

El videojuego en la periferia

Prácticas culturales desde los márgenes del OCIO digital

Carlos Ramírez-Moreno

José Luis Navarrete Cardero

(coordinadores)



eus EDITORIAL
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Sevilla 2024

Colección Studere Ludum

Núm.: 01

Comité editorial de
la Editorial Universidad de Sevilla

Araceli López Serena. *Directora*
Elena Leal Abad. *Subdirectora*

Concepción Barrero Rodríguez
Rafael Fernández Chacón
María Gracia García Martín
María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado
Manuel Padilla Cruz
Marta Palenque
María Eugenia Petit-Breuilh Sepúlveda
Marina Ramos Serrano
José-Leonardo Ruiz Sánchez
Antonio Tejedor Cabrera

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

© Editorial Universidad de Sevilla 2024

c/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.

Tlfs.: 954 487 447; 954 487 451; Fax: 954 487 443

Correo electrónico: info-eus@us.es

Web: <https://editorial.us.es>

© Carlos Ramírez-Moreno y José Luis Navarrete Cardero
(coordinadores) 2024

© Por los textos, sus autores 2024

ISBNe 978-84-472-2522-4

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/9788447225224>

Diseño de cubierta, maquetación y realización electrónica:

Referencias Cruzadas. referencias.maquetacion@gmail.com

Índice

Introducción: situando la periferia en el videojuego.....	11
<u>Carlos Ramírez-Moreno y Luis Navarrete-Cardero</u>	

BLOQUE I.

LA ONTOLOGÍA DEL JUEGO Y EL VIDEOJUEGO COMO (CIBER)TEXTO	31
---	-----------

Narrativas de la frontera: el videojuego en el contexto de la modernidad narrativa.....	33
<u>María del Mar Marcos Molano y Michael Santorum</u>	

Simulaciones analógicas del videojuego.....	61
<u>Antonio Jesús Gil González y David Ruiz-García</u>	

El mito como margen y extrarradio en el análisis del cibertexto: la mitocrítica de <i>Horizon: Zero Dawn</i>	93
<u>Jesús Albarrán Ligeró</u>	

Reflexiones en torno a la (auto)educación estético-artística lúdica en la niñez y adolescencia	125
<u>Ruth García Martín</u>	

BLOQUE II.

LA REPRESENTACIÓN

DE IDENTIDADES PERIFÉRICAS

EN EL VIDEOJUEGO 151

Estereotipos y contranarrativas en el videojuego:
intercambio desigual, visualidad del imperialismo
cultural y sus implicaciones política..... 153

José Antonio Moya Martínez

Bi-sibilidad en videojuegos:
¿fantasía o realidad?..... 183

Rafael Luis Bono Reyes

Huellas lgbt en los videojuegos: una propuesta
didáctica con Twine por la diversidad afectivo-sexual 213

Rocío Serna-Rodrigo, María Samper Cerdán,
Ramón F. Llorens García y José Rovira-Collado

BLOQUE III.

PERIFERIAS GEOGRÁFICAS:

EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN

LOS MÁRGENES DE LA INDUSTRIA 247

Chile: de la dependencia en recursos naturales
a la periferia en la producción de videojuegos 249

Sebastián Baeza-González y Sven Von Brand

La descolonización del conocimiento: reivindicación
del pasado y de las culturas autóctonas en Indonesia
a través de videojuegos.....273

Antonio César Moreno Cantano

Videojuegos en Brasil: contracultura
desde la periferia en América Latina301

Joaquín Marín-Montín y Paula Bianchi

BLOQUE IV.	
CONTRACULTURA	
Y USOS ALTERNATIVOS	
DEL VIDEOJUEGO: DE LA CREACIÓN	
AL CONSUMO.....	341
Jugando a crear videojuegos sin restricciones. Experiencias de desarrolladoras en la Women Game Jam 2021.....	343
<u>Ruth S. Contreras-Espinosa y José Luis Eguia-Gómez</u>	
El <i>modding</i> como herramienta de contraconsumo en México: las implicaciones culturales en el videojuego.....	371
<u>Fabián Gutiérrez Gómez</u>	
Disidencias y cultura videolúdica en el arte de Feng Mengbo.....	389
<u>Paula Velasco Padial y Sergio Jesús Villén Higuera</u>	
Vòrtex: modelos alternativos de producción, distribución y consumo de videojuegos.....	415
<u>Eurídice Cabañes y Luca Carrubba</u>	

Introducción: situando la periferia en el videojuego

Carlos Ramírez-Moreno

Universidad Loyola

Luis Navarrete-Cardero

Universidad de Sevilla

La historia del videojuego ha sido objeto de estudio frecuente por parte de aficionados, periodistas, blogueros y académicos, a menudo en forma de variaciones constantes de un mismo discurso hegemónico que ha otorgado a ciertas regiones de la economía mundial un papel protagonista casi absoluto. La mayoría de libros sobre videojuegos, afirma Wolf (2015: 2), «are produced largely for a North American audience who remembers the games and so the books are thus compiled from the resources available in North America». Tanto la historiografía del videojuego, en cuanto que es una disciplina más o menos consolidada, como los

game studies, en conjunto, se han caracterizado por una concentración de los recursos intelectuales en Europa occidental y Norteamérica. Esta disciplina ha tenido «a decidedly Anglo-American bias» (Chakraborti *et al.* 2015: 137).

Durante buena parte de los años ochenta y noventa, la historia de numerosas industrias del videojuego apenas era conocida fuera de sus lugares de origen (Wolf 2015). Dado que la mayoría de los países ha sido antes que nada consumidora de productos norteamericanos, japoneses y europeos, la literatura generada en ellos refleja el peso histórico de los principales exportadores de la industria. En el prólogo de *Replay: The History of Video Games* (Donovan 2010), el diseñador de videojuegos Richard Garriott reconoce que «the attempts at writing the history of video games to date have been US rather than global histories». A su vez, para Penix-Tadsen (2019: 9),

when tracing the history of video games, scholars have at times abandoned decades' worth of insight on inclusiveness in analyzing historical and cultural developments in other disciplines, leading to "global" histories that entirely or mostly omit the global south.

Estos discursos globales han convivido durante décadas con historias locales documentadas en revistas, blogs y libros escritos en las lenguas vernáculas, lo que ha limitado su impacto internacional. En España, por ejemplo, contamos con los trabajos de Esteve Gutiérrez (2012a; 2012b) y Merino (2019), además de la valiosa información que se puede rescatar de revistas (algunas ya descatálogadas) como *MicroHobby*, *Micromanía*, *Hobby Consolas*, *Todo Sega*, *Superjuegos* o *Loading*. Otros países, como Francia (Montagnon y Blanchet 2020), Alemania (Castendyk y Müller-Lietzkow 2017), Argentina (Jacobo 2012) o México (González Seguí 2000),

han producido su propia historiografía en respuesta al dominio ejercido por las importaciones de *software* y *hardware* extranjeros. Y, si miramos más allá, en las regiones de la periferia/sur global, el vacío literario es preocupante, tal y como advierten Wolf (2015) y Tawia (2016). Pero más preocupante es pensar, como reivindica Penix-Tadsen, que los videojuegos surgieron de la nada en el sur global, cuando en realidad, como todo proceso cultural, «they have been situated and contextualized» (2019: 23). Es necesario, por tanto, que en estos países se incentive la labor documental y se dé soporte a la conservación de la literatura generada.

Desde sus orígenes, se ha estudiado la industria del videojuego con una distancia tal que solo hemos podido distinguir los centros de producción de mayor volumen. Con esta imagen distorsionada del «estado de la industria», extrapolada al medio en su totalidad, las grandes economías han monopolizado el discurso y construido mediante su narrativa una serie de arquetipos con los que muchos jugadores ya no se identifican. Hoy es necesario hacer zoom sobre el mapa de la industria y fijarnos más que nunca en lo local, no como una reivindicación desafortunada de lo nacional-cultural, sino como una evolución del sesgo que hasta ahora ha centrado su atención en las culturas del norte global, aquellas que, en última instancia, han configurado el modo de entender, concebir y estudiar el videojuego. Urge observar el videojuego, como sugiere Allor (1988: 230), «through both a microscope and a telescope at the same moment».

Poca duda cabe de que el videojuego no sería lo que es hoy sin el papel determinante que ha tenido una serie de industrias transnacionales, radicada en dos centros en particular: Estados Unidos y Japón. Debido al impacto de las corporaciones radicadas en estos núcleos sobre la cultura del videojuego desde los años setenta, la existencia de industrias periféricas no se ha tenido en cuenta por gran parte de medios *mainstream* como libros,

revistas especializadas o universidades; por tanto, tampoco se ha considerado en la consciencia del público en general. En parte, porque no han sido industrias tan determinantes como las principales; en parte, también, porque no se les ha prestado la suficiente atención. Se trata de la paradoja de la representación: lo invisible no existe porque no aparece representado y, al no aparecer representado, tiende a desaparecer.

Esta invisibilización generalizada encaja en una superestructura de poder que Fron *et al.* denominan «hegemonía del juego» y que se corresponde con «the way in which the digital game industry has influenced the global culture of play in much the same way that hegemonic nations [...] dominated global culture» (2007: 1). La hegemonía cultural, cuando aludimos a la industria del videojuego, se refiere a toda aquella expresión continuada de poder no coercitivo que trabaja para mantener su *statu quo* sobre una determinada clase social o práctica cultural vinculada al videojuego. Siguiendo con este argumento, Kerr (2006) considera que gran parte de la visión limitada de la cultura del videojuego se debe a la construcción por la industria del modelo de *hardcore gamer* como público objetivo del mercado. En respuesta a esta tendencia, autores como Shaw han abordado estudios sobre cómo se identifica con el concepto de *gamer* una serie de jugadores situados «outside the heterosexual, White, male, gamer stereotype» (2010: 54). Este contexto nos lleva a pensar en el concepto de «periferia», de gran utilidad para los estudios poscoloniales y para teorías sociales como la subalternidad o el feminismo, y en su capacidad para adaptarse de manera eficaz al videojuego. Como objeto central de los estudios culturales, el tratamiento percibido como desigual de determinadas culturas, etnias y nacionalidades ocupa un espacio cada vez mayor en los estudios del ocio digital. En esta materia entran en juego dos fenómenos interrelacionados: la identidad/identificación cultural y la representación en los medios.

La periferia ha interesado desde hace relativamente poco al estudio académico del videojuego. Esta noción ha sido abordada desde diversos puntos de vista y empleando una variedad de nomenclaturas. Šisler *et al.* (2017), por ejemplo, hablan de «asimetrías» en los intercambios culturales globales de la industria del videojuego, mientras que Mukherjee (2017; 2018) se aproxima al objeto bajo un enfoque esencialmente poscolonialista. Penix-Tadsen (2019) alerta sobre el riesgo de abordar el análisis de los juegos en el sur global como un fenómeno separado de los *game studies* generales, o de una manera que ratifique su marginalidad con respecto a la cultura global del videojuego. Por otra parte, Apperley rehúsa trazar líneas divisorias claras entre ambos conceptos, afirmando que «the global south has functioned as the “periphery” to various “centers” of network infrastructures that are located in the global north» (2019: 199). Finalmente, Calleros Villarreal parece inclinarse por el uso de «periferia», al afirmar que «it is imperative to resort to interdisciplinary lenses that integrate perspectives from the periphery in order to open up the possibility to focus on cultural aspects previously ignored or marginalized» (2019: 101). Sin embargo, ninguno de los autores a los que hemos acudido ha abordado un proyecto firme de definir la periferia en el videojuego. La tendencia hasta ahora ha sido acogerse a lo que Mignolo (2007) considera no una localización geográfica, sino una metáfora para hablar de las regiones del mundo que, en cuanto que receptores últimos de la globalización, han sufrido más que nadie sus consecuencias.

Así pues, ¿a qué llamamos periferia hoy en día? Se puede decir que la periferia es todo aquello que ocupa una posición alejada de un centro, con el cual establece una relación de «interdependencia». La naturaleza del fenómeno es forzosamente dual: la existencia de la periferia comienza en su relación con el otro, el centro, que a su vez depende y se retroalimenta de la periferia.

Este modelo sigue empleándose para explicar multitud de fenómenos sociales, desde la existencia de periferias urbanas hasta la proliferación de los llamados cines periféricos, pasando, por supuesto, por la geografía política e, incluso, su aplicación a la transferencia de conocimiento y a la ciencia. Poco se ha dicho, en cambio, sobre las causas y consecuencias de esta relación en el ámbito de la industria del videojuego y sobre el modo en que la existencia de periferias económicas (esto es, economías poco industrializadas) deviene en una desigualdad de acceso a los recursos necesarios para promover una mayor diversidad de identidades culturales. Pero estudiar la industria del videojuego desde este enfoque nos lleva forzosamente a preguntarnos por la vigencia de su tesis: ¿es válido hablar de periferias (económicas, políticas, culturales y simbólicas) en el contexto de globalización actual, o se trata de un concepto vinculado a un momento histórico pasado?

Llevado al territorio de las industrias culturales, el concepto de periferia sirvió durante décadas a una corriente de pensamiento, influenciada por las teorías poscoloniales, que se había vuelto más consciente de la invisibilización del arte hecho fuera de Occidente. A partir de la Segunda Guerra Mundial, surge un sentimiento de «responsabilidad» hacia las naciones no industrializadas, en especial por su vulnerabilidad ante la influencia del socialismo. Es particularmente a raíz del proceso descolonizador que la cuestión de la influencia cultural de Occidente sobre el resto del mundo se convierte en un asunto urgente en el ámbito académico. La emergente literatura poscolonial de los sesenta origina un desplazamiento de los centros (económicos, políticos, culturales) de Europa hacia otros países, «especialmente [...] Asia y África, que reivindicaban o afirmaban su derecho a definirse a sí mismos y a definir sus relaciones con el universo desde sus propios centros» (Thiong'o 2017: 22). Siguiendo a Sales Salvador (2004: 32),

Occidente solía verse [...] como centro del universo. Con la descolonización, los países anteriormente sometidos al yugo imperialista emprenden un camino de independencia y autoconocimiento que también se vislumbra en el ámbito artístico, donde se revela un importante desarrollo de conciencias regionales o nacionales que buscan definirse en el marco de la experiencia del encuentro intercultural.

