replay!”. Luego se rebobina la muerte de Roger hasta el momento en el que toca el ácido y una tiza blanca marca, con un círculo y una flecha, el punto de contacto. El análisis de los narradores prosigue:

- “ – Entonces, este es el momento en el que Roger realiza el movimiento fatal.
- Y todos podemos ver el resultado de este error.
- No sé qué opinarás tú, Scott. Personalmente, prefiero conocer exactamente en qué me estoy equivocando incluso antes de hacerlo. Espero que él ya haya aprendido del error para próximas veces”.

La tercera gran transgresión registrada vuelve a partir también de los narradores, pero en esta ocasión el blanco de sus iras es el propio jugador. De este modo al final del juego y tras el anterior

patinazo de Roger los narradores recriminan el mal juego del jugador de la siguiente manera:

“Gracias por jugar a Space Quest. Lo has hecho rematadamente mal, has fallado miserablemente y has condenado a toda tu gente a una horrible muerte a manos de los Sarien. Si sigues jugando con tan poca habilidad nunca tendremos la posibilidad de hacer una secuela. Suerte la próxima vez”.

La última ruptura del juego se produce cuando Roger va a arrancar una nave espacial y le da a un botón con la etiqueta “no tocar este botón”. La nave despegar y se estrella en un planeta lejano, produciendo la muerte del personaje. No constituiría ninguna ruptura sino fuera porque dicho planeta pertenece a otro universo ficcional, a otro videojuego de la misma empresa denominado *King's Quest I: Quest for the Crown* (Sierra, 1984). Concretamente, Roger muere en el foso del castillo de los protagonistas y tras el impacto se produce la siguiente conversación cómica:

– ¿Ken, has oído algo?
– Posiblemente fueran los cocodrilos del foso entreteniéndose con otro jugador de Space Quest. Vete a dormir, Berta.
– Por un extraño giro del destino (¿o no tan extraño?) te has estrellado en un sitio más allá del tiempo, el espacio y la dimensión. Has entrado.... ¡En la zona de Daventry! Exacto, las tierras de King's Quest. Sin embargo esto no te va a ayudar ya que actualmente estás jugando al Space Quest”

Como vemos los narradores anclan el sentido del nuevo escenario considerando la posibilidad de que algún jugador no lo reconozca como propio del juego *King's Quest*.

Pero es sin duda en *Leisure Suit Larry: Love for Sail!* (Sierra Online, 1996) donde las relaciones metalépticas constituyen prácticamente el eje de todo el contenido cómico del juego. En este videojuego, Larry Laffer, playboy cuarentón, consigue un pase para pasar las vacaciones en un crucero muy exclusivo. En el barco se organiza un torneo cuyo trofeo es una semana con gastos pagados en el camarote de la espectacular capitana Thygh. Para ganar los participantes deben obtener la máxima puntuación en un conjunto de distintas pruebas repartidas por todo el barco.

Una de las características más interesantes de esta aventura de Larry es el uso intensivo de extensas metalepsis de Larry al narrador. En estos casos una descripción o comentario del narrador hace saltar la curiosidad de Larry por obtener más información o simplemente con la pretensión de hacerse el gracioso. Para ello, Larry se dirige directamente al mismo, lo interpela e incluso es capaz de mantener un diálogo más o menos largo durante esa ruptura.

Por ejemplo, un caso de comentario jocoso de Larry ante la descripción ordinaria del narrador:

“– (*narrador*) Estas palmeras son cortas y con poca vegetación.
– (*Larry*) Si me hubieran dado un dólar cada vez que he oído eso”.

En otras, Larry se enzarza en un diálogo con el narrador para precisar más datos. Por ejemplo, cuando Larry acude por primera vez a su habitación en el hotel el jugador puede consultar las descripciones de los objetos que allí se encuentran. La habitación es, en realidad, la sala de máquinas. Si el jugador observa la ducha sucede el siguiente diálogo metaléptico:

“– (*narrador*) Esta ducha Lil’ Giant Safety fue construida siguiendo los principios tradicionales del diseño y la técnica de los grandes maestros artesanos de Vrohuti.

– (*Larry*) Bien, eso es bueno, ¿no crees?

– (*narrador*) No tan bueno. El principio tradicional es “haz que aguante hasta que acabe la garantía”

– (*Larry*) ¡Oh!, espera: ¿y cuándo será eso?

– (*narrador*) ¿Una semana arriba o abajo?

– (*Larry*) Sí, dime.

– (*narrador*) Pues hace ya doce años

– (*Larry*) ¿Dije ya: ¡Oh! ?”

Otro tipo de metalepsis es la que protagoniza Larry para dirigirse directamente al jugador. Así, al subirse al barco y conocer a la escultural capitana, Larry mira al jugador y dice:

“– (*Larry*) ¡Antes de que acabe este crucero caerá en mis manos!”

Finalmente, un segundo grupo de metalepsis muy interesantes relacionan el narrador con el jugador. En un primer caso, el narrador niega el acceso del jugador a cierta parte del juego por motivos intertextuales:

“– (*narrador*) Estos niveles están reservador para “Leisure Suit Larry 8: Lust in Space!”. No intentes ir allí en ESTE juego”.

En un segundo caso, el narrador estalla ante la solicitud del jugador de “examinar una aguja de coser” y destaca su penosa precariedad laboral:

“– (*narrador*) La delicada aguja tenía una forma particular pero bueno ¿Qué coño te crees que va a ser? ¿No aprecias mi trabajo? ES UNA SIMPLE AGUJA, soy un narrador, este cuarto es pequeño y mal ventilado y tengo que pasarme horas leyendote cosas como esta ¡esto no es un trabajo! ¡me agobio! ¿Dónde está mi representante? Que venga ahora mismo”.

Finalmente la última metalepsis de narrador a jugador versa sobre la relación entre el interfaz y la diégesis. Si el jugador decide dar la orden “Usar Larry” el narrador romperá el marco para responder:

“– (*narrador*) ¿Sabes? El principal objetivo de este juego es que no tengas que hacer ESO.”

En conclusión, mientras que en *Space Quest: The Sarien Encounter* gran parte de lo cómico se divide entre la crítica a un personaje patoso y un jugador que muere de manera reiterada, *Leisure Suit Larry: Love for Sail!* se centra en la ironía ácida que dispensa un narrador jocosos contra un protagonista que nunca consigue sus objetivos. Por ello, las metalepsis extraordinarias entre entes y en relación al jugador no aparecen como meros gags puntuales sino que configuran totalmente la forma de transitar entre los distintos mundos posibles.

6.

Metodología

6

Cada descubrimiento abre un nuevo campo para la investigación de los hechos, nos muestra la imperfección de nuestras teorías. Se ha dicho oportunamente que cuanto mayor es el círculo de luz, mayor es el límite de la oscuridad de que está rodeado.

SIR HUMPHRY DAVY

6.1. Elementos de análisis metodológico: Variables de las dimensiones macroestructural, microestructural y metaléptica de los mundos ludoficcionales

La Teoría de los Mundos Ludoficcionales expuesta en esta investigación se ha subdividido en tres perspectivas de investigación denominadas dimensión macroestructural estática, dimensión microestructural dinámica y dimensión metaléptica. Estas categorías obedecen, por un lado, al estudio pormenorizado de las principales características que conforman cada una de ellas y, por otro, establecen una lógica modular y flexible que permite utilizar las herramientas metodológicas más adecuadas para cada tipo de investigación en particular. De este modo, la metodología aquí expresada no tiene que

aplicarse necesariamente de manera conjunta, sino que los propios límites de cada trabajo determinarán las combinaciones necesarias. Además, cada dimensión está pensada para satisfacer -o, al menos, enmarcar- un tipo de objetivos, preguntas e hipótesis.

La dimensión macroestructural expone una perspectiva formal de la organización interna de los mundos posibles, una tipología de mundos según los operadores modales y el entramado de relaciones existentes entre cada uno de ellos. Este análisis es necesario en todos los juegos en cuanto que todos ellos disponen de una estructura estática preestablecida, y resulta especialmente conveniente para aquellas investigaciones orientadas al diseño estructural del *gameplay*, las estrategias del tránsito ficcional en el game design, el papel de las secuencias narrativas y la conformación de los géneros según estructuras homogéneas de juego. Las variables de análisis de esta dimensión se sintetizan en la Tabla 6.1.

La creación del mapa del mundo ludoficcional debe partir del establecimiento del término indexical en alguno de ellos -preferiblemente, el primer mundo posible jugable- y la extensión, selección y concreción de cada uno de los mundos participantes dependerá del objetivo investigador. Así, por ejemplo, si el interés radica en el papel de los mundos posibles narrativos el mapa ludoficcional enfatizará la existencia y ubicación de dichos mundos, mientras que si la investigación se centra únicamente en los mundos secundarios el mapa podría prescindir del resto de la macroestructura estática.

Tabla 6.1. Variables metodológicas de la dimensión macroestructural estática

Variable	Definición
MP Primario vigente	La columna vertebral de todo el entramado de mundos. Es el mundo en el que está actualmente el personaje-jugador
MP Secundario vigente	Mundo optativo pero no estructuralmente necesario para la conformación del mundo ludoficcional. Es el mundo en el que está actualmente el personaje-jugador
MP fallido	Errores del sistema y <i>bugs</i> de diseño que alcanzan distintos grados de afectación
Mundo posible narrativo interno	Restricción relativa del juego en favor de una narración. Escena <i>ingame</i> o <i>quick start events</i>
Mundo posible extraludoficcional	Mundo que no participa en ningún caso del entramado ludoficcional. Imposibilidad absoluta de juego
Mundo posible narrativo externo	Restricción absoluta en favor de una narración. <i>Cutscenes</i>
MP Primario proyección de pasado o futuro	Proyección de un mundo posible primario futuro desde el actual mundo
MP Secundario proyección de pasado o futuro	Proyección de un mundo posible secundario futuro desde el actual mundo

Fuente: elaboración propia

La dimensión microestructural dinámica no se centra tanto en el sistema de mundos como en la forma de circular entre ellos. Por ello, la acción, los particulares ficcionales y los submundos asociados a los mismos cobran mucha importancia, convirtiendo esta dimensión en una perspectiva mucho más orientada al contenido que a la forma. Su potencialidad radica en el análisis de juegos con mundos ficcionales ricos -varios particulares ficcionales con los que interactuar gracias a con-

flictos subyacentes, por ejemplo- y está diseñada para satisfacer las investigaciones que orientan su análisis a la construcción representacional del género y/o la violencia, la ética y la emoción en la ejecución de acciones o el diseño al detalle del *gameplay*. Por ello, las variables de análisis de esta dimensión se organizan en tres grupos, siendo de mayor a menor envergadura, la constelación de particulares ficcionales, los submundos de cada particular y las acciones asociadas a los particulares y al personaje-jugador (Tabla 6.2). Junto a estos tres grupos se pueden analizar, igualmente, las cuestiones del punto de vista y la temporalidad.

Finalmente, la dimensión metaléptica retrata la relación cinestésica y performativa entre el jugador y el mundo. Mediante las dos categorías ya vistas de metalepsis naturalizada y excepcional, el análisis de sus variables permite indagar desde los mecanismos de mediación de los juegos -ya sea el control físico o el interfaz- hasta el papel de la ruptura de marcos como forma paródica, pasando por la asociación de mundos posibles distintos por el tránsito entre los niveles de la ficción. De este modo, resulta de interés para la definición cultural del cómo se juega -inscrita en el *play*-, el análisis de las relaciones entre interfaz y ficción y las potencialidades creativas de su integración y, finalmente, la investigación narratológica relacionada con la jugabilidad y la existencia de narradores intradieгéticos.

En la Tabla 6.3. se establece un resumen de las variables analizables:

Tabla 6.2. Variables metodológicas de la dimensión microestructural dinámica

<i>Grupo</i>	Tipo de Mundo	Relaciones globales	Modelo de poder
<i>Constelación de particulares ficticiales</i>	Unipersonal Multipersonal	Físicas Dialécticas	Represor Cooperativo
	Tipo	Forma arquetípica	Representación en balance de juego
<i>Particulares ficticiales (constitución)</i>	Personaje jugador Agente	Grado 0 Retrato Autónomo	Intrumento Dramático
	Reales	Conocimiento	Sentimiento
<i>Particulares ficticiales (submundos)</i>	Real efectivo	Conocer Desconocer	Fingi Imaginar Otros
	Procedencia	Estatuto	Efecto
<i>Acciones (asociadas a intenciones y motivaciones)</i>	Personaje jugador Agente ficticional	Im/Posible (transitoria/ categoría)No/ Necesario	Intransitivo Transitivo Híbrido
		Relación	Progresión
		Simétrica Asimétrica (favorable Desfavorable)	Destructiva Destructiva-Constructiva Constructiva

Fuente: elaboración propia

Tabla 6.3. Variables metodológicas de la dimensión metaléptica

Metalepsis naturalizada	Metalepsis excepcional
Control físico (simbólico/explicito/compuesto) / Interfaz de juego (convención de género/saga/creativo)	Actante: Particular ficcional / Sistema Narrador
Un nivel/ Múltiples niveles de la ficción	Tipos de relaciones

Fuente: elaboración propia

6.2. Definición del corpus de análisis. La teoría de los géneros como criterio de selección

Tras la definición de variables procede determinar qué videojuegos formarán parte de nuestro proceso de análisis y confrontación del marco teórico con la experiencia práctica. En este sentido, y con la idea de sacar el máximo rendimiento posible a las distintas dimensiones de los mundos ludoficcionales expuestas en este trabajo, hemos decidido establecer los siguientes criterios:

1. La selección de los juegos se realizará sobre el universo del mainstream comercial.

La Teoría de los Mundos Ludoficcionales tiene como propósito entender cómo se constituyen y funcionan los mundos de ficción en los videojuegos. Por ello, resulta esencial acudir al criterio del juego comercial como sinónimo de acceso a la cultura popular de masas. De este modo, se descarta el análisis de otro tipo de productos que o bien se encuentran en la esfera del consumo y/o la producción minoritaria, como los juegos de pequeños colectivos sin apenas difusión o los diseñados para exhibirse en los museos, o bien sustentan otro tipo de finalidades que los alejan de la concepción exclusivamente lúdica del videojuego, como es el caso de los *serious games*, el *advergaming* y los juegos de formación empresarial.

2. Dentro de dicho universo mainstream se optará por juegos figurativos que evoquen mundos de ficción con cierta complejidad y que sean representativos tanto para el público como para la crítica especializada.

Ya dentro del marco del ámbito comercial, se seleccionarán juegos que sean útiles para nuestro modelo de análisis que, recordemos, está centrado esencialmente en los videojuegos como mundos que integran reglas y componentes ficcionales. Por ello, se descartan los juegos que o bien plantean mundos demasiado simples como los puzzles y los arcade, o bien proponen modelos de juego que no manifiestan un interés particular para el campo de la ficción como es el caso de los simuladores deportivos o de vehículos.

Además, todos los juegos deben ser relativamente actuales -comprendidos un plazo máximo de entre 5 y 10 años- y haber sido un éxito tanto en usuarios como a nivel de crítica especializada. Para todos ellos la plataforma principal será PC.

3. Se utilizará la Teoría de los Géneros de los Videojuegos para establecer un corpus de análisis lo más homogéneo posible.

La Teoría de los Géneros ha demostrado ser una herramienta particularmente versátil y útil a la hora de establecer taxonomías para los objetos de estudio en distintas disciplinas. No obstante, y tal y como advierte Altman (2000) desde la perspectiva fílmica, la propia noción de género puede ser confusa y su configuración pasa por diferentes significados:

-
- el género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
 - el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
 - el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
 - el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público.” (p. 35)

Las distintas definiciones que propone Altman dan cuenta de la compleja situación en la que nacen y evolucionan los distintos géneros, así como el uso que tienen tanto a nivel empresarial como social y cultural. Esencialmente, el género se constituye como un elemento que puede establecer una forma de producción empresarial a gran escala si lo percibimos como esquema, mientras que la idea de estructura ayuda a homogeneizar la tarea creativa -el guión, la iluminación y escenarios, el comportamiento de los actores...- de cada una de las películas. Por otro lado, el género también participa de la identificación y el conocimiento del espectador sobre la previsión de sus formas y contenidos gracias a unas etiquetas y contratos espectatoriales que consiguen fomentar y convalidar las famosas convenciones de género. De este modo, el género es tanto obra empresarial como trabajo creativo, pero también goza de la transhistoricidad que proporcionan unas convenciones compartidas y aceptadas por el público.

En el caso de los videojuegos los géneros operan de manera similar a como operan en el cine. Su clasificación parte de la relación entre la industria y los usuarios y su definición se ha orientado, mayoritariamente, al tipo de acción asociada al juego en cues-

ción. De este modo, los géneros de acción, estrategia o aventura -o, en el caso español, el muy evocativo “matamarcianos” para los juegos arcade- definen en sí mismos la propia experiencia de juego y permiten establecer una relación de expectativa y convención entre el que diseña el juego y el que lo adquiere.

El principal problema a la hora de abordar una muestra de juegos sobre la Teoría de Géneros estriba en la heterogeneidad de las posibles taxonomías. Crawford propuso, en 1984, una taxonomía no exhaustiva que incluía, como curiosidad, el género de los “juegos de palas” (*paddle*) para dar cuenta de la enorme cantidad de clónicos de *Pong* que existían en ese momento (p.29). Evidentemente, su propuesta no nos sirve ya hoy pero sí fue la primera en establecer unos géneros para los videojuegos más o menos delimitados. Tras él, y en el marco del debate entre Ludología y Narratología, varios autores reclamaron repensar el género desde la interactividad antes que desde lo icónico o representacional (Apperley, 2006) e incluso se llegaron a establecer taxonomías bajo este principio (Wolf, 2002) o complejos modelos con distintos niveles de análisis para alcanzar un cierto consenso entre ambas posturas (King y Krzywinska, 2002).

En los trabajos más recientes se han consolidado unas taxonomías más acordes con las de la industria y que establecen varias categorías interesantes (Pérez Latorre, 2006, p.130 y ss, y 2010 pp. 365-366; Egenfeldt *et al*, 2008, pp.40-52). Independientemente de las denominaciones particulares, los géneros de los videojuegos se pueden dividir en estos grandes grupos:

- Acción: videojuegos constituídos esencialmente por una relación física reglada y con unos objetivos claros y cuantificables. Se trata de un género amplio que contiene juegos abstractos

-*Pong*, *Tetris*-, de lucha -*Street Fighter X Tekken*, *Virtua Fighter*-, plataformas -*Mirror's Edge*, *Rayman 2: The Great Scape*-, deportes -*FIFA 13*, *NBA 2K13*- y los hoy tan populares first person shooters o FPS -*Doom 3*, *Battlefield 3: End Game*-.

- Aventura: la evolución de la aventura textual -*Zork*- a la aventura gráfica -*The Secret of Monkey Island*- ha construido este género alrededor de la relación dialéctica, a la exploración por encima de la acción y a la asimilación de técnicas cinematográficas. Algunos de sus principales representantes hoy son *The Dark Eye: Chains of Satinav* o *Botanicula*.
- Acción/Aventura: la hibridación de géneros que impulsó la posmodernidad también llegó al videojuego. En este caso, las particularidades constitutivas del género de la acción se acomodan a un contexto ficcional más propio de las aventuras tradicionales, generando así una mecánica de juego dinámica en un entorno determinado por la exploración. Algunos ejemplos representativos son la saga *Tomb Raider* como fusión entre las plataformas y la aventura o el first person shooter cinematográfico que proponen *Max Payne* o *Uncharted*.
- Estrategia: la planificación militar y la gestión económica y social configuran un género donde la acción se orienta o bien a jugar en tiempo real -*Age of Empires*, *Warcraft III*- o en turnos alternos -*Heroes of Might and Magic V*, *Civilization V*-. En todo caso, las dos vertientes principales del género de la estrategia suelen proponer juegos que progresan mediante la construcción del entorno de juego desde la perspectiva civil o la destrucción de un enemigo determinado desde la perspectiva militar.

- Juegos de Rol: la influencia del juego de rol de lápiz y papel de *Dungeons and Dragons* fue muy importante para configurar un género basado en la acción y exploración de un mundo de fantasía o ciencia ficción mediante un personaje épico. La personalización de la estética y las habilidades del héroe y su constante evolución en los distintos niveles de maestría disponibles convierte a los videojuegos de rol en propuestas ficcionalmente muy ricas y complejas. De este modo, las distintas mecánicas de juego que han ido apareciendo en los últimos años han permitido la creación de grandes mundos épicos, ya sea mediante el juego individual -*Dragon Age, Mass Effect*- o a través de los mundos persistentes multijugador -*World of Warcraft, Everquest*-.
- Simulador: originado en el plano profesional y militar, el género de los simuladores adapta fielmente los mecanismos operativos de distintas máquinas para insertarlas en una experiencia lúdica. Se trata de un género muy minoritario y que, en la actualidad, se circunscribe esencialmente a la simulación aérea, ya sea civil -*X-Plane 10*- o militar -*IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover*-.
- Simulación: En ocasiones denominado como “virtual toy”, el género de simulación emerge con *Los Sims* y propone la gestión de un contexto social determinado mediante la experimentación de las distintas relaciones sociales de los sujetos que lo habitan. En la actualidad, *Second Life* ha llevado este esquema al mundo persistente, mientras que otros juegos como *Singles: Flirt Up Your Life* se han especializado en parcelas sociales muy concretas como las relaciones amorosas y la amistad.

Hasta aquí hemos definido los principales géneros y los títulos más representativos de cada uno de ellos. Ahora bien, el segundo criterio esbozado previamente exige que los juegos de la muestra estén constituidos por unos mundos de ficción ricos y complejos. En este sentido, las subcategorías de juego abstracto, deporte, lucha y el género de los simuladores deben ser eliminados de la muestra cualitativa por su falta de capacidad para generar unos marcos de ficción destacables. De este modo, los géneros a analizar y los juegos propuestos atendiendo a los criterios metodológicos son:

- Acción/FPS: *Portal 2* (Valve Corporation, 2011).
- Acción/Plataformas: *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011).
- Aventura/Av. Gráfica: *Resonance* (Xii Games, 2012).
- Acción/Aventura: *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010).
- Estrategia: *Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010).
- Juego de Rol/Individual: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).
- Juego de Rol/Online: *Diablo 3* (Blizzard Entertainment, 2012).
- Simulación: *The Movies* (Lionhead Studios, 2005).

En el siguiente epígrafe se presentan los juegos ordenados por géneros y analizados aplicando las variables definidas en este trabajo para las dimensiones macroestructural estática, microestructural dinámica y metaléptica.



Análisis de casos



A veces hago cosas estúpidas sin siquiera saber
porqué, como si mi cuerpo lo controlara algún
maestro marionetista sádico y demente

BERNARD, *Day of the Tentacle*

7.1. Acción / FPS: *Portal 2* (Valve Corporation, 2011)

7.1.1. Ciencia, tecnología y humanidad

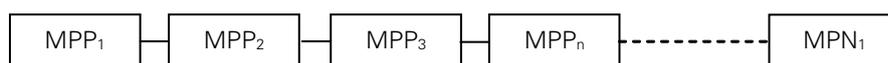
Portal (Valve Corporation, 2007) fue uno de los juegos más innovadores de su época al redescubrir las posibilidades de los juegos de acción en primera persona en su hibridación con los puzzles lógicos de colocación de objetos. A diferencia del clásico modelo de aniquilación de enemigos con el uso de múltiples armas, *Portal* propuso un enfoque más centrado en la resolución de acertijos que en la acción entendida como violencia y agresividad. El sistema de juego -el modelo de portales que veremos más adelante- junto con una dialéctica centrada en responder qué es ser humano y qué es ser una máquina llevó a Valve a expandir este mundo ludoficcional con una secuela imprescindible: *Portal 2* (2011).

En ambos títulos, Chell, una joven de pasado desconocido, despierta en las instalaciones científicas de Aperture Science, un complejo de experimentación oculto varios kilómetros bajo tierra y totalmente aislado del mundo exterior. Mientras que en el primer título Chell deberá superar las distintas pruebas y sobrevivir a la psicótica GLaDOS -el robot de inteligencia artificial avanzada que supervisa los experimentos-, en la secuela su huída se encauzará entre dos conflictos principales. Por un lado, la lucha por el poder entre GLaDOS y Wheatley -un núcleo de personalidad masculino- y, por otro, el descubrimiento del pasado de la heroína y el choque entre los sentimientos del ser humano y el pensamiento lógico de la máquina.

7.1.2. Los mundos posibles como puzzles

El entramado de mundos en *Portal 2* manifiesta una linealidad absoluta al enlazar cada Mundo Posible Primario de manera consecutiva (Figura 7.1). Además, carece de Mundos Posibles Secundarios y los relatos no se configuran en Mundos Posibles Narrativos sino que se insertan de manera natural en los Mundos Posibles Primarios sin desvirtuar en ningún caso la capacidad lúdica del jugador -modelo heredado de *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), otro de los juegos insignia de la compañía-. El único Mundo Posible Narrativo aparece al final del juego ya que supone el cierre dramático de la aventura.

Figura 7.1. Entramado de mundos en *Portal 2*



Fuente: elaboración propia

Esta robustez y determinismo en la dimensión macroestructural se explica por el componente de juego lógico de cada uno de los Mundos Posibles Primarios. Así, y desde esta perspectiva, cada uno de estos mundos puede aislarse ya que el reto subyacente es totalmente autónomo de la estructura general. Estos mundos se constituyen en habitaciones con una entrada y salida determinada, sin posibilidad de volver atrás, y con unos elementos básicos de diseño de puzzles que configuran el verdadero reto. En cambio, la falta de Mundos Posibles Narrativos provoca un dinamismo que sustenta la perspectiva del juego como acción, en este caso como huída de los constantes intentos de asesinato que sufre la heroína.

7.1.3. La egolatría del poder y el desvelamiento del amor

El mundo ludoficcional de *Portal 2* se constituye en un vasto laboratorio subterráneo abandonado. A excepción de GLaDOS y el robot Wheatley, las instalaciones, antaño pobladas por científicos y sujetos sometidos a toda clase de experimentos, aparecen ahora desiertas, con la única salvedad de las torretas, unos pequeños robots que no dudarán en utilizar sus láseres contra la heroína. Se trata de un mundo mínimamente multipersonal en el que la constelación de agentes incluye tanto los particulares ya mencionados como el propio escenario como personaje y en el que se cuestiona permanentemente el modelo de poder represor: en ocasiones es ejercido por un agente, en ocasiones es adjudicado a otro.

El juego evoluciona a partir de las relaciones entre la tríada de particulares principales: Chell, Wheatley y GLaDOS.

