

Introducción

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 de Nintendo)

Las Navidades de 1987 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 1987 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 veinticinco años más tarde— el prestigioso premio Príncipe de Asturias en la categoría de Comunica-

ción 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 últimos casi treinta años de implantación en los hogares españoles que abarca desde la llamada «Edad de Oro» del *software* español hasta la actual generación de consolas y dispositivos móviles de juego. Grandes estrellas del público infantil como Mario, Sonic o Link son ahora referentes culturales para una generación adulta que disfruta, a partes 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.

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 en la universidad española. No obstante, el atento estudio del último cuarto de siglo (y el primer decenio del recién empezado siglo xxi) muestra cómo una de las manifestaciones comunicativas, estéticas, narrativas y culturales más importantes ha sido sistemáticamente ignorada por la academia: los videojuegos. Algunos datos resaltan aún más este hecho que provoca perplejidad. Los videojuegos tienen un impacto social notable y resultan más renta-

bles 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 los niños, pero también de los adultos (en especial, mujeres y ancianos) que se sienten atraídos por videojuegos que potencian el aprendizaje de idiomas, la mejora de la salud o del ejercicio 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, págs. 132-147; Mäyrä, 2008, pág. 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 Saul Kripke y la filosofía analítica con el objetivo de explicar qué papel desempeña lo posible y lo necesario en la existencia del hombre. 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 en 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 posición ocupa el usuario o jugador desde la exterioridad del proceso de significación ficcional.

Por todo ello, en el presente libro se contemplan 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» con 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 esta investigación. En este sentido, resulta imprescindible acudir, en los primeros capítulos, 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, 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 interrelacionadas 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 para recorrer según las acciones 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 —*cutsscenes* 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 intermundos 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 él. 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.