Es en este contexto social en el que surgen los conceptos tanto de periferia como de sur global¹. También durante estos años, el modelo centro-periferia sirve para defender la tesis del imperialismo cultural, según la cual la hegemonía de las naciones occidentales ha pasado del entorno político a los entornos simbólico y cultural, gracias a la influencia de los medios de comunicación de masas. Siguiendo a Castelló (2008: 41), «el concepto de imperialismo cultural se aplicó al proceso por el cual la dominación económica, sobre todo de Estados Unidos, se traduce en una dominación cultural que a la vez sirve para perpetuar una estructura neocolonial de las relaciones entre países». Desde esta perspectiva, prosigue Castelló (2008: 41), «la globalización pone en funcionamiento mecanismos de destrucción de las culturas indígenas, de uniformización y de empobrecimiento cultural».

Ahora bien, ¿qué importancia puede encerrar el modelo centro-periferia para las industrias culturales y, en última instancia, el videojuego? Lo cierto es que, de forma consciente o no, el modelo ha tenido un impacto notable en la teoría cinematográfica, cuando los años sesenta y setenta marcaron el inicio de los *small cinemas* (Falkowska y Giukin 2014) como objeto de estudio. Al

1 El germen de este último se encuentra en un discurso de 1949 en el que Harry S. Truman subraya las obligaciones de Estados Unidos para con sus aliados y los países recientemente descolonizados (Dargin 2013).

principio, estos *small cinemas* –también denominados cines periféricos o *world cinema*– fueron considerados como un tipo de cine creado por una nación concreta contenida por su geografía y su cultura. Tan importante era el carácter nacional, que los críticos y teóricos del cine tardaron en valorar las obras por sus méritos artísticos e intelectuales. Este nuevo «cine nacional», defiende Elsaesser (2005: 20), establecía un diálogo con la idea de nación en el terreno político, hacía referencia al imaginario histórico, apelaba a la memoria y a la identificación, y forjaba un sentimiento de pertenencia. Para Falkowska y Giukin (2014), los *small cinemas* ofrecían al espectador una mirada privilegiada e imparcial sobre las vidas de otras gentes y culturas.

Un fenómeno similar a ese cine de aspiración nacional que menciona Elsaesser (2005) ha surgido en los últimos años en el ámbito del videojuego. Por primera vez desde hace décadas, nos llegan noticias de obras hechas en países como Ghana –*Africa's Legends: Reawakening, The Wagadu Chronicles*–, Taiwán –*Detention, Devotion, PAGUI*–, Filipinas –*Sa Mata ni Nelya*–, India –*Raji: An Ancient Epic*–, Irán –*1979 Revolution: Black Friday*–, Arabia Saudí –*Badiya: Desert Survival*– o Cuba –*Saviorless*–. También, en comunidades indígenas que emplean el videojuego para «descolonizar los mundos virtuales» (Keating 2018), somos testigos de cada vez más obras pensadas desde el ejercicio de una identidad cultural oculta. Es el caso de videojuegos como *He Ao Hou: A New World*, *Hill Agency*, *Never Alone* y *Honour Water: Miigwech Nibi*, por citar solo algunos ejemplos.

Sin embargo, hablar hoy de cualquier fenómeno periférico debería ir más allá de puras demarcaciones geográficas. Aunque esta es sin duda una de sus principales características, Falkowska y Giukin (2014) destacan la «innovación» y la «intransigencia» de la obra periférica ante el dominio de la industria cultural occidental, desde aspectos como la ideología, la narrativa o el formato.

Podríamos citar el caso de *Liberate Hong Kong*, obra que pone al jugador en la piel de un manifestante hongkonés durante las protestas de 2019. También podríamos hablar de *Dear Esther* o *Gone Home*, obras donde la narración se centra en los sentimientos más íntimos del individuo. Asimismo, habría que salirse del circuito dominante del *hardware* y las plataformas digitales de las grandes compañías y bucear en canales de distribución alternativos como Itch.io, o en encuentros para desarrolladores como la Rainbow Game Jam o el Latinx Games Festival, que buscan celebrar la diversidad en el medio. Todas estas pueden ser, desde nuestro punto de vista, expresiones válidas de la periferia aplicada al videojuego. La elección de apostar por una mirada más o menos local recae en última instancia sobre el autor. Con esto no proponemos que el videojuego periférico esté obligado a tratar temas de carácter nacional. Tampoco pensamos que un «videojuego nacional» deba ser patrimonio del antaño tercer mundo. Tal y como expresa el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, «un discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso sobre la periferia, y menos aún, un discurso periférico» (Penix-Tadsen 2019: 247).

La cuestión no es desde luego trivial: ¿tiene sentido hoy hablar de videojuegos hechos en la periferia? En su introducción a *Cinema at the Periphery*, Iordanova *et al.* (2010) reconocen que la evolución de las teorías de la globalización ha evidenciado la planitud del mundo, la cada vez más dinámica influencia mutua de esferas previamente aisladas y la energía con que interactúan hoy en día las periferias. «This links to the clear realization that the shifting configurations of power are perennially recasting the peripheries into new patterns» (Iordanova *et al.* 2010: 4). Las nuevas relaciones transculturales demandan una revisión de los circuitos de creación, circulación y consumo cultural. Así, nuevas propuestas surgidas al calor de la noción clásica de periferia

apuestan por un enfoque multinacional en la reflexión sobre las artes alternativas. Esto no debe entenderse como un abandono de la utilidad del concepto. Para Jordanova *et al.* (2010: 4), la premisa que motiva este campo de estudio es «the exploration and theorization of cinemas and practices located in positions marginal to the economic, institutional, and ideological centers of image making». Es precisamente esta última noción la que nos interesa aplicar al estudio del videojuego en los márgenes de la industria.

Por esto es importante que sea cual sea el término al que nos acogamos, este proponga una relación dialógica con el objeto de estudio. La noción de periferia sigue evocando el fenómeno de forma más clara que *sur global*, que *a priori* da a entender una particularidad geográfica que no es tal en el caso de la periferia. La ventaja de este último, para nuestra finalidad, es su ubicuidad. Actúa en cualquier capa del fenómeno, adaptándose a realidades tanto globales como locales. No es, como sugiere el concepto de *sur global*, un término marcado por las nociones de imperialismo y colonialismo, ni equivale simplemente a enfrentar Occidente con el resto. Una periferia puede darse en cualquier parte, a cualquier nivel y atendiendo a criterios muy diversos. Aunque la noción surgiese en el campo de la economía mundial, no hay razón para no trasladarla a otros terrenos como el de la identidad o el *soft power*, lo que nos permitiría hablar de periferias y centros en dimensiones específicas. Siguiendo de nuevo a Jordanova *et al.* (2010: 7-8),

this diversity of definitions of the periphery gives us flexibility in opening up unexplored territory as a way of questioning how many types of periphery are out there rather than prematurely narrowing the potential of the discussion. The major strength of this approach is that it enables diverse ways of thinking (and rethinking) notions of center and periphery [...] The concept [...] is not fixed

and static but dynamically adjusts to a range of shifting patterns of dominance in spheres such as industry, ideology, and taste.

La periferia nunca ha sido un objeto de estudio inmóvil. Tanto como el centro del cual es reflejo, esta ha funcionado mejor como una noción imprecisa e intangible. La globalización ha relativizado el mundo y establecido una red de interrelaciones entre lugares: algunos vistos como centros; otros, como periferias, y algunas periferias, vistas como centros de otras periferias. Industrias emergentes con una inmensa capacidad para autoabastecerse sin dejar de formar parte del mercado global nos invitan a reconsiderar antiguos paradigmas, según los cuales el centro ejerce una fuerza centrípeta sobre su periferia. Es necesario abrir el concepto a nuevas realidades imbricadas en el proceso globalizador. Abordar hoy la cuestión de un circuito de creación, circulación y consumo de videojuegos desde la periferia exige ser conscientes de la inestabilidad, el cambio y las contradicciones de la era actual. Aunque abastecidos de la cultura y la historia locales, los videojuegos de la periferia contradicen cualquier intento de fijar unas coordenadas exactas. Hace falta, pues, trabajar el concepto desde un enfoque polifacético que vaya más allá de los límites impuestos por una mirada centrada en las minorías y el poscolonialismo.

Con estas líneas maestras trazadas, nos adentramos en el estudio del videojuego en la periferia desde catorce puntos de vista únicos, pero unidos en su afán por entender y dar voz a las prácticas culturales que se sitúan en los márgenes del videojuego contemporáneo.

Así, en el primer bloque, dedicado a la ontología del juego y el videojuego como (ciber)texto, Mar Marcos Molano y Michael Santorum proponen un acercamiento al videojuego desde el concepto de la modernidad narrativa, aludiendo a la transformación de la arquitectura clásica del relato, propia de modelos literarios que

colocaban a sus espectadores entre narraciones cerradas y contenidas, para dar paso a una narración que traslada al lector-jugador hacia un texto abierto y desbordado. Con el objeto de profundizar en los nuevos caminos expresivos en los que el videojuego ha colocado a la narración clásica, los autores realizan un estudio de las diferentes formas narrativas que se dan cita en el videojuego a través de tres ejemplos: *Papers, Please, Fort McMONEY* y *Unpacking*. Lo hacen desde tres conceptos con la capacidad de transformar las estructuras narrativas clásicas, gracias al poder de participación del jugador y de las dinámicas que genera en su relación con el juego.

A continuación, Antonio Jesús Gil González y David Ruiz-García viajan hasta los límites de la novela en busca de una forma cultural *protointeractiva* presente en la literatura posmoderna, a la que denominan «previrtualidad». Partiendo de la base de que las narrativas literarias y los videojuegos comparten una serie de características «interactivas» (inmersión, actuación, participación colectiva, simulación...), los autores se plantean cuestiones tan audaces como la posibilidad de que el videojuego pueda ser considerado plenamente virtual o quizá solo tan «previrtual» como la novela. A partir de sendas lecturas de *La saga/fuga de J. B.*, del escritor Gonzalo Torrente Ballester, y de *Regina, Zona Sísmica*, un juego de realidad alternativa o ARG, el primero como una suerte de «juego preinteractivo» y el segundo como un tipo de «simulación analógica», este capítulo desgrana los rasgos en común entre diversas periferias del juego: la preinteractividad literaria y narrativa, los ARG y los videojuegos, levantando puentes entre universos que parecían desconectados.

Siguiendo con el enfoque ontológico-textual, Jesús Albarrán Ligerero aborda la complejidad constitutiva del videojuego, aplicando el estudio del «sentido» en el espacio videolúdico desde un acercamiento poético y antropológico a la imagen (símbolo) del ciber-texto. Con el doble objetivo de revisar la invalidación histórica de

la imagen mitológica como método posible de análisis de los textos y de aplicar la metodología de las Estructuras Antropológicas del Imaginario, el autor lleva a cabo un análisis exhaustivo de las tensiones estructurales imaginarias del título *Horizon: Zero Dawn*. Sus hallazgos nos demuestran que el mitologema del juego no solo plantea las clásicas cuestiones antinómicas en la narrativa, sino que despliega el trayecto de la heroína desde la sensibilidad y la defensa de las emociones como axiomas fundamentales para complacerse en la propia existencia y aceptar la muerte.

Para cerrar este primer bloque, Ruth García Martín nos presenta un necesario ensayo sobre las formas de juego que van más allá de sus características predominantes basadas en la competición, la condición de victoria-derrota, la precisión y la rapidez. La tecnología ha transformado los modos de circulación de los saberes a partir de la difuminación de la frontera que separa dos de sus ámbitos hegemónicos –el texto escrito (libro) y la escuela (educación reglada)– de la experiencia vital y social (educación informal). García Martín analiza estas ideas a través dos propuestas llevadas a cabo desde un marco institucional: *Zoom* (CCCB 2021) y *Ficció en Joc*, ejemplos de espacios inclusivos donde promover nuevas miradas sobre el medio, ajenas a las tendencias generalistas condicionadas por las dinámicas del mercado.

Abriendo el segundo bloque, dedicado a la representación de identidades periféricas en el videojuego, José Antonio Moya Martínez, partiendo de la base de que los estereotipos actúan como atajos cognitivos cruciales a la hora de realizar juicios, se propone explorar el impacto de estos en la distribución de los roles nacionales. Para ello, analiza videojuegos ambientados en América Latina pertenecientes al espacio *mainstream* y que comparten códigos representativos prototípicos. Este enfoque es complementado con el análisis de técnicas de trabajo del habla (entrevistas-documentales realizadas a miembros de las desarrolladoras)

y de artefactos culturales (elementos de la cultura material y documentos gubernamentales que legitiman los códigos culturales). Los resultados reflejan una visualidad dominante que, aunque está siendo tímidamente contestada, sigue legitimando una visión imperialista con respecto a Latinoamérica.