Como ya se ha dicho, Chell es el personaje jugador. Ni el jugador ni la propia Chell conocen el origen del personaje ni su vinculación con el laboratorio en el que se despierta. Es más, nunca se oye su voz ni se ve su cuerpo salvo por algún efecto de reflejo, por lo que la heroína se manifiesta, en un principio, en un personaje en grado 0 en consonancia también con un punto de vista en primera persona tipo HUD. No obstante, y del mismo modo que sucede con Gordon Freeman en *Half-Life 2*, el peso ficcional del personaje jugador crece con el tiempo y va configurándolo como un personaje-retrato o incluso como un personaje autónomo, demostrando así que es posible crear personajes carismáticos sin el despliegue de grandes recursos narrativos como el diálogo o los planos cerrados. En consonancia con esta evolución, no se conocen los submundos del personaje jugador pero, en un alarde de desvelamiento ficcional, el juego fomenta el interés del jugador por conocer más sobre su pasado. De este modo, si bien parece que el submundo real efectivo está claramente determinado por el submundo del desconocimiento la experiencia de juego impulsa al usuario a seguir subsanando la falta de información.

La relación de Chell con el resto de agentes es de una gran asimetría. A partir del momento en que consigue el dispositivo que abre portales, la heroína descubrirá que no dispone de ninguna arma contra las torretas y el sistema defensivo del complejo. En algunos niveles resulta imposible avanzar mediante la acción destructiva precisamente por esta asimetría extremada que solo puede ser superada por el ingenio del sistema de juego. Y, en este sentido, la configuración del entorno como puzzles autónomos conlleva un gran efecto de transitividad en todas las acciones del personaje jugador: no hay atributos ni niveles de

habilidades que se puedan mejorar, solo un escenario susceptible de ser modificado para poder avanzar hasta el siguiente mundo posible.

Wheatley aporta la dosis cómica al mundo ludoficcional con la encarnación de un módulo masculino de personalidad profundamente torpe e inútil. Sus desastrosas actuaciones contrastan con su bondad y su interés inicial por ayudar a Chell a huir del complejo. Su papel como guía solo se verá empañado tras vencer a GLaDOS arrebatándole el poder y expulsándola a una patata -un tubérculo conectado a un miniordenador al que provee de energía-. Si hasta ese momento había sido GLaDOS quien había ostentado el poder represor para eliminar a Chell, ahora es Wheatley quien pierde la cabeza y, en lugar de salvar a la heroína, la manda a las profundidades del laboratorio. A partir de este momento se produce un doble discurso muy interesante que puede definirse como el de la egolatría del poder -Wheatley- y el desvelamiento del amor -GLaDOS y Chell-.

Wheatley, sometido a los dictámenes del sistema informático que acaba de poseer, sentirá la constante necesidad de crear pruebas científicas mejores que las que ideó GLaDOS en su momento. Esta exaltación del submundo deseado está teñida de un endiosamiento tecnológico sobre todo lo orgánico, la concepción de la máquina como única y definitiva verdad en la evolución humana. Pero, a la vez, sus orígenes como módulo de personalidad -y, por lo tanto, desde un rasgo humano- convierten a Wheatley en un ser particularmente imperfecto y potencialmente destructivo. Su ineptitud es una muestra clara del poder en malas manos o del uso de la tecnología sin finalidades éticas, siendo sus principales manifestaciones la destrucción de gran parte de las cámaras del

laboratorio y la accidental fusión nuclear del reactor principal de Aperture Science.

Mientras Wheatley se las ingenia para destruir el complejo sin querer, Chell y GLaDOS establecen nuevas relaciones. En este caso, la antigua, fría y calculadora inteligencia artificial que había intentado acabar con la protagonista es ahora la principal aliada para desposeer a Wheatley del poder absoluto. Los niveles más profundos del laboratorio muestran los orígenes del proyecto y los distintos tipos de experimentos que se realizaron allí. A través del tránsito entre mundos Chell descubre, poco a poco, que Cave Johnson, fundador de Aperture Science, murió de una extraña enfermedad antes de descubrir una inteligencia artificial donde albergar su mente y que fue la mente de su secretaria Caroline la que se incorporó al sistema informático.

Resulta muy interesante comprobar cómo el submundo conocido de Chell se nutre de los distintos elementos presentes en el escenario, en particular mediante dos recursos. En primer lugar, la propia distribución escenográfica de los objetos en los pasillos muestra, entre otras cosas, la vida en los años setenta en el laboratorio, la relación entre empleados o los cuadros y la evolución de la enfermedad de Cave Johnson. Y, en segundo lugar, un conjunto de grabaciones diseminadas por distintos mundos posibles van configurando el relato de la vida y muerte del presidente de la compañía, emulando la técnica que ya se vio en juegos como *Bioshock* y que permite ampliar la ficción sin sacrificar la experiencia lúdica.

Mientras se completa el submundo conocido de Chell, GLaDOS va recuperando parcelas de memoria, en este caso existentes pero olvidadas. Del mismo modo que en *Memento*, GLaDOS necesita

los elementos ficcionales y los relatos que crean el submundo conocido de la heroína para, en este caso, restaurar el suyo. Se trata pues de un camino conjunto hacia la aparición del conocimiento, ya sea este nuevo o recuperado.

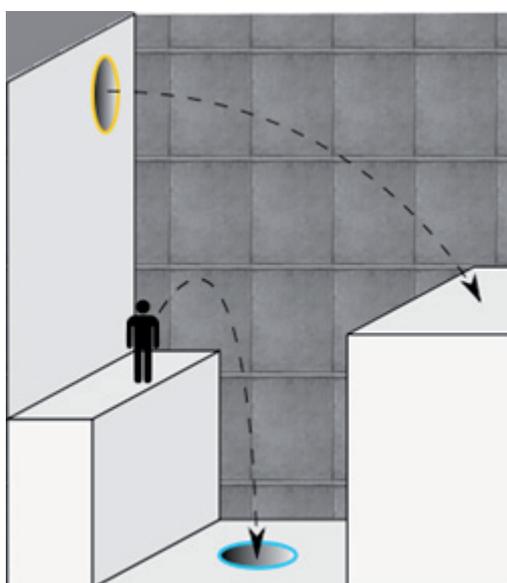
El final de *Portal 2* supone el destierro de Wheatley a la Luna -mediante un portal que crea Chell- y la aparición de ciertas dudas existenciales en GLaDOS. La inteligencia artificial se constituye aquí como la lucha entre la racionalidad empírica de la mente informática que quiere acabar con la heroína y el amor maternal, el sentimiento humano que siente Caroline hacia -sorpresa- su hija. Es en esta pugna de submundos deseados, entre la muerte y la vida, la máquina y el ser humano, en la que Chell es finalmente liberada al exterior mediante un Mundo Posible Narrativo que configura uno de los finales más brillantes de la historia de los videojuegos.

7.1.4. La metalepsis como juego autónomo

Portal 2 es, ante todo, un juego en el que la relación física y las acciones del tipo constructivas-destructivas se ubican en el centro de la propia experiencia lúdica. Utilizando un interfaz minimalista que solo muestra el puntero del dispositivo de portales, la metalepsis se naturaliza al aprender la mecánica del sistema de juego. Básicamente, el aparato permite la apertura de dos portales de distinto color en superficies planas y que se encuentran conectados entre sí, pudiéndose cerrar el respectivo portal si abrimos un portal nuevo del mismo color. Si el personaje jugador o cualquier otro particular ficcional, objeto o láser atraviesa uno de ellos aparecerá saliendo del segundo, independientemente de la distancia

y ubicación del mismo (Figura 7.2). Esta mecánica tan aparentemente simple permite un juego rico e imaginativo al someter el tránsito entre portales a las leyes de la física: los objetos lanzados adquieren velocidad si salen por un portal a gran altura, mientras que el personaje jugador puede llegar a escalar paredes abriendo y cerrando nuevos portales.

Figura 7.2. Mecánica de juego del sistema de portales



Fuente: Portal Game Wiki

El mecanismo de portales cobra sentido en la autonomía de cada uno de los mundos posibles que componen el sistema ludoficcional. Es decir, cada mundo se identifica con una habitación cerrada -un experimento particular- que deberá completarse con éxito mediante la combinación necesaria de ciertos elementos y objetos. Las acciones del personaje jugador devienen totalmente transitivas al cumplir, como función básica, la transformación del escenario para la resolución del reto. Y, además, las acciones ne-

cesarias -en relación a la resolución del mundo posible en concreto- están totalmente tasadas: solo una combinación concreta de acciones resuelve el puzzle y abre la puerta a la siguiente cámara del laboratorio.

La complejidad de los puzzles va en aumento a medida que se superan los mundos mediante la aparición de nuevos elementos para combinar. La acción más sencilla conlleva el paso a través del portal del personaje jugador y de algún objeto, por lo general unos cubos grandes. Esto puede permitir desde depositarlos encima de un interruptor para abrir una puerta hasta destruir una torreta creando un portal debajo del objeto y uno encima del enemigo. Pero en niveles más avanzados se añaden otras posibilidades más interesantes. Junto al embudo de excursión -un rayo cinético que traslada al personaje por una ruta- y la placa aérea de fe -una catapulta en forma de baldosa-, los elementos que más potencian la combinatoria metaléptica son los geles azul, naranja y blanco. El gel azul de repulsión permite mayores saltos y el rebote de los elementos impregnados por él, mientras que el gel naranja de propulsión aumenta la velocidad de los particulares ficticiales que anden sobre él. Por otro lado, el gel blanco permite la apertura de portales en aquellas superficies que haya manchado, ampliando así las posibilidades del juego.

Por todo ello, *Portal 2* propone dos tipos de viaje muy distintos. En primer lugar, un conjunto de minijuegos de lógica mediante un nuevo mecanismo de juego que conlleva, a su vez, su naturalización en los primeros niveles de juego. Y, en segundo lugar, un viaje hacia el conocimiento de los particulares ficticiales centrado en el eterno y fascinante debate entre la pragmática de la razón y los sentimientos del corazón.

7.2. Acción/Plataformas: *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011)

7.2.1. El Mundo de las Maravillas como ficción transmediática

Desde la publicación a finales del siglo XIX de *Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* (1865) y su secuela *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871), el mundo surrealista y satírico creado por Lewis Carroll ha sido objeto de múltiples adaptaciones en distintos medios. En este sentido, la ficción transmediática se ha nutrido de adaptaciones fílmicas, desde la primera obra de Hepworth y Stow (1903) o la versión animada de Disney (1951) hasta la más reciente película de Burton (2010), y de los videojuegos *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000) y *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011).

Los dos videojuegos dirigidos por el diseñador American McGee parten del canon, la obra literaria, para construir un nuevo universo mucho más oscuro, demente y violento. Así, se trasladan los particulares ficcionales más relevantes -Alicia, el gato de Cheshire, el Conejo Blanco o la Reina de Corazones- a un nuevo mundo que si bien podría ubicarse como secuela de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* en realidad configura un universo muy distinto.

Alice Madness Returns, la segunda entrega de este nuevo mundo, muestra una Alicia desquiciada que ha conseguido abandonar el manicomio en el que fue ingresada tras la muerte de sus padres y su hermana en un incendio doméstico. Ahora, Alicia vive en

Londres bajo los cuidados del Dr. Bumby, un célebre psiquiatra que le insiste en abandonar todo posible recuerdo de su pasado y de aquella tragedia. No obstante, ella persistirá en su búsqueda para descubrir el verdadero responsable de la muerte de su familia mientras intenta salvar un Mundo de las Maravillas agónico y decadente que se ve amenazado por la vuelta de la Reina de Corazones y el misterioso Tren Infernal.

7.2.2. La estructura de mundos: entre lo real y lo imaginado

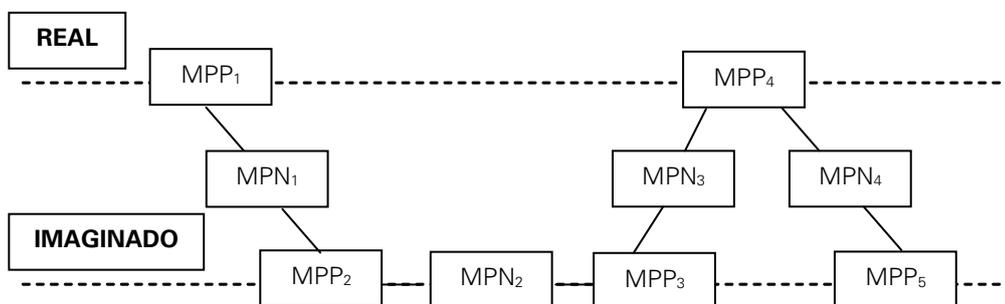
El entramado de mundos que plantea la secuela de McGee se configura en una absoluta linealidad con la única alternancia entre los Mundos Posibles Primarios jugables (MPPs) y los Mundos Posibles Narrativos (MPNs). Así, el juego transcurre “hacia adelante” y los límites ficcionales evitan poder volver a los niveles anteriores.

No obstante, la experiencia de juego en relación a dicho entramado no se percibe desde la simple linealidad sino que configura una percepción ficcional particular: los mundos se enlazan en dos niveles de la ficción que obedecen, en sentido estricto, al submundo real efectivo y al submundo imaginado-temido de Alicia (Figura 7.3).

En esta lógica, los MPNs del tipo *cutscene*-ya sea con vídeo animado o con imágenes propias del motor del juego- cumplen dos papeles fundamentales. En primer lugar, sirven de mecanismo de tránsito entre los distintos MPPs del submundo imaginado habilitando el desplazamiento de Alicia de un espacio de juego a otro

y añadiendo nueva información sobre el conflicto principal de la heroína. Y, en segundo lugar, enlazan los dos niveles ficcionales, el real y el imaginado, permitiendo unas transiciones coherentes. En cambio, los MPNs del tipo *ingame* permiten tanto la presentación de los enemigos más importantes como la introducción de los distintos recuerdos que va recuperando Alicia y que, en ningún caso, ni interfieren ni suspenden la experiencia lúdica.

Figura 7.3. Entramado de mundos en *Alice Madness Returns*



Fuente: elaboración propia

7.2.3. Los particulares ficcionales y la configuración de la locura

A nivel microestructural, *Alice Madness Returns* conjuga unos elementos fundacionales básicos para los dos niveles expuestos anteriormente: el real y el imaginado. Así, el punto de vista es común y se configura, esencialmente, en tercera persona o viaje virtual, ya que es el que mejor se adapta al modelo de juego de plataformas en tres dimensiones y al ataque estratégico. En todo caso, también cabe la posibilidad de un punto de vista en primera

persona para situaciones determinadas¹. Otro elemento fundacional es la temporalidad, que aquí no juega ningún papel particular salvo para determinados puzzles en MPPs primarios. No obstante, la verdadera potencialidad ludoficcional del juego aparece con las diferencias entre niveles.

El nivel real muestra un mundo gris, un Londres postindustrial sucio y decadente con zonas pobres y descuidadas, donde abunda el crimen y la prostitución. En este contexto, la constelación de agentes se configura en un mundo multipersonal más físico que dialéctico, más represor que cooperativo y cuya progresión será esencialmente constructiva. Alicia, como personaje jugador, es una chica asustadiza e indefensa, insegura e incapaz de nada. Por ello, sus principales acciones posibles se reducen al movimiento y, en ocasiones, a dialogar con algún particular en concreto, pero a nada más. En este sentido, sus acciones son asimétricas al resto de agentes ya que estos sí pueden suponer una amenaza para la protagonista, aunque solo en contadas ocasiones.

Este nivel real está marcado por el submundo real efectivo de Alicia y, en especial, por un submundo del conocimiento muy incompleto. No sabe qué ha pasado con su familia, ni entiende varios de los sucesos que acaecen en este mundo, como la quema de la taberna o qué papel juega la prostitución infantil en todo lo que va recordando. Por ello, el nivel real es el mundo de la subsanación del desconocimiento, de la recuperación de una mente, como dice Alicia, “que sigue hecha añicos”. Los principales agentes aquí son Nany, la antigua niñera de Alicia y que ahora regenta

1 En algunos pocos niveles se produce una transformación radical del punto de vista y el espacio, pasando del 3D libre a un 2D con *scroll* lateral.

un local de prostitución, el avaricioso abogado Radcliffe y, sobre todo, el Doctor Bumby, el pedante y condescendiente psiquiatra de oscuras intenciones.

Si el nivel real es el de la búsqueda de la verdad desde la indefensión del personaje jugador, el imaginado es justo lo contrario. Aquí el Mundo de las Maravillas es, principalmente, un conjunto de espacios oníricos y terroríficos -mezcla de *Steam Punk* y estilo gótico- muy distintos entre sí, desde una enorme casa de muñecas a un cuadro japonés, pasando por contextos acuáticos y, como ya es tradicional, el castillo de la Reina de Corazones y su legión de soldados carta. Todo lo soñado antaño por Alicia es ahora víctima de sus traumas y del borrado de los recuerdos; la perversión campa a sus anchas y los agentes ficcionales de dicho mundo son enemigos aberrantes derivados de la tecnología de la mente racional -las piezas de las máquinas, el petróleo- y una triste infancia que se manifiesta en extremidades y cabezas de muñecas sin ojos. Pero incluso los principales aliados del personaje jugador no pueden escapar de esta transformación amnésica. Así, el Sombrero Loco aparece desmembrado y demente, mientras que el Conejo Blanco -con poca presencia en el juego- pierde sus ojos y le estalla la cabeza. El único cuerdo -aunque, eso sí, enigmático como de costumbre- es el Gato de Chesire, el guía de Alicia y el que le proporcionará las principales pistas para superar los retos más complejos.

El mundo soñado lleva al extremo la subsanación del submundo conocido en relación al nivel real, si tenemos en cuenta que este espacio multipersonal es mucho más físico y represor. La lógica destructiva-constructiva, mediante la cual la heroína puede mejorar su armamento y vida para hacer frente a los nuevos enemigos,

justifica que Alicia sea un personaje fuerte, seguro de sí mismo y valeroso. Dispone de distintas armas que se obtienen progresivamente -la espada Vorpal, el caballito de madera, el molinillo de pimienta y la tetera-, distintos vestidos asociados al entorno de juego y un conjunto de acciones siempre posibles como el doble salto, levitar en el aire o hacerse pequeña. De este modo, y en relación a sus enemigos, Alicia sale ganando en fuerza de combate y movilidad, por lo que la asimetría proporciona un juego bastante fácil, siendo su principal actividad las plataformas por encima de la lucha. Además, el interfaz de juego es sumamente minimalista para ampliar la vista disponible al jugador ya que solo consta de un indicador de dientes -elemento básico para mejorar las armas-, un contador de vidas en forma de pétalos de rosa y un control del molinillo de pimienta.

La última particularidad del mundo soñado es la búsqueda de los recuerdos a lo largo de cada uno de los escenarios. Como si del cerebro se tratara, Alicia deberá indagar en cada recoveco hasta que encuentre pequeños relatos que, al juntarse, configuran la verdad sobre la muerte de su familia y el papel que jugaron en dicho evento su hermana Lizzie y el Doctor Bumby.

7.2.4. El doble nivel de la ficción y el juego

En un principio, el juego parece primar el mundo real al soñado al anclar en el primero la mayor parte de explicaciones sobre la motivación de Alicia y el resto de agentes. No obstante, a medida que pasa el juego, las relaciones se invierten para dotar

de mayor protagonismo al mundo imaginado. Aquí, la incursión metaléptica es mucho más rica que en la realidad, y cada uno de los estadios oníricos muestra un diseño de espacios, unos enemigos finales y un sistema de puzzles mucho más difícil. Además, el mundo soñado empieza a dotarse de balances dramáticos al descubrir que, en realidad, la Reina de Corazones que estamos persiguiendo no es un enemigo sino Lizzie, la hermana de Alicia. El encuentro con Lizzie sirve para hacer ver a la protagonista que ella no tuvo la culpa en la muerte de su familia, sino que fue responsabilidad del ser misterioso que conduce el Tren Infernal, una temible máquina que destruye el Mundo de las Maravillas como lo hacía la Nada en el caso de *La Historia Interminable* (Michael Ende, 1979). Aquí, el mundo temido que había determinado de manera poderosa al imaginado empieza a perder fuerza ya que desaparece la culpabilidad de la heroína y emerge un nuevo enemigo al que dirigir la acción del juego: el Doctor Bumby, pedófilo y proxeneta que encontró en Lizzie una niña rebelde a la que tuvo que asesinar tras violarla.

Al final del juego se producen algunas hibridaciones que demuestran que, desde la perspectiva de Alicia, no hay demasiada diferencia entre el mundo real y el imaginario. Si bien los enemigos y principales aliados nunca traspasan los límites entre niveles, sí que lo hacen ciertos espectros y fantasmas al plano de la realidad. Y la cúspide de la hibridación aparece con la derrota del enemigo final en ambos niveles: en el imaginario, tras la muerte, en un MPP particular, del Hacedor de Muñecas -el *alter ego* del Doctor Bumby y conductor del Tren Infernal- y, en el mundo real, con el empujón del psiquiatra a las vías del tren.

Por todo ello, *Alice Madness Returns* propone un juego de plataformas y acción al uso, siendo su principal baza un mundo jugable que está completamente determinado, por un lado, por un submundo real efectivo que niega el conocimiento de la realidad a Alicia y, por otro, por un submundo imaginado que en conexión con un submundo temido justifica la aparición de las más horribles pesadillas.

7.3. Aventura: *Resonance* (Xii Games, 2012)

7.3.1. El resurgir del género perdido

Desde finales de los años noventa la aventura gráfica dio su canto de sirena como género hegemónico. El establecimiento del *cd rom*, las tarjetas gráficas y los gráficos 3D, junto con un cambio en las preferencias de los jugadores hacia juegos de acción como *Doom* relegaron al género más cinematográfico de todos a una segunda posición tanto a nivel de producción como de consumo.

No obstante, la supuesta muerte del género en el juego contemporáneo no fue tal. Aventuras gráficas como *Runaway: A Road Adventure* (Pendulo Studios, 2001), *Syberia* (Microïds, 2002), *Machinarium* (Amanita Design, 2009) o *La Fuga de Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012) han demostrado que existe una pequeña pero creativa industria que sigue apostando por la aventura gráfica de calidad y por la fidelización de un importante nicho de mercado.

En este contexto, *Resonance* conjuga elementos de producción y distribución actuales con un saber hacer de antaño. Hoy Internet permite un modelo de creación de juegos independientes mucho más flexible y *Resonance* es una buena prueba de ello al conseguir, en primer lugar, gran parte de su financiación mediante la plataforma de *crowdfunding* Kickstarter² y, en segundo lugar, utilizando

² El modelo *crowdfunding* se fundamenta en la financiación colectiva de un proyecto específico por la que cada contribuyente invierte lo que estima oportuno y, en contraprestación, recibe distintos regalos. En el ámbito del videojuego su éxito ha sido masivo tal y como demuestra el asentamiento de la plataforma Kickstarter y su extensa financiación a todo tipo de géneros y, en especial, a las aventuras gráficas. De hecho, la libertad del usuario para invertir en aquellas propuestas que más lo seducen ha demostrado una vez más que

herramientas estandarizadas y accesibles en Internet -en este caso, el programa *Adventure Game Studio*- junto con un pequeño equipo geográficamente deslocalizado.

No obstante, y lejos de alardes técnicos, estas formas contemporáneas de creación han servido para recuperar un cierto sentimiento de nostalgia en relación a las aventuras gráficas que *Sierra Online* y *LucasArts* realizaron en la década de los noventa. Con gráficos de píxeles grandes -hoy asociados al llamado *píxel art*- y con los mecanismos convencionales del género, *Resonance* toma la esencia clásica como punto de partida para tejer un mundo de ficción y un conjunto de historias que tratan sobre el determinismo del pasado, los recuerdos, la ética y la traición. Así, la extraña muerte del Doctor Morales -un científico que investigaba una tecnología tan revolucionaria como peligrosa- acaba juntando a Ed, un brillante matemático que ayudaba al fallecido en sus trabajos, con Anna, una médico y familiar del Doctor Morales, el detective Bennet y un bloguero figón llamado Ray. Todos ellos se verán envueltos en una gran conspiración por el descubrimiento de la investigación oculta de Morales y su uso perverso.

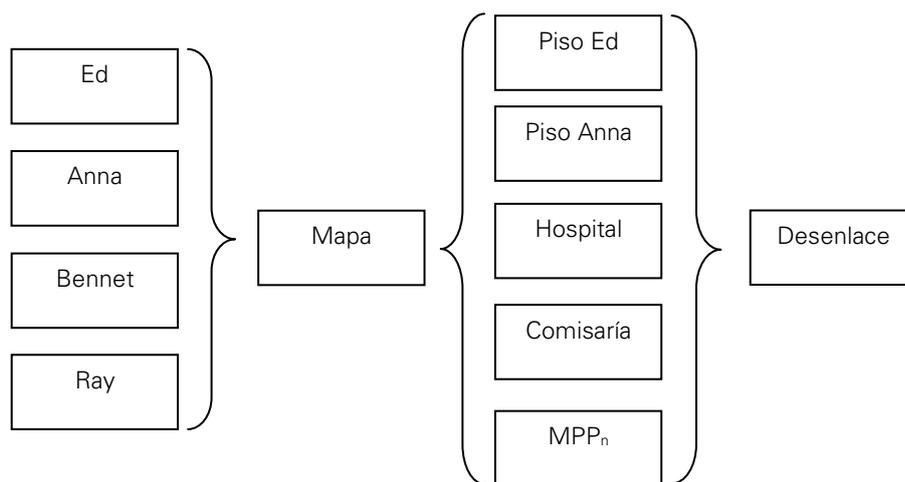
7.3.2. De lo modular a la estructura de localizaciones

Una de las características estructurales de *Resonance* es su adaptación a las intenciones ficcionales que subyacen en cada fase del juego. Al iniciar partida, el juego muestra los cuatro retratos de los

el género de la aventura gráfica sigue fascinando y contando con el apoyo de muchos jugadores.

protagonistas principales que se corresponden con cuatro mundos posibles primarios. El objetivo de estos primeros mundos es el de presentar a los personajes e ir tejiendo, poco a poco, los lazos que acabarán relacionándolos los unos con los otros. Este tipo de presentación de particulares ficcionales se ve claramente influenciado por obras corales de la narrativa modular como *21 Gramos* (Alejandro González Iñárritu, 2003) o *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999) en las que el seguimiento de cada personaje es el camino para entender la relación entre cada uno de ellos.

Figura 7.4. Entramado de mundos en *Resonance*



Fuente: elaboración propia

La multiplicidad de personajes jugadores -una característica que apareció en el género de la mano de *Maniac Mansion* (LucasFilms Games, 1987) y *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993)- supone, a nivel estructural, una clara manifestación de la importancia del término indexical en los juegos. En esta fase inicial cada mundo posible primario solo puede

asociarse a un personaje y a sus vivencias, mientras que en ulteriores fases los mundos se asociarán a los particulares según sus habilidades y posiciones sociales únicas. De este modo, el término indexical -entendido aquí como la posición relativa en un mundo concreto variable según el cambio de foco- siempre opera, ya sea para presentar personajes como para relacionar un mundo concreto con las habilidades de cierto particular ficcional.