A continuación, Rafael Luis Bono Reyes, por un lado, y Rocío Serna-Rodrigo, María Samper Cerdán, Ramón F. Llorens García y José Rovira-Collado, por otro, entran de lleno en la cuestión de la representación LGBT en el videojuego. El primero lo hace desde el prisma de la bisexualidad, atendiendo a los estigmas y al grado de invisibilización que suelen rodear a este colectivo, tanto en el videojuego como en otros medios de comunicación de masas. Debido a esta problemática, y con objeto de trazar una línea entre la bisexualidad *de facto* y otras opciones, se creó el término *playersexualidad*, una orientación del deseo que depende exclusivamente de las elecciones de los jugadores. Con este trasfondo, Rafael Bono Reyes plantea una revisión bibliográfica y un análisis cuantitativo de 141 videojuegos, a los que aplica la diferenciación entre bisexualidad y *playersexualidad*. De forma complementaria, los autores del siguiente capítulo se proponen localizar personajes LGTB en diferentes videojuegos para, a continuación, estudiar sus características y roles principales. La búsqueda es ampliada con una propuesta didáctica experimental basada en Twine como herramienta de creación de historias interactivas de temática *queer*, y cuyos resultados arrojan valoraciones positivas por parte del alumnado objeto de la intervención.

El tercer bloque de este volumen, dedicado a las periferias geográficas y al desarrollo de videojuegos en los márgenes de la industria, se inicia con un análisis estructural de la industria del videojuego chilena, siguiendo el modelo centro-periferia, establecido en Latinoamérica en los años cincuenta. Sebastián Baeza-González y Sven Von Brand indagan sobre el rol del Estado

en el fomento de la industria de videojuegos en Chile y sobre la manera en que este fomento se relaciona con el llamado neoes-
tructuralismo. Para dar respuesta a estas preguntas, el capítulo
ofrece una reseña sobre la producción de videojuegos en Amé-
rica Latina y Chile y los antecedentes respecto del apoyo que han
brindado los organismos gubernamentales, acompañada del re-
sultado de entrevistas semiestructuradas con desarrolladores lo-
cales y la recolección de datos.

A continuación, Antonio César Moreno Cantano aborda el fe-
nómeno del «poscolonialismo digital» desde el punto de vista de
las culturas autóctonas de Indonesia. Según el autor, el concepto
de «decolonialidad» quiere trascender la suposición de ciertos
discursos académicos y políticos según los cuales, con el fin de
las administraciones coloniales y la formación de los Estados na-
ción en la periferia, vivimos ahora en un mundo descolonizado.
Además de ofrecer un generoso estado de la cuestión sobre el es-
tudio del poscolonialismo digital, el autor se propone analizar las
más relevantes producciones videolúdicas indonesias y las po-
líticas estatales que las promueven, enmarcar estas creaciones
dentro de otras corrientes culturales de recreación y promoción
del pasado precolonial, y reflexionar sobre la omisión de desta-
cados elementos contemporáneos indonesios en los contenidos
de la industria del videojuego nacional, tales como el genocidio
de 1965 o las protestas de 1998.

Para cerrar este bloque, Joaquín Marín-Montín y Paula Bian-
chi centran su mirada en la consolidada industria de videojuegos
brasileña, que se sitúa entre los principales consumidores de vi-
deojuegos del mundo, siendo además el líder entre los países de
Latinoamérica. Este capítulo tiene como objetivo principal exami-
nar las aportaciones más representativas del panorama videolú-
dico en Brasil en los últimos diez años, llevando a cabo un análisis
con perspectiva histórica de su origen al inicio de la década de

los ochenta y su evolución hasta el momento actual. Para ello, los autores escogen una selección de diez videojuegos de diferentes géneros para llevar a cabo un análisis de contenido que permita comprender los rasgos generales, los elementos específicos y las tendencias que caracterizan al sector de los videojuegos en Brasil.

Por último, el cuarto bloque, dedicado a la contracultura y los usos alternativos del videojuego desde la creación hasta el consumo, se inicia con un capítulo dedicado a mostrar el acceso desigual de las mujeres a las comunidades de creadores de juegos, en especial a las *game jams*. Ruth S. Contreras-Espinosa y José Luís Eguía Gómez exploran los perfiles de mujeres mexicanas que participaron en la Women Game Jam de 2021, así como las características del evento en sí. Para este estudio, los autores ponen en práctica una serie de entrevistas semiestructuradas con diez mujeres mexicanas participantes en la WGJ 21, con la intención de examinar sus experiencias dentro de un espacio inclusivo y accesible a la creación y desarrollo de videojuegos.

Con el siguiente capítulo, Fabián Gutiérrez Gómez indaga en un elemento importante del desarrollo y la historia del videojuego, el *modding*, a partir de un análisis tripartito del videojuego desde sus cimientos ontológicos: como objeto técnico, como interacción y como objeto cultural. A partir de aquí, el autor analiza el desarrollo del *modding* en México y la manera en que este derivó en la llamada «piratería», un fenómeno que, como se observa luego, obedece a diversos factores, como restricciones a la importación, escasez de puntos de venta autorizados o la poca atención al desarrollo de videojuegos en México y América Latina.

El tercer capítulo de este bloque final, firmado por Paula Velasco Padial y Sergio Jesús Villén Higuera, está dedicado al uso de los videojuegos como medio para la protesta y la disidencia, dedicándole un espacio reservado a la figura y obra del activista chino Feng Mengbo. De forma paralela a su desarrollo, aseguran

los autores, los videojuegos se han constituido progresivamente como un nuevo espacio para el activismo, la protesta y la disidencia, siendo de especial interés aquellos mundos virtuales que acumulan millones de jugadores procedentes de todo el mundo. A partir de un exhaustivo análisis de la historia de la disidencia a través del arte contemporáneo chino, los autores repasan la obra de Feng Mengbo y sus conexiones entre el arte tradicional, el software, la tecnología GPS y los videojuegos.

Como punto final a este volumen, Eurídice Cabañes y Luca Carubba nos introducen de lleno en el mundo de la Economía Social y Solidaria y sus aplicaciones al tejido empresarial nacional del videojuego. Este modelo de negocio, impulsado por un conjunto de agentes sociales diversos con el objetivo de solucionar necesidades concretas que emergen en el sector social, se ve reflejado en el proyecto Vòrtex, un programa de fomento productivo y ecosistema de iniciativas del sector en torno a los videojuegos, la gamificación, la investigación académica aplicada, el arte y la cultura digital. Los autores detallan los resultados de la experiencia piloto llevada a cabo en el Canòdrom-Ateneu d'Innovació Digital i Democràtica y trazan líneas maestras para su aplicación a nuevas entidades en un futuro.

Bibliografía

- Allor, Martin (1988): «Relocating the site of the audience», *Critical Studies in Mass Communication*, 5 (3), 217-233. <https://doi.org/10.1080/15295038809366704>
- Apperley, Thomas H. (2019): «Digital Gaming's South-South Connection», en Phillip Penix-Tadsen (ed.), *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press, 199-209.

- Calleros Villarreal, Daniel (2019): «Digital Masks and Lucha Libre: Visual Subjectification and Allegory of Mexico in Video Games», en Phillip Penix-Tadsen (ed.), *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press, 101-112.
- Castelló, Enric (2008): *Identidades mediáticas. Introducción a las teorías, métodos y casos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Castendyk, Oliver y Müller-Lietzkow, Jörg (2017): *Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland*. Hamburgo: Hamburg Media School.
- Chakraborti, Siddharta; Opoku-Agyemang, Kwabena y Roy, Dibyadyuti (2015): «Gaming, culture, hegemony: Introductory remarks», *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 7 (2), 137-140. https://doi.org/10.1386/jgvw.7.2.137_7
- Donovan, Tristan (2010): *Replay: The History of Video Games*. Hove: Yellow Ant.
- Elsaesser, Thomas (2005): *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Ámsterdam: Amsterdam University Press.
- Esteve Gutiérrez, Jaume (2012a): *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (I)*. Barcelona: Star-t Magazine Books.
- Esteve Gutiérrez, Jaume (2012b): *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (II)*. Barcelona: Star-t Magazine Books.
- Falkowska, Janina y Giukin, Lenuta (2014): «Introduction», en Lenuta Giukin, Janina Falkowska y David Desser (eds.), *Small Cinemas in Global Markets: Genres, Identities, Narratives*. Lanham, Maryland: Lexington Books, vii-xxiv.
- Fron, Janine; Fullerton, Tracy; Morie, Jacquelyn Ford y Pearce, Celia (2007): «The Hegemony of Play», en *2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Tokio: Universidad de Tokio.

- González Seguí, Héctor Oscar (2000): «Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica», *Comunicación y sociedad*, 38, 103-126.
- Iordanova, Dina; Martin-Jones, David y Vidal, Belén (eds.) (2010): *Cinema at the Periphery*. Detroit: Wayne State University Press.
- Jacobo, Mónica (2012): «Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina», *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 41 (2012), 99-108.
- Keating, Cecilia (6 de septiembre de 2018): *Indigenous peoples are decolonizing virtual worlds*. High Country News. Recuperado de <https://bit.ly/3JLqS2O>
- Kerr, Aphra (2006): *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. Londres: SAGE Publications.
- Merino, Atila (2019): *Un pasado mejor: La Edad de Oro del software español*. Barcelona: Game Press.
- Mignolo, Walter D. (2007): *La idea de América Latina*. Barcelona: Gedisa.
- Montagnon, Guillaume y Blanchet, Alexis (2020): *French touche: l'histoire du jeu vidéo en France. Volume 1*. Houdan: Pix'n Love.
- Mukherjee, Souvik (2017): *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Mukherjee, Souvik (2018): «Playing Subaltern: Videogames and Postcolonialism», *Games and Culture*, 13 (5), 504-520. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>
- Penix-Tadsen, Phillip (2019): *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press.
- Sales Salvador, Dora (2004): *Puentes sobre el mundo: cultura, traducción y forma literaria en las narrativas de transculturación de José María Arguedas y Vikram Chandra*. Berna: Peter Lang.
- Šisler, Vít; Švelch, Jaroslav y Šlerka, Josef (2017): «Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game

Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic», *International Journal of Communication*, 11, 3857-3879.

- Tawia, Eyram (2016): *Uncompromising Passion: The Humble Beginnings of an African Video Game Industry*. Scotts Valley, California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Thiong'o, Ngũgĩ wa (2017): *Desplazar el centro. La lucha por las libertades culturales*. Barcelona: Rayo Verde Editorial.
- Wolf, Mark J. P. (ed.) (2015): *Video Games Around the World*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

BLOQUE I

**La Ontología
del juego y
el videojuego
como
(CIBER)texto**



Narrativas de la frontera: el videojuego en el contexto de la modernidad narrativa

María del Mar Marcos Molano

Universidad Complutense de Madrid

Michael Santorum

Universidad Francisco de Vitoria

INTRODUCCIÓN

El videojuego ha resemantizado los elementos que configuran las narraciones de ficción, en tanto que su propuesta supone transformar la arquitectura clásica del relato, propia de modelos previos que colocaban a sus espectadores entre narraciones cerradas y contenidas, para dar paso a una narración que traslada al jugador hacia un texto abierto y desbordado, poblado de

personajes que, para construir los relatos, colonizan las relaciones entre jugador y creador. El texto deja de ser obra única y estable gracias a una estructura no lineal que redefine los roles de autor y lector del texto y los hace concurrir en un único individuo.

El texto aparentemente no se organiza, sino que genera una visión nómada que exige la toma de decisiones con cada acción realizada por el personaje, definiendo las características de este y la importancia de esas decisiones en sus contextos. Los espacios no solo son mapas donde desarrollar acciones, sino lugares esenciales de la construcción del relato, entornos simbólicos donde poder desarrollar relaciones plenas y complejas, espacios poblados de sujetos como entidades esenciales que provoquen flujos de interacciones con el jugador. De este modo, el mundo creado será un espacio para la maniobra, la reflexión y la interpretación, un mundo transitado por personajes dotados de la capacidad de realizar acciones en las que creen, ante las que toman decisiones y que desarrollan de manera posible, en el contexto ficticio de lo verosímil establecido por la autoridad del texto.

Sin embargo, en este punto asistimos a una inquietante confusión teórica, porque, si bien es cierto que el videojuego permite al jugador maniobrar en el texto, ¿acaso esta maniobra produce transformaciones estructurales profundas, o se trata de variaciones solo posibles a niveles superficiales? En este sentido, cabe plantearse si el videojuego produce textos infinitamente escribibles o textos legibles sin más (Barthes 2005). Lo que viene a demostrar que, en el debate, interviene no solo cómo se configura la narración del posible relato, sino cuál es la interacción que pueda ejercer el jugador:

No se trata sólo de "explorar" el texto a partir de estructuras establecidas con anterioridad, sino de "configurarlo" gracias a un sistema de estructuras

procesuales no predeterminadas, que surgen de un sistema de reglas de juego asociadas a la intervención del usuario. Todo ello determina un sistema narrativo que brota de historias sin autoría precisa y de las interacciones entre los jugadores y los procedimientos que rigen la jugabilidad (Marcos Molano y Santorum 2020: 194).

Este tipo de narración, que parece fluir de manera orgánica en el devenir de los acontecimientos sin aparente trayecto predeterminado, es la que pone de manifiesto la relación entre los objetivos propuestos por las mecánicas del juego y las motivaciones de la narrativa. Es ahí donde encontramos la especificidad de la narración del videojuego, en la consideración indispensable y prioritaria de que las decisiones del jugador conllevan unas acciones y estas se establecen como motor de la narración. Integrar el diseño del juego en el contenido narrativo provoca la experiencia de juego y, por extensión, la especificidad del medio. El usuario accede al texto y, «atravesándolo», realiza una exploración intensa, comprometiéndose con la narrativa misma. Pero hay algo más y es que, a diferencia de los relatos clásicos, al usuario del videojuego «se le proporcionan también las herramientas para controlar lo que tendrá lugar en el espacio-mundo representado» (Marcos Molano et al. 2019: 44).