La segunda fase estructural presenta el grupo de personajes y habilita, mediante un mapa, el desplazamiento de los particulares ficcionales -uno solo, por parejas o el grupo entero- por distintas localizaciones o mundos posibles primarios. Todos ellos deben ser visitados sin perjuicio del orden a seguir y, en algunos casos, la inclusión de *minipuzzles* en su interior -como crackear un ordenador o utilizar distintas palancas para desplazar el equipo de un lado a otro del escenario- hace más compleja la resolución de cada uno de los mundos. En cambio, la última fase del juego muestra una linealidad más severa para abordar los dos posibles desenlaces dramáticos.

Desde la perspectiva de los mundos posibles narrativos, *Resonance* utiliza el recurso de género de alternar acción y mostración no jugable de su consecuencia. Por ejemplo, la acción “abrir puerta” conlleva la suspensión momentánea del juego para mostrar cómo el personaje la realiza. No obstante, los verdaderos mundos posibles narrativos aparecen o bien al concluir importantes diálogos o como engarce entre mundos, siendo estos últimos no demasiado abundantes.

7.3.3. Puzzles, motivaciones y recuerdos

Resonance propone un mundo multipersonal, dialéctico y en ocasiones físico en el que los personajes pueden morir. La cooperación y el trabajo en grupo es la clave para la constitución de una constelación de personajes atípica. Los cambios de foco y las acciones necesarias interrelacionadas son la manifestación lúdica de unas motivaciones tremendamente relevantes.

De hecho, la configuración de los personajes como autónomos -y, en menor medida, desde el *scroll* vertical y la tercera persona- contribuyen a entender que no estamos ante un juego que busque la identificación con el jugador, sino ante una propuesta que pretende construir y hacer respetar las motivaciones de los personajes como eje básico del mundo ludoficcional: el cénit de la autonomía motivacional y la ruptura con la posible identificación se produce con el giro de héroe a villano que experimenta Ed al asesinar a sangre fría a Anna y, a su vez, con la eliminación de las sospechas sobre el detective Bennet. *Resonance* se conforma así como un juego constructivo que viene a suplir el submundo del conocimiento de todos los personajes, sin perjuicio de que Ed sea el que tiene más conocimiento de los hechos. La intensión del submundo conocido va desvelando la verdadera estructura motivacional de cada uno de ellos y permite, en última instancia, los geniales giros en las relaciones entre los particulares ficcionales y la eclosión del drama.

Las acciones transitivas y necesarias que impulsan el juego se centran en la relación entre personajes y su estatus social y laboral. Así, para poder acceder a ciertas zonas del hospital necesitaremos el pase de Anna, mientras que los contactos en los bajos

fondos de la ciudad solo se fiarán de las relaciones personales que tienen con Ray y el detective Bennet.

Junto a las acciones, las notas, los objetos, las nuevas tecnologías -teléfonos móviles, ordenadores- y los diálogos tienen un papel clave tanto en el juego como en las sospechas que se puedan generar entorno a las relaciones de los particulares. Desconfiamos de Bennet por una nota que se le cae al suelo, y podemos desenmascarar a uno de los villanos principales del juego gracias a una fotografía de un robo.

Pero sin duda el mecanismo de juego que con más éxito interrelaciona la construcción ficcional de los personajes con las acciones posibles y/o necesarias es el papel de las memorias a corto y largo plazo. Posiblemente, la mayor innovación de *Resonance* ha sido incorporar al tradicional inventario de objetos unos repositorios intangibles basados en recuerdos a corto plazo y a largo plazo. Los recuerdos a corto plazo se asocian a personajes concretos y permiten la recuperación de hasta diez particulares, objetos o escenarios para utilizarlos en conversaciones determinadas o en combinación con otros elementos. En cambio, los recuerdos a largo plazo no se limitan necesariamente a los personajes sino que pueden ser utilizados por cualquier miembro del grupo. Este tipo de recuerdos abarcan desde memorias personales imborrables -los traumas infantiles de Anna, por ejemplo- hasta eventos significativos compartidos por varios personajes y que pueden volver al presente -por ejemplo, el apagón de luces de la ciudad o la trascendental conversación entre Ed y Anna en el hospital tras la muerte de Morales-. El uso de los recuerdos como elemento de juego revaloriza la experiencia vital de los particulares y muestra como los personajes no son solo lo que hacen ahora, sino lo que han hecho y vivido hasta entonces.

7.3.4. Metalepsis miméticas y niveles de la ficción

La metalepsis naturalizada sigue las convenciones de las aventuras gráficas y se encauza mediante los dos botones del ratón. Superados los menús con verbos propios del sistema *SCUMM* ideado por *LucasArts* las aventuras posteriores sintetizaron las acciones en el icono del cursor y simplificaron la metalepsis. En *Resonance* esta simplificación metaléptica se traduce en la mera observación con el botón derecho y las acciones más adecuadas se automatizan con el botón izquierdo.

Por otro lado, en ciertas ocasiones la metalepsis no se instrumentaliza por la convención de género sino por una emulación mimética de la acción en cuestión. Por ejemplo, en un momento importante al principio del juego Anna huye de un asesino. Escapa por la ventana de su habitación, sube por la escalera de incendios y se encuentra la puerta de salida cerrada. Mientras el asesino sube para alcanzarla, Anna deberá cortar una cuerda para destrozar el último tramo de escalera. La acción de cortar la cuerda con un pedazo de cristal no se automatiza con el botón izquierdo, sino que se convierte en una acción transitiva necesaria en detalle, por lo que el jugador deberá ser preciso al mover el ratón arriba y abajo mientras el cristal rasga la cuerda. Esta emulación no solo acerca la acción real a su reflejo mediado sino que también contribuye de manera esencial a la tensión dramática generada por la persecución.

La última manifestación metaléptica relevante consiste en el tránsito desde el nivel de la ficción principal al submundo soñado de Anna. Tanto en el primer mundo posible como en otros poste-

riores, Anna revive los traumas infantiles por la pérdida de su madre y el alcoholismo de su padre mediante distintas pesadillas en las que es perseguida por un monstruo. Aquí la cuestión temporal es importante ya que la huída se produce a contrarreloj, por lo que un desliz en la ejecución de las acciones -cerrar la puerta con llave, buscar la manera de abrir la boca de ventilación,...- puede suponer la muerte de la protagonista. Una vez superado este nivel el modo de juego cambia a una perspectiva cenital en la que una Anna niña huye a través del conducto de la ventilación de su casa y va encontrándose, a su vez, distintos recuerdos. Esta conexión entre el submundo soñado -constituido por el submundo temido- con el submundo recordado no constituye un mundo posible secundario ya que la recolección de momentos pasados serán decisivos para el desarrollo del juego.

Por todo ello, *Resonance* enfatiza la experiencia de juego en unas acciones basadas en los diálogos y en la recuperación de los recuerdos, mientras que el mundo de ficción se teje, esencialmente, gracias a la comprensión de las distintas -y, en ocasiones, contradictorias- motivaciones de cada uno de los personajes jugadores que configuran la constelación de particulares ficcionales.

7.4. Acción / Aventuras: *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010)

7.4.1. La eclosión del terror rural como *thriller* psicológico

Dentro del género híbrido entre acción y aventura el terror ha conseguido conformar su espacio propio. Los títulos más populares inciden en la aparición de la amenaza zombi y la lucha por la supervivencia en el subgénero llamado *survival horror* - como la saga *Resident Evil* o el menos aventurero *Left 4 Dead* (Valve Software, 2008)- mientras que el miedo espacial y la acción más sangrienta encuentra en *Dead Space* su mayor representante. En cambio, otros títulos como los propuestos en la saga *Silent Hill* (Konami, 1999-?) han buscado un terror más psicológico, más centrado en la configuración de unos mundos ficcionales evolutivos que en la confrontación física y directa contra lo fantástico. Es precisamente en este último grupo en el que se encuadra *Alan Wake*, una mezcla de *thriller* psicológico y *survival horror* en un marco de terror rural.

La historia del juego arranca a mediados de los años setenta cuando Thomas Zane, un célebre poeta y escritor de relatos fantásticos, se desplaza al idílico Bright Falls, un pueblecito norteamericano de alta montaña rodeado de bosques y lagos, con su mujer Barbara Jagger. Allí encuentra la inspiración en su recién adquirida cabaña ubicada en las orillas del lago Cauldron Lake.

No obstante, con el paso de los años descubre que el lago alberga algún tipo de poder perverso que convierte en reales sus his-

torias fantásticas, por lo que decide dejar de escribir. Justo en ese momento, Barbara se ahoga en extrañas circunstancias y Zane, completamente desesperado, decide escribir la vuelta de su mujer. Pero lo que emerge de las aguas no es solo su amor, sino un ser sobrenatural que ha poseído a Barbara y que pretende extender la oscuridad por todo el mundo. Zane, incapaz de vencer al monstruo que ha liberado, escribirá unas últimas páginas en las que, años más tarde, un escritor en crisis creativa y con miedo a la oscuridad llamado Alan Wake llegará a Bright Falls para hacer frente al enemigo sobrenatural. Junto a su mujer Alice, Alan buscará en este pueblecito un refugio donde escribir nuevos libros y encontrar la inspiración, hasta que su amada desaparece, en extrañas circunstancias, en las profundidades de Cauldron Lake.

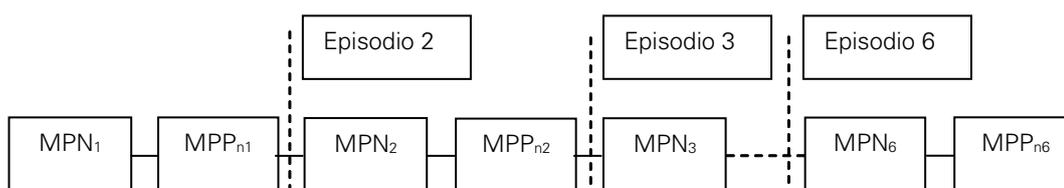
De este modo, *Alan Wake* propone al jugador la búsqueda y liberación de Alice mientras se dilucida la naturaleza de la llamada Presencia Oscura y su posible destrucción. Para ello, el juego configura su mundo ludoficcional desde la confusión y el determinismo del modelo diegético, la psicología de los personajes y el uso de la luz y la oscuridad como única vía de supervivencia del héroe.

7.4.2. El videojuego como estructura episódica

A nivel macroestructural la propuesta de Remedy Entertainment tiene más relación con las series de televisión que con los propios videojuegos. El juego se divide en seis grandes episodios que se abren y cierran con unos mundos posibles narrativos de tipo *cutscene*. Pero la principal influencia del audiovisual seriado aparece con dos elementos esenciales. En primer lugar, la clausura

del episodio se produce siempre con un *cliffhanger* -un evento que aumenta el suspense- y, en segundo lugar, el nuevo capítulo se inaugura con una *cutscene* a modo de recopilatorio con el texto “Anteriormente en Alan Wake” (Figura 7.5).

Figura 7.5. Entramado de mundos en *Alan Wake*



Fuente: elaboración propia

Esta estructura fuertemente lineal y cinematográfica ya hace vislumbrar una experiencia esencialmente narrativa del mundo ludoficcional. El uso intensivo de pequeñas suspensiones de la metalepsis en breves *cutscenes* favorece un centrado de la visión, una configuración del plano cinematográfico que marca tanto los objetivos -la cámara se aleja hasta el objetivo a alcanzar y vuelve al personaje jugador-, como las amenazas -la aparición de algún enemigo particularmente peligroso-.

Por encima de todo, el carácter episódico de *Alan Wake* busca una comprensión clara y directa de un relato suministrado en unidades autonconclusivas. Así, la apertura como resumen de eventos pasados y el estricto encadenado de los mundos posibles, junto con una insistente aparición de *cutscenes* para dirigir la mirada del jugador, muestran un mundo ludoficcional fragmentado en unidades autónomas pero con sentido global, a imagen y semejanza de series contemporáneas como *24* o *Lost*.

7.4.3. La muñeca rusa del terror

El mundo multipersonal de *Alan Wake* se manifiesta en un bello y vasto entorno rural en el que los bosques, el pueblo típicamente norteamericano y las cabañas de alta montaña delimitan el espacio de juego. Si bien es habitual encontrar distintos personajes, la aventura transcurre desde la soledad del héroe y su enfrentamiento contra una fuerza opresiva y sobrenatural, La Presencia Oscura, que determina tanto la concepción destructiva del poder como el ritmo atropellado de los distintos eventos al encauzarse en una huída por la supervivencia. En este sentido, el juego establece un cierto desequilibrio favoreciendo la conformación de un mundo físico antes que dialéctico.

En esta pugna entre Wake y la oscuridad, la constelación de particulares se nutre, por un lado, de unos pocos particulares aliados y, por otro, de agentes impotentes, traicioneros o abiertamente hostiles.

La categoría de aliados está formada por dos particulares ajenos al conflicto y un tercero que dispone de un submundo del conocimiento mucho más amplio. Tanto la sheriff Sarah Breaker como Barry Wheeler, el agente de Alan y personaje cómico del juego, apoyarán al personaje jugador en su búsqueda desde el absoluto desconocimiento de lo que está sucediendo. En cambio, Cynthia Weaver, llamada Dama de la Luz porque siempre lleva encima una linterna³, se presenta como un particular enigmático

³ Existen numerosas conexiones entre la serie de televisión *Twin Peaks* (David Lynch y Mark Frost, 1990-1991) y *Alan Wake*, desde la estética del pueblo y los edificios –en especial el hotel– hasta la presencia del FBI en el entramado de mundos. En este caso, el guiño intertextual se produce entre la Dama de la Luz (*Lady of the Light*) y la célebre Lady Leño de la serie norteamericana, una mujer obsesionada con un tronco de madera.

y cuyo conocimiento de la situación -y de los pasos a seguir- es mucho más amplio que el del resto de particulares ficcionales.

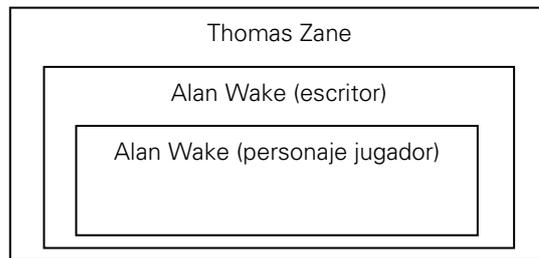
Por otro lado, los agentes restantes o bien no tienen un papel relevante en cuanto a la conformación de mundos -por lo general, ignorantes habitantes de Bright Falls como la camarera Rose Marigold- o bien se muestran traicioneros -el agente Nightingale del FBI y el psiquiatra Emil Hartman, especialista en tratar a artistas con crisis creativas-. La dimensión más perversa de los agentes está compuesta por los Poseídos (*Taken*), habitantes de la zona que han sido sometidos al poder de la oscuridad y que intentarán eliminar a Wake y a sus aliados y, por otro lado, por la propia Presencia Oscura encarnada por Barbara Jagger, la mujer de Zane.

De este modo, los personajes se construyen como entes autónomos – favorecidos por un punto de vista en tercera persona del tipo viaje virtual- provistos de distintas motivaciones: Alan y sus aliados pretenden, en primera instancia, rescatar a Alice y, además, desterrar a la Presencia Oscura mientras que esta descubrirá el plan de Zane y verá en Alan una verdadera amenaza para su libertad.

El conflicto que emerge entre estos submundos deseados no se perfila en un único nivel ficcional sino que *Alan Wake* propone, de manera bastante innovadora, la hipertrofia de los niveles de la diégesis. De un modo parecido a lo establecido en la serie *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Flachuk, 2011), el juego mezcla tanto los componentes espacio-temporales de distintos planos vinculados a la realidad -con el eje real-sobrenatural- como los niveles evocados por los distintos narradores intradieгéticos. En este último caso, *Alan Wake* muestra una complejísima estructura ficcional y de juego en tres niveles

distintos en forma de muñeca rusa: cada nivel incluye y se ve determinado por otro inmediatamente superior. Así, Thomas Zane es el autor de una historia -nivel 1- en la que Alan Wake escribe su autobiografía -nivel 2- de sus aventuras en Bright Falls -nivel 3- (Figura 7.6).

Figura 7.6. Niveles de la ficción en *Alan Wake*



Fuente: elaboración propia

La comprensión de los distintos niveles se manifiesta de varias maneras. En primer lugar, Alan se va encontrando, a lo largo del camino, con distintos folios que él mismo ha escrito pero que no recuerda haberlo hecho. Sabemos que él es el autor porque su propia voz aparece para leer el texto en voz alta. Pero lo más interesante son las consecuencias de dicha lectura. La segunda página del manuscrito dice:

“El hombre se volvió hacia mí. Su rostro estaba cubierto por las sombras. No se distinguía en la oscuridad del bosque que nos rodeaba pero el hacha que blandía era fácil de ver: Brillaba con la sangre de su víctima.

Sonreía con locura. Las sombras estaban vivas y deformaban sus facciones.

Era una escena de pesadilla... pero yo estaba despierto”.

Justo al finalizar la lectura del texto, el personaje jugador se encuentra precisamente con el Poseído girándose hacia él. De este modo, la constante presencia del Alan Wake narrador intradiegtico mediante los textos desperdigados por el espacio de juego crea una sensación de inevitable determinismo ante los acontecimientos que se avecinan. Esta influencia hipertrófica desde el nivel del narrador al del personaje jugador se potencia con el acceso del mismísimo Thomas Zane en el mundo de juego. La presencia del escritor salva a Alan en el primer mundo jugable y sus manifestaciones se vuelven más comunes a medida que se avanza en la aventura al aparecerse al héroe con un traje de buzo. Al final del juego, Zane muestra a Alan -el personaje jugador-, con la ayuda de Cynthia Weaver, el arma definitiva para destruir la Presencia Oscura. La Dama de la Luz ha dedicado toda su vida a esconder un objeto en las profundidades de una presa y en una sala hermética llena de bombillas encendidas para prevenir el acceso de la Presencia Oscura. Al entrar en la habitación, Alan se encuentra un folio y lo lee. En este caso, la voz narradora no es la del Alan del nivel 2, sino directamente la de Zane:

“(Alan personaje jugador): La página era autobiográfica, un recuerdo de mi infancia. Pero yo no la había escrito. Era obra de Thomas Zane. Se suponía que ya no existía ninguna página de su obra.

(Zane): Cuando Alan tenía 7 años, luchaba por no quedarse dormido. Cuando al fin se dormía, pronto se volvía a despertar gritando, con las pesadillas aún en la memoria. Un día su madre, sentada en su cama, le dio un viejo interruptor. Lo llamó el ‘Sr. Clic’ y le dijo que, al usarlo, se encendería una luz mágica que espantaría al monstruo”.

Esta lectura que hace Alan del texto de Zane -y que como tal no supone una intromisión de niveles- muestra cómo todo el constructo de mundos posibles está fuertemente determinado por un narrador intradieгético en el nivel 1. Así, Zane diseñó la vida de Alan, la hizo realidad, y este la plasmó en una autobiografía que no recuerda haber escrito.

Finalmente, resulta importante destacar que, como ya se ha dicho, la hipertrofia dieгética no solo afecta a narradores y personajes, sino que también despliega sus efectos en los elementos espacio-temporales. Se produce una notable deconstrucción de los escenarios -como la desaparición de la cabaña de Alan- acompañada por el uso intensivo de las distintas anacronías y la aparición de sueños y pesadillas. De este modo, los *flashbacks* se utilizan tanto para mostrar momentos previos a la llegada a Bright Falls y los problemas de pareja de Alan y Alice como para aspectos más relacionados con la profesión del héroe. En este sentido, los aparatos de televisión juegan un papel importante en el devenir de la aventura. Algunos retransmiten entrevistas del escritor en *late nights* populares, mientras que en otros casos, la televisión se enciende sola para mostrar una escena totalmente acrónica y que tampoco pertenece al nivel de ficción del personaje jugador.

7.4.4. La supervivencia entre luces y sombras

La configuración de la metalepsis naturalizada se instrumenta mediante una interfaz minimalista que se limita a mostrar el minimapa, el número de balas y bengalas y la duración de la linterna. Estos elementos definen claramente una forma de juego

muy particular que se establece en el conflicto luz-oscuridad -La Dama de la Luz y Zane contra la Presencia Oscura, lo humano contra lo sobrenatural, el bien contra el mal- y que supone una clara asimetría entre las posibles acciones del personaje jugador y sus enemigos. Los Poseídos están recubiertos de un manto de oscuridad, una protección que, a parte de dificultar su visibilidad en plena noche, les protege del armamento tradicional. La única posibilidad que tiene Alan para sobrevivir, y que se deriva de las enseñanzas de Zane, consiste en anular el manto con una luz directa -por ejemplo, con una linterna o algún dispositivo similar- para, una vez despejado, poder utilizar las armas de fuego.

De este modo, el mundo rural y natural donde escasean los puntos de luz en plena noche se convierte en un enemigo psicológico muy potente. La combinación de un entorno hostil y difícil de percibir junto con la escasez de puntos de luz y de armamento llevan al jugador a establecer estrategias de juego centradas en la austeridad del armamento y el movimiento frenético. Quedarse quieto significa morir, del mismo modo que desperdiciar balas o baterías de linterna. Además, esta inquietud se ve potenciada por una suspensión cautelar de las acciones posibles de ataque mediante la necesaria recarga del armamento y las fuentes de luz, lo que permite a los enemigos avanzar sin verse atacados.

La mecánica de juego subyacente en *Alan Wake* no es pues la acción pura y dura. Si bien es cierto que el mundo configura una progresión destructiva en la que Alan no puede subir de nivel, la limitación del armamento, los tiempos de recarga y unos enemigos más fuertes y difíciles de matar manifiestan más bien un espacio de permanente huida y de colaboración con los objetos del entorno.

Alan está a salvo debajo las farolas -los enemigos se desvanecen- pero al volver a la oscuridad las sombras vuelven a acecharlo, por lo que resulta clave localizar los puntos de luz, guarecerse y utilizar las armas únicamente en aquellos momentos que resulte imprescindible. De este modo, *Alan Wake* se construye como un juego de supervivencia desde la escasez y la gestación de estrategias tomando en consideración las posibilidades del entorno.

Desde la perspectiva de las metalepsis extraordinarias, el juego propone, como hemos visto anteriormente, una ruptura de límites en el marco de la hipertrofia diegética. El acceso de Zane al nivel del personaje jugador encarnado en un buzo supone una doble ruptura: del nivel 1 al 2 y, desde este, al 3. En todo caso, es importante destacar que la presencia de los dos niveles principales en el del personaje jugador no se realizan mediante metalepsis. Aquí no hay ruptura de marcos, sino una lectura de textos que se ilustra con las voces originales de sus creadores pero que, en ningún caso, traspasan los niveles de la ficción para relacionarse con los particulares ficcionales del mundo de juego.

En conclusión, *Alan Wake* pone a prueba, en el terreno lúdico, las convenciones del terror psicológico rural con una estructura episódica y un mundo diegéticamente hipertrofiado. Además, la presencia de distintos narradores intradieгéticos manifiesta tanto el determinismo del relato sobre el juego como la potencialidad dramática que se puede conseguir cuando la narración y la experiencia lúdica se alían para generar mundos ludoficcionales complejos.

7.5. Estrategia: *Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010)

7.5.1. La ficcionalización de la estrategia en tiempo real

El género de los videojuegos de estrategia nació a mediados de los años ochenta gracias a las distintas adaptaciones de juegos de mesa que recreaban grandes conflictos bélicos y que encontraron en *Empire* (Walter Bright y Mark Baldwin, 1987) y *Balance of Power* (Chris Crawford, 1985) sus mayores exponentes. Estos videojuegos configuraban un precario espacio gráfico y utilizaban la alternancia de turnos entre jugadores como principal mecánica de juego.

A partir de los noventa y hasta la actualidad la estrategia por turnos, con títulos de gran éxito como el ya visto *Civilization V* o el complejísimo *Europa Universalis* (Paradox Entertainment, 2001), se ha visto complementada con un conjunto de obras que definen la jugabilidad desde la simultaneidad de acciones y que han sido denominadas como juegos de estrategia en tiempo real (*real time strategy* o RTS).

A diferencia del sistema de turnos, el tiempo real privilegia una estrategia a corto plazo consistente en la rapidez en la recolección de recursos y la construcción de unidades. Su rápida popularidad y su establecimiento como modelo hegemónico dentro del género hizo que, desde el fundacional *Dune* (Cryo Interactive, 1992), los RTS han consolidado un conjunto de convenciones relevantes que se han aplicado tanto a las batallas del Mundo Antiguo -*Age*

of Empires (Ensemble Studios, 1997), *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002)- como a los que se ficcionalizan en mundos fantásticos de distinta índole -como sucede en *Command and Conquer: Red Alert 2* (Westwood Studios, 2000) o en *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002)-.

Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998) nace en este contexto como un RTS espacial en el que se suceden distintos conflictos interplanetarios entre tres razas enfrentadas: los Terran, seres humanos que se exiliaron de la Tierra y buscan nuevos hogares donde establecerse, los Zerg, unos seres estéticamente similares al visto en la película *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) y que pretenden asimilar toda raza viviente, y los Protoss, alienígenas con una tecnología avanzada y con unas capacidades psíquicas remarcables. La llegada de *Starcraft* no solo supuso el nacimiento de una gran franquicia, sino que instauró, por un lado, la posibilidad de que cada raza en liza tuviera propiedades y unidades únicas -hasta ese momento era habitual que la única diferencia entre ejércitos fuera el nombre o el color- y, por otro, la aparición de historias convincentes y personajes carismáticos.

El juego de Blizzard Entertainment ha sido durante muchos años un verdadero fenómeno social por su vertiente multijugador, llegando a organizarse grandes torneos oficiales donde jugadores profesionales competían por premios y distinciones. Por ello, no es de extrañar que la llegada de *Starcraft II* se viviera como una verdadera revolución en el mundo de los juegos de estrategia.

En 2010 *Starcraft II* arrancaba su mundo ludoficcional donde el primer título lo había clausurado. En mitad del conflicto entre razas, Arcturus Mengsk, apoyado por Jim Raynor y Sara Kerrigan -esta última miembro de una unidad especial con poderes psió-

nicos llamada Los Fantasmas-, pretenden acabar con el gobierno despótico de la Confederación Terran. Tras distintas batallas, Mengsk se proclamará emperador, traicionará la confianza de Raynor y dejará a Kerrigan a su suerte ante las hordas zergs. Jim, enamorado de la fantasma, fracasará en su intento de rescatarla y huirá de Mengsk robando su nave insignia, la Hyperion. A partir de este momento, Raynor lidera la resistencia contra el imperio de Mengsk mientras las Protoss intentan recuperarse de los distintos conflictos bélicos y los Zerg se reúnen bajo su nueva líder, una Sarah Kerrigan asimilada y convertida en la temible Reina de Espadas.

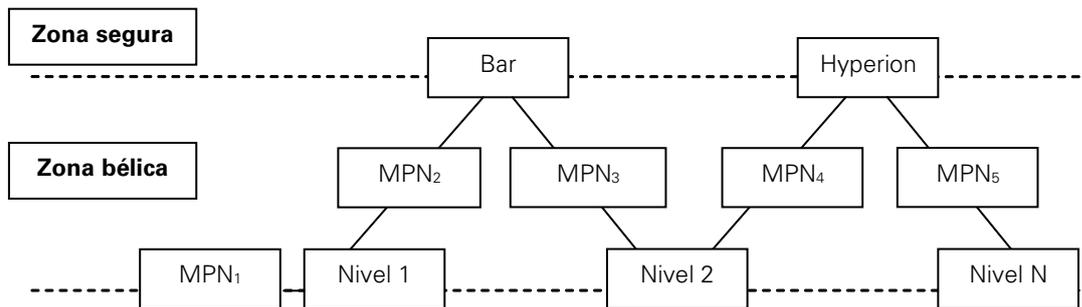
De este modo, *Starcraft II* se construirá desde dos niveles que, en su relación, tejerán un rico mundo ludoficcional. Por un lado, la aparición de las constelaciones de particulares y la combinatoria de submundos proporciona una explicación ficcional a la dimensión estratégica y, por otro, la resolución de cada uno de los conflictos se encauza mediante las convenciones y las experiencias de juego propias del género.

7.5.2. La división estructural entre conocimiento y acción

La dimensión macroestructural de *Starcraft II* diferencia claramente entre aquellos mundos posibles primarios insertos en una lógica de estrategia a largo plazo y otros basados en la sincronía del juego en tiempo real durante el conflicto bélico, en ambos casos engarzados gracias a los mundos posibles narrativos (Figura 7.7).

Las zonas seguras configuran agrupaciones de mundos posibles primarios en tres grandes contextos: el bar del planeta Mar Sara -inicio-, la nave Hyperion -que supone más del 80% del juego y que permite el acceso a distintos mundos del plano de la guerra- y la base avanzada en el planeta Char - desenlace-.

Figura 7.7. Entramado de mundos en *Starcraft II: Wings of Liberty*



Fuente: elaboración propia

En cambio, la zona bélica está constituida por mundos no enlazados entre sí, sino dependientes de las elecciones y modificaciones que se hayan realizado en las zonas seguras. Estos mundos aislados son los que constituyen, en sí mismos, las experiencias de juego del género de estrategia en tiempo real.

Los mundos posibles narrativos tienen un papel clave en la conformación de una estructura coherente y épica. Sirven como introducción del juego y también como tránsito entre las zonas seguras y las bélicas, en particular para narrativizar los objetivos del juego y darles más variedad ante unas mecánicas de juego homogéneas. Por ello, los mundos posibles narrativos son la única manera de acceder de un nivel a otro, tanto para obtener una justificación ficcional de la misión -de lo seguro a lo bélico- como para mostrar un balance dramático coherente -del conflicto a la pausa-.

7.5.3. Las zonas seguras como extensores ficcionales

Los mundos multipersonales de las zonas seguras priman la perspectiva dialéctica y constructiva en la mecánica de juego. Desde un punto de vista de juego de mesa y un personaje en grado 0, el usuario puede seleccionar distintos objetos en cada una de las habitaciones que visita. En el caso del Hyperion, que contiene las salas del arsenal, el laboratorio, el puente, y la cantina, cada escenario delimita las relaciones con el resto de particulares ficcionales y un conjunto de acciones únicas.

El arsenal permite ampliar el armamento del periodo bélico, por lo que las acciones posibles aquí devienen transitivas en relación a los futuros mundos de juego de la dimensión bélica. De un modo parecido, el laboratorio proporciona mejoras basadas en tecnologías de otras razas y, además, da acceso a los diálogos con la Doctora Hanson.

Por otro lado, tanto el puente como la cantina ejercen un papel importante en el desarrollo del juego. La cantina contiene los principales elementos de socialización en el seno de la constelación de particulares y las fuentes de conocimiento de lo que sucede a lo largo del universo. Aquí el usuario puede contratar mercenarios, entablar diálogos con el antiguo compañero de batallas Tychus Findley y el misterioso Fantasma Gabriel Tosh o explorar el espacio de juego. En este último caso, los objetos repartidos a lo largo de la cantina -desde fotos a recuerdos obtenidos en las más recientes batallas del nivel bélico- actúan como extensores ficcionales al relatar, por ejemplo, experiencias pasadas en el campo de batalla, la añoranza de Jim por Kerrigan o las más re-

cientes tragedias. La televisión presente en el escenario es la principal vía de conocimiento del estado del conflicto estelar, si bien con ciertas particularidades. Se alude aquí a la potencialidad de los medios de comunicación para acercar las informaciones más remotas, pero también a su capacidad para manipular los puntos de vista periodísticos en relación a un poder hegemónico. Así, el presentador Donny Vermillion encarna el periodismo sumiso y la defensa de un poder represor y antidemocrático, mientras que la censurada reportera Kate Lockwell ejemplifica el periodista de campo que, lejos de consentir las verdades absolutas gestadas en los despachos del Imperio, no hace que más que lanzar preguntas al aire y cuestionar lo incuestionable. En este sentido, resulta interesante comprobar como Lockwell va ganando presencia en detrimento de Vermillion a medida que la Resistencia se va imponiendo y se van desvelando las pruebas de las fechorías de Arcturus Mengsk.

En último lugar, el puente permite conectar la zona segura con la bélica mediante la selección de niveles de juego. La selección de la misión no es aleatoria sino que está íntimamente ligada a las relaciones de la constelación y las distintas motivaciones. Un buen ejemplo aparece con las decisiones éticas que permiten aceptar o rechazar a un particular ficcional en el equipo. Así, Jim puede ayudar a Tosh a liberar a los presos de una prisión de alta seguridad -lo que conlleva excarcelar a peligrosos asesinos pero también a librepensadores y políticos contrarios a Mengsk-, o apoyar a Nova, una Fantasma del Imperio que alerta al héroe de los peligros de esta decisión. La opción elegida, sea la que sea, deviene definitiva y conlleva un conjunto de bonificaciones, pero también restringe la relación con estos particulares ficticiales.

Otra forma de determinar las zonas bélicas desde las seguras consiste en optar por ciertas decisiones de orden estratégico. En la parte final del juego se establece una base avanzada en el planeta Char. Desde allí, Jim optará por atacar unas orugas o el nido de los mutaliscos - las unidades aéreas de los Zerg-. Solo se puede optar por una de las dos opciones, y su resolución positiva supone eliminar ese tipo de enemigo de la batalla final. Por lo tanto, aquí la selección del mundo de juego tendrá una afectación ulterior en el nivel bélico final al engarzar la táctica y la planificación con la estrategia en el campo de batalla.

Por todo ello, la zona segura agrupa un conjunto de escenarios destinados a extender la ficción, tejer las relaciones entre los particulares ficcionales de la constelación y determinar el periodo bélico mediante el aumento de mundos posibles -distintos niveles a jugar según las motivaciones de los personajes, las decisiones éticas o las estratégicas- y la ampliación de las posibilidades de juego -con, por ejemplo, la mejora de armamento, tecnología o la contratación de mercenarios-.

7.5.4. Las zonas bélicas o la intensión del conflicto

A diferencia de la zona segura, la zona bélica configura un mundo multipersonal exclusivamente físico y en el que la mecánica de juego se encauza mediante distintas acciones constructivo-destructivas. Cada uno de sus mundos se encuentra encajado entre dos mundos posibles narrativos que cumplen funciones distintas. El primero de ellos enlaza la seguridad con el belicismo estableciendo los objetivos generales del nivel, mientras que el último realiza un

balance dramático tras el cumplimiento de la misión.

Como se ha dicho, la zona segura tiene efectos importantes tanto para la configuración intensional del conflicto como para la comprensión de las misiones. Las mejoras en el armamento y las tecnologías o la contratación de mercenarios se explicitan aquí con más unidades y nuevas acciones posibles que favorezcan la asimetría en el juego, mientras que la aparición de los personajes en forma de retrato -una manifestación particular del personaje-retrato por su limitada actuación en este conjunto de mundos- sirve para concretar los objetivos particulares. En este sentido, las zonas bélicas parten de una situación ficcional heredada de un mundo anterior y la concretan en distintas misiones. Así, si el objetivo es “salvar a los soldados de las hordas Zerg” la concreción del mundo hará que cada una de las etapas -salvar al grupo 1, salvar al grupo 2...- vaya apareciendo en el minimapa, ya sea de manera simultánea o lineal, y que el cumplimiento en su conjunto haga emerger el balance dramático.

Tanto el punto de vista como el interfaz y la cuestión temporal están fuertemente enraizados en las convenciones del género de la estrategia en tiempo real. Desde una perspectiva isométrica y con un mapa limitado -visión de juego de mesa-, el interfaz está compuesto, en su parte inferior, por un minimapa, el panel de información y el panel de acciones, mientras que en su parte superior se encuentra el objetivo y los indicadores de minerales y gas vespeno.

La lógica de juego engarza las distintas acciones posibles entorno a la alternancia construcción y destrucción. El jugador debe recolectar recursos, construir edificios y, tras ellos, las distintas tropas que configurarán el ejército. Existe pues un equilibrio entre

la construcción y sus límites -la escasez de recursos, la población máxima de la base en relación a ciertos edificios- y la configuración de un ejército que operará según las debilidades de la raza enemiga, los costes económicos y las preferencias en la estrategia militar. Esta relación entre la construcción y la destrucción se ve especialmente determinada por la construcción temporal según la convención del género: cada contendiente opera en tiempo real, por lo que la velocidad y la toma de decisiones a corto plazo define las estrategias de juego. Algunas variantes del papel de la temporalidad en estos niveles son, por ejemplo, aguantar hordas de enemigos durante un tiempo determinado, o utilizar solo ciertos ciclos -el día o la noche- para atacar las posiciones enemigas.

En conclusión, *Starcraft II* muestra un mundo ludoficcional compuesto, por un lado, por un periodo seguro orientado al diálogo, a la construcción del conocimiento y a la extensión ficcional que influye, por otro lado, en un periodo bélico, físico, constructivo-destructivo y fuertemente determinado por las convenciones de género en sus posibilidades de juego.

7.6. Juego de Rol / Individual: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011)

7.6.1. Del lápiz y papel a los vastos mundos digitales

Los videojuegos de rol o RPG se han convertido, en los últimos años, en uno de los géneros más potentes a nivel de creación de mundos de ficción y jugabilidad. Desde los años ochenta y noventa hasta hoy, el género ha ido evolucionando a partir de títulos fuertemente influenciados por el rol de lápiz y papel de *Dungeons and Dragons* como *Pool of Radiance* (SSI, 1988), *Eye of Beholder* (Westwood Studios, 1990), *Baldurs Gate* (Bioware, 1998), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, 2000) o *Neverwinter Nights* (Bioware, 2002). Los videojuegos de rol despliegan grandes mundos de juego muy ricos en particulares ficcionales, ciudades y elementos naturales así como en misiones épicas y combates heroicos contra seres de todo tipo. Junto a esta exaltación de la ficción, el rol permite la construcción progresiva del personaje jugador, desde su raza, profesión y estética hasta sus habilidades, poderes y, en ocasiones, marcos éticos e ideológicos.

Todas estas características están presentes en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (en adelante, *Skyrim*), la quinta entrega de la exitosa saga *The Elder Scrolls*. Ambientado 200 años tras *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006), *Skyrim* sumerge al jugador en un mundo fantástico asolado por la guerra civil entre la Legión Imperial y los rebeldes Capas de la Tormenta. En este contexto,

la vuelta de los dragones junto con su líder Alduin forzará la paz entre los contendientes y llevará al personaje jugador -el llamado Dovahkiin o Sangre de Dragón- a descubrir su verdadero destino.

7.6.2. El espacio de juego como contenedor de mundos

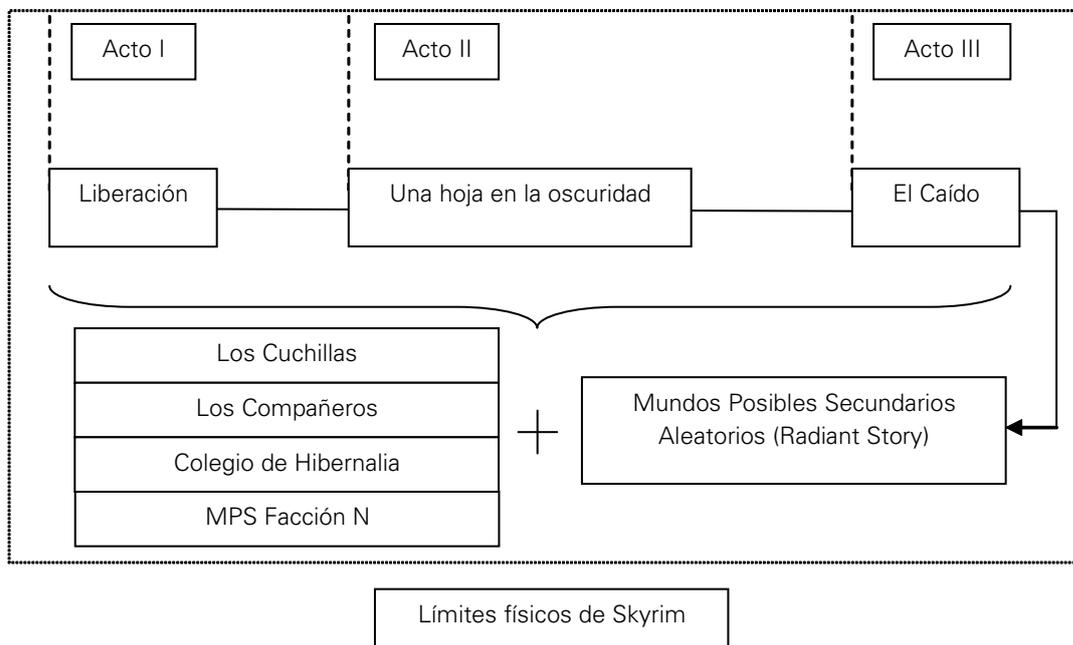
A nivel macroestructural, la aventura de Bethesda situa en el centro de la acción al propio espacio de juego. Todos los mundos posibles se inscriben en el plano físico de la región nórdica de Skyrim, es decir, todos son accesibles, según sus condicionantes particulares, como zonas geográficas de un mismo y vasto mapa, si bien cada uno de ellos ostenta distintos papeles en función de su relación jerárquica (Figura 7.8).

Los mundos posibles primarios se agrupan en tres grandes actos que configuran el eje vertebrador de las experiencias del Dovahkiin, desde su huida por el ataque del primer dragón hasta la muerte del dios Alduin. Pero, a diferencia de otros mundos ludoficcionales más rígidos, aquí el héroe puede abandonar momentáneamente la senda del eje vertebrador y ocuparse de un conjunto de mundos posibles secundarios construidos alrededor de distintas facciones.

Las facciones son organizaciones a las que el personaje jugador puede acudir para cumplir misiones hasta alcanzar el nivel de maestro. La estructura de mundos de estos mundos posibles secundarios viene determinada por la particular intensidad ficcional de cada una de las facciones, por lo que los particulares ficcionales y los objetivos serán distintos en cada una de ellas. Las principales

facciones y, por lo tanto, las principales agrupaciones de mundos posibles secundarios son el Colegio de Bardos, el Clan Batallador, los Cuchillas, el Colegio de Hibernalia, los Compañeros, la Hermandad Oscura, los Melenas grises, los Barbas grises, la Legión Imperial, los Capas de la Tormenta y el Gremio de ladrones. Como puede verse, cada facción proporciona distintos mundos posibles secundarios sin perjuicio de su trascendencia ficcional en cuanto al resto de mundos. Así, tanto los Barbas Grises como los contendientes de la guerra civil ocupan una posición importante en el entramado de mundos posibles primarios, mientras que otros colectivos como los Melenas Grises o el Gremio de Ladrones establecen sus mundos desde una óptica más centrada en conflictos locales o en la especialización y mejora de ciertas habilidades.

Figura 7.8. Entramado de mundos en *The Elder Scrolls V: Skyrim*



Fuente: elaboración propia

No obstante, el mundo de *Skyrim* no agota sus posibilidades con el cumplimiento de los mundos posibles primarios y secundarios. Bethesda ha incluido un nuevo sistema de generación de mundos posibles secundarios aleatorios denominado *Radiant Story* que propone nuevas misiones de manera ilimitada teniendo en cuenta las acciones pasadas y presentes del personaje jugador. De este modo, ni el eje vertebrador ni los caminos de cada una de las facciones llegan nunca a clausurarse ya que el sistema seguirá planteando propuestas jugables ya sea tras el cierre de los mundos previamente guionizados por el diseñador de juego como durante el tránsito por todos ellos.

Finalmente, *Skyrim* tiene muy pocos mundos posibles narrativos de tipo *cutscene*, mientras que los *ingame*-se mantiene el punto de vista del, se puede mover la cámara pero no el pero el personaje jugador- son los más habituales y ejercen un papel similar a lo ya visto previamente con *Portal 2*.

7.6.3. La forja del héroe

Skyrim ejemplifica, de la mejor manera posible, la idea de que los mundos de ficción jugables trascienden el limitado análisis de las reglas de juego o las narrativas del nuevo medio digital. El vasto espacio de juego creado por Bethesda impone la conexión entre un mundo de soledad salvaje, agreste y peligroso basado en el conflicto y la supervivencia -el eje hombre-naturaleza- y otro más poblado, civilizado y determinado por unas las relaciones sociales que intentan equilibrar la acción dialéctica con la ficción -el eje hombre-sociedad-.

Skyrim construye un mundo para ser recorrido y observado. La belleza del juego no solo radica en los objetivos, sino sobre todo en el camino a recorrer para alcanzarlos. Las enormes distancias y la variedad de espacios naturales y pueblos -estos últimos más escasos e aislados- generan una poética de la ficcionalidad que no puede percibirse desde la idea de relato. Pasear, ver como se pone el sol, experimentar una nevada y el sonido del viento entre las rocas... el hacer sin objetivo reglado, el hacer por hacer y experimentar el gozo de un nuevo mundo es lo que define tanto este como otros mundos ludoficcionales -véase *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010) o *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005)- donde la poética de la ficcionalidad emerge desde la propia configuración del mundo y el contacto mediado con el jugador.

En consonancia con este mundo a descubrir, el personaje jugador aparece como un ente a construir. No dispone de voz -salvo cuando utiliza unos poderes llamados Palabras de Poder-, ni muestra motivaciones particulares ni tiene fuertes vínculos con una constelación de agentes. El personaje jugador es, por lo tanto, un ente solitario más relacionado con la exploración del mundo que con la resolución de conflictos internos y la gestación de redes sociales intensas.

El diseño del héroe, una de las particularidades de los juegos de rol, es bastante sintético. Hay que elegir el nombre, una de las diez razas disponibles y una constelación -una especie de signo del zodíaco que aporta una bonificación concreta-. A partir de este punto, el personaje jugador podrá incrementar las distintas habilidades del juego, subir de hasta el nivel 81 y mejorar sus registros de vida, magia y resistencia. En este sentido, lo más interesante en

cuanto a la evolución del personaje es que no existen ni clases ni profesiones predefinidas sino que las habilidades se incrementan por el uso reiterado y exitoso de las mismas - si bien en ocasiones el fracaso también se asume como aprendizaje de la habilidad-. Por ello, *Skyrim* muestra la teoría de la acción en su máxima expresión: el personaje jugador es lo que hace.

Esta lógica de la acción como construcción del personaje se sustenta también en la evolución de los mundos posibles. Los mundos primarios ensalzan las motivaciones de un héroe nacido para la gloria y lo orientan hacia el aprendizaje de las poderosas Palabras de Poder y la eclosión del semidios nórdico. Pero, a la vez, los mundos secundarios suponen, mediante la mejora de las habilidades y los poderes necesarios para afrontar con garantías los mundos primarios, la forja personal del Dovahkiin.

En consonancia con lo anterior, el sistema de mundos aleatorios de *Radiant Story* es, posiblemente, la mejor muestra de hasta qué punto es relevante quién es el héroe, qué ha hecho, qué está haciendo y hacia donde se encaminan sus acciones. El motor creado por Bethesda recopila el historial del héroe para modificar el mundo y adecuarlo a la lógica ficcional resultante. Si el personaje jugador mata a un acaudalado ciudadano es bastante posible que en momentos posteriores algún asesino intente acabar con él bajo el encargo de la familia del fallecido. O, en otro bueno ejemplo, si contraemos matrimonio con un particular ficcional que, en misiones anteriores, hicimos que se enamorara de otro sujeto, es bastante probable que se muestre descaradamente infiel en sucesivos eventos. Es decir, el Dovahkiin está más determinado por la libertad de la acción que por una férrea motivación de tipo narrativo, pero ello no impide que el resultado de su actuación sí

incida en las motivaciones y las relaciones internas de la constelación de particulares, en particular con la toma de decisiones de contenido ético: el héroe es lo que hace, y los demás lo tratarán en consecuencia.

Esta hegemonía de la acción puede hacer incluso que el personaje jugador ignore su destino: en *Skyrim* podemos no acudir a los mundos posibles primarios y dedicarnos a pasear, cortejar a otros particulares, contraer matrimonio con hombres y mujeres, comprar una casa y decorarla o incluso convertirnos en un vampiro o un licántropo. En este sentido, el juego propone una dimensión de objetivo autoasumido que es más propio de la simulación que del género de rol tradicional.

7.6.4. Explorando *Skyrim*

La experiencia de juego que proporciona la exploración del mundo de *Skyrim* se traduce, a nivel formal, en un punto de vista modificable, una interfaz minimalista y el uso de la temporalidad como condicionante realista.

El punto de vista se establece inicialmente en una perspectiva en primera persona tipo HUD -personaje en grado 0- en la que se muestra cada uno de los brazos del personaje jugador y el poder y/o objeto que esté llevando en cada uno de ellos. Además, este punto de vista se complementa con una alternativa en tercera persona que desplaza la cámara hasta mostrar el personaje autónomo propio del viaje virtual. La doble perspectiva flexibiliza la ejecución de la metalepsis y se convierte en una gran aliada en relación a las acciones posibles y necesarias del juego. Mientras que

la primera persona es la adecuada para resolver todas las acciones necesarias involucradas en un combate concreto, la tercera es la más idónea tanto para alcanzar más campo de visión en los viajes por *Skyrim* como para huir sigilosamente de un enemigo demasiado potente.

En consonancia con la utilidad de los distintos puntos de vista, *Skyrim* apenas muestra un interfaz de juego. La única información disponible es la ubicación de los distintos mundos posibles mediante una franja en la barra superior, una barra de energía que se reduce al correr y la barra de vida, junto a un punto de mira en el caso de la perspectiva en primera persona. Como se puede apreciar, el interfaz está diseñado pensando en la supervivencia en combate como valor prioritario, por lo que las demás informaciones son totalmente innecesarias.

En este sentido, resulta remarcable la traslación del armamento al plano metaléptico. Mientras que las espadas y los escudos utilizan el puntero como eje de combate, el arco aparece como un buen ejemplo de control compuesto. Es evidente que no se trata, en sentido estricto, de una manifestación mimética de un arco real, pero sí que intenta trasladar al plano del juego la dificultad que entraña el correcto uso de este arma: la trayectoria de las flechas sigue las leyes de la física, mientras que soltar el botón demasiado pronto evita que el pivote salga con la suficiente fuerza. De este modo, junto al punto de vista y a unas habilidades a desarrollar, el aprendizaje del uso correcto de las armas que tiene a su disposición configura la principal actividad metaléptica centrada en la supervivencia del personaje jugador.

Finalmente, la temporalidad se establece en tiempo real, generando una sincronía entre las acciones transitivas del personaje

jugador y sus efectos en el entorno. Esta ordenación global del tiempo se combina con dos ciclos, día y noche, que tienen especial incidencia en las vidas de los particulares ficticiales del juego. Así, los mercados y las tiendas no están abiertos de noche, mientras que ciertas profesiones deshonestas solo aparecen en este ciclo. Esta alternancia en el entorno urbano tiene especial relevancia sobre las acciones posibles y sus posibles asimetrías o privaciones. Así, por ejemplo, la posibilidad de allanar un domicilio y robar los objetos que allí se encuentren resulta mucho más fácil al amparo de la noche que no en pleno día y con las calles abarrotadas de guardias, mientras que el acceso a la compra de ciertos bienes no es nunca posible en plena nocturnidad.

En conclusión, *Skyrim* antepone la exploración al descubrimiento motivacional, el mundo de ficción a las experiencias narrativas y/o reglas, y lo hace con un personaje que debe forjar su propio destino desde la hegemonía de las acciones y la asunción de su impacto en la constelación de los particulares ficticiales que pueblan este vastísimo y bello mundo ludoficcional.

7.7. Juego de Rol / Online: *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012)

7.7.1. El salto del rol al juego multijugador

La llegada de Internet y el establecimiento de la conexión de banda ancha han propiciado la eclosión de un conjunto de juegos de rol que construyen sus mundos de ficción pesando en las partidas multijugador y la capacidad generativa de los eventos aleatorios. Juegos tan populares y exitosos como *World of Warcraft* han establecido unos mundos de juego disponibles *online* las veinticuatro horas del día y que van mutando mediante las distintas intervenciones de los diseñadores de juego. Estas constantes modificaciones de los parámetros ludoficcionales han generado unos modelos de negocio totalmente nuevos: el consumo no se agota con el pago por la copia digital o física, sino que se extiende o bien al establecimiento de una cuota mensual o bien mediante el acceso libre - el denominado modelo *freemium* - pero con la inclusión de distintos micropagos vinculados a la obtención de objetos u otros elementos de la ficción.