OBJETIVO Y METODOLOGÍA

Este capítulo trata de profundizar en los nuevos caminos expresivos en los que el videojuego ha colocado a la narración clásica, con el análisis de algunos de sus elementos narrativos y focalizándose en la figura del personaje-jugador. Para ello realizará un estudio de las diferentes formas narrativas que se dan

cita en el videojuego, con la finalidad de comprobar cómo su dinámica narrativa será solo potencialmente compleja mientras al jugador no se le ofrezcan espacios multifocales de relaciones plenas y no solo entre personajes, entre personajes y sus entornos, sino entre estos y el propio jugador.

Partiendo de la hipótesis de que el videojuego debe ser consciente de las necesidades que cubre en el contexto de lo posmoderno para ser capaz de crear nuevas experiencias narrativas de subjetividad que superen los relatos clásicos y narren historias como procesos vivos, dinámicos y en permanente reconfiguración, planteamos como objetivo fundamental el análisis de la estructura de tres videojuegos que nos han parecido pertinentes para tal propósito, con el fin de situar la narrativa de los ejemplos seleccionados en el macrodiscurso cultural propio de la modernidad y, de ese modo, revisar la ontología misma del videojuego.

Para ello, se plantea una metodología en dos fases: en primer lugar, la revisión de tres conceptos fundamentales que consideramos determinantes en la singularidad del videojuego y, en segundo lugar, su aplicación a la narración a través de tres videojuegos: *Papers, Please*; *Fort McMONEY* y *Unpacking*. Los tres conceptos tienen que ver con las acciones y los personajes –narraciones a través de acciones–, los mundos narrativos –narraciones a través de *storyworlds*– y las narraciones ambientales –narraciones a través de *environmental storytelling*–, conceptos que, sin ser novedosos, tienen la capacidad de transformar las estructuras narrativas clásicas gracias al poder de participación del jugador y de las dinámicas que genera en su relación con el juego.

NARRACIÓN A TRAVÉS DE ACCIONES

Al analizar las decisiones que puedan tomar los jugadores ante los acontecimientos del juego, es preciso distinguir entre sucesos

–como la causa de un efecto– y acciones –como iniciativas tomadas por el jugador de manera voluntaria–. Mientras los sucesos en el videojuego se ofrecen de manera reiterativa, «pues no se entiende sin la dinámica de superación de pruebas para saltar de una menor a una mayor, hasta llegar a la prueba final siguiendo un ritmo ascendente de dificultad» (Martín Rodríguez 2015: 79), las acciones permiten adoptar una actitud reflexiva al tomar conciencia de los obstáculos y de la actuación conveniente para superarlos.

La dificultad narrativa surge cuando se quieren adaptar unas mecánicas de juego, en esencia bastante simples, a una narrativa compleja. Si un personaje se define por sus acciones y las únicas que posee el jugador son las de disparar apretando botones en los momentos adecuados, la integración de una historia con esa mecánica no permite grandes manifestaciones; por lo tanto, se crean bloques de juego con una recompensa que se obtiene al alcanzar ciertas condiciones. Dicha recompensa será avanzar en la historia, normalmente gracias a una cinemática no interactiva, en la cual los personajes van desarrollando la narración, mientras guían al jugador hacia su siguiente objetivo, que tendrá que alcanzar siguiendo las mecánicas de juego que finalmente le llevarán a acabar la historia.

Si los personajes se definen por sus acciones, las acciones son concluyentes; tanto es así que los acontecimientos, desde esta lógica analítica, se definen como transiciones de un estado a otro causadas o experimentadas por los personajes. Los acontecimientos deben ser funcionales para constituir el cuadro dramático, esto es, solamente deben incluirse aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la historia. De igual modo, si los acontecimientos deben ser funcionales, también deben serlo los jugadores-personajes para así poder adquirir cierta penetración en las relaciones entre sucesos: cuando estos son colocados

en la cadena lógica de acontecimientos, tienen necesariamente un objetivo, son colocados intencionalmente para funcionar en la trama. El jugador-personaje es dotado de cualidades características relacionadas con la intención de la narración en su conjunto. La primera de estas relaciones ocurre entre el jugador-personaje que persigue un objetivo y el objetivo mismo, siendo el objetivo que persigue no necesariamente una persona o un objeto; puede querer aspirar a alcanzar un estado. Si alcanzar el objetivo es la prioridad, el interés dramático será el que determine si ello se consigue o no. Habrá personajes que lo apoyen en la consecución de su objetivo, provean el objeto o permitan que se provea. Es el dador, que en muchas ocasiones no es un personaje sino una abstracción: la sociedad, el destino, el tiempo...

Por lo general, el objetivo es difícil de conseguir. Es aquí donde entran en el proceso de creación los personajes ayudante y oponente: no están en relación directa con el objeto, sino con la función que relaciona al objeto con el sujeto. Se puede entender al ayudante como una condición necesaria pero insuficiente para conseguir la meta, mientras que un oponente se enfrenta al sujeto en determinados momentos durante la búsqueda de la meta. Si «a primera vista no parecen necesarios para la acción, su presencia es precisamente la que hace que una narración tenga interés y sea reconocible» (Bal 1990: 38), siendo esta oposición ocasional la que determina su situación en la estructura dramática.

ACCIONES Y PERSONAJES

Para tener conocimiento del personaje, bien puede decirnos cómo es, bien otros personajes pueden opinar sobre él, bien podemos deducir cómo es a partir de las acciones que realiza. En el primer caso, hablar de sí mismo supone un ejercicio de autorreferencialidad, en muchas ocasiones poco fiable. Igualmente

ocurre cuando son otros los que hablan de él, pues el comentario puede ser engañoso o incompetente. Sin embargo, y en el videojuego más que en ningún otro discurso, el personaje es acción y de esas acciones podemos deducir calificaciones implícitas más fiables. A esta calificación la denominamos «calificación por función» y podemos dividirla en «acciones potenciales» y «acciones realizadas».

Nuestros pensamientos y emociones están en la base de cómo actuamos. En un personaje no vemos sus emociones, tampoco sus pensamientos, pero sí se muestran implícitamente en sus acciones a través de su conducta. Esto quiere decir que las emociones están provocadas por acontecimientos que significan algo especial. El acontecimiento en sí mismo no produce emoción, es la evaluación o la reflexión sobre él la que la produce. Y para ello el videojuego debe darnos la oportunidad de reflexionar sobre lo realizado en el juego, tomar distancia y elaborar el pensamiento que verbalice la emoción soportada. El personaje del videojuego debe ser, además de funcional, emocional, y eso se consigue con un desarrollo de mecánicas que tengan en cuenta este aspecto y con las que, sin dejar de jugar, comprobemos cómo las decisiones tomadas han determinado nuestra continuidad en el juego, desde un punto de vista tanto práctico como emocional, moral e ideológico.

Para conocer el grado de intervención del jugador en el desarrollo narrativo de un juego, será preceptivo definir previamente los eventos narrativos. Siguiendo la tipología de acciones con valor narrativo que realiza Pérez Latorre (2010), distinguimos en el videojuego entre:

1. Acciones decisivas, como aquellas que provocan la cristalización de un episodio narrativo concreto de entre otros posibles, y acciones no decisivas, las que hacen avanzar la trama hacia el siguiente episodio.

2. Acciones de efectos inmediatos en el tiempo y acciones de efectos no inmediatos, que provocan reflexiones y decisiones de carácter moral.
3. Acciones de causalidad simple, que generan vinculaciones estrechas entre la acción y el efecto –tanto es así, que la acción por sí misma es suficiente para causar el evento narrativo–, y acciones de causalidad compleja, que emergen gracias a la interacción de diferentes acciones o de una sola acción, pero con diferentes condiciones de estado que son las que causan el evento.
4. Acciones con valor narrativo orgánico, como aquellas integradas en el flujo del juego, y acciones no orgánicas, que, al mostrarse enfatizadas, adquieren un estatus separado del flujo normal del juego.
5. Acciones planificadas, como acciones de las que se es consciente de su relevancia en el contexto de los acontecimientos desde el primer momento, y acciones no planificadas, en la que no se es consciente de su relevancia si no es *a posteriori*.

La narración como consecuencia de la actuación: *Papers, Please*

Papers, Please (Lucas Pope, 2013) es una «distopía» que pone al jugador en la piel de un ciudadano de un país ficticio llamado Arstotzka que se encuentra en área de influencia militar, política y económica de la doctrina comunista tras el telón de acero en octubre de 1982. Después de seis años en guerra contra el estado vecino, el país decide abrir un puesto fronterizo y, tras la denominada «lotería de mano de obra de octubre», el jugador es asignado como inspector de inmigración en ese nuevo puesto fronterizo. Su misión será controlar el flujo de gente al país.

La mecánica básica del juego (figura 1) es muy sencilla: el inspector debe sellar un pasaporte examinando los papeles

presentados por los ciudadanos que desean entrar en el país, siguiendo las exigencias de entrada establecidas por el Ministerio de Admisión. Para humanizar el juego y hacer que las decisiones diarias tengan más peso en el juego, cada noche, al llegar a casa, el inspector debe velar por el bienestar de su familia y comprobar el estado de sus finanzas. Existe un supervisor omnisciente que informa puntualmente de cualquier desliz al supervisar papeles de los ciudadanos.



■ figura 1. Pantalla de juego. *Papers, Please*

Afortunadamente para la historia, la mecánica de juego es fácil de comprender, pero difícil de llevar a cabo con precisión, ya que el juego está cargado de excepciones que surgen a diario y que el jugador debe aprender para adaptarse a las circunstancias siempre cambiantes del juego. La posibilidad de elección que se brinda al jugador le pone en la tesitura de tener que seguir las reglas o rebelarse contra ellas a sabiendas de que puede ser sancionado o crear un dilema moral, no por la sencilla mecánica que supone estampar un sello en un pasaporte, sino por tener que elegir el

color del sello que se va a poner. El verdadero interés del juego no se basa en una acción determinada, sino en cómo se decide qué acción realizar teniendo en cuenta las posibles consecuencias que puede producir esa decisión y cómo afecta esa decisión al mundo simbólico del juego.

De esta manera, sellar pasaportes es la mecánica principal del juego: poner un sello verde permite la entrada al país del ciudadano; un sello rojo, la deniega. El fondo de la cuestión no es la acción en sí misma de poner un sello, sino el proceso lógico que lleva al inspector a decidir poner uno u otro. Todas las acciones que se pueden realizar con anterioridad a sellar el pasaporte son parte del proceso de esa elección, pero tras usar todas las mecánicas que proporciona el juego para ayudar a tomar esa decisión, entra en escena un intangible: la moral del jugador al elegir quién entra en el país y quién es rechazado, puesto que no solo va a influir en cómo se desarrolla la historia del jugador, sino en cómo sigue la historia del ciudadano al que sella el pasaporte.

En lo que se refiere a las acciones llevadas a cabo por los personajes, y atendiendo a la calificación narrativa de Pérez Latorre (2010), se comprueba como en *Papers, Please* un porcentaje elevado de las acciones, pese a su simplicidad, tienen valor narrativo decisivo, pues de las decisiones tomadas en esas acciones se derivan unos acontecimientos concretos que enredan las subtramas: existen varias ocasiones en las cuales el personaje del inspector es vilipendiado por los ciudadanos que intentan entrar en el país y, aunque el ciudadano tenga todos los papeles en regla, ese comportamiento negativo hacia el jugador-personaje puede provocar una reacción que le haga poner un sello rojo en el pasaporte, negándole la entrada aunque sea un ciudadano válido, que incluso puede costarle dinero e influir negativamente en sus finanzas.

Por otro lado, las acciones tienen efectos inmediatos derivados del conocimiento de las mecánicas, pero lo más interesante

es que, superado ese nivel, los efectos más relevantes del juego en los personajes son los no inmediatos: la propia construcción del personaje es la que deriva este tipo de acciones narrativizadas a constantes reflexivas, éticas y morales. La relevancia de sus consecuencias se produce *a posteriori*, una vez el jugador ha reflexionado sobre las consecuencias de la acción: en *Papers, Please*, se tiene la opción de dejar pasar a un inmigrante con los papeles en regla y permitir o denegar el paso a su esposa, que viene inmediatamente después, pero sin los papeles necesarios. ¿Qué tipo de inspector dejaría entrar a la mujer sin papeles? ¿Y si la deja entrar pese a carecer de ellos? ¿Cómo influye la necesidad de dinero por tener un familiar enfermo que puede morir si no recibe los cuidados médicos necesarios? ¿Cómo afecta eso a la decisión final? Se comprueba cómo la casualidad narrativa de carácter complejo es el rasgo distintivo de *Papers, Please*, pues el avance en el juego no responde a la superación de niveles –efectos– a través de unas acciones simplificadas –causas–, sino que es una suma de acciones simplificadas fruto de la interacción de diferentes sucesos las que causan las acciones a realizar en el juego, entendidas como aquellas que permiten adoptar una actitud reflexiva al tomar conciencia de los obstáculos y de la actuación conveniente para superarlos.

La emergencia es la razón por la cual las acciones son orgánicas, al estar rigurosamente integradas en el juego de tal modo que el juego es acción y de esas acciones dependerá el argumento. A diferencia de otros juegos que enfatizan las acciones y las desvinculan de la historia, en *Papers, Please* son las acciones, y las decisiones que toma el jugador al realizarlas, las que narran la historia. Si bien puede jugarse para ganar, aprendiendo las mecánicas de juego y obviando la compleja historia que desarrolla, realmente este juego cobra su pleno sentido cuando se juega empáticamente y el jugador se convierte en el jugador-personaje,

haciendo suya la esencia vital que rodea a los otros personajes, tanto ayudantes como oponentes, y sus dilemas morales. Dicha empatía puede lograrse en parte por la posibilidad de elección que tiene el jugador, pero sobre todo por el significado que tiene para el jugador esa elección.