Este tipo de juegos de “mundo persistente” se han visto complementados en los últimos años por otras propuestas de rol más orientadas a la acción y menos centradas en la elaborada construcción de los particulares ficcionales. *Diablo III* se ubica precisamente en este grupo de juegos, denominados rol *Hack and Slash*, y propone una nueva perspectiva en relación al juego de rol multijugador: el dinamismo de la destrucción en grupo y el rápido incremento de niveles de los personajes son mucho más

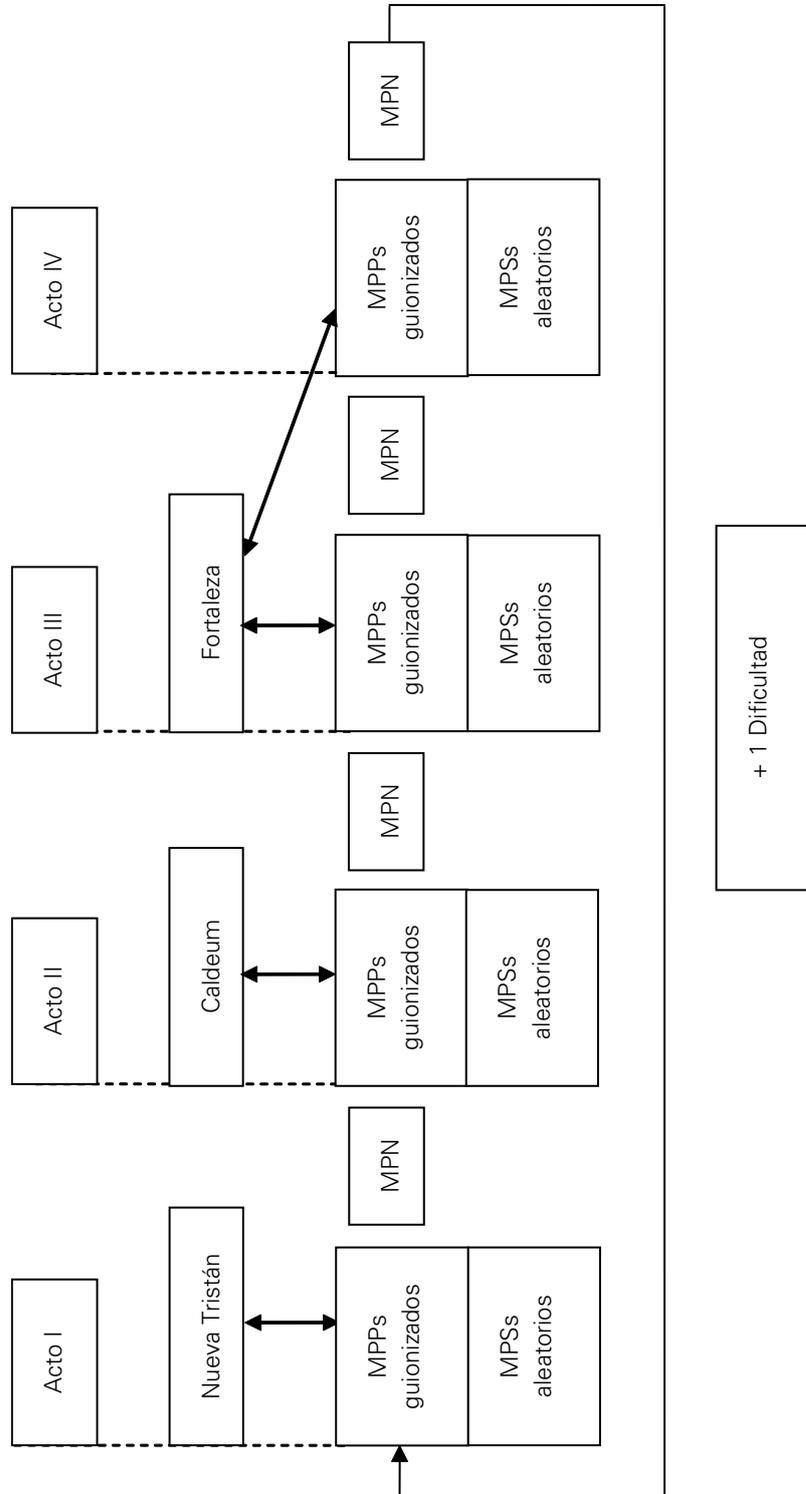
importantes que las misiones complementarias de los mundos posibles secundarios o la propia intensión ficcional del eje vertebral del mundo ludoficcional.

El marco de ficción de *Diablo III* se inicia veinte años después de la expulsión de los demonios en *Diablo II* (Blizzard Entertainment, 2000). El personaje jugador, junto con el anciano Deckard Caín y su hijastra Leah, deberá evitar la vuelta de las fuerzas del infierno ayudando al caído Arcángel Tyrael a descubrir qué poder esconde un artefacto llamado la Piedra del Alma Oscura.

7.7.2. Ficción circular y la preminencia del juego en grupo

La disposición macroestructural de *Diablo III* se establece en cuatro actos en dos niveles. Por un lado, cada acto dispone de un conjunto de mundos posibles necesarios y guionizados junto con otros mundos posibles secundarios -un máximo de seis por acto mostrando entre tres y cuatro por partida- que se generan de manera aleatoria. Y, por otro, las acciones asociadas a la reparación, mejora y compra venta de distintas armas y objetos se agrupan en zonas seguras -Nueva Tristán, Caldeum y la Fortaleza- que son accesibles desde los mundos posibles primarios mediante teletransportes. La cooperación de ambos niveles permite pasar de un acto a otro mediante unos mundos posibles narrativos de tipo *cutscene* (Figura 7.9).

Figura 79. Entramado de mundos en *Diablo III*



Fuente: elaboración propia

Pero la verdadera particularidad de *Diablo III*, y que tiene mucho que ver con su orientación hacia el juego multijugador, es la conformación de una ficción circular. Una vez acabado el último acto, el jugador tiene la posibilidad de volver a vivir todos los mundos posibles pero, en esta ocasión, con el incremento en el nivel de dificultad pasando de Normal, Pesadilla, Infierno y, finalmente, Averno. La superación de cualquier ciclo de dificultad conlleva la posible reiteración de todos los mundos posibles anteriores -del mismo o inferior nivel de dificultad- de manera individual o secuencial. De este modo, el mundo ludoficcional no se agota tras su cumplimiento sino que se habilita una estructura modular que obedece a la segmentación de los mundos visitados y que prima la rejugabilidad de los escenarios favoritos del jugador.

7.7.3. La cooperación extradiegética en la formación del héroe

Diablo III expone un mundo multipersonal y cooperativo que asigna las relaciones dialécticas y constructivas a la zona segura -y, puntualmente, a ciertas caravanas que pueden encontrarse en el devenir de los mundos posibles primarios- y las relaciones físicas y destructivas-constructivas al nivel del juego de mazmorras.

Las zonas seguras aglutinan a todos los comerciantes, el herbero, el baúl donde guardar los distintos objetos y los principales particulares ficcionales que participan en la constelación. Todas las acciones posibles aquí devienen dialécticas al no permitirse el ataque y se orientan a distintas manifestaciones constructivas: la compra y venta de objetos, la reparación de las armaduras y las

armas, la colocación de gemas para potenciar objetos o la forja de nuevas herramientas.

Por otro lado, los mundos posibles primarios exigen una constante actividad bélica contra una constelación de particulares ficcionales agresivos y enfrentados al personaje jugador. Tanto la matanza de enemigos como la destrucción de parte del mobiliario se inscriben en una lógica constructiva-destructiva por la que se obtienen puntos de experiencia u otras ventajas como objetos o monedas de oro.

Como se ha dicho, ambos niveles operan desde la cooperación entre distintos héroes dirigidos por distintos jugadores. Se conforman grupos de cuatro héroes, cada uno de una clase concreta -a elegir entre bárbaro, médico brujo, monje, mago y cazador de demonios- que determina la exclusión en el uso de ciertas armas y armaduras y el uso específico de ciertas habilidades y poderes. La configuración del héroe como característica propia de los juegos de rol se simplifica para favorecer un juego de acción rápido y dinámico: tras la selección de la clase, el personaje acumulará experiencia, subirá de nivel -hasta un máximo de 60- y con los puntos obtenidos mejorará y combinará las distintas habilidades disponibles.

En todo caso, la evolución del héroe no se ve determinada únicamente desde la lógica diegética. Blizzard ha implementado una casa de subastas en la que se pueden adquirir, con oro o con dinero real, distintos complementos y armamento y que provienen, por lo general, de lo que cada jugador encuentra en sus partidas. Esta forma de negocio fomenta un juego intensivo de eliminación de enemigos que, al morir, depositan objetos de distinto valor según un sistema aleatorio, siendo mejores aquellos que se encuen-

tran en los niveles de dificultad más altos. Además, la empresa desarrolladora también ha intervenido desde el espacio extradiegético estableciendo distintos parches de juego obligatorios que tienden a equilibrar el juego pero que inciden de manera notable en la evolución del personaje jugador. Así, se han producido modificaciones en la dificultad de ciertos enemigos, el coste de la reparación de los objetos -fomentando un juego más comedido que revaloriza la muerte de los particulares- o los efectos de las habilidades de cada una de las clases.

Esta influencia extradiegética ha tenido una incidencia directa en el mundo ludoficcional. Por un lado, la casa de subastas ha fomentado la actividad de “farqueo” -del inglés *farm* y que supone matar enemigos para “cosechar” objetos- en ciertos niveles de dificultad, mientras que los distintos parches han complicado la previsión a largo plazo en la configuración de los personajes jugadores. Pero sin duda, su mayor -y peor- efecto ha sido el de la simplificación de la lógica ficcional del juego. Los jugadores ignoran todas las motivaciones de los particulares y los giros en los eventos, en primer lugar, por el aburrimiento que provoca la ficción circular y la falta de nuevos contenidos y, en segundo lugar, por la dinámica de juego frenética consistente en la primacía de la subida de nivel y la explotación comercial de la casa de subastas.

7.7.4. El *Hack and Slash* del infierno

La metalepsis naturalizada de *Diablo III* se sustenta en una bien elaborada combinación entre el ratón y el teclado que facilita la experiencia de una acción frenética y desenfrenada. Además, el

trabajo en grupo compensa la asimetría de la acción individual mediante una cooperación orientada a superar tanto las distintas oleadas de enemigos como la fortaleza de los enemigos finales. La lógica de la acción compartida lleva a la especialización entre clases de combate cuerpo a cuerpo -bárbaro, monge- a distancia -mago y cazador- y una clase mixta -médico brujo- que establece acciones posibles únicas.

La asimetría del conjunto de acciones se manifiesta mediante una doble suspensión temporal de las posibilidades de juego. En primer lugar, las habilidades más poderosas están sometidas a un *cooldown* determinado -es decir, la inhabilitación de uso durante un tiempo determinado- y, en segundo lugar, mediante el consumo de ciertos recursos propios de cada particular y que se recuperan con el transcurso del juego, como el espíritu del monje, la disciplina y el odio del cazador, el maná del médico brujo y el poder arcano del mago. En este último caso el bárbaro, como clase exclusivamente cuerpo a cuerpo, invierte la forma de recuperar su furia: solo aumenta a medida que sufre heridas y elimina enemigos. Junto a la restricción de acciones, la combinación de las acciones posibles de cada clase establece la estrategia de grupo y el encadenamiento metaléptico de las mismas en forma de combos. Esta agrupación de ataques y hechizos protectores fomenta la muerte masiva de enemigos y las distintas bonificaciones que se obtienen de ella.

Por otro lado, resulta importante destacar el papel del punto de vista y el interfaz para la constitución de una metalepsis ágil y acorde con el ritmo de juego.

El punto de vista es isométrico, con una cámara centrada en el personaje jugador mientras recorre los distintos pasillos de las

mazmorras y que facilita la visión estratégica en la posición de los particulares en relación a los enemigos. Además, esta perspectiva en tercera persona genera un personaje autónomo cuya única motivación es la destrucción del enemigo, por lo que los submundos ocupan un papel muy secundario en el desarrollo del juego.

Finalmente, el interfaz está muy enfocado a mostrar la información esencial y necesaria para el desarrollo del *Hack and Slash*. Junto al minimapa y los objetivos en el lateral superior derecho, *Diablo III* muestra un conjunto de iconos e indicadores en la parte inferior de la pantalla que agrupa la vida, el recurso particular necesario para la ejecución de las habilidades, las acciones asignadas a las teclas y un minichat.

En conclusión, *Diablo III* configura un mundo ludoficcional pensado en la acción frenética y la cooperación multijugador en el que la ficción circular y la influencia de elementos extradiegéticos debilitan la potencialidad del juego de rol en favor del dinamismo y la matanza indiscriminada.

7.8. Simulación: *The Movies* (Lionhead Studios, 2005)

7.8.1. La evolución de los simuladores sociales y el fenómeno de *Los Sims*

A finales de los años ochenta, la exitosa irrupción de *SimCity*, el simulador de ciudades más importante de la historia, impulsó todo un conjunto de propuestas orientadas a la gestión económica de determinados territorios o modelos de negocio como *Transport Tycoon* (Chris Sawyer, 1994), *Capitalism* (Enlight, 1995) o el más reciente *Anno 1404* (Ubisoft, 2009). No obstante, la complejidad de estos juegos y la influencia de los tecnicismos en la curva de aprendizaje -salvo, paradójicamente, en el caso de *SimCity*- han relegado la popularidad de este género a un nicho de mercado muy particular y reducido.

A partir del año 2000, Will Wright sorprendió a todo el mundo con el lanzamiento de *Los Sims*, un juego de simulación social que se desmarcaba totalmente del modelo de gestión económica para centrarse en las particularidades de los habitantes del mundo de ficción y sus distintas necesidades. De este modo, la evolución de la saga y su influencia en juegos online tan importantes como *FarmVille* (Zynga, 2009) mostró el potencial lúdico de la gestión de las motivaciones y los submundos de los particulares ficcionales.

No obstante, las dos perspectivas en el seno del género de la simulación no tardaron en fusionarse. La gestión de la dictadura caribeña en *Tropico 4* (Haemimont Games, 2011) es un buen ejemplo de simulación de un modelo de gestión macroeconómico

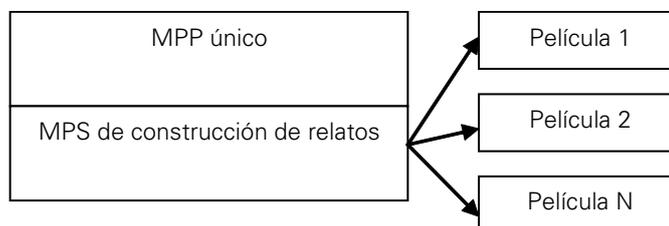
en consonancia con el papel activo de las motivaciones de los personajes en el devenir del mundo ludoficcional. Y es precisamente en esta nueva propuesta de juego donde se inscribe *The Movies*, el juego que analizamos aquí.

The Movies configura pues un mundo de ficción a caballo entre los dos modelos vistos. Por un lado, la gestión tipo *SimCity* se traduce en la supervivencia de un estudio de cine desde el nacimiento del nuevo medio a principios de los años veinte del siglo pasado hasta la actualidad. Y, por otro, la influencia de *Los Sims* resulta clave para entender la importancia de los submundos y las motivaciones de los distintos miembros del *Star System* de la industria norteamericana.

7.8.2. El estudio de cine como mundo de juego

Siguiendo los patrones del género, la dimensión macroestructural estática en *The Movies* se concentra en un espacio de juego que constituye el único mundo posible primario. Junto a este y en el mismo contexto diegético se establece un mundo posible secundario que permite la creación de distintas películas y que puede utilizarse de dos maneras distintas. En primer lugar, las películas generadas por el usuario pueden incorporarse a la dinámica de juego, es decir, pueden utilizarse dentro del juego como un elemento ficcional más. Y, en segundo lugar, los films pueden exportarse a la dimensión extradiegética constituida por la comunidad de usuarios y los canales de vídeo como relatos audiovisuales totalmente autónomos del propio juego (Figura 7.10).

Figura 7.10. Mundo único en *The Movies*



Fuente: elaboración propia

7.8.3. Jugando en Hollywood: estrellas, estudios y géneros cinematográficos

La perspectiva cenital y el punto de vista típico de los juegos de mesa delimitan los límites del espacio de juego y orientan la forma de construir y gestionar nuestro estudio de cine. En relación a esta diégesis, el personaje jugador, que se constituye de manera implícita mediante un estricto grado 0, aparece como uno de los magnates que invirtió en el florecimiento de la industria cinematográfica norteamericana a principios del siglo XX.

Este mundo único encuentra en la dimensión temporal el principal eje de evolución lúdica. En este sentido, una línea del tiempo muestra, en la parte superior de la pantalla, los eventos presentes y futuros mediante pequeños iconos que se desplazan de derecha a izquierda, y que pueden ser acelerados a pausados a voluntad del usuario. Los eventos más importantes del siglo XX y la particular historia del cine determinan la temporalidad del juego mediante tres estrategias diferentes: el anclaje ficcional, la influencia en la apreciación de los géneros cinematográficos y la sanción y establecimiento de los objetivos del juego.

El anclaje ficcional del paso del tiempo -el del mundo posible o *Fictional Time*- aparece con una paródica y cínica voz en *off* del locutor de una radio local. Su aparición sirve, por un lado, para advertir al usuario de un evento futuro -una especie de prolepsis oral- como es el caso, en el año 1933, al comentar la existencia de un nuevo líder europeo bajito y con muy mala leche en Alemania. Y, por otro, también es para comentar la actualidad más inmediata, como la consideración del cine como una “moda” que nunca podría superar al teatro, o las entrevistas que asocian el comunismo con un virus a erradicar.

Este paralelismo entre el paso del tiempo y su asociación con unos eventos históricos importantes tiene un impacto clave en los cinco géneros cinematográficos previstos -acción, terror, comedia, romance y ciencia ficción- y su potencial económico y social. De este modo, la planificación de los films y la expectativa por convenciones de género deben tener en cuenta tanto los eventos presentes como futuros, y en especial aquellos más trascendentes. Así, el Crack del 29 fomenta la comedia, Vietnam hunde la taquilla del cine de acción y la llegada del hombre a la Luna dispara el interés por la ciencia ficción.

La tercera y última estrategia que engarza la temporalidad con la ficción y la estrategia de juego pasa por el balance del mundo actual y el reinicio de las condiciones de victoria mediante nuevos objetivos. Emulando a la industria norteamericana, *The Movies* establece un balance de la acción mediante una puntuación por estrellas -presupuesto del estudio, éxito de las estrellas, calidad de las instalaciones, valoración de las películas- y un balance dramático en una ceremonia de premios similar a la de los Oscar de Hollywood. En función del resultado obtenido en el balance

de acción, el balance dramático nos podrá proporcionar distintas estatuillas que bonificarán nuestra actividad industrial -por ejemplo, mejorando la felicidad de nuestras estrellas- y que establecerán nuevos objetivos a cumplir.

En todo caso, la existencia de un único mundo determinado por el paso del tiempo no implica la asunción de una única experiencia de juego. En realidad, *The Movies* muestra un mundo multipersonal que supone, por un lado, una ácida crítica a los modelos industriales de producción cinematográfica y, por otro, la parodia del endiosamiento y egocentrismo del *star system* norteamericano.

El juego centrado en la estructura industrial se pone de manifiesto con el diseño del propio estudio de cine. Las acciones dedicadas a la construcción del centro son, en algunos casos, totalmente necesarias para la producción cinematográfica – edificio de guiones, casting, equipo de rodaje y producción, entre otros-, mientras que otras sirven para mejorar las condiciones laborales y de prestigio. Y, del mismo modo que en *SimCity*, hay que diseñar un entorno conectado, agradable y pensado tanto para facilitar el rodaje de películas como para satisfacer las distintas demandas de los actores y directores.

La percepción del cine como negocio conlleva una incesante producción de películas orientadas a la satisfacción de los géneros más pujantes del momento. Los estereotipos, la edad y belleza de los actores, la novedad en los escenarios o la química entre los personajes son algunas de las múltiples variables que el jugador deberá tener en cuenta a la hora de producir varias películas en serie. El juego de creación de películas se convierte en una rutina basada en la preproducción, la producción y, en momentos más

avanzados, la posproducción y las intensísimas campañas de márketing que sirven para enmascarar aquellos productos menos notables. De este modo, *The Movies* propone unas mecánicas de juego orientadas a la producción seriada de películas de género que excluye otras opciones -el cine independiente y el experimental- en favor del negocio del *blockbuster*.

La gestión de los particulares ficcionales parte de la jerarquía laboral del sector cinematográfico para conformar dos constelaciones totalmente distintas. Los agentes de primer nivel -constelación 1- son los actores y directores, las estrellas del nuevo medio. Estos particulares reciben los sueldos más altos, tienen más beneficios a nivel de instalaciones y pueden acceder a un trato personalizado. En cambio, el resto de agentes que participan en el sector industrial se consideran de segundo nivel -constelación 2-, tienen un rol instrumental, están al servicio de la constelación 1, y no muestran, en ningún caso, sus motivaciones y necesidades. En este grupo podemos ubicar al equipo técnico -cámaras, guionistas-, los ayudantes y asistentes de las estrellas, los científicos, los bedeles y los lampistas.

La preminencia del modelo industrial en la producción cinematográfica hace que la constelación 1 sea la más importante de gestionar. Gran parte de las acciones del juego giran entorno a estos particulares ficcionales y, en especial, a sus submundos relacionados con el placer y la ambición profesional. Las estrellas desean la mejor ropa, la mejor caravana, los mejores asistentes y las mejores instalaciones. La motivación de todos los particulares radica en el *american dream* del cine: convertirse en superestrellas ricas y admiradas por todo el mundo. Desgraciadamente, esta motivación arrastra irremediabilmente a todos los submundos al

egocentrismo constituido por la histeria bipolar que emerge ante el éxito o el fracaso de las películas en las que participan y las difíciles relaciones profesionales y personales que se establecen en la propia constelación.

De este modo, y junto al modelo de juego de producción de películas en serie, el usuario debe tener en cuenta el equilibrio entre submundos si quiere llegar a cumplir los objetivos propuestos. Así, el fracaso de alguno de los submundos conlleva resultados catastróficos para el engranaje de la producción fílmica: el aburrimiento, el exceso de estrés o la disconformidad con el sueldo o los bienes de lujo suele empujar a las estrellas a distintas formas de adicción -comer demasiado, asistir borrachos al rodaje- que, en casos extremos, pueden requerir largas estancias en programas de rehabilitación.

7.8.4. Los submundos como indicadores metalépticos

La gestión metaléptica parte del conocimiento de las necesidades de las estrellas y las intenta solventar mediante la planificación y construcción de distintos edificios. El interfaz muestra, mediante un sistema de globos, los actuales niveles de los submundos de cada una de las estrellas. Agrupados en distintos bloques, estos indicadores son distintas variaciones de las aspiraciones motivacionales de la estrella y la concreción de su realidad personal y profesional en un submundo deseado. Así, lo demuestran, por ejemplo, las barras de deseo del salario, la imagen, la caravana o el asistente: si no se alcanzan niveles estables que aseguren su es-

tabilidad, la estrella será cada vez más infeliz. Además, sus niveles iniciales -por ejemplo, el particular ficcional es propenso a estreñarse o a beber demasiado- y el aumento del prestigio de la estrella crean una asimetría entre cada uno de los actores y directores que obliga a una atención personalizada.

En conclusión, *The Movies* propone un mundo ludoficcional paródico y crítico con la industria cinematográfica norteamericana y su *star system* mediante una estrategia rutinaria en la producción seriada de films y una gestión dispersa y simultánea del egocentrismo de las estrellas del séptimo arte. La mecánica de juego pasa por la comprensión de los elementos del interfaz y por una gestión metaléptica adecuada de esta información en, al menos, tres campos determinados: las necesidades propias del estudio -la reparación de instalaciones, el cuidado del césped y la decoración, la planificación y construcción de nuevos edificios-, las de las estrellas y las de la estrategia relacionada con el lanzamiento de nuevas películas, todo ello teniendo en cuenta el marco temporal y la designación de premios.



Conclusiones

8

¿Que los videojuegos son malos?
Eso mismo decían del Rock&Roll
SHIGERU MIYAMOTO

Tras el análisis cualitativo de los distintos videojuegos, resulta imprescindible formular distintas conclusiones que tengan en cuenta el marco teórico-práctico propuesto y los resultados obtenidos en el proceso empírico. Para acometer estas conclusiones, es necesario recordar la principal pregunta del trabajo:

P1 ¿Cuál es la estructura y el funcionamiento de los mundos ficticiales en los videojuegos?

Y, con el objetivo de facilitar la investigación, su división en dos importantes subpreguntas:

P1.1 ¿Qué papel tienen las reglas de juego y la ficción en la configuración de dichos mundos?

P1.2 ¿Qué relación existe entre el jugador y el mundo de ficción?

En el presente apartado, y con la intención de dar la respuesta más completa posible a la pregunta principal de la investigación, se relaciona P1.1 con el conjunto de conclusiones que pueden asociarse tanto a la Dimensión Macroestructural Estática como a la Dimensión Microestructural Dinámica, y P1.2 con las de la Dimensión Metaléptica. De este modo, el análisis de los resultados de cada una de las dimensiones permite una respuesta mucho más rica y compleja que si se abordara simplemente desde una pregunta general.

Finalmente, los dos últimos apartados sintetizan, por un lado, la potencialidad de la teoría ludoficcional como herramienta teórico-práctica que aglutina las tres dimensiones y, por otro, las nuevas líneas de investigación que emergen del estudio del videojuego como un mundo de ficción jugable.

8.1. En relación a la Dimensión Macroestructural Estática

1. La estructura lineal es el modelo hegemónico de engarce de los mundos posibles.

A diferencia de lo que podría pensarse, una mayor capacidad del jugador para intervenir en el mundo de ficción no conlleva necesariamente una desarticulación de las conexiones entre los distintos mundos posibles. En realidad, la mayor parte de juegos analizados demuestra que la experiencia ludoficcional no se plasma en una gran innovación basada en distintas tipologías de mundos, sino en otras variables inscritas en una estructura esencialmente lineal. De este modo, todos los videojuegos contienen una espina dorsal constituida por distintos mundos posibles primarios, sin perjuicio de la existencia de otros elementos.

No obstante, los mundos ludoficcionales contemporáneos enmascaran gran parte del tránsito lineal inter-mundos mediante la alternancia entre contextos ficcionales que dotan de variedad a la experiencia lúdica. Juegos como *Alice Madness Returns* o *Starcraft II*, propuestas profundamente lineales en su dimensión macroestructural, rompen la sensación determinista de este *game design* mediante la habilitación ficcional de dos niveles de juego distintos. Independientemente de las divergencias entre los niveles -sin duda más acusadas en *Starcraft II* que en el juego de Alicia- la alternancia entre contextos de ficción ayuda a ge-

nerar una idea de pseudolibertad para los particulares y el juego mientras que, en realidad, se mantiene el prediseño rígido y cerrado.

Esta sensación de libre exploración de un mundo concreto alcanza su máxima expresión en *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Como se vio, el juego de Bethesda también contiene una estructura lineal y central construida mediante mundos posibles primarios, pero aquí la asunción del espacio de juego como gran mapa que engarza cualquier tipo de mundo esconde de manera magistral toda noción de predestinación. Junto a *The Movies* y *Resonance*, *Skyrim* muestra cómo los videojuegos actuales no dependen tanto de la absoluta descentralización de sus mundos posibles primarios como de una construcción ludoficcional eficiente que dote a la experiencia lúdica de un sentido global y armónico.