Esa posibilidad de elección importa y es una de las razones por las cuales *Papers, Please* se diferencia de otros juegos. No solo la existencia de personajes dotados de historias interiores con estrategias emocionales que involucran al jugador crea una buena historia; la capacidad de poder elegir entre una acción u otra, que esa elección tenga consecuencias y que pueda influir en el resto de personajes, o que esté acompañada de una tesitura moral y reflexiva ante lo acontecido, contribuye a construir una historia única para cada jugador, cambiante y renovada, situando la narración del videojuego en el contexto de la modernidad discursiva.

NARRACIONES A TRAVÉS DE STORYWORLDS

Siguiendo a Gadamer (1996), la experiencia de lo narrado se da en la «fusión de horizontes», esto es, el encuentro entre lo que propone el autor y lo que interpreta el receptor. En este sentido, Herman (2002) propone el término *storyworld*, entendido «como una forma discursiva que entiende la narrativa como un proceso que se diseña, en el que los textos invocan un mundo que el lector-espectador, y por extensión el jugador, puede reconstruir a medida que lee, mira la pantalla y/o juega» (Fernández Vara 2016: 33). Planteamientos como los que propusiera Herman nos permiten entender los videojuegos narrativos más en consonancia con su propia naturaleza interactiva. El *storyworld* se concibe entonces como un modelo dinámico de situaciones que se modifica permanentemente:

A storyworld is more than a static container for the objects mentioned in a story; it is a dynamic model of evolving situations, and its representation in the recipient's mind is a simulation of the changes that are caused by the events of the plot (Ryan y Thon 2014: 33-34).

La creación de tramas o las relaciones que puedan establecerse entre ellas están íntimamente ligadas a los trayectos posibles que pueda realizar el usuario en el universo narrativo, siendo, en el caso de experiencias transmediales abiertas, donde el concepto de *storyworld* adquiere su máxima dimensión en tanto que la trama es un elemento constituyente del mundo narrativo y cualquier cambio profundo en ella hará que el *storyworld* se modifique: «If a text rewrites an existing narrative, modifying the plot and ascribing different features or destinies to the characters, it creates a new storyworld that overlaps to some extent with the old one» (Ryan y Thon 2014: 5).

Desde este punto de vista, concebimos el interés del videojuego en la necesidad de diseñar un *storyworld* para el desarrollo de una estrategia narrativa en la que los mundos dejarían de ser lugares como espacios contextuales para pasar a ser verdaderos universos narrativos conceptuales que contribuirían a la actividad del jugador «volviendo la interacción en historia» (Fernández Vara 2016: 33): al transformarlos en espacios tridimensionales que se experimentan a través de las acciones de los personajes, puede entenderse cómo el videojuego construye la conciencia espacial y cómo el espacio se transforma en elemento significativo para el juego.

En este sentido, la riqueza y complejidad de la narración caledoscópica es extraordinaria y puede aprovecharse para construir una realidad simbólica, observable desde distintos puntos

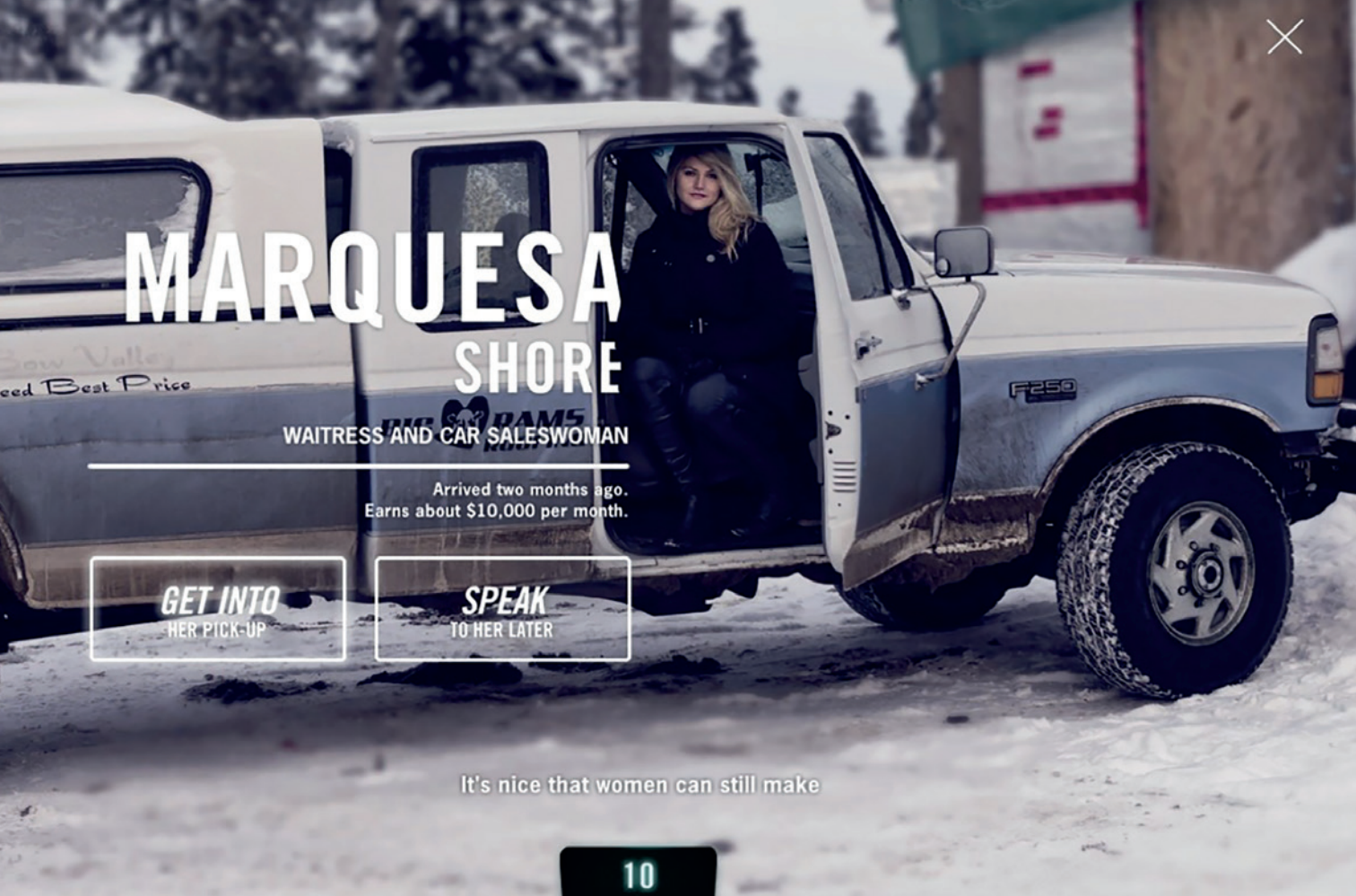
de vista y de la que poder participar: desarrollar tramas a partir de los trayectos, experimentar las sensaciones, posicionarnos con diferentes puntos de vista gracias a la posibilidad dramática de cada uno de los personajes..., una construcción de mundos virtuales que no se limite al diseño de niveles o de experiencias de repertorio, sino que atienda a las posibilidades críticas y emancipadoras de posibles modos de habitar espacios.

La narración como experiencia en el mundo-historia: Fort McMoney

Fort McMoney (Dufresne, 2013) es un juego de estrategia con aspecto de documental interactivo en modo conversacional. Sitúa al jugador en Fort McMurray, población canadiense situada en Alberta, y, utilizando elementos propios de los juegos, invita a los usuarios a desarrollar, de forma responsable, la explotación de una petrolera, lo que implica problemas ambientales, sociales y económicos que el *e-doc* saca a la luz asegurando al jugador un rol activo en la búsqueda de soluciones.

Los jugadores pueden recorrer virtualmente la ciudad, encontrarse con residentes (figura 2) y requerir su opinión sobre determinados aspectos. Está estratificado en niveles y tiene una estructura según la cual los usuarios deben progresar en un conjunto de tareas para obtener acceso a ciertas áreas. «*Fort McMoney* presents a very complex structure, since it offers audiences several narrative possibilities, as well as the opportunity to navigate backwards and forwards through the documentary's contents» (Nogueira 2015: 81).

La opción elegida por el espectador tiene consecuencias en la vida de la ciudad, ya que va acompañada de una acumulación de puntos que se convertirán en votos que le permitirán actuar en el referéndum virtual de la ciudad: cada acción realizada por el jugador le proporciona puntos de influencia que le permitirán votar en elecciones



■ **figura 2.** Pantalla de juego. *Fort McMoney*

y de ese modo contribuir como parte de una experiencia colectiva a la transformación social, política y económica. El juego integra el rol tradicional informacional del documental con una plataforma deliberativa por chat que apunta a la formación de una esfera pública como un espacio democrático, inclusivo, informado y participativo.

La narrativa que provoca el storyworld del juego contribuye en el jugador a la percepción de que el mundo narrativo se extiende sin límites, no ya geográficos, sino sociales, éticos e ideológicos. Ciertamente, *Fort McMoney* responde a la tipología enunciada por Andrew Lippmann (citado en Gifreu Castells 2013: 91), que recoge las siguientes características:

1. *Interruptibility*: el jugador puede suspender las acciones en cualquier momento.

2. *Graceful degradation*: una pregunta no contestada provoca una transición suave.
3. *Limited look-ahead*: la plataforma responde en tiempo real a las órdenes del usuario.
4. *No default*: la conversación es impredecible, no está basada en frases hechas.
5. *Impression of infinite database*: la interacción perdura.

Al analizar la estructura de navegación del juego, encontramos una combinación compleja de conexiones que proporcionan una gran cantidad de trayectos. Se trata de una narración no lineal que no jerarquiza ni centraliza la información, trabajada en formato documental. Esta intención deliberada de no tener un arco dramático, sino de proponer al usuario la posibilidad de exploración flexible, lo acerca al ideal de la narrativa caleidoscópica, anteriormente mencionada, de un texto que desborda sus propios límites. En cuanto a la interfaz, los jugadores se enfrentan con una serie de personajes y objetos diseminados en un espacio para transitar y dialogar. Pueden avanzar en la historia y construir su propia narrativa a través de esos signos interactivos que pueden manipular directamente. En general, estos signos cambian transitoriamente de apariencia y se convierten en otros signos, es decir, cada vez que el jugador hace clic en un botón, algo sucede para mostrarle que su decisión está en curso. Este comportamiento es fundamental ya que proporciona la necesaria retroalimentación sobre la acción del usuario mientras se lleva a cabo.

La narración que propone el *storyworld* establece un universo en el que el sujeto es el centro, no ya del enunciado, sino de todo el proceso enunciativo a través del espacio simbólico. En *Fort Mc-Money* podemos detectar la posición activa del usuario, aunque las mecánicas de juego sean simples y repetitivas y no encontremos excesivos elementos de enganche que nos motiven a querer

seguir jugando; el diseño general está centrado en el usuario y en las decisiones que debe tomar en ese mundo cada vez que se encuentra ante un dilema moral. Esto nos lleva a determinar la extraordinaria importancia que tiene el diseño del *storyworld* a la hora de producir una experiencia de narrativa interactiva jugable: elegir y transitar ambientes y paisajes, definir personajes cada vez más complejos..., pero también seleccionar sucesos y eventos mentales que permitan el desarrollo de trayectos ricos, múltiples e inesperados que sostengan el interés e integren la mecánica de juego. En este sentido, *Fort McMoney* da un paso adelante en tanto que se erige como un mundo virtual, un *storyworld* complejo con gran cantidad de lugares y personajes con los que establecer interacciones a partir de las cuales concebir historias posibles.

NARRACIONES A TRAVÉS DE ENVIRONMENTAL STORYTELLING

Entendemos que uno de los aspectos más importantes de la creación de un mundo narrativo es el tratamiento del espacio y su contenido, desde un punto de vista no solo plástico, sino ese que asegure que el jugador interactúe con el mundo y los elementos que contiene. El uso de *environmental storytelling* supone ahondar en estas prácticas que buscan organizar los entornos para sugerir contextos narrativos para el jugador: quién habita esos lugares, qué objetos posee, cuáles son sus modos de vida, los hechos que han ocurrido o que tienen lugar, o incluso cuáles son sus estados de ánimo. Cuando la construcción ambiental provee del adecuado contexto narrativo, actúa como amplificador de las acciones de los personajes y en algunos casos como generador de ese mismo contenido.

La narración a través de la construcción de los entornos permite al jugador utilizar esos entornos precisamente como herramienta narrativa; el mundo en este caso no es solo un lugar para

la exploración y el descubrimiento, sino el lugar para actuar desde el propio mundo. La labor del diseñador es la de crear respuestas del mundo a las acciones de los jugadores para reforzar su identidad y presencia narrativa (Smith y Worch 2010). Así pues, un entorno de juego permite no solo proporcionar contexto narrativo sino reforzar la identidad del jugador en dicho contexto.

Centrando la atención en los objetos, si bien están recogidos como formas de creación de arte en la narrativa ambiental, la posibilidad de poder interactuar con ellos los convierte en narración: los objetos encierran en sí mismos historias implícitas para un jugador atento, pero pueden ser explícitas si estos objetos pasan a ser el elemento principal sobre el que se asienta la acción y la construcción del relato:

La inmersión se produce con los textos miméticos que crean o permiten crear en la imaginación un nuevo mundo a imagen de la vida cotidiana. En estos mundos, el lector/espectador/jugador experimenta encantamiento [...]. Esa precisión mimética no puede limitarse a la verosimilitud en la representación del mundo, sino que debe incluir al menos dos aspectos más, la comunicación con los otros y el uso de objetos (Anyó Sayol 2016: 148-149).

La narración como diálogo con los objetos del entorno: *Unpacking*

Unpacking (figura 3) es un juego sobre desempaquetar cajas en una mudanza y ordenar el contenido de estas en las habitaciones que tenemos disponibles. A lo largo de ocho casas diferentes repartidas durante dieciocho años en la vida de un personaje,

podemos descubrir, a través de los objetos que hay en las cajas, la historia de la persona que está detrás: sus gustos, sus aficiones y las cosas que son importantes para ella.

En cada habitación disponible hay varias cajas llenas de objetos envueltos en papel que hay que sacar de las mismas y colocar en los sitios disponibles, hasta que no quede ninguna caja y todos los objetos estén colocados en su lugar. No hay un orden específico, pero las habitaciones solo pueden tener cosas que pertenezcan a ellas: los utensilios de cocina tienen que ir en la cocina, los del baño, en el baño, la ropa de vestir, en la habitación... Dentro de cada una de las habitaciones el jugador puede ordenar las cosas a su manera, dejar los cajones ordenados o mezclar las cosas según le parezca, pero si un objeto no está en el sitio adecuado, tendrá un halo rojo a su alrededor que indica que hay que recolocarlo. Cuando todos los objetos estén bien colocados, la mudanza termina y otra comienza.



■ figura 3. Pantalla de juego. *Unpacking*

El juego empieza con la primera habitación propia que tiene el personaje. Ahí podremos colocar sus libros, sus cintas de música junto al radiocasete, la libreta de dibujar con sus pinturas, sus muñecos articulados, su Game Boy, sus dados de rol, sus juegos de mesa, el diario con candado, un balón, un trofeo de fútbol y sus muñecos preferidos. Algunos de los objetos que encontramos en la primera habitación van a acompañar al jugador a través de todas las mudanzas, como un cerdito rosa con un lazo rojo que hay que poner siempre sobre la cama, una caja de ceras, cuadernos de espiral o un pequeño autobús rojo de doble piso. En esta primera habitación no tenemos mucha información sobre quién la habita, pero por el año de la mudanza, 1997, los juguetes, el diario con un candado de corazón y los pósteres, se puede intuir que es una chica.

Siete años después, una mudanza para ir a la universidad. Pasamos de una pequeña habitación a vivir en un pequeño apartamento de una habitación, con nuestro baño y cocina. Gracias a la ropa del armario podemos confirmar que es una chica que se ha llevado sus juguetes preferidos: el cerdito rosa, el balón de fútbol, un cubo de Rubik, su Game Boy... Le gusta la ciencia ficción, la música, el dibujo, la anatomía y la animación. Sigue teniendo un cuaderno de espiral. Tiene un ordenador con monitor CRT. También ha empezado a viajar y al pequeño autobús rojo de doble piso se le ha sumado una pequeña Torre Eiffel. En el baño podemos encontrar un cepillo de dientes y en la cocina, una sandwichera y un bote de galletas que la acompañarán en diversas mudanzas. El viaje acaba de empezar.

Tres años después, se muda a un apartamento más grande, aunque compartido. En la habitación sigue el cerdito sobre la cama; no hay balón de fútbol, pero hay pies de gato y una bolsa de magnesio para hacer escalada. Las pinturas siguen presentes y el ordenador ha mejorado con una pantalla plana y una tableta para

dibujar. La música sigue presente con su iPod y su reproductor de CD. Los pósteres de ciencia ficción se mantienen y también los dados de rol. Los cuadernos de espiral aumentan de número. Hay un diploma colgado en la pared, con lo cual podemos pensar que ya ha acabado la universidad.

A los tres años, una nueva mudanza, esta vez a un pequeño y moderno apartamento de diseño: un gran cambio respecto a la casa anterior. En la habitación sigue el cerdito rosa sobre la cama, pero las cosas no parecen encajar. No es fácil encontrar sitio para las cosas y el título universitario tiene que ir debajo de la cama. Hay que buscar espacio para las consolas, los libros y los juegos en el salón. Aparece un ukelele y a los recuerdos de viaje se suma una Torre de Pisa. El ordenador es ahora un pequeño portátil con la tableta de dibujo que tiene que estar en la mesilla del salón porque no cabe en ningún otro lugar. Los cuadernos de espiral siguen presentes. En el baño de diseño, destacan sus cosas de color morado con el gris de toda la casa.

Dos años después, regresa a casa, a su antigua habitación. La relación ha terminado y ha tenido que volver. El mobiliario ha cambiado desde que era pequeña; ya no hay una cama elevada, pero tiene un pequeño escritorio para su portátil, su tableta y sus pinturas para dibujar. Puede colgar su título en la pared y sus fotos preferidas, pero tiene que guardar la de la pareja que acaba de abandonar. Tiene un baño disponible y ahora sus cosas no aparecen fuera de lugar.

Un año después, una nueva mudanza, esta vez a su propia casa, con una habitación, un despacho, salón, cocina y baño. Sobre la cama, sus viejos peluches, y hay tanto espacio que no hay nada bajo la cama, y toda la ropa puede estar colgada y ordenada en el armario. En el despacho, su título y sus cuadros preferidos colgados en la pared. Su música y sus cuadernos de espirales están ordenados en la estantería y sus pinturas, sobre la mesa.

Las consolas, en el salón, junto a sus juegos, sus películas, sus libros y el ukelele. La colección de *souvenirs* sigue creciendo y en la cocina sigue el viejo bote de galletas y aparece una *januquiá*, un candelabro de nueve brazos asociado a la fiesta judía del Janucá.

Dos años después, una nueva mudanza, pero esta vez no es la protagonista la que se muda de nuevo, sino una nueva pareja que viene a vivir al piso con ella, una mujer, y hay que hacer sitio entre sus cosas. Aparecen nuevos vestidos y hay que organizar la ropa en los nuevos cajones. El armario se llena de camisetas y zapatos y hay que usar de nuevo la parte de debajo de la cama para poner el resto de las cosas que no caben dentro. Nuevos peluches hacen compañía al cerdito rosa. Hay un ordenador nuevo, la cocina está abarrotada de especias, pero hay que buscar sitio a una vaporera, una arrocera, salsas nuevas... El salón se llena de plantas, cojines, libros, un montón de películas, figuras y juegos de mesa. Hay muchas cosas nuevas, pero todo parece encajar y no hay nada discordante.

Y tres años después, la última mudanza. Una casa de dos plantas, con dos habitaciones, un vestidor, dos baños, un despacho, cocina, comedor y salón. Las cosas que había en la antigua casa caben sin problema, incluso podemos ver nuevos *souvenirs*, una tableta de dibujo nueva... Todos los objetos importantes siguen en la casa: los cuadernos de espirales, las pinturas, los libros, los juegos, las películas, las consolas, las plantas, los muñecos, las especias, el ukelele..., pero el mayor cambio está en el cerdito rosa, que ya no está en la cama de la habitación, sino en una habitación con una cuna. La familia crece, pero las cosas importantes permanecen.

Desde la primera mudanza han pasado veinte años y gracias a todas las cosas que han ido poblando las distintas habitaciones, podemos construir la historia de una persona mirando sus pertenencias desde nuestra perspectiva, rellenando los huecos que

no conocemos con nuestra experiencia y, sin necesidad de decir una palabra, construimos una vida, como la nuestra, a lo largo del tiempo.

El jugador asume lagunas narrativas, desaparición de personajes y objetos que serán sustituidos, o no, por otros, mientras la verdadera historia se crea precisamente a partir de lo que no vemos pero que, en la interacción con los objetos, vamos sintiendo. Las protagonistas son seres cotidianos, sometidas a conflictos internos propios, mujeres comunes y normales, heroínas de una historia corriente, la de su propio devenir. En este sentido, nos atrevemos a afirmar que el juego adquiere la estructura narrativa de un diario que va relatando la vida de la protagonista a través de su relación con los objetos, recopilándolos, perpetuándolos o invisibilizándolos, según interese en cada momento de su vida –«a partir del yo se construyen el resto de los elementos narrativos que permiten esta interpretación de la escritura *diarística*: el espacio, los personajes, el tono, la atmósfera narrativa, etc.» (Luque Lamo 2018: 96)– y mostrando al tiempo su extraordinaria capacidad para inyectar memoria a esos objetos.

CONCLUSIONES

Convencidos de que la narración del videojuego incorpora novedades extraordinarias a la narración clásica, el escenario que dibuja es ciertamente alentador en el contexto de la posmodernidad, donde se atreve a instaurar experiencias narrativas novedosas para la producción de subjetividad, gracias a la presencia inexcusable del jugador, también personaje, también narrador. La importancia que el videojuego ofrece a las acciones que el jugador puede desarrollar supone un punto de inflexión en la concepción de la narración: frente a estructuras estables y organizadas, el videojuego propone contenidos abiertos que dependen de las

elecciones del jugador, estructuras narrativas que son generadas por el usuario quien, con su navegación, determina un nuevo modo enunciativo. Podemos decir que la trama en los videojuegos deja de ser el simple acto de «contar y mostrar» para transformarse en un complejo conjunto integrado de activa participación. Los videojuegos, valiéndose de la fuerza y la intensidad de los mecanismos de narración, son el resultado de la combinación eficaz de acciones y, por tanto, de «contar, mostrar... y actuar».

Los juegos citados, entre otros posibles, revitalizan la narración del videojuego al ofrecer una participación lúdica de carácter reflexivo, cada una en su modo, que habilita al jugador a la toma de decisiones que afectan tanto al mundo creado como a la narración desarrollada. El diseño de este tipo de experiencias es imposible sin una construcción profunda y meditada del universo narrativo en cuanto a componentes, mecánicas, estética y posibilidades de participación y expansión en el mundo del juego.

En el caso de *Papers, Please*, encontramos una narración afectada por mecánicas de juego que obligan a la reflexión y a la especulación y donde las decisiones tomadas son determinantes para llegar a la estructura profunda de la historia pues, ciertamente, la mecánica básica consiste en sellar un pasaporte correctamente, pero si esta mecánica se fusiona con la necesidad de ganar el suficiente dinero para mantener a la familia, el conflicto del jugador se acentúa en cada acción-decisión. Acatar las reglas del juego permite acabarlo con éxito logrando uno de los finales posibles, pero si el jugador apela a su moralidad, la riqueza del juego se multiplica: el juego permite ser tanto el ciudadano ejemplar que acata la estructura gubernamental, como el rebelde que desafía al Estado transformando su idiosincrasia.

En el caso de *Fort McMoney*, el juego documental interactivo resulta un formato adecuado para desarrollar experiencias

narrativas de no ficción, aunque es crucial, para lograr el efecto en el usuario, el equilibrio en la utilización de estrategias de producción ficcionales y no ficcionales: ¿es este mundo una ficción? El *e-doc* plantea una mirada sobre la ontología del videojuego al mostrar un espacio narrado extraído de la realidad a través de una mimética capacidad de registro. El juego dialoga con nuestra realidad solicitando decisiones que tienen que ver con la ética y con la conciencia medioambiental, lo que provoca en el jugador respuestas que no se limitan a pulsar de manera compulsiva un botón, sino que son fruto de la reflexión, y tan importante serán su decisión y la acción que implique, que influirá decisivamente en la construcción del *storyworld*.

Finalmente, en el caso de *Unpacking*, la forma de narración a modo de diario documenta el estado de ánimo del personaje y lo describe a través de la acción de ordenar la casa. Si bien el juego deja patente su condición referencial al estar condicionado por las imposiciones derivadas de lo cotidiano, la narración a través del contacto con los objetos nos permite considerarlo como un relato de experiencias que muestra los trasuntos de un yo-personaje-jugador, núcleo en torno al cual se despliegan el resto de los elementos. Esta concepción fortalece la posibilidad de una lectura más allá de la puramente referencial. Esa es precisamente la perspectiva que nos interesa del juego desde el punto de vista de la escritura *diarística*: la del jugador que se narra a sí mismo a través del personaje con una mirada en la que prevalece la virtualidad creativa por encima de la referencial, una virtualidad de *poiesis* antes que de *mimesis*. Se trata del yo-jugador que construye el relato a través de los días y que, utilizando los objetos como poética, articula una narración con la que mostrar su cotidianeidad, permitiéndonos conocerle a través, precisamente, del conocimiento y la comprensión de su entorno.

Bibliografía

- Anyó Sayol, Lluís (2016): *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Bal, Mieke (1990): *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Dufresne, David (Director) (2017): *Fort McMoney* [documental web]. National Film Board of Canada (NFB).
- Fernández Vara, Clara (2016): «El mundo de ficción como clave en el proceso de adaptación: el caso de Blade Runner, el videojuego», *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*, 54, 31-43.
- Gadamer, Hans-Georg (1996): *Verdad y método: fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Sígueme Ediciones.
- Gifreu Castells, Arnau (2013): *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOC Press.
- Luque Lamo, Álvaro (2018): «El Yo del diario literario: apuntes para una fundamentación teórica». *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, 16, 93-114. <https://doi.org/10.32112/2174.2464.2018.252>
- Marcos Molano, Mar; Romero Chamorro, Sergio Fabián y Santorum González, Michael (2019): «El Storyworld en la narrativa de los Juegos Documentales Interactivos: el caso de Fort McMoney», *Revista ICONO* 14, 17 (1), 39-59. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1246>
- Marcos Molano, Mar y Santorum, Michael (2020): «La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyme», *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 18, 193-203. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7655171>
- Martín Rodríguez, Iván (2015): *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis.
- Nogueira, Patricia (2015): «Ways of Feeling: audience's meaning making in interactive documentary through an analysis of

Fort McMoneys», *Punctum*, 1 (1), 79-93. <https://doi.org/10.18680/hss.2015.0006>

- Pérez Latorre, Óliver (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 de doctorado, Universidad Pompeu Fabra]. e-Repository UPF.
- Pérez Latorre, Óliver (2012): *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Planells, Antonio José (2015): *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Ryan, Marie-Laure y Thon, Jan-Noel (2014): *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of Narrative)*. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press.
- Smith, Harvey y Worch, Matthias (9-13 de marzo de 2010): *What Happened Here? Environmental Storytelling* [Ponencia]. Game Developers Conference 2010, San Francisco, California.