2. Los Mundos Posibles Secundarios son más habituales en mundos abiertos y multijugador.

Una de las particularidades de *Portal 2*, *Alice Madness Returns*, *Resonance*, *Alan Wake*, *Starcraft II* y *The Movies* es la ausencia de mundos posibles secundarios en sus estructuras formales ludoficcionales. Las razones son distintas según el juego: mientras que algunos apuestan por un mundo único -*The Movies*- o están estrictamente determinados por las convenciones de género y los objetivos secundarios -*Starcraft II*- otros construyen unos mundos primarios tan ricos que centralizan la experiencia ludoficcional y no facilitan la creación de espacios complementarios. Así, por ejemplo, *Portal 2* convierte cada mundo primario en un complejo puzzle autosuficiente, mientras que *Alan Wake* o *Resonance* man-

tienen su coherencia al centralizar su potencial ficcional en un conjunto cerrado de diálogos y técnicas cinematográficas.

En cambio, los mundos posibles secundarios sí ocupan un papel notable en los juegos de mundo abierto -*Skyrim*- y aquellos que están orientados principalmente a la experiencia multijugador -*Diablo 3*-. En *Skyrim* los mundos secundarios aleatorios complementan la experiencia espacial de los primarios -que, recordemos, no cierran el mundo ludoficcional tras su finalización- y, además, enriquecen los conflictos locales de cada uno de los pueblos y ciudades mediante las misiones de las facciones. En cambio, *Diablo 3* utiliza un sistema de generación de mundos secundarios para intentar dotar de mayor variedad a una ficción cíclica que no puede verse constantemente modificada por sistemas extradiegéticos.

3. Los Mundos Posibles Narrativos habilitan las transiciones entre mundos y entre los niveles de la ficción.

Como ya se dijo, los mundos posibles narrativos tipo *cutscene* han sido siempre un elemento conflictivo cara a la experiencia lúdica por la suspensión temporal del componente metaléptico. Pero, en realidad, a nivel macroestructural los mundos posibles narrativos demuestran una gran potencialidad para ordenar y dotar de mayor coherencia tanto al tránsito entre mundos engarzados como al desplazamiento entre distintos niveles ficcionales.

En su papel como conectores de mundos, las cinemáticas impulsan “en horizontal” el desarrollo de los submundos de los personajes y la reubicación del término indexical en unas nuevas coordenadas espacio-temporales. Así sucede, por ejemplo, en el salto entre actos de *Diablo 3*, con los episodios seriados de *Alan*

Wake y con la modificación dramática de los submundos de los particulares ficcionales de *Resonance*.

En cambio, las *cutscenes* pueden producir un cambio radical al habilitar el tránsito “en vertical” de un nivel de la ficción a otro. En *Alice Madness Returns*, la desvalida Alicia del mundo real da paso a la poderosa heroína del submundo soñado mediante una justificación narrativa que modifica notablemente esta identidad inter-mundos, mientras que las escenas de vídeo presentes al final de un mundo bélico en *Starcraft II* conllevan tanto un balance dramático como una modificación de las propiedades del siguiente mundo.

Finalmente, otros juegos o bien despliegan muy pocos mundos narrativos -*Skyrim* y *The Movies*- o bien utilizan el sistema *ingame*. En este último caso, *Portal 2* demuestra que se puede utilizar una perspectiva narrativa coherente con la experiencia lúdica sin necesidad de acudir a escenas de vídeo mediante la integración de la evolución ficcional en el propio seno de las mecánicas de juego.

8.2. En relación a la Dimensión Microestructural Dinámica

1. Los mundos ludoficcionales son esencialmente multipersonales y determinan su juego físico o físico-dialéctico según los niveles de la ficción.

En la actualidad, las propuestas *mainstream* no contemplan, en ningún caso, el juego desde la perspectiva del mundo unipersonal. No obstante, sí establecen una clara distinción entre aquellos mundos multipersonales “solitarios” y aquellos en los que abundan los particulares ficcionales y las posibles relaciones con ellos. En el primer caso, *Portal 2* es el paradigma del juego mínimo con tres particulares ficcionales relevantes -Chell, Wheatley y GLaDOS- y un grupo de torretas estáticas, mientras que *Skyrim* y *Alan Wake* utilizan, de manera similar, las vastas extensiones del espacio de juego para generar enormes distancias entre los personajes. Así, en el juego de Bethesda, la amplitud geográfica del mapa acentúa el viaje solitario del héroe y contrasta la supervivencia ante la naturaleza con la seguridad de la civilización, mientras que en *Alan Wake* las escarpadas montañas y los caminos rurales mantienen la distancia entre la luz del pueblo y la oscuridad del terror sobrenatural. En el segundo caso, los mundos multipersonales aglutinan la mayoría de particulares ficcionales en espacios compartidos, siendo especialmente densos en *The Movies* y la propuesta multijugador de *Diablo 3*.

Por otro lado, la capacidad cinestésica de la relación metaléptica impulsa el desarrollo microestructural de los mundos ludoficcionales desde lo físico. La mayor parte de juegos analizados utilizan las acciones posibles de orden físico para superar una situación represiva en la gestión del poder y para orientar el estilo de juego a modelos constructivos -*The Movies* y, en menor medida, *Resonance* y *Portal 2*- y destructivos-constructivos -*Alice Madness Returns*, *Alan Wake*, *Starcraft II*, *Skyrim* y *Diablo 3*. De este modo, la afectación intransitiva de las acciones en la construcción del personaje -muy relevante en *Skyrim*, intrascendente en *Portal 2*- debe necesariamente hibridarse con el efecto transitivo sobre el entorno y los demás particulares ficcionales.

En cualquier caso, la dinámica de juego no se limita a la perspectiva física de las acciones posibles y/o necesarias, sino que también puede proporcionar unos mecanismos de extensión ficcional basados en la relación dialéctica. Esta particularidad es especialmente notable en aquellos juegos en los que se produce una división macroestructural entre dos niveles de la ficción: el mundo real de Alicia, las zonas seguras de *Starcraft II* o las ciudades de *Diablo 3* provocan una suspensión temporal de un conjunto importante de acciones del orden físico-destructivo para dar paso a los diálogos sosegados y la ampliación de conocimientos. Junto a esta extensión de la ficción, el contexto dialéctico fomenta acciones físicas estrictamente constructivas -mejora o reparación de armamento, establecimiento de una investigación- que, de manera global, suelen afectar de alguna manera la dimensión de las acciones más enfocadas al juego físico-destructivo. Esto explicaría, por ejemplo, la incidencia de las motivaciones y los objetivos en las fases de acción, o la modificación del número o la identidad de los particulares ficcionales en función de la contratación de tropas.

2. *Los submundos de los particulares ficcionales son el eje determinante de toda la experiencia de juego.*

Desde la perspectiva de los mundos ludoficcionales, los principales motores de juego de las propuestas analizadas han sido la cooperación y confrontación de los distintos submundos de los particulares ficcionales. En ocasiones, los propios submundos han constituido un nivel ficcional propio que afecta hasta al propio diseño marcoestructural -véase el mundo imaginado de Alicia o las pesadillas de Ana en *Resonance*-, pero por lo general estas estructuras motivacionales han servido de sustento ficcional para dotar de coherencia y sentido a toda la experiencia lúdica.

La cooperación en el seno de la misma constelación es habitual en sistemas con más de un jugador -el grupo de *Resonance*, el multijugador en *Diablo 3*-, mientras que la confrontación entre submundos es más propia de los juegos con fuertes sistemas motivacionales inscritos en la personalidad de los particulares. Así sucede, por ejemplo, en la lucha entre el submundo real efectivo dominado por el Doctor Bumby y el imaginado de Alicia en *Alice Madness Returns* o en el eje entre los submundos deseados y enfrentados de Alan Wake y la Presencia Oscura. Y, junto al choque de submundos, la inserción del personaje del traidor permite unos giros motivacionales muy interesantes que tienden a desarticular las relaciones en el seno de la constelación: el asesinato a sangre fría de Ana a manos de Ed en *Resonance* o el endiosamiento de Wheatley en *Portal 2* dan buena cuenta de la potencialidad estructural y ficcional de la traición como ruptura de las inercias ludoficcionales.

La construcción de los submundos en el seno de las constelaciones y de los particulares ficcionales determina todo el sistema de acciones disponibles. Es decir, los objetivos y las intenciones de los particulares no se limitan a definir la ficción, sino que también determinan de manera esencial la esfera de las mecánicas de juego. La evolución de los submundos habilita y restringe el acceso a cada uno de los mundos posibles, modifica la asimetría, transforma acciones imposibles en posibles y viceversa, estructura las condiciones de las acciones transitivas e intransitivas y define las relaciones en el seno de la constelación y con el entorno. El ejemplo más extremo del papel de los submundos en la afectación de la experiencia de juego es *The Movies*: toda acción posible, todo objetivo disponible, toda afectación del entorno y toda relación inserta en una constelación particular se define, de manera estricta, desde la gestión de todas y cada una de las estrellas de cine norteamericanas. Si algo define claramente a los videojuegos como mundos ludoficcionales es, sin duda, la relevancia de los submundos de los particulares ficcionales en la evolución de la diégesis y de la experiencia de juego del usuario.

3. La definición más habitual de la temporalidad configura mundos esencialmente sincrónicos.

El juego en tiempo real se ha erigido como la principal forma lúdica en el *mainstream* contemporáneo. De este modo, la sincronía es la norma general a la hora de luchar contra las hordas de enemigos en *Diablo 3*, o al percibir los cambios en el entorno y los ciclos de día y de noche en el inhóspito mundo de *Skyrim*.

No obstante, el tiempo también puede establecerse como un reto más dentro de los mundos posibles. Así sucede con las limitaciones temporales que generan la tensión dramática en *Resonance* o la coordinación entre los distintos objetos que configuran algunos de lo más difíciles puzzles *Portal 2*.

Finalmente, y como excepción dentro del *corpus* estudiado, en *The Movies* la temporalidad puede percibirse como un elemento integrado en el juego y fácilmente maleable al poder acelerar o pausar el transcurso de los eventos. Los distintos momentos históricos y los balances dramáticos en cada una de las ceremonias de premios son tan importantes para el transcurso del juego que convierten lo temporal en un factor clave para la comprensión de la experiencia lúdica.

8.3. En relación a la Dimensión Metaléptica

1. La metalepsis naturalizada se articula en interfaces minimalistas relacionadas con las convenciones propias de cada género y la transferencia de propiedades a los elementos del juego.

La capacidad tecnológica de los actuales videojuegos para mostrar vastos mundos ha llevado a la simplificación de los interfaces y los controles físicos que forman parte de la mediación metaléptica. Además, la tradición lúdica y la consolidación de unas convenciones asociadas a cada género han facilitado la naturalización y la rápida asunción en las curvas de aprendizaje de cada mundo ludoficcional.

Del mismo modo, los elementos diegéticos han ganado protagonismo en su relación con el interfaz y las mecánicas de juego, llevando la metalepsis naturalizada a un estado de semi-transparencia y de integración con el entorno de juego. De este modo, los antiguos sistemas de control de juego más farragosos -los botones de acciones en las aventuras gráficas, los bloques de inventario en los juegos de rol- dejan paso a un modelo que delega en los distintos elementos de juego gran parte de sus funciones. Esta transferencia de propiedades especiales al mundo de ficción se ve claramente con los objetos que forman parte de los puzzles en *Portal 2*, la potencialidad de las memorias en *Resonance*, el papel de la luz y la oscuridad en *Alan Wake* o las acciones posibles derivadas de la creación de instalaciones en *The Movies*.

2. El tránsito entre niveles de la ficción habilita espacios de juego basados en el subconsciente de los particulares ficcionales.

Una de las naturalizaciones más notables de los actuales sistemas metalépticos es el tránsito entre distintos niveles de la ficción sin que suponga un cuestionamiento de los límites del mundo ludoficcional. Como ya se ha anotado previamente, los juegos del subconsciente que aparecen con la imaginación de Alicia o el sueño de Ana en *Resonance* demuestran la capacidad de los videojuegos actuales para deslindar distintos mundos posibles dentro de un mismo sistema de juego a la vez que permiten explorar y profundizar en la configuración y evolución de los submundos de los particulares ficcionales.

Desde la perspectiva metaléptica, este tránsito no solo se produce ya de manera natural, sino que además suele ir acompañado de distintas marcas como fundidos a negro o de mundos posibles narrativos que cumplen, en este caso, la función de justificar el cambio de nivel.

3. La metalepsis extraordinaria es muy puntual y apenas colabora en la textura ficcional.

Las metalepsis extraordinarias eran muy habituales en las aventuras gráficas y en los videojuegos cómicos tradicionales. Sin embargo, solo un juego de los ocho analizados hace uso de esta versión metaléptica, y de manera muy puntual. En *Alan Wake*, la súbita aparición física de Thomas Zane en el tercer nivel del juego supone una ruptura de los límites de la ficción que se justifica, por un lado, por la marcada hipertrofia del mundo ludoficcional y,

por otro, por la necesidad del escritor de comunicar directamente a Alan los pasos a seguir para vencer a la Presencia Oscura. En este caso, la metalepsis extraordinaria cumple un papel de guía, de apoyo al jugador y de clarificación de los objetivos más inmediatos.

En todo caso, mientras que la metalepsis naturalizada ha refinado sus interfaces y ha potenciado el uso contextual de los elementos de juego, la metalepsis extraordinaria ha ido perdiendo fuerza, incluso ante juegos marcadamente cómicos como *The Movies* o *Portal 2*.

8.4. La Teoría de los Mundos Ludoficcionales como modelo teórico y analítico

Las conclusiones obtenidas en las distintas dimensiones dan cuenta de la complejidad del videojuego contemporáneo al esbozar múltiples posibilidades para el entramado de mundos, la conformación y evolución de las constelaciones de particulares ficcionales y los cauces de actuación de un usuario extradieгético. En un contexto de revisión y adaptación de los tradicionales acercamientos académicos, la percepción de los videojuegos como mundos jugables -o, en nuestra terminología, mundos ludoficcionales- pretende sentar las bases para una nueva área de investigación basada en la Teoría Semántica de la Ficción y los Mundos Posibles. Tras su exposición en la presente tesis doctoral, podemos concebir distintas conclusiones globales según aludan a la perspectiva teórica (1) o a la perspectiva analítica (2) de la Teoría de los Mundos Ludoficcionales.

1A. El anclaje terminológico y la participación interdisciplinar son los ejes de construcción conceptual.

Una de las principales dificultades detectadas en el epígrafe 2.2 era la falta de concreción terminológica en los acercamientos académicos al videojuego. En este sentido, la presente investigación ha querido proponer un conjunto de definiciones para los términos mundo, mimesis, narración, ficción e interactividad -posteriormente desplazada por la metalepsis- con el objetivo de clarificar el terreno conceptual en el que nos movemos. En este

sentido, la Teoría de los Mundos Ludoficcionales se enmarca en una noción amplia e integradora del mundo de ficción como modelo mimético opuesto a la perspectiva platónica y que puede contener, entre otros elementos, narraciones y parcelas de acción mimética.

Por otro lado, el trabajo interdisciplinar deviene esencial a la hora de configurar nuestra teoría. Así, la Filosofía Analítica y la Filosofía del Lenguaje han sido clave para abordar las ideas de mundo, término indexical y las categorías de los operadores modales. Las distintas teorías literarias y la Narratología han aportado luz en relación a la mimesis, la ficción y la narración y la emergente área de los Game Studies ha contribuido con las particularidades del nuevo medio. De este modo, se concluye que los mundos ludoficcionales no pueden entenderse como un objeto de investigación asociado a una única área de conocimiento sino que se requiere de la aportación de distintas perspectivas para mostrar su verdadero potencial como marco teórico.

1B. Las reglas de juego y los elementos de la ficción están integrados en un modelo de significación único.

Una de las principales problemáticas que emergían del debate entre Ludología y Narratología era la falta de conciliación entre las distintas perspectivas académicas. El estudio exclusivo desde las reglas de juego no puede dar cuenta del complejo significado del videojuego, del mismo modo que su simplificación a la lógica del relato no solo parte de un sesgo disciplinar sino que conlleva un profundo desconocimiento del verdadero potencial de este nuevo medio.

Por ello, la perspectiva de mundo ludoficcional propone, desde sus inicios, la superación de este debate estableciendo una integración amplia e igualitaria a favor de un significado único: las reglas que conforman los videojuegos van siempre asociadas a un marco de ficción, y viceversa. De este modo, la experiencia de juego no es la misma si, en virtud de las reglas, el personaje jugador puede usar armas o no, del mismo modo que no se juega igual contra extraterrestres que contra un colectivo social. Jugar en un mundo de ficción conlleva aceptar el significado propio de la relación regla-ficción y la asunción de que la cohesión de la experiencia ludoficcional se construye, principalmente, en el momento en el que se acepta y comprende esta unión.

1C. La participación en la cultura y el fenómeno transmedia.

La imbricación entre mecánicas de juego y su textura ficcional juega un papel muy importante en el videojuego como objeto cultural. Su participación en la cultura popular, la extensión a nuevos tipos de público y su protagonismo en los tiempos de ocio han catapultado al videojuego como un verdadero contenedor de representaciones y relaciones sociales.

La noción de mundo facilita sobremanera el análisis de los juegos como parcelas autónomas en las que las acciones, las constelaciones y los submundos definen unos usos particulares, ya sea desde la parodia -como sucede con la gestión de estrellas de cine en *The Movies*- o ensalzando una idea particular de un valor social -por ejemplo, con el diseño de la felicidad en *Los Sims* o la noción de enemigo en los juegos de acción occidentales-.

Finalmente, junto a la ficción como marco de construcción de una realidad social y cultural propia, los mundos ludoficcionales también participan de manera activa del fenómeno transmedia. Los dibujos animados de *Angry Birds*, los cómics de *Mass Effect* o las películas de *Silent Hill* son buenos ejemplos de que los videojuegos, lejos de trasladar narrativas concretas, instauran un transmedia constituido principalmente por el tránsito de unos mundos de ficción que, en ocasiones, pueden verse muy determinados por las elecciones del usuario.

2. La división en dimensiones habilita un sistema modular y flexible.

Las tres perspectivas de análisis presentadas en esta tesis tienen como objetivo facilitar la investigación de distintos elementos que constituyen los complejos mundos ludoficcionales. Las relaciones entre la dimensión macroestructural, la microestructural y la metaléptica configuran un sistema modular por el que cada parte puede utilizarse de manera independiente de las demás.

De este modo, esta flexibilidad admite el análisis de los juegos desde la heterogeneidad en sus estructuras y contenidos. Según las necesidades analíticas, la metodología puede hacer más hincapié, por ejemplo, en la estructura formal del mundo ludoficcional, el sistema de acciones, las relaciones de las constelaciones y los submundos dominantes o la conformación del sistema metaléptico.

8.5. Nuevas líneas de investigación a partir de la Teoría de los Mundos Ludoficcionales

La construcción de una Teoría de los Mundos Ludoficcionales pretende, como ya se ha dicho, establecer un nuevo campo de investigación, una nueva perspectiva del juego como marco de ficción dominado por la acción metaléptica y los submundos de los particulares. En este sentido, en el presente epígrafe proponemos algunas líneas de investigación y áreas de conocimiento que podrían hacer un buen uso de esta teoría para enriquecer sus propias perspectivas. Algunas de estas ideas son:

1. *La investigación en las estructuras formales y las funciones de los mundos posibles en los subgéneros.*

El análisis desde los géneros proporciona una radiografía interesante de los modelos estructurales básicos. No obstante, cada género se nutre a su vez de distintos subgéneros -por ejemplo, el *survival horror* en la acción- que emergen de la especialización en ciertas mecánicas de juego y/o mundos de ficción de ciertos títulos o de la hibridación con otros subgéneros. En este sentido, la dimensión macroestructural puede ayudar a la investigación del *game design*, principalmente orientada a la enseñanza del diseño de videojuegos, en la detección de las estructuras formales y las funciones en los juegos actuales. Estos retos en la conformación de sistemas de mundos posibles se complementan, además, con la llegada de las redes sociales, los nuevos soportes -tablets,

smartphones- y la cada vez más estrecha relación entre la estructura de mundos y las acciones metalépticas transparentes -*Kinect* y controles similares-

2. El estudio de la Teoría de Género desde los submundos y las acciones de los particulares ficcionales.

Dentro del amplio campo de los Estudios Culturales, la Teoría de Género se ha consolidado como una de las perspectivas más estudiadas, incluso ya en nuevos medios como los videojuegos. En este sentido, este tipo de estudios han destacado en reiteradas ocasiones la sexualización de la mujer y su dependencia de las figuras masculinas, relegando así a estos particulares ficcionales a roles pasivos o secundarios.

Una de las principales potencialidades del estudio de los submundos y las acciones que se otorgan a cada particular ficcional ya se vio al analizar los personajes femeninos en *Dragon Age*: el papel determinante de este tipo de particulares ficcionales en el devenir de los acontecimientos del mundo ludoficcional. Esto no obvia la evidente sexualización del cuerpo femenino, pero supone una modificación del paradigma epistemológico que se orienta al tratamiento del videojuego no como un medio de mera representación audiovisual sino como un mundo diseñado para la acción.

De este modo, la Teoría de los Mundos Ludoficcionales apuesta por analizar el género en los juegos desde una perspectiva más amplia, destacando sus acciones posibles y/o necesarias, sus relaciones en el seno de las constelaciones, sus principales motivaciones y las tensiones existentes en sus distintos submundos.

3. La construcción de las constelaciones de particulares ficcionales y el establecimiento del star system.

La lógica industrial del mundo de los videojuegos constituida por la microeconomía, las formas de consumo, el marketing y la publicidad hace un uso intensivo de las celebridades del *star system* lúdico. Aquellos videojuegos en los que aparece Mario, Kratos, Solid Snake o el Jefe Maestro son sinónimos de superventas y perpetúan unas franquicias que, en ocasiones, pueden llegar a ser muy longevas.

¿Qué parámetros ludoficcionales convirtieron a Mario en un héroe? o ¿qué submundos son indisociables a estos particulares ficcionales? son algunas de las preguntas que podemos hacer desde nuestra perspectiva y que pueden ayudar a diseñar mejores juegos y mejores expectativas lúdicas para el público objetivo. En esta misma línea, los juegos *crossover* pueden analizarse no tanto como juegos autónomos sino como catalizadores de ciertas constelaciones, submundos y acciones típicas de célebres particulares ficcionales. Del mismo modo, la conversión al transmedia debe orientarse pensando más en la ficción que en la construcción de un relato.

4. La generación y transmisión de las emociones en la experiencia de juego.

Una de las áreas más importantes a explorar desde la dimensión metaléptica es aquella que conecta las acciones del usuario con la manifestación de distintas emociones. La diversidad de controles prevista en esta dimensión es un primer paso enunciativo que

debería abrir las puertas a investigaciones centradas tanto en la forma de juego como en los interfaces y las técnicas audiovisuales que configuran la devolución metaléptica. En este sentido, perspectivas como la Estética, la Usabilidad y el Diseño de Interfaces o la Psicología de las Emociones pueden hacer grandes aportaciones al modelo expuesto.

9.

Conclusions

9

Waka Waka
PAC-MAN

After the qualitative analysis of the different games, it is essential to draw different conclusions that take into account the theoretical and practical framework proposed and the obtained results. For this it is necessary to recall the main question of the work:

P1 What is the structure and the working process of fictional worlds in video games?

And, in order to facilitate our research, its division into two major sub-questions:

P1.1 What role do rules and fiction in shaping those worlds?

P1.2 What is the relationship between the player and the fictional world?

In this paragraph, with the intention of giving the fullest answer to the main question of the research, we associate both Macrostructural Static Dimension and Microstructural Dynamic Dimension to P1.1 set of conclusions and the Metaleptical Dimension to P1.2. Thus, the analysis results of each of the dimensions allow for a much more rich and complex perspective rather than answering just the general question.

Finally, the last two paragraphs synthesize, in one hand, the potential of the ludofictional theory as a theoretical and practical tool that brings together the three dimensions and, in the other hand, some new areas of research that can emerge from the study of video games as playable fictional worlds.

9.1. The Macrostructural Static perspective

1. The linear structure is the hegemonic model of all possible worlds.

Unlike what might be expected, a greater player capacity to intervene in the fictional world does not necessarily lead to a disarticulation of the connections between the different worlds. In fact, most of the games analyzed demonstrate that the ludofictional experience is not related to a great innovation based on different types of worlds but in other variables inside a linear structure. Thus, all video games contain a backbone made up of different primary possible worlds, notwithstanding the existence of other elements.

However, contemporary ludofictional worlds hide their linear structure using alternative fictional contexts that provide variety to the game experience. Games like *Alice Madness Returns* or *Starcraft II*, break the deterministic sensation of the linear game design by enabling two different fictional levels. Regardless of the differences between each level, the alternance between fictional contexts helps to generate a sense of false freedom while it actually maintains a rigid and closed design.

This sense of free exploration of a concrete world reaches its peak in *The Elder Scrolls V: Skyrim*. As seen, the Bethesda game also contains a linear structure built by the primary possible worlds, but here the assumption of gaming space as a large map that links any possible world masterfully hides all notion of predestination. Along with *The Movies* and *Resonance*, *Skyrim* shows how

video games are not dependent on the absolute decentralization of their primary possible worlds in order to provide a rich and coherent ludofictional experience.

2. *Secondary Possible Worlds are more common in open and multi-player worlds.*

One of the peculiarities of *Portal 2*, *Alice Madness Returns*, *Resonance*, *Alan Wake*, *Starcraft II* and *The Movies* is the absence of secondary possible worlds in their formal ludofictional structures. The reasons are different depending on the game: while some opt for a unique world -*The Movies*- or are strictly determined by the conventions of genre and sub-objectives -*Starcraft II*-, others build some so rich primary worlds that centralize the ludofictional experience. Thus, *Portal 2* converts each primary world in a self-sufficient complex puzzle, while *Alan Wake* or *Resonance* maintain their consistency by centralizing their potential in some brilliant fictional dialogues and film techniques.

By contrast, other secondary possible worlds occupy a notable role in open world games -*Skyrim*- and in those which are mainly oriented to a multiplayer experience -*Diablo 3*-. In *Skyrim* random secondary worlds complement the primary spatial experience and also enrich local conflicts of each of the towns and cities through the Faction missions. In the other hand, *Diablo 3* uses a system to generate secondary worlds that try to give greater variety to a cyclic fiction which cannot be constantly modified by extradiegetic systems.

3. *Narrative possible worlds enable transitions between worlds and levels of fiction.*

As mentioned before, narrative possible worlds based on *cut-scenes* have always been a conflictive issue because of the temporary suspension of the metaleptical dimension. But actually, at the macrostructural level, narrative possible worlds show a great potential bringing more order and coherence in the transit between worlds and different fictional levels.

In his role as connector worlds, the cinematic sequences “horizontally” drive the development of characters and their relocation in a new space-time coordinates. This is used, for example, in the gaps between acts of *Diablo 3*, in the serial episodes of *Alan Wake* and in the dramatic change of characters’ subworlds of *Resonance*.

In the other hand, cutscenes can produce a radical change to enable “vertical” transit from one fictional level to another one. In *Alice Madness Returns*, the helpless real world’s Alice leads to a powerful heroin in a dreamed subworld using a narrative justification, while each cinematic sequences shown at the end of each *Starcraft II* possible worlds are used as dramatic balances and modifications of the properties of the next world.