Simulaciones analógicas del videojuego

Antonio Jesús Gil González

Universidad de Santiago de Compostela

David Ruiz-García

Universidad de Sevilla

DEL PRECINEMA A LA PREINTERACTIVIDAD, ¿PREVIDEOJUEGO?

La disponibilidad de algunos trabajos previos dedicados a la fundamentación analógica de la previrtualidad ludonarrativa en literatura (Gil González 2020a; Navarrete Cardero y Gil González 2022) y su aplicación crítica al análisis de algún texto «previrtual» (Gil González 2020b) nos permite esbozar aquí solo una síntesis de sus principales rasgos, siguiendo fundamentalmente ciertas teorías de aquellos autores que, desde finales del pasado siglo, han estado más atentos a las relaciones de la cultura y las narrativas digitales con sus incunables analógicos (Gubern 1996; Murray 1999; Ryan 2004). Así, desde las narrativas literarias a los videojuegos como paradigma de las actuales narrativas interactivas,

pero también la realidad virtual como otra de sus fronteras, compartirían una serie de características que podemos considerar en un sentido u en otro como «interactivas»:

1. Inmersión (literatura, novela, teatro, cine...). *Worldbuilding*. Sensación de estar dentro/estar rodeado.
2. Actuación (*performance*, juglaría, cuentacuentos...). Intervención activa (y propioceptiva) del interactor/usuario en el «texto», que responde a sus estímulos.
3. Participación colectiva con otros interactores/usuarios (música, cine, teatro...).
4. Simulación: interpretar un papel, asumir un rol narrativo, cuando manejas un avatar, o cuando juegan los niños, hacer «como si».
5. Transformación: literariamente en cuanto apropiación/co-creación del sentido del texto, pero también literalmente – *fandom/fanfic*–, intertextualidad, intermedialidad, adaptación, reescritura, *transmedia*...
6. Elección: Posibilidad de recorrer diferentes caminos o finales de la historia (*Rayuela*, *Elige tu propia aventura*, cine o series interactivas).

No pretendemos con ello en ningún caso sostener que toda narrativa, y por ende la narrativa literaria o la novela, sea por ello (pre)interactivas y (pre)virtuales como lo son el videojuego o las narrativas digitales. Pero sí creemos posible afirmar que:

1. Posee, dependiendo del caso, como los demás géneros o artes, por otra parte, alguna de estas características, aunque no todas necesaria o sistemáticamente.
2. Algunas de sus obras/textos concretos representan o simulan a través de su lenguaje específico –eso que en otro lugar hemos denominado *remedialidad* o *remediación* (Gil González y Pardo 2018)– aquellas otras características que no les son

propias. Textos literarios que, de esta manera, pueden convertirse en simulaciones analógicas de aquello que semióticamente les está vedado, como contener prefiguraciones de las acciones de sus lectores, su presencia física en el mundo diegético, su interacción con otras entidades o personajes del mismo encarnando a un avatar, etc., como ocurre en algunas obras de Borges, Calvino o Torrente Ballester.

Es por ello que nos atrevemos a enunciar que la novela es parcialmente una forma cultural *protointeractiva* y que algunas de ellas pueden funcionar como textos directamente preinteractivos. De ahí que, en términos más generales, hayamos elegido hasta ahora designar esta noción bajo la denominación de *previrtualidad*.

Hemos definido la virtualidad (Gil González 2020a), en términos semióticos, como la modalidad receptiva en la que predominan en el usuario las sensaciones propioceptivas: aquellas que se le hacen presentes, con su propio cuerpo, su situación y sus movimientos en el entorno, sea este narrativo, ficcional o lúdico¹. Aunque esta «virtualidad» podría parecernos aparentemente una propiedad de las recientes tecnologías digitales e incluso de las nuevas realidades virtuales, aumentadas o mixtas, lo cierto es que, desde el punto de vista interartístico, la tradición –y no solo, como vimos, la tradición literaria o narrativa– ofrece ejemplos de ese tipo mucho más comunes, quizá, de lo que imaginamos.

Así, ¿no es la arquitectura una experiencia «propioceptiva» por antonomasia? O, en otro sentido, un concierto en directo –siempre que sea pop, porque la música clásica, como el teatro, prescribe la convención del silencio y la inmovilidad de una escucha

1 A diferencia de la *interocepción* (sensaciones internas que provienen del propio sujeto) y la *exterocepción* de aquellas percepciones externas al mismo facilitadas por los sentidos.

pasiva, precisamente el dominio de las sensaciones interoceptivas y exteroceptivas—. Incluso la experiencia contemporánea del arte, y del arte clásico, más allá de las obras e instalaciones contemporáneas propiamente interactivas, resulta propioceptiva, inscrita como lo está en el espacio virtual, escénico y arquitectónico del museo.

Por su parte, ¿cumple el videojuego todos los rasgos mencionados para ser considerado interactivo en este sentido propioceptivo? Y, en función de ello, ¿podemos considerarlo plenamente virtual o quizá solo tan previrtual como la novela? ¿Y el ARG, del que nos ocuparemos en el último bloque de este trabajo?

Mejor que repasar su idoneidad con respecto a cada uno de los diferentes formantes conceptuales de la interactividad que acabamos de enumerar, y que en su mayoría le son consustanciales (como la *actuación*, la *simulación*, la *transformación* y la *elección*), detengámonos tan solo en aquellos que no cumpliría necesariamente, si no tan solo de manera parcial u opcional, como son, aunque pudiese parecer paradójico inicialmente, la *inmersión* y la *participación*.

Así pues, ¿no es inmersivo el videojuego? ¿Siente el jugador el «estar ahí», rodeado del mundo del juego? Y, más aún, ¿lo hace *propioceptivamente*, con su propio cuerpo? Sin entrar en complejas argumentaciones teóricas, trataremos de ejemplificarlo sucintamente: la respuesta sería negativa ante ciertos géneros como el *Pong* o el *Tetris* y afirmativa ante muchos otros, tales como simuladores, aventuras, *sandbox* y, en general, aquellos que conlleven alguna carga narrativa. Pero, incluso en estos, la existencia de la pantalla, el interfaz o el *joystick* dificultarán la identificación de lo «interactivo» con lo plenamente «virtual» —que sí se logrará, en cambio, de un modo mucho más pleno, ante una versión del juego para dispositivos de RV, indudablemente—. Otro tanto sucede con la *participación*. El videojuego puede o no resultar una

experiencia colectiva, o tan íntima e individual como la lectura de una novela, según el caso. Es por ello que bien podríamos afirmar que, en cierto sentido, también es un medio previrtual como aquella: interactivo en la mayor parte de sus sentidos, pero capaz de simular eficazmente los que no le son consustanciales, remediándolos a partir de su propio lenguaje².

NOVELA Y VIDEOJUEGO. LA SAGA/FUGA DE J. B. DE GONZALO TORRENTE BALLESTER COMO «JUEGO PREINTERACTIVO»

Trataremos de aplicar todo lo anterior –en sentido «previrtual», «preinteractivo», «prevideolúdico»– a la lectura de la obra cumbre del escritor ferrolano de 1972 como dispositivo lúdico-narrativo: desde luego como juego literario, pero también indudablemente como la prefiguración, o la remediación, de un juego de rol, un juego de tablero e incluso un juego de realidad alternativa, como los que se analizarán en el apartado siguiente de este trabajo. Nada extraño, como veremos, a la obra de quien, como crítico literario y profesor de literatura que fue, consagró su ensayo más ambicioso a la caracterización de *El Quijote como juego* (1984). En algunos trabajos anteriores nos hemos ocupado de la previrtualidad en la obra de Torrente Ballester (Gil González 2020b) e

- 2 En el caso más evidente de la *inmersión*, a través de la programación en gráficos vectoriales que se identifican directamente al sincronizarse en tiempo real con la mirada/posición en el espacio diegético del jugador/avatar, emulando de este modo muy eficazmente la sensación propioceptiva de movimiento, a pesar de que este se encuentre normalmente inmóvil ante una pantalla manejando tan solo el *joystick*, teclado, ratón o teléfono móvil. En el caso de la *participación*, es cada vez más frecuente la existencia en el juego de la modalidad en línea, si no es ya su modo predeterminado en muchos casos. En otro sentido «participativo», pero no plenamente interactivo, tendríamos la ya sistemática conversión del juego en un *gameplay* audiovisual compartido en los mismos dispositivos o en la Red.

incluso hemos planteado la abierta alegorización previrtual del juego en esta novela de 1972; para muchos, cumbre de la novelística *torrentina* (Gil González y Navarrete cardero 2022)³. En resumen, en la lectura crítica de este virtual videojuego, José Bastida –J. B., trasunto alófono de G.T.B.– es el narrador interactivo –o internarrador, a su vez remedo del diseñador o *game designer*, como en *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited, 2015) de Davey Wreden– que ha creado el mundo de Castroforte y los J. B.; pero a medida que va cobrando existencia y autonomía, este mundo se comporta como una Inteligencia Artificial que interactúa con su diseño de una manera abierta a múltiples combinaciones impredecibles que escapan a su control: tal es la saga... La fuga, por su parte, se erige ahora enseguida en su símbolo emblemático, cuando Bastida lo descubra, y con ello la posibilidad de quedar atrapado dentro de la historia en forma de variaciones y repeticiones infinitas (perfecta metáfora del medio videolúdico y sus mecánicas, por otra parte), y el objetivo se convierta en abandonar el mundo virtual que había creado, como si de una *escape room* o de un videojuego del género de evasión se tratase, a través de las mecánicas de una especie de *shooter* narrativo, un juego de rol histórico o, incluso, un simulador social de realidad alternativa.

Volviendo a los principales formantes de la interactividad que apuntamos de manera introductoria, trataremos de verificar el grado y la forma de su manifestación previrtual en la novela *torrentina*, a través normalmente de su tematización o alegorización literaria, muchas veces encubierta; otras veces a través de una más directa remediación de otros lenguajes, incluido como

3 Trabajo en el cual hemos analizado la estructura y el detalle textual tal y como se despliega narrativamente en la novela en un trabajo reciente, por lo que nos detendremos aquí en la exploración de los elementos previrtuales en sí mismos, menos atentos a su articulación argumental, aunque evidentemente habrán de remitir a ella de uno u otro modo.

veremos, sorprendentemente, el de géneros y medios que aún no existían en su época, o que el autor no conocía, como el videojuego.

Entendemos que se trata de diferentes aspectos de la interactividad que por lo tanto tienen mucha relación y presentan zonas de solapamiento unos con otros. Son, en síntesis esquemática:

1. Interacción con el entorno.
2. Interacción con otros usuarios.
3. Interacción con los personajes.
4. Interacción con los objetos.
5. Interacción con el texto.
6. Interacción con la historia.

Inmersión: entrar en el universo de Castroforte, configurar y encarnar el avatar

Podría parecer la faceta de lo interactivo más accesible a la lectura literaria, por vía imaginaria, y, sin embargo, no nos referimos tan solo a esa dimensión en nuestro modelo de semiótica de la interactividad (Gil González 2020a), que requeriría, además de esta semántica interior (interoceptiva), una inmersión asimismo sensorial (exteroceptiva) –la que estaría ahora al alcance de la música, el cine o el teatro–, sin constituirse todavía por ello en propiamente inmersiva/interactiva a falta del componente propioceptivo de la percepción de la posición y el movimiento de nuestro «propio cuerpo» por el entorno. Es claro que, en un entorno virtual, ello no sería sino la percepción del avatar con el que nos identificamos a través de un proceso de *incorporación* o *embodiment*. Aunque también desde el campo literario se ha empleado este concepto con relación a una *biopoética* (Foucault, Agamben, Frattale) que nos convierte, como sujetos culturales, en conscientes e inconscientes usuarios de narraciones y ficciones, reservaremos la acepción fuerte de dicha *incorporación* a su manifestación

en entornos de realidad virtual; en una escala de virtualización efectiva en la que el videojuego en pantalla convencional ocuparía su grado medio y la novela, en este caso, su grado mínimo⁴.

Así pues, *encarnar a un avatar* en una novela –como, por otra parte, en un cómic, una película o una serie– no significa otra cosa que nuestra identificación –cognitiva, emocional, sensorial– y empatía con los personajes –normalmente, con aquellos protagonistas desde un punto de vista general, estructural, si se quiere *macronarrativo*, y con el personaje que en cada momento protagonice la escena o secuencia, o actúe como focalizador en el plano *micronarrativo*–. La cuestión aquí, desde nuestra lectura previrtual de *La saga/fuga de J. B.*, no se limita a dicho principio general –que se quedaría en lo *protovirtual*, en todo caso–, sino que radicaría además en la explícita y sistemática tematización/simbolización de ese fenómeno dentro de la propia trama de la obra. Del modo en que, por ejemplo, en la secuencia inicial que constituye su incipit, el protagonista, José Bastida, está ausente de la escena, pero todos lo buscan como el único poseedor de las llaves de la historia. El gobernador terminará por ordenar al comisario: «Búsqumelo debajo de la tierra». En nuestra alegoría, los personajes del poder, que representan a la máquina, al programa o a la IA –como en una *Matrix* distópica–, nos están señalando con el dedo, en una especie de cinemática introductoria, la imperiosa necesidad de encarnar el avatar para que pueda iniciarse el juego y, con ello, el *flow* consustancial a la dinámica teórica que lo distingue como medio.