Finally, other games deploy very few narrative worlds -*Skyrim* and *The Movies*- or they just use the *ingame* system. In the latter case, *Portal 2* proves we can use a narrative perspective consistent with the gaming experience without having to use *cutscenes* by integrating fictional developments in the very heart of game mechanics.

9.2. The Microstructural Dynamic perspective

1. *Ludofictional worlds are essentially multipersonal and they determine their physical or physical-dialectical play depending on each fictional level.*

Nowadays, mainstream proposals do not address, in any case, the game world from the perspective of a unipersonal world. However, it does make a clear distinction between “lonely” multipersonal worlds and those in which fictional individuals abound. In the first case, *Portal 2* is the paradigm of the game with at least three relevant fictional characters -Chell, Wheatley and GLaDOS-, and a group of static turrets, while *Skyrim* and *Alan Wake* use, similarly, the vast extension of their game spaces to generate huge distances between characters. So, in Bethesda’s game, the geographical map emphasizes the solitary journey of the hero and survival contrasts with the security nature of civilization, while *Alan Wake*’s rugged mountains and rural roads maintain the distance between the town’s light and the obscurity of the supernatural terror. In the second case, multipersonal worlds agglutinate fictional individuals in shared spaces, being especially dense in *The Movies* and *Diablo 3*.

Furthermore, the kinesthetic capacity of the metaleptical dimension determines the microstructural development of the ludofictional worlds using different physical actions. Most games use the physical possible actions to overcome a repressive situation in

the management of power and to guide the game experience to constructive gameplays -*The Movies* constructive models and, to a lesser extent, *Resonance* and *Portal 2*- or destructive-constructive systems- *Alice Madness Returns*, *Alan Wake*, *Starcraft II*, *Skyrim* and *Diablo 3*-. Thus, the involvement of intransitive actions in building the character -very relevant in *Skyrim*, inconsequential in *Portal 2*- must necessarily be hybridized with the effects on the environment.

In any case, gameplay is not limited to the physical perspective of the possible and / or necessary actions, it can also provide some fictional extension mechanisms based on the dialectical relationship. This feature is especially noticeable in those games in which there is a division between two macrostructural and fictional levels: the real world of Alice, the safe areas of *Starcraft II* or *Diablo 3* cities cause a temporary suspension of an important set of destructive physical actions to make way for the dialogues and an expansion of the fictional world knowledge. Along this stretch of fiction, the dialectical context encourages constructive actions -such as the improvement or repair of weapons- that, globally, affect the configuration of the destructive actions. This would explain, for example, the incidence of motivations and objectives in the action phases, or the change in the number or identity of fictional individuals depending on the recruitment of troops.

2. The subworlds of fictional characters are the core of the entire gaming experience.

From the perspective of the ludofictional worlds, the cooperation and confrontation of different characters' subworlds are very

relevant. In some occasions, subworlds have created their own playable game spaces defining a particular macrostructural level -see Alice dreamed world or Ana's nightmares in *Resonance*, but these structures have also sustained fictional motivations to give coherence and meaning to the whole gaming experience.

Cooperation within the same constellation is common in systems with more than one player -the group of *Resonance*, the multiplayer *Diablo 3*, while the confrontation between subworlds is more akin to the games with strong motivational systems enrolled in characters' personality. This applies, for example, in the struggle between the real effective subworld dominated by the Dr. Bumby and Alice dreamed world in *Alice Madness Returns* or in the confronted subworlds between *Alan Wake* and the Dark Presence. And, by the clash of subworlds, the emergence of the traitor -the character that betrays someone- tends to disrupt the relations within the constellation: Ana's cold-blooded murder in *Resonance* or the deification of Wheatley in *Portal 2* give a good account of the potential use of the betrayal as a fictional break.

The subworlds construction within each constellation determines the whole system of available actions. That is, the objectives and intentions of individuals are not limited to defining fiction; they are also essential to understand game mechanics. The subworlds evolution enables and restricts access to each of the possible worlds, amends asymmetry, transforms impossible to possible actions and vice versa, structures the transitive and intransitive actions and, finally, defines the relationships within the constellation and its surroundings. *The Movies* is the most extreme example of the role of the subworld involvement in the game experience: every possible action, every game challenge and every relation in-

serted into a particular constellation is strictly defined from the management of each American movie star. Thus, the relevance of characters' subworlds is the key to understand the evolution of the user's gaming experience.

3. The most common definition of temporality configures worlds as synchronous systems

Real time gaming has emerged in contemporary mainstream games. Thus, synchrony is the general rule when fighting hordes of enemies in *Diablo 3*, or perceiving changes in the environment as the day and night cycles in the inhospitable world of *Skyrim*.

However, time can also be set as a challenge in all possible worlds. That is the case, for instance, with the time constraints that create the dramatic tension in *Resonance* or the coordination between the various objects that make up some of the most difficult puzzles in *Portal 2*.

Finally, and as an exception within the analyzed games, *The Movies* temporality can be seen as an integral and an easily malleable element in the game. The different historical moments and dramatic balances in each of the awards ceremonies are so important to the course of the game that makes temporality configuration one of the most relevant ludofictional elements.

9.3. The Metaleptical Dimension perspective

1. The naturalized metalepsis is based on minimalist interfaces related to each genre conventions and the transference of several properties to game elements.

The current technological capability of video games to show vast worlds has led to simplifying interfaces and physical controls that are part of the metaleptical process. Moreover, gaming tradition and the consolidation of different genre conventions have provided a quick naturalization.

Similarly, diegetic elements have gained prominence in relation to interfaces and game mechanics, bringing naturalized metalepsis into a state of semi-transparency and integration within the game environment. Thus, the cumbersome old control systems -game-action buttons on graphic adventures, the inventory units in RPGs- give way to a model that delegates to various game elements much of its functions. This special transfer to the fictional world is clearly seen with those objects that are part of the main puzzles in *Portal 2*, the use of memories in *Resonance*, the role of light and darkness in *Alan Wake* or the possible actions arising after creating some particular facilities in *The Movies*.

2. The transition between the levels of fiction creates different game spaces based on the subconscious of particular fictional individuals.

One of the most notable metaleptical naturalizations is the transit between different levels of fiction without questioning the limits of the ludofictional world. As previously noted, the subconscious games that appear with Alice's imagination or in Ana's dreams demonstrates the ability of current games to clarify the distinct possible worlds within a game system at a time for exploring and examine the configuration and evolution of characters' main subworlds.

From the metaleptical perspective, this transition occurs using different cognitive marks such as fades to black or narrative possible worlds.

3. The extraordinary metalepsis is very punctual.

Extraordinary metalepsis were very common in adventure games and other comic games. However, only one game over eight uses this metaleptical version. In *Alan Wake*, the sudden physical appearance of Thomas Zane in the third fictional level of the game constitutes a fictional boundaries breakdown that is justified, in one hand, by the marked ludofictional world structural hypertrophy and, in the other hand, by the need of Zane to communicate to Alan the basic steps to defeat the Dark Presence. In this case, the extraordinary metalepsis plays a guiding role supporting the player and clarifying the immediate objectives.

In any case, while the naturalized metalepsis has refined its interfaces and has enhanced the contextual use, the extraordinary metalepsis has been losing strength, even in games sharply comic such as *The Movies* or *Portal 2*.

9.4. The ludofictional worlds theory as a theoretical and analytical model

The conclusions obtained in each dimension account for the complexity of contemporary games in outlining multiple possibilities for the creation of worlds systems, the formation and evolution of fictional constellations and the establishment of metaleptical channels. In a context of review and adaptation of traditional academic approaches, in the perception of video games as playable worlds -or, in our terminology, ludofictional worlds- lays the foundations for a new research area based on a Semantic Theory of Fictional Possible Worlds. After the exposure in this doctoral thesis, we devise different overall conclusions as allude to the theoretical perspective (1) or analytical perspective (2) of the ludofictional worlds theory.

1A. The terminological clarification and the interdisciplinary participation are the cornerstones of our conceptual framework

One of the main challenges identified in section 2.2 was the lack of specific terminology in academic game approaches. In this sense, this research has sought to propose a set of definitions for the terms world, mimesis, narrative, fiction and interactivity-subsequently displaced by metalepsis- with the aim of clarifying the conceptual ground in which we move. In this sense, the ludofictional worlds theory is part of a broad and inclusive notion of fictional worlds as opposed to the Platonic mimetic model.

Furthermore, interdisciplinary work becomes essential when setting out our theory. In this sense, Analytic Philosophy has been fundamental when describing the ideas of world, indexical term and the modal operator categories, Literary Studies and Narratology helped with the mimesis, fiction and storytelling concepts, and the emerging field of Game Studies has contributed with the New Media particularities. Thus, we conclude that a ludofictional world cannot be understood as an object of research associated with a single area but requires some contributions from different perspectives.

1B. Game rules and fictional elements are integrated into a single model of significance

One of the main issues that emerged from the debate between Ludology and Narratology was the lack of reconciliation between both academic perspectives. The game rules study approach cannot account for the complex meaning of video games, and the same happens with the conception of games as stories. In fact, in both cases exclusive research entails a profound ignorance of the real potential of this new medium.

Therefore, the ludofictional worlds perspective proposed, from its beginnings, overcoming this debate by establishing a broad and equal integration in favor of a single meaning: the rules that make the game are always associated to a fictional context, and vice versa. Playing in a fictional world entails accepting the proper meaning of the rule-fiction connection and the assumption that ludofictional experience cohesion is built when the player accepts and understands this union.

1C. Games as culture and the transmedia phenomenon.

The overlap between game mechanics and fictional texture plays a big role in games as cultural objects. Its participation in popular culture, the extension to new audiences and its role in leisure times have catapulted the game as a real container of different representations and social relations.

The notion of world greatly facilitates the analysis of games as independent plots in which actions, constellations and sub-worlds define some particular uses, either from the parody -as in *The Movies* management of movie stars - or extolling a particular social value - for example, the design of happiness in *The Sims* or the notion of the enemy in western FPS games-.

Finally, with fiction as part of a social reality construction system, the ludofictional worlds actively participate in the transmedia phenomenon. The *Angry Birds* cartoons, the *Mass Effect* comics or the *Silent Hill* movies are good examples that video games can establish some sort of transmedia fiction not related with traditional stories.

2. The three dimensions model enables a modular and flexible system.

The three analysis perspectives presented in this doctoral thesis aim to facilitate the investigation of different elements that constitute each ludofictional world. The possible relations between the macrostructural, microstructural and metaleptic dimensions configure a modular system where each part can be used independently of the other.

Thus, this flexibility allows the analysis of games from the heterogeneity in their structures and contents. According to the analytical needs, the methodology can put more emphasis, for example, in the formal structure of the world, the actions system, the relations within constellations, the most relevant subworlds or the conformation of a metaleptical model.

9.5. Ludofictional worlds theory and new research areas

Ludofictional worlds theory aims, as mentioned above, to establish a new research field, a new perspective of gaming as a fictional framework based on the metaleptical action and the character subworlds. In this section we will propose some research ideas and areas of knowledge that could make good use of this theory to enrich their own perspectives. Some of these ideas are:

1. The formal structures and functions of all possible worlds in the subgenres.

Genre analysis provides an interesting radiography of the most basic structural models. However, each genre in turn draws from different subgenres -for example, the survival horror in the action genre- that emerge through the specialization in certain game mechanics and / or fictional worlds or the hybridization with other subgenres. In this sense, the macrostructural dimension can help the game design research. These analysis will be challenged by the advent of social networking, new technologies such as tablets and smartphones, and the increasingly close relationship between world structures and metaleptical transparent actions -Kinect and similar controls-.

2. The study of gender theory using concrete charactes subworlds and actions .

Within the broad field of cultural studies, gender theory has become one of the most studied prospects, even in video games. In this sense, these studies have repeatedly underlined the sexualization of women and their dependence on male figures, relegating these fictional individuals to passive or secondary roles.

We proved one of the main strengths of subworlds research analyzing the female characters in *Dragon Age*. This does not deny the obvious sexualization of the female body, but entails a change of the epistemological paradigm that aims to treat the game as a world designed for action.

Thus, the ludofictional worlds theory tries to analyze women from a wider perspective, highlighting their possible and / or necessary actions, their relationships within the constellations, and the tensions in their various subworlds.

3. The constellations construction and the establishment of a star system.

The industrial conception of the gaming world made by microeconomics, consumption patterns, marketing studies and advert design makes an intensive use of game celebrities. Games with Mario, Kratos, Solid Snake or Master Chief are synonymous of blockbusters.

What ludofictional parameters turned Mario into a hero? What are the main subworlds that cannot be eliminated from this kind of characters? These are some of the questions we can ask from our perspective which can help designing better games. In the same way, crossover works can be analyzed not as autonomous games but as catalysts of certain constellations, subworlds and typical actions of famous characters.

4. The generation and transmission of emotions in the gaming experience.

One of the most important areas to explore from the meta-leptical dimension is that which connects user actions with the emergence of different emotions. The diversity of controls provided in this dimension is a first step that should open the door to investigations focused on both gameplay and the audiovisual interfaces. In this sense, perspectives such as aesthetics, usability and interface design, or the psychology of the emotions can make great contributions to the described model.

Bibliografía

- AARSETH, Espen (2004). Genre Trouble: Narrativism and the art of simulation. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.), *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press, pp. 45-55.
- AARSETH, Espen (2004b). Quest games as post-narrative discourse. En Ryan, M.L. (ed.), *Narrative across media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- AARSETH, Espen (2001). Computer Game Studies, Year one. *Game Studies*, 1 (1). Consultado el 1 de febrero de 2010 en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- ABRAHAM, Luis Emilio (2008). *Escenas que sostienen mundos. Mímesis y modelos de ficción en el teatro*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de lengua, literatura y antropología.
- ADAMS, Ernest y Rollings, Andrew (2006). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Prentice Hall.
- ADAMS, John (1985). *Pragmatics and fiction*. Amsterdam: Benjamins.
- ADAMS, Robert. M. (1974). Theories of Actuality. *Noûs*, 8, pp. 211-231.

- AGAMBEN, Giorgio (2001). *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- AGUADO REBOLLO, Javier (2009). ¿Por qué, según Leibniz, vivimos en el mejor de los mundos posibles? *Thémata, Revista de Filosofía*, 42, pp. 19-37.
- AGUILERA, Miguel de (2004). La industria de los videojuegos y su competencia tecnológica y discursiva. *Intexto*, 10. Rio Grande do Sul, Brasil: Universidade Federal de Rio Grande do Sul.
- ALBADALEJO, Tomás (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- ALBADALEJO, Tomás (1990). Semántica extensional e intensionalización literaria: el texto narrativo. *Epos*, VI, pp. 303-314.
- ALTMAN, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- AMSTRONG, David (1989). *A compatibilist Theory of Possibility*. Cambridge: Cambridge University Press.
- APPERLEY, Thomas H. (2006). Genre and Game Studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), pp. 6-23.
- ARISTÓTELES (2009). *Poética*. Madrid: Alianza editorial.
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO ADeSe (2011). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. Consultado el 25 de agosto de 2012 en http://www.adese.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=36&cf_id=30.
- AUERBACH, Erich (1957). *Mimesis. The representation of reality in western literature*. New York: Doubleday.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc (1996). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- AUSTIN, John L. (1971). *Cómo hacer cosas con palabras: palabras y acciones*. Barcelona: Paidós.

- AZKARATE, Iker (2010). Televisión y videojuegos, una mala combinación. PIXFANS. Consultado el 14 de Septiembre de 2012 en <http://www.pixfans.com/television-y-videojuegos-una-mala-combinacion>.
- BAL, Mieke (2009). *Teoría de la narrativa: Una introducción a la Narratología*. Madrid: Cátedra.
- BARTHES, Roland (1972). Introducción al análisis estructural de los relatos. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: tiempo Contemporáneo, pp. 15-69.
- BERTO, Francesco (2009). Modal Meinongianism and fiction: the best of three worlds. *Philosophical Studies*, 152, pp. 313-334.
- BERTO, Francesco (2008). Modal Meinongianism for fictional objects. *Metaphysica*, 9, pp.205-218.
- BIZZOCHI, Jim (2005). Run Lola Run - Film as database narrative. *Fourth Media in Transition Conference*, MIT, Cambridge, MA.
- BOGOST, Ian (2010). *Newsgames: journalism at play*. Cambridge: The MIT Press.
- BOGOST, Ian (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- BOLTER, Jay David (1991). *Writing space: the computer, hypertext and the history of writing*. Hillsdale: Lawrence Earlbaum Associates .
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- BRADLEY, Raymond y SWARTZ, Norman (1979). *Possible worlds: an introduction to logic and its philosophy*. Indianapolis: Hackett Publishing Company.
- BRAND, Jeffrey E.; KNIGHT, Scott; MAJEWSKI, Jakub (2003). The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations,

- Styles and Narratives. En Copier, M. y Raessens, J. (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Consultado el 26 de mayo de 2010 en <http://www.digra.org/dl/db/05150.06387>.
- BRANIGAN, Edward (2002) Nearly true: forking plots, forking interpretations. *SubStance*, 31 (1), pp. 105-114.
- BREMOND, Claude (1973). *Logique du récit*. Paris: Seuil.
- BREMOND, Claude (1964). *Le Message narratif*. Communications, 4.
- BROCK, Stuart (1993). Modal Fictionalism: A Response to Rosen. *Mind*, 102(405), pp. 147-150.
- BURCH, Noël (2006). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- CAILLOIS, Roger (1967). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- CAMERON, Allan (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- CANET, Fernando; PRÓSPER, Josep (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- CARROL, Lewis (2002, original de 1865). *Alicia en el país de las maravillas*. Barcelona: Ediciones B.
- CARROL, Lewis (2003, original de 1871). *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Madrid: Akal Ediciones.
- CASELL, Justine y JENKINS, Henry (Eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- CASETTI, Francesco; DI CHIO, Federico (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- CHATMAN, Seymour (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- CRAWFORD, Chris (1984). *The art of computer game design: reflections of a master game designer*. Berkeley: McGraw-Hill.

- CRESSWELL, Maxwell. J. (1979). The World is Everything That is the Case. En Loux, Michael. J (Ed.), *The Possible and the Actual*. New York: Cornell University Press, pp. 129-145.
- CLARKE, Samuel (1998). *A demonstration on the Being and Atributes of God*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CLEARWATER, David A. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5 (8), pp. 29-49.
- COLERIDGE, Samuel T. (1975). *Biographia literaria*. London: J.M. Dent.
- CONSALVO, Mia (2009). There is no Magic Circle. *Games & Culture*, 4(4), pp.408-417.
- CONWAY, Steven (2010). A Circular Wall?: Reformulating the Fourth Wall for Videogames. *Under the Mask 2010. Perspectives on the gamer*.
- COPIER, Marinka (2003). The other game researcher: participating in and watching the construction of boundaries in game studies. En Copier, M. y Raessens, J. (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Consultado el 26 de mayo de 2010 en <http://www.digra.org/dl/db/05163.46510>.
- COURTÉS, Joseph (1997). *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2012). La emoción y los videojuegos. *Replay the Game!*, 18 a 20 de Abril, Universidad Carlos III de Madrid.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2010). La evolución del espacio y el punto de vista en el videojuego. *I Congreso Internacional de Videojuegos*, Actas Icono 14, pp.97-108.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2008). Los Sims: del software toy al cine interactivo. *iEnter. Jornadas sobre entretenimiento audiovisual interactivo*. Barcelona, 28-29 febrero.
- CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2007). *Los personajes virtuales: diseño, personali-*

dad e interacción en el videojuego Los Sims 2. Tesis Doctoral.

CUADRADO ALVARADO, Alfonso (2004). El imaginario de la creación de vida artificial y los personajes virtuales. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 2, 13-29.

DARLEY, Andrew (2002). *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

DEFOE, Daniel (2007, original de 1719). *Robinson Crusoe*. Madrid: Espasa.

DEUTSCH, Harry (1994). Logic for Contingent Beings. *Journal of Philosophical Research*, 19, pp. 273-329.

De Mora Charles, Mary Sol (1992). Identidad y pluralidad en Leibniz. *Theoria* (segunda época), VII (tomo A), pp. 285-295.

DIVERS, John (1999). A modal factionalism result. *Noûs*, 33(3), pp. 317-346.

DIVERS, John (1995). Modal factionalism cannot deliver possible worlds semantics. *Analysis*, 55(2), pp. 81-88.

DOLEZEL, Lubomir (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco libros.

DOLEZEL, Lubomir (1997). Verdad y autenticidad en la narrativa. En Garrido Domínguez, Antonio (Ed.), *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco Libros, pp. 95-122.

DOLEZEL, Lubomir (1989). Possible worlds in literary fictions. En Allen, Sture (Ed.), *Possible worlds in humanities, arts and sciences*. Berlin: De Gruyter, pp. 221-242.

DONOVAN, Tristan (2010). *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.

ECO, Umberto (1993). *Lector in Fábula*. Barcelona: Lumen.

ECO, Umberto (1979). *The role of the reader. Explorations in the semiotics of texts*. Bloomington: Indiana University Press.

- EGENFELDT NIELSEN, S.; HEIDE SMITH, J.; PAJARES TOSCA, S. (2008). *Understanding video games. The essential introduction*. New York: Routledge.
- EIKHENBAUM, Boris (1992). La teoría del método formal (1925). En Volek, Emil (Ed.), *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín*. Madrid: Fundamentos, pp.69-113.
- ENDE, Michael (1983, original de 1979). *La Historia Interminable*. Madrid: Alfaguara.
- ESCAVY ZAMORA, Ricardo (1996). Realidad y ficción. Del pacto lingüístico-sistemático al pacto pragmático-literario. En Pozuelo Yvancos, Jose María y Gómez, Francisco Vicente (Coords.), *Mundos de ficción* (Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica, Murcia, 21-24 Noviembre 1994), Volumen I. Murcia: Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia; pp. 119-130.
- ESKELINEN, Markku (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1 (1). Consultado el 11 de mayo de 2010 en <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- ESKELINEN, Markku (2004). Towards computer game studies. Introduction: ludology and narratology. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.), *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press, pp. 35-44.
- ESPEZÚA SALMÓN, Dorian (2006). Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia. *Dialogía*, 1, pp.69-96.
- FERNÁNDEZ VARA, Clara (2009). *The tribulations of adventure games: Integrating story into simulation through performance*. Tesis Doctoral.
- FRASCA, Gonzalo (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), pp. 37-44.
- FRASCA, Gonzalo (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. En Copier, M. y Raessens, J. (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Consultado el

26 de mayo de 2010 en http://www.ludology.org/articles/Frasca_Leve-IUp2003.pdf.

FRASCA, Gonzalo (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Perron, Bernard; Wolf, Mark, J.P. (eds). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge, pp..221-236.

FRASCA, Gonzalo (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative*. Consultado el 26 de mayo de 2010 en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

GALLOWAY, Alexander (2007). Acción del juego, cuatro momentos. *Artnodes*, 7, pp.23-42.

GAUDREAU, André; JOST, François (1995). *El relato cinematográfico: cine y Narratología*. Barcelona: Paidós.

GARCÍA PRADA, José María (2001). Los “mundos posibles” en relación con otros modos discursivos. *Estudios Filosóficos*, 50, pp. 227-259.

GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Síntesis.

GENETTE, Gérard (2004). *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

GENETTE, Gérard (1983). *Nouveau discours du récit*. Paris: Seuil.

GENETTE, Gérard (1972). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

GLAS, René (2007). Playing another game: Twinking in World of Warcraft. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Situated Play*.

GÓMEZ GARCÍA, Salvador (2007). Videojuegos: el desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Revista Historia y Comunicación Social*, 12, pp. 71-82.

GÓMEZ GARCÍA, Salvador (2006). Playing with the past: the role of Digital Games in how we understand History. Méndez-Vilas, A.; Solano Martín, A.; Mesa González, J.A.; Mesa González, J. (Eds.), *Current developments in technology-assisted education*, 3, pp. 1635-1639.

- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2011). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*. Santander: Shangrila Ediciones.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2003). Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo. *V Foro de investigación en comunicación. La comunicación: nuevos discursos y perspectivas*. Consultado el 1 de febrero de 2010 en <http://www.bocc.uff.br/pag/tarin-francisco-tres-procedimientos-discursivos.pdf>.
- GOODMAN, Nelson (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel; LEE HARRINGTON, C. (Eds.) (2007). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York : New York University Press.
- GREIMAS, Algirdas J. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica* (1966). Madrid: Gredos.
- HALE, Bob (1995). Modal fictionalism - a simple dilemma, *Analysis*, 55(2), pp. 63-67.
- HANLEY, Richard (2004). As good as it gets: Lewis on truth in fiction. *Australasian Journal of Philosophy*, 82(1), pp. 112-128.
- HARSAW, Benjamin (1984). Fictionality and fields of reference. Remarks on a theoretical framework. *Poetics Today*, 5 (2), pp. 227-251.
- HARVEY, David (1990). *The conditions of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Oxford: Blackwell.
- HEINEKAMP, Albert y SCHUPP, Franz (1991). Lógica y metafísica de Leibniz. Principales líneas de interpretación durante el siglo XX. *Diálogo filosófico*, 19, pp. 4-31.
- HEINTZ, John (1979). Reference and inference in fiction. *Poetics*, 8, pp.85-99.
- HOBBS, Thomas (1651). *Leviatán*. Madrid: Tecnos.
- HUHTAMO, Erkki (2005). Slots of Gun, Slots of Trouble: An Archaeology os Arcade Gaming. En Raessens, Joost y Goldstein, Jeffrey (eds.), *Handbook of*

Computer Game Studies, Cambridge: The MIT Press, pp. 3-21.

HUIZINGA, Johan (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

ISBISTER, Katherine (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

ISER, Wolfgang (1987). *El acto de leer: teoría del efecto estético*. Madrid: Taurus.

JACQUENOD, Claudine (1988). *Contribution à une étude du concept de fiction*. Bern: Lang.

JACQUETTE, Dale (2003). David Lewis on meinongian logic of fiction. En Huemer, Wolfgang y Schuster, Marc-Oliver (Eds.), *Writing the Austrian Traditions: Relations between Philosophy and Literature*, Edmonton, Alberta: Wirth-Institute for Austrian and Central European Studies, pp. 101-119.

JENKINS, Henry (2010). *Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós.

JENKINS, Henry (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

JENKINS, Henry (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

JENKINS, Henry (2004). Game design as narrative architecture. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.), *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press, pp. 118-130.

JUUL, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

JUUL, Jesper (2001). Games telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). Consultado el 11 de mayo de 2010 en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

- KAFAI, Yasmin B. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- KENNEDY TOOLE, John (1980). *La conjura de los necios*. Barcelona: Anagrama.
- KENT, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon- The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- KIM, Seahwa (2002). *Modal fictionalism generalized and defended*. *Philosophical Studies*, 111, pp. 121-146.
- KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya (Eds.) (2002). *ScreenPlay: Cinema/videogames/ interfacing*. London: Wallflowers Press.
- KLEVJER, Rune (2002). In Defence of Cutscenes. En Mäyrä, F. (Ed.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere: Tampere University Press.
- KRIPKE, Saul (1980). *Naming and Necessity*. Cambridge: Harvard University Press.
- KRIPKE, Saul (1963). Semantical considerations on modal logic. *Acta Philosophica Fennica*, 16, pp. 83-94.
- KÜCKLICH, Julian (2003). The playability of texts vs. the readability of games: towards a holistic theory of fictionality. *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht.
- KÜCKLICH, Julian (2002). The study of computer games as a second-order cybernetic system. En Mäyrä, F. (Ed.) *Proceedings of computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press.
- LANDOW, George (1997). *Teorías del hipertexto*. Barcelona: Paidós.
- LANDOW, George (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- LANKOSKI, Petri (2010). *Character-driven game design. A design approach and its foundations in character engagement*. Aalto: Aalto University.

- LAUREL, Brenda (1991). *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- LE GALL, Sylvain (2008). Una revisión semántica y ontológica del concepto de réplica. *Entelequia*, 6, pp. 73-80.
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1710) *Ensayos de Teodicea sobre la bondad de Dios, la libertad del hombre y el origen del mal*. Consultado el 10 de Enero de 2012 en <http://www.philosophia.cl/biblioteca/leibniz/Teodicea.pdf>.
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1982). Principios de la Naturaleza y de la Gracia fundados en razón. En Olaso, Ezequiel (Ed.), *Escritos filosóficos*. Buenos Aires: Editorial Charcas.
- LENZEN, Wolfgang (2004). Leibniz's Logic. En Gabbay, Dov. M. y Woods, John (Eds.), *Handbook of the History of Logic, volume 3: The Rise of Modern Logic: From Leibniz to Frege*, Amsterdam: Elsevier, pp. 1-83.
- LEVIN, Samuel (1976). Concerning what kind of speech act a poem is. En Van Dijk, Teun A. (Ed.), *Pragmatics of Language and Literature*. Amsterdam: North Holland, pp. 141-160.
- LEWIS, David K. (1986). *On the plurality of worlds*. Oxford: Blackwell.
- LEWIS, David K. (1978). Truth in Fiction. *American Philosophical Quarterly*, 15, pp. 37-46.
- LEWIS, David K. (1973). *Counterfactuals*. Oxford: Blackwell.
- LEWIS, David K. (1968). Counterpart theory and quantified modal logic. *Journal of philosophy*, 65, 113-126.
- LIVINGSTONE, Sonia (2001). *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*. London: Sage.
- LÓPEZ IZQUIERDO, Javier (2009). *Teoría del guión cinematográfico. Lectura y escritura*. Madrid: Síntesis.
- LUBOCK, Percy (1962). *The craft of fiction*. New York: Viking.
- MAESTRO, Jesús G. (2006). *El concepto de ficción en la literatura*. Consultado el 4 de mayo de 2012 en <http://es.scribd.com/doc/35445239/068-El-Concepto-de-Ficcion-en-La-Literatura>.

- MAIETTI, Massimo (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- MANGIERI, Rocco (2011). La danza del samurái. Semiótica del videogame y de los entornos virtuales contemporáneos. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 21.
- MANOVICH, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press.
- MARTÍNEZ, BONATI, Félix (1983). *La ficción narrativa (su lógica y ontología)*. Murcia: Universidad de Murcia.
- MARTÍNEZ, BONATI, Félix (1960). *La estructura de la obra narrativa*. Barcelona: Ariel.
- MARTÍNEZ SÁNCHEZ, Alfredo (2006). Invención y realidad. La noción de mimesis como imitación creadora en Paul Ricoeur. *Diánoia*, 57, 131-166.
- MATEAS, Michael (2004). A preliminary poetics for interactive drama and games. En Wardrip-Fruin, N y Harrigan, P. (eds.), *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge: The MIT Press, pp. 19-33.
- MATEAS, Michael (2002). *Interactive drama, art and artificial intelligence*. Tesis doctoral. Consultado el 2 de junio de 2010 en <http://www.cs.cmu.edu/~dod/papers/CMU-CS-02-206.pdf>.
- MÄYRÄ, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications.
- McHALE, Brian (1987). *Postmodernist fiction*. New York: Methuen.
- McLUHAN, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MEINONG, Alexius (1904, edición de 2008). *Teoría del objeto y Presentación personal*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- MENZEL, Christopher (1990). Actualism, Ontological Commitment, and Possible Worlds Semantics. *Synthese*, 85, pp. 355-389.
- MENZEL, Christopher (1991). The True Modal Logic. *Journal of Philosophical Logic*, 20, pp. 331-374.
- METZ, Christian (1974). *Film language. A semiotics of cinema*. New York: Oxford

University Press.

METZ, Christian (1968). *Essais sur la signification au cinéma*. Paris: Klincksieck.

MIGNOLO, Walter (1981). Semantización de la ficción narrativa. *Dispositio*, V, pp. 85-127.

MOSER, Walter (1984). The factual in fiction. *Poetics Today*, 5, pp. 411-428.

MOURITSEN, Flemming (2003). *Childhood and children's culture*. Portland: International Specialized Book Service Inc.

MUÑOZ VELASCO, Emilio José (2003). *Semántica funcional para lógicas temporalesxmodales. Definibilidad y teoremas de completitud*. Tesis Doctoral. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, Departamento de matemática aplicada, Universidad de Málaga. Consultado el 10 de enero de 2012 en <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/2640/17152161.pdf?sequence=1>.

MURRAY, Janet (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

NEIRA PIÑEIRO, María del Rosario (2003). *Introducción al discurso narrativo filmico*. Madrid: Arco Libros.

NITSCHKE, Michael (2009). *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

NOONAN, Harold (1994). In defence of the letter of Fictionalism. *Analysis*, 54(3), pp. 133-139.

NORRIS, Christopher (2003). Will the real Saul Kripke please stand up? Fiction, philosophy and possible worlds. *Textual Practice*, 17(2), pp. 225-251.

ODERO, José Miguel (1998). Filosofía y literatura de ficción. *Anuario Filosófico*, 31, pp. 487-517.

- PAGE, Richard (2012). Leveling Up: playerkilling as ethical self-cultivation. *Games and Culture*, 7(3), pp. 238-257.
- PARSONS, Terence (1980). *Nonexistent objects*. New Haven: Yale University Press.
- PAVEL, Thomas (2000). Fiction and imitation. *Poetics Today*, 21:3, pp. 521-541.
- PAVEL, Thomas (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- PEARCE, Celia (2005). Theory wars: an argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds of Play*, Vancouver. Consultado el 26 de mayo de 2010 en <http://www.digra.org/dl/db/06278.03452.pdf>.
- PÉREZ DE LABORDA, Alfonso (1989). Leibniz, pensador barroco: El despliegue filosófico de la realidad. *Cuadernos Salmantinos de Filosofía*, 16, pp. 5-18.
- PÉREZ GALDÓS, Benito (1887). *Fortunata y Jacinta*. Madrid: Alianza Editorial.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral no publicada. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2006). *Teorías del Videojuego. Una aproximación al videojuego como objeto comunicativo*. Tesina del Doctorado en Comunicación Social, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.
- PETŐFI, Janos S. (1979). La representación del texto y el léxico como red semántica. En Petőfi, Janos; García Berrio, Antonio (Eds.), *Lingüística del texto y crítica literaria*. Madrid: Alberto Corazón-Comunicación, pp. 215-242.
- PIAGET, Jean (1991). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- PLATINGA, Alvin (1987). Two concepts of modality: Modal realism and modal reductionism. En Tomberlin, James E. y Van Inwagen, Peter (Eds.), *Alvin Platinga. Profiles*. Dordrecht: Reidel.
- PLANELLAS DE LA MAZA, Antonio José (2011). El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. Usos sociales y analogías estéticas. *Telos. Cuadernos de comunicación e innovación*, 88, pp. 46-57.
- PLANELLAS DE LA MAZA, Antonio José (2010). Max Payne: Cine negro y pesadillas en el medio interactivo. *Razón y Palabra*, 72.
- PLANELLAS DE LA MAZA, Antonio José (2010b). *Metalepsis o "ruptura de la cuarta pared" en los videojuegos: el caso de las aventuras gráficas de los años noventa*. Tesina. Máster en Investigación Aplicada a Medios de Comunicación. Ge-tafe: Universidad Carlos III de Madrid.
- PLANELLAS DE LA MAZA, Antonio José (2010c). La problemática de la metalepsis o "ruptura de la cuarta pared" en los videojuegos: Una aproximación a los límites del espacio interactivo. *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid*, pp. 265-277 (publicado en Revista Icono 14).
- PLATINGA, Alvin (1983). On Existentialism. *Philosophical Studies*, 44, pp. 1-20.
- PLATINGA, Alvin (1976). Actualism and Possible Worlds. *Theoria*, 42, pp. 139-60.
- PLATÓN (2000). *República*. Madrid: Gredos.
- POZUELO YVANCOS, José María (1993). *Poética de la ficción*. Madrid: Síntesis.
- PRICEWATERHOUSE COOPERS (2011). *Global Entertainment and Media Outlook: 2011-2015*. Consultado el 25 de agosto de 2012 en [http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/3E1934DE8999D0F3C1257933004F9F4D/\\$FILE/resumen-ejecutivo-gemo2011.pdf](http://kc3.pwc.es/local/es/kc3/publicaciones.nsf/V1/3E1934DE8999D0F3C1257933004F9F4D/$FILE/resumen-ejecutivo-gemo2011.pdf).
- PRINCE, Gerald (1982). *Narratology: The forms and functions of narrative*. The Hague: Mouton.
- PRIOR, Arthur (1968). *Papers on Time and Tense*. Oxford: Clarendon.

- PRIOR, Arthur (1957). *Time and Modality*. Oxford: Clarendon.
- PRIGOGINE, Ilya y STENGERS, Isabella (1984). *Order out of chaos: Man's new dialogue with nature*. London: Flamingo.
- PROPP, Vladimir (2000). *Morfología de los cuentos fantásticos* (1928). Madrid. Fundamentos.
- PROUDFOOT, Diane (2006). Possible worlds semantics and fiction. *Journal of Philosophical Logic*, 35, pp. 9-40.
- QUINE, Willard V. O. (1981). *Theories and Things*. Cambridge: Harvard University Press.
- RICOEUR, Paul (1980). *La metáfora viva*. Madrid: Trotta.
- RÍO, Pablo del (2010). *Apuntes de la asignatura Psicología de los Medios Audiovisuales*, Tema 2. Getafe: Universidad Carlos III de Madrid.
- RÍO, Pablo del & ÁLVAREZ, Amelia (2007). Inside and outside the Zone of Proximal Development. An eco-functional reading of Vygotsky. En H. Daniels, M. Cole y J.V. Wertsch (Eds.) *The Cambridge Companion to Vygotsky*. Cambridge: Cambridge University Press.
- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Francisco Javier (2008). *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid: Eneida.
- ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave (2000). *Game Architecture and Design*. Scottsdale, Arizona: Coriolis.
- ROMERALES, Enrique (1999). Multiposibilismo. Una alternativa entre el actualismo y el realismo modal extremo. *Revista de Filosofía*, XII, pp. 5-54.
- RONEN, Ruth (1994). *Possible worlds in literary theory*. New York: Cambridge University Press.
- ROSEN, Gideon (1990). Modal Fictionalism. *Mind*, 99(395), pp. 327-354.
- ROUTLEY, Richard (1980). *Exploring Meinong's jungle and beyond*. Canberra: Australian National University.

- ROUTLEY, Richard (1979). The semantical structures of fictional discourse. *Poetics*, 8, pp. 3-30.
- RUIZ COLLANTES, Xavier (2008). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En Scolari, C. (ed.), *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo Editorial, pp. 15-52.
- RUSSELL, Bertrand (1937). *A critical exposition of the philosophy of Leibniz*. London: Allen & Unwin.
- RUSSELL, Bertrand (1905). On Denoting. *Mind*, 14 (56), pp. 479-493.
- RUSSELL, Bertrand (1903, edición de 1938). *Principles of Mathematics*, New York: WW. Norton.
- RYAN, Marie-Laure (2008). Fiction. En Donsbach, Wolfgang (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication*, Volumen 4. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 1808-1812.
- RYAN, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- RYAN, Marie-Laure (2001). Beyond myth and metaphor - The Case of narrative in digital media. En *Game Studies*, 1 (1), consultado el 15 de mayo de 2010 en <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- RYAN, Marie-Laure (1992). Possible worlds in recent literary theory. *Style*, 26(4), pp. 528-554.
- RYAN, Marie-Laure (1991). *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- SAGANOGO, Brahiman (2007). Realidad y ficción: literatura y sociedad. *Estudios sociales*, 1, pp. 53-70.
- SAINSBURY, Richard Mark (2010). *Fiction and fictionalism*. New York: Routledge.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2006). *The game design reader: a rules of play anthology*. Cambridge: The MIT Press.

- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- SCHAEFFER, Jean-Marie (2002). *¿Por qué la ficción?* Toledo: Lengua de Trapo.
- SCHELL, Jesse (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- SCHMIDT, Siegfried J. (1976). Towards a Pragmatic Interpretation of Fictionality. En Van Dijk, Teun A. (Ed.), *Pragmatics of Language and Literature*. Amsterdam: North Holland, pp. 161-178.
- SCHUT, Kevin (2003). Technology tells a tale: digital games and narrative. En Copier, M. y Raessens, J. (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Consultado el 26 de mayo de 2010 en <http://www.digra.org/dl/db/05150.17157>.
- SEARLE, John (1982). *Sens et expression. Études de théorie des actes du langage*, Paris: Minit.
- SEARLE, John (1969). *Speech acts*. London: Cambridge University Press.
- SHKLOVSKI, Viktor (2004). El arte como artificio (1917). En Todorov, Tzvetan (Ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Argentina: Siglo XXI, pp. 55-70.
- SHELDON, Lee (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- SHKLOVSKI, Viktor (1992). La conexión de los procedimientos de la composición del siuzhet con los procedimientos generales del estilo (1919). En Volek, Emil (Ed.), *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín*. Madrid: Fundamentos, pp.123-156.
- SICART, Miguel (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. En Copier, M. y Raessens, J. (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Consultado el 10 de septiembre de 2012 en <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>.
- SORIAU, Étienne (1953). *L'univers filmique*. Paris: Flammarion.

- SPINOZA, Baruch (1670). *Tratado teológico-político*. Madrid: Alianza Editorial.
- STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; SANDY, Flitterman-Lewis (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, Narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós.
- STENDHAL (2006). *Vida de Napoleón*. Cali: Belacqua.
- TAYLOR, T.L. (2003). Multiple pleasures women and online gaming. *Convergence*, 9 (1), pp. 21-46.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel (1978). *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel (1982). *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro.
- TOLSTOI, León (1983). *Guerra y Paz*. Barcelona: Editorial Planeta.
- TOMASHEVSKI, Boris (2004). Temática (1925). En Todorov, Tzvetan (Ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Argentina: Siglo XXI, pp. 199-232.
- TOMASHEVSKI, Boris (1982). *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal.
- UNAMUNO, Miguel de (1943). *Niebla*. Buenos Aires: Espasa-Calpe.
- VAINA, Lucia (1977). Les mondes possible du text. *Versus*, 17, pp.3-13.
- VAN INWAGEN, Peter (1986). Two concepts of possible worlds. En French, Peter A.; Theodore E. Uehling y Howard K. Wettstein (Eds.), *Midwest Studies in Philosophy. Vol. XI, Studies in Essentialism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- VAN LOOY, Jan (2005). Virtual recentering: computer games and possible worlds. *Image & Narrative*, 12.
- VIDART, Daniel (1995). *El juego y la condición humana. Notas para una antropología de la libertad en la necesidad*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- VON UEXKÜLL, Jacob (1922). *Ideas para una concepción biológica del mundo*. Madrid: Calpe.

- VON WRIGHT, Georg H (1963). *Norm and Action*. London: Routledge & Kegan Paul.
- VYGOTSKI, Lev S. (2006). *El Instrumento y el signo en el desarrollo del niño*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- WALKERDINE, Valerie (2008). *Children, gender, video games: towards a relational approach to multimedia*. Virginia: Palgrave Macmillan.
- WALTON, Kendall (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge & London: Harvard University Press.
- WILLIAMS, Dmitri; CONSALVO, Mia; CAPLAN, Scott; YEE, Nick (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59, pp. 700-725.
- WILLIAMS, Dmitri; KENNEDY, Tracy L.M; MOORE, Robert J. (2011). Behind the avatar: the patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), pp. 171-200.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.
- WOLF, Mark J.P. (2008). Abstraction in the video game. En Wolf, Mark J.P. y Perron, Bernard (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, pp. 47-65. New York: Routledge.
- WOLF, Mark J.P. (2002). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.
- WOLTERSTORFF, Nicholas (1989). Discussion of Lubomir Dolezel's paper, "Possible worlds and literary fictions". En Allen, Sture (Ed.), *Possible worlds in humanities, arts and sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*, pp. 243-249. Berlin: De Gruyter.
- WOLTERSTORFF, Nicholas (1980). *Works and Worlds of Art*. Oxford. Clarendon Press.

ZAGAL, Jose P.; MATEAS, Michael (2007). Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality. DiGRA: *Situated Play*. Tokyo.

ZALTA, Edward (1988). *Intensional Logic and the Metaphysics of Intentionality*. Cambridge: MIT Press.

**Filmografía
y series
de televisión**

21 Gramos (2003). Alejandro González Iñárritu.

24 (TV) (2001-2010). Joel Surnow y Robert Cochran.Fox.

Alice in Wonderland (1903). Cecil Hepworth y Percy Stow. Hepworth.

Alice in Wonderland (1951). Walt Disney Pictures.

Alice in Wonderland (2010). Tim Burton. Walt Disney Pictures.

Alien, el octavo pasajero (1979). Ridley Scott. Brandywine Productions y Shepperton Studios.

Alone in the Dark (2005). Uwe Boll. Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG.

Amadeus (1984). Milos Forman. The Saul Zaentz Company.

American Horror Story (TV) (2011). Ryan Murphy y Brad Flachuk. 20th Century Fox Television.

Annie Hall (1977). Woody Allen. Rollins-Joffe Productions.

Die Hard (1988). John McTiernan. Twentieth Century Fox.

Funny Games (1997). Michael Haneke. Filmfonds Wien.

Grey's Anatomy (TV) (2005-?). Shonda Rimes. ABC.

Heroes (2006-2010). Tim Kring. Tailwind Productions.

La Ronde (1950). Max Ophüls. Films Sacha Gordine.

Last Action Hero (1993). John McTiernan. Columbia Pictures Corporation.

Lost (TV) (2004-2010). Jeffrey Lieber, J. J. Abrams y Damon Lindelof. Bad Robot Productions, Touchstone Television y ABC Studios.

Magnolia (1999). Paul Thomas Anderson. Ghouardi Film Company.

Marie Antoinette (2006). Sofia Coppola. Columbia Pictures.

Matrix (1999). Laurence Wachowski y Andrew Paul Wachowski. Warner Bros.

Max Payne (2008) John Moore. Firm Films, Depth Entertainment.

Memento (2000). Christopher Nolan. Newmarket / Summit Entertainment.

Mr. Nobody (2010). Jaco Van Dormael. Pan Européenne Production.

Napoléon (TV) (2002). Didier Decoin y Max Gallo. GMT Productions (Francia), Transfilm (Canada), Spice Factory (UK).

Prison Break (TV) (2005-2009). Paul Scheuring. Fox.

Pulp Fiction (1994). Quentin Tarantino. Miramax Films.

Rome (TV) (2005-2007). Bruno Heller, John Milius, William J. Macdonald, David Frankel, Adrian Hodges y Alexandra Cunningham. HBO.

Run Lola Run (1998). Tom Tykwer. X-Filme Creative Pool.

Sherlock (2010 - ?). Mark Gatiss y Steven Moffat. Sue Virtud /BBC Gales.

Star Trek (TV) (1966-2005). VVAA.

Star Wars (1977-2005). George Lucas. LucasFilm.

Super Mario Bros (Anabel Jankel y Rocky Morton, 1993). Allied Filmmakers, Cinergi Pictures Entertainment, Hollywood Pictures, Lightmotive y Nintendo.

The Big Bang Theory (TV) (2007-?). Chuck Lorre y Bill Prady. CBS.

The Lord of the Rings (2001-2003). Peter Jackson. Newline Cinema.

The Simpson (1989-?). Matt Groening. Fox.

Twin Peaks (1990-1991). David Lynch y Mark Frost.

Ludografia

- Age of Empires* (1997). Ensemble Studios.
- Age of Mythology* (2002). Ensemble Studios.
- Aladdin* (1993). Capcom.
- Alan Wake* (2010). Remedy Entertainment.
- Alice Madness Returns* (2011). Spicy Horse.
- American McGee's Alice* (2000). Rogue Entertainment.
- Amnesia: The Dark Descent* (2010). Frictional Games.
- Angry Birds* (2009). Rovio Mobile.
- Anno 1404* (2009). Ubisoft.
-
- Balance of Power* (1985). Chris Crawford. Mindscape.
- Baldur's Gate* (1998). Bioware.
- Bang!* (2011). Spinvector.
- Bastion* (2011). Supergiant Games.
- Battlefield 3* (2011). EA Digital Illusions CE.
- Bioshock* (2007). Irrational Games.
- Blade Runner* (1997). Westwood Studios.

- Capitalism* (1995). Enlight.
- Catherine* (2011). Atlus Persona Team.
- Civilization V* (2010). Firaxis Games.
- Command and Conquer: Red Alert 2* (2000). Westwood Studios.
- Conker's Bad Fur Day* (2001). Rareware.
- Dance Central* (2010). Harmonix Music Systems y MTV Music.
- Dark Souls* (2011). From Software.
- Day of the Tentacle* (1993). LucasArts.
- Diablo II* (2000). Blizzard Entertainment.
- Diablo III* (2012). Blizzard Entertainment.
- Dead Space* (2008). EA Redwood Shores.
- Dear Esther* (2012). Thechineseroom.
- Donkey Kong* (1981). Nintendo.
- Doom II* (1994). ID Software.
- Dragon Age: Origins* (2009). Bioware.
- Duck Hunt* (1984). Nintendo.
- Duke Nukem 3D* (1996). 3D Realms.
- Dune* (1992). Cryo Interactive.
- Empire* (1987). Walter Bright y Mark Baldwin. Interstel.
- Europa Universalis* (2001). Paradox Entertainment.
- EverQuest* (1999). Sony Online Entertainment.
- Evidence: The Last Ritual* (2006). Lexis Numérique.
- Fable* (2004). Lionhead Studios.
- Fahrenheit* (2005). Quantic Dream.
- FarmVille* (2009). Zynga.
- Fallout 3* (2008). Bethesda Game Studios.

Fifa 13 (2012). EA Canadá.

Final Fantasy VII (1997). Square.

Goldeneye 007 (1997). Rare.

Grand Theft Auto V (2008). Rockstar.

Guitar Hero (2005 - ?). Harmonix Music Systems.

Half-Life 2 (2004). Valve Corporation.

Heavy Rain (2010). Quantic Dream.

Indiana Jones y la última cruzada (1989). LucasFilm Games.

King's Quest I: Quest for the Crown (1984). Sierra.

L.A. Noire (2011). Team Bondi.

La Fuga de Deponia (2012). Daedalic Entertainment.

Left 4 Dead (2008). Valve Software.

Leisure Suit Larry: Love for Sail! (1996). Sierra Online.

Lego Batman 2: DC Superheroes (2012). TT Games.

LittleBigPlanet (2008). Media Molecule.

Los Sims (2000). Maxis.

Luigi's Mansion (2001). Nintendo.

Machinarium (2009). Amanita Design.

Maniac Mansion (1987). Lucasfilm Games.

Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle (1993). LucasArts.

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (2007). Sega Sports.

Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes (1999). Capcom.

Mass Effect (2008). Bioware.

Max Payne (2001). Remedy Entertainment.

Metal Gear Solid (1998). Konami Computer.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001). Konami Computer.

Missile Command (1980). Atari.

Monkey Island II: LeChuck's Revenge (1991). LucasArts.

Mundodisco II: Missing presumed...?! (1996). Perfect Entertainment.

Myst (1995). Cyan Inc.

Onimusha (2001). Capcom.

Pac-Man (1980). Namco.

Path of Neo (2005). Shiny Entertainment.

Phantasmagoria (1995). Sierra On-Line.

Portal (2007). Valve Corporation.

Portal 2 (2011). Valve Corporation.

Prince of Persia (1990). Broderbund Software, Inc.

Quake (1996). ID Software.

Rayman (1995). Ubisoft.

Rayman Raving Rabbids (2006). Ubisoft.

Red Dead Redemption (2010). Rockstar San Diego.

Resident Evil (1996-2012). Capcom.

Resonance (2012). Xii Games.

Rock Band (2007 - ?). Harmonix Music Systems.

Runaway: A Road Adventure (2001). Pendulo Studios.

Sam & Max hit the road (1993). LucasArts.

Serious Sam 2 (2005). Croteam.

Shadow of the Colossus (2005). Team ICO.
Silent Hill (1999-?). Konami.
SimCity (1989). Maxis.
Simon the Sorcerer (1993). Adventure Soft.
Sonic the Hedgehog (1991). Sega.
Space Invaders (1978). Taito Corporation.
Space Quest: The Sarien Encounter (1986). Sierra.
Stacraft (1998). Blizzard Entertainment.
Starcraft II: Wings of Liberty (2010). Blizzard Entertainment.
Star Wars (1983). Atari.
Street Fighter X Tekken (2012). Capcom.
Super Mario Bros (1985). Nintendo.
Super Mario Sunshine (2002). Nintendo.
Syberia (2002). Microöids.

Tetris (1984). Alekséi Pázhitnov.
The Binding of Isaac (2011). Edmund McMillen y Florian Himsl.
The Curse of Monkey Island (1997). LucasArts.
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda Game Studios.
The Legend of Zelda (1986). Nintendo.
The Lost Vikings (1992). Blizzard Entertainment.
The Movies (2005). LionHead Studios.
The Secret of Monkey Island (1990). LucasArts.
Theme Hospital (1997). Bullfrog Productions.
Tomb Raider (1996-2008). Core Design.
Tomb Raider (2013). Core Design.
Transport Tycoon (1994). Chris Sawyer.
Tropico 4 (2011). Haemimont Games.

Uncharted 3 Drake's Deception (2011). Naughty Dog.

Warcraft III: Reign of Chaos (2002). Blizzard Entertainment.

Warhammer Online: Age of reckoning (2008). EA Mythic.

Wii Sports (2006). Nintendo EAD.

World of Warcraft (2004-?). Blizzard Entertainment.