Ahora bien, no se trata tan solo del proceso general de ponernos en la piel y asumir la perspectiva de Bastida como tal personaje

4 Entre ese grado mínimo de *inmersión* literaria y el videojuego se encontrarían las narrativas audiovisuales, a escalas asimismo muy diferentes, en función del tamaño de la pantalla y el sistema de sonido empleados, así como en su tramo superior, del potencial 3D, 4D, etc. de sus tecnologías respectivas.

o narrador. Textualmente, él a su vez va a escenificar, como si se tratase de un tutorial, los mecanismos y diferentes posibilidades y resultados de dicho proceso de encarnación y desdoblamiento en otros –si no en todos los– personajes. Significativamente, el primer capítulo arranca, ya con Bastida como narrador personal, con esta elocuente formulación: «Evidentemente yo hubiera podido escoger como interlocutores particulares al Obispo Bermúdez y al Canónigo Balseyro, al Almirante Ballantyne y al Vate Barrantes, bien uno a uno, o por parejas, o, digamos, en equipo. Pero es el caso que no se me ocurrió escoger, acaso porque entonces no estuvieran de moda todavía» (31). Todo este torrente de posibles avatares iniciales anticipa la mecánica de la multiplicidad y los desdoblamientos del personaje que caracterizará la historia en su conjunto y este primer capítulo en particular, de nuevo a modo de una especie de tutorial acerca del *embodiment* literario previrtual. El propio Bastida lo ensayará primero con los que denomina sus *interlocutores* puramente interiores, meras variantes de su nombre (Bastid, Bastide, Bastideira, Bastidoff), previos a la invención de los J. B. propiamente dichos, que son ya «participativos» y que se originan, por cierto, en la representación/simulación de un trance espiritista. En un nivel todavía más microtextual, la novela consignará con frecuencia el detalle de este proceso de incorporación dirigiéndolo interpretativamente en la dirección previrtual que pretendemos apuntar aquí.

Participación: la Comunidad frente a la IA

A través del mismo procedimiento de la remedialidad temática, el universo ficcional desplegado por la novela representará muy enfáticamente su naturaleza participativa, hasta el punto de que el concepto de comunidad resultará esencial en la trama. La ciudad está formada por tres grupos sociales: los nativos, los godos

y los galios, los dos primeros antagonicos. Cuando los primeros se ensimisman en una preocupación colectiva, la ciudad levita. Tanto el origen de la invención de la historia, a través de un grupo espiritista, como el respaldo social a lo inventado a través de la tertulia local, La Tabla Redonda, apuntan a las dinámicas de un juego con múltiples jugadores, que escenifican las dinámicas de un juego de rol dos años antes de la aparición de *Dungeons & Dragons* en 1974. Los nativos del presente de Castroforte restauran la tertulia local, represaliada en el pasado por su nacionalismo/cantonalismo, recreando y a veces interpretando literalmente los papeles de sus titulares originales; un juego multijugador de rol donde los personajes pugnan por ser el maestro/narrador de la partida en una especie de shooter narrativo; una lucha por la autoría y la legitimidad del relato identitario sobre la historia de la ciudad y la propia comunidad en la que bien podrían reverberar tanto la teoría postmoderna de la realidad como discurso o metarelato como la máxima de la actual política partidista hiperconsciente de «la batalla por el relato». No en vano, en el plano más general, la batalla escenificada será, como en *Matrix*, la de la «Comunidad» frente a la IA y, también como en aquella, e igualmente como una rebelión, en el plano ideológico, contra la Historia, la religión, el poder y la ideología oficiales e impuestas por los godos foráneos –todos ellos, por cierto, como buenos hombres de negro, agentes de un cuerpo especial y secreto de la policía–.

Esta lectura es inequívoca en la novela. Los personajes antagonistas representan siempre al poder político o religioso sincretizado en el nacionalcatolicismo de la época en la que se ambienta y se sitúa la obra. Y con índices textuales tan expresos como sorprendentes para su interpretación en clave de *Matrix*, en tanto una nada metafórica «maquinaria» destinada a mantener oculta la existencia de la ciudad:

Se trata ni más ni menos que de mantener en secreto nuestra existencia. Si usted, por ejemplo, va de Vigo a Santiago, verá que las carreteras que parten de la general están convenientemente rotuladas: «A la Estrada», «A Villagarcía», «A Cambados». Pero no hay ningún ramal que diga: «A Castroforte del Baralla», aunque nuestra carretera parta también de la general (...) Pero aún hay más todavía. En Castroforte tenemos todas las oficinas que tienen las capitales de provincia. Pues bien: todos los funcionarios, hasta el bedel del Instituto, que es de Cuenca, pertenecen a la Policía (Torrente Ballester 1972: 46).

Simulación: jugar al rol en una realidad alternativa

Si la idea de una realidad en sí misma simulada hunde sus raíces en los orígenes del pensamiento occidental desde el mito platónico de la caverna, tanto el arte (a través ahora de la mimesis aristotélica) como la ficción narrativa (sujeta al principio de la *suspensión de la incredulidad*), el juego o, en el caso de los ARG de los que vamos a ocuparnos, la convención TINAG, comparten con el videojuego (descrito en su esencia teórica última como una simulación informática) su naturaleza de representaciones/emulaciones de –para decirlo de nuevo con palabras de la *Poética* de Aristóteles– «caracteres», «emociones» y «acciones». Tengámoslas hasta aquí como sus manifestaciones protointeractivas.

Volviendo a lo previrtual en la obra torrentina, consignemos aquí cómo, nuevamente, en el seno de su universo narrativo, se tematizará expresamente su carácter de simulación, de estar jugando o representando. Otro episodio tutorial que serviría como perfecto ejemplo de *incorporación* al avatar, e igualmente de su

naturaleza participativa, nos servirá ahora para ilustrar enfáticamente la abierta consciencia disociada que el *interactor* mantiene acerca de la naturaleza del juego ficcional que practica:

«¿Ha pensado alguna vez en la posibilidad de que una persona sea temporalmente ocupada por otra? (...) Yo estoy oscuramente poseído por el canónigo, que está a punto de expulsarme de mí mismo». «¿Desde cuándo?». «Desde hace un rato. (...) Le vengo hablando hace un buen rato, pero la verdad es que todavía no sé quién es usted». Bastida medio se levantó e hizo una reverencia: «Paco de la Mirandolina, para servirle (...) He venido a escucharle». «Y a acompañarme, ¿no?». «Según a dónde». «Puedo, por ejemplo, llevarle a Roma y hacerle testigo del famoso saqueo». «Eso ya queda un poco lejos». (...) «¿Ha hecho alguna vez un viaje aéreo?». «Aún no he sido iniciado». «Usaremos el conocido sistema del tapiz. Y no porque no haya inventado el aeroplano, sino porque, como usted sabe, la industria no dispone aún de medios para construirlo. No suelte mi mano, y siéntese: el tapiz está debajo de usted». «¿Me siento otra vez en la silla?». «¡No, hombre, no, en el tapiz!» (Torrente Ballester 1972: 414-418).

La propia existencia de los J. B. míticos de la historia de la comunidad se escenificará en forma de una simulación social que podría asemejarse al *cosplay*, a las recreaciones históricas o a los ARG, protagonizada por otro de los J. B. del presente de la ciudad. Se trata de los *avatares* de los que se servirá sucesivamente Jacinto Barallobre para intervenir en la realidad de Castroforte, presentándose en su propio funeral e interpretando al Obispo Bermúdez, o en La Tabla Redonda, haciéndose pasar por el Vate Barrantes, en una representación a la que se suma gozosamente

toda la comunidad y que ni los godos antagonistas se atrevan a interrumpir o desvelar, ni siquiera a prohibir formalmente, ante lo subversivo de su carácter contracultural, carnavalesco y participativo, aunque lograrán veladamente su autocensura.

Transformación: cambiar el texto, repetir la escena...

Resultaría igualmente plausible considerar como un rasgo de *protointeractividad* la necesaria participación del lector en la apropiación/cocreación del sentido del texto. Como venimos haciendo, ya en el nivel previrtual, deberemos ir más allá para encontrar en el texto la representación temática explícita de esa capacidad real de transformación del mismo. Aquí hallaríamos los duelos narrativos entre los personajes del relato, como don Perfecto con el propio Bastida, entre los diferentes J. B. que protagonizan el mito, como Jacinto Barallobre *versus* Jesualdo Bendaña, al mismo tiempo para interpretarlo, desmitificarlo o remitificarlo; o entre Bastida y don Acisclo, como representante de la maquinaria opresora que gobierna el mundo de Castroforte –y en nuestra lectura *prelúdica*, la IA del programa que debemos derrotar para ganar el juego–; y, muy especialmente, entre José Bastida y Jacinto Barallobre, como los dos jugadores aventajados que finalmente disputarán entre sí por ganar la partida.

El macrotexto de la estructura de la historia y estos microtextos episódicos se dan muy elocuentemente la mano justo antes del momento climático de la novela. Si todo el capítulo tercero está concebido como el monólogo interior de Bastida mientras se desplaza por los diferentes J. B. míticos que protagonizaron las diferentes batallas de la comunidad con sus opresores, el *shooter* narrativo del que hemos hablado se cerrará con escenas muy concretas marcadas por el enfrentamiento entre los principales personajes del presente, puestos en liza como representantes de

los diferentes campos simbólicos escenificados en la obra. El primero, con el canónigo opresor, el duelo se resolverá literalmente a través de su escenificación como episodio teatral –otra forma de transformación textual, de carácter intermedial y remedial en este caso–, en el que Bastida, la conciencia individual y libre del sujeto, se impondrá definitivamente al superego social represivo a través de la imaginación y la irreductibilidad libérrima y nihilista del lenguaje:

De todos modos, me dispuse a escuchar, pero, la verdad, en aquel momento me vinieron ganas de fastidiar un poco al preste y estorbarle la escenografía: sin pensarlo más, metí en el escenario un tren cargado de putas negras que se puso a dar vueltas y vueltas alrededor del poste, y pitidos agudos que asustaban a los espectadores. Don Acisclo gritó (se dirigía al electricista, o a algún otro ayudante que yo no veía): «¿Qué pasa, López? ¿No se da cuenta de que hay interferencias?». Y la interferencia seguía dando vueltas, hasta que, en virtud de alguna maniobra eléctrica que no se me alcanzaba, escapó a mi control, salió por el lateral derecho, y no lo volví a ver (Torrente Ballester 1972: 527-528).

Destruído el antagonista que interfería al texto de la novela con esa surrealista dramatización con sus mismas armas –es decir, modificándola textualmente con elementos temáticos, tecnológicos y lingüísticos aún más disolventes–, llega el duelo con su deuteragonista, que explícitamente subrayará de forma metaficcional que se trata de una rivalidad por la autoría misma del texto, que es reescrito sucesivamente por ambos hasta que Bastida se impone irónicamente como narrador omnisciente, mientras Barallobre hace lo propio como personaje –«Inútil. Me hagas

como me hagas, siempre acabaré matándola» (Torrente Ballester 1972: 565-566)—:

Debo confesar que la frialdad y el sarcasmo de Barallobre me parecieron, no sólo del peor gusto, sino, ante todo, irreales: allí faltaba algo que diera consistencia a la escena. Por cualquiera de las dos razones, me hubiera gustado rectificarla. Me dirigí, pues, a él, en un tono de elevada retórica: (...) «Ya está hecho, ¿no?». «Ya está hecho, pero podemos deshacerlo. Yo, al menos, lo puedo». «Ya me dirás cómo». «Nada más fácil. Consiste solamente en tachar y sustituir. Tachando y sustituyendo se enmiendan los errores. (...) «¡Le das demasiada importancia al texto!». «Le doy toda la que tiene. Por eso te propongo reformar un poco los antecedentes, y, sin el del incesto, repetir la escena con Clotilde. Ya verás como no es necesario matarla, y menos de esta manera sucia» (Torrente Ballester 1972: 561-563).

Actuación: descifrar el texto, solucionar el puzle y salir del juego

Llegados a este punto, el de la interactividad entendida como la directa agencia del jugador en relación con los personajes existentes del texto, su proyección analógica sobre la lectura literaria y novelística se antojaba *a priori* seguramente como la más difícil en este caso. Con la pauta de tematización y remediación que la obra parece seguir no basta, puesto que toda descripción de cómo Bastida, o los demás personajes, interactúa con el mundo ficcional formaría parte intrínseca de la mecánica narrativa del género. Y, sin embargo, Torrente Ballester encuentra en la novela el modo de conseguir la intervención activa —y propioceptiva— del

interactor/usuario en el «texto», que a su vez responde a sus estímulos, como trataremos de demostrar enseguida.

Describiremos sucintamente el mecanismo⁵: el texto con el que interactúa el personaje –y con él, el lector– conduce aparentemente a un error sin solución interpretativa posible –más allá de achacarlo a un descuido o a una licencia poética del autor–. Pero si como lectores nos obstinamos en releerlo literalmente una y otra vez y en hacer literalmente lo que nos indica, conseguiremos finalmente verificar su sentido original. En términos lúdicos, conseguiremos resolver el puzle, obtener el huevo de pascua escondido y superar el nivel que nos permitirá salir del juego.

El contenido de este episodio es temáticamente, como ya nos tiene acostumbrados, muy próximo metafóricamente a la representación/remediación de un juego, tanto es así que estamos hablando del tablero-mapa del mismo, que contiene los recorridos posibles para encontrar la salida. El shooter, como veremos, se ha convertido en un juego de evasión. En la conciencia de Bastida, los personajes, los J. B. y el mundo real de Castroforte darán paso a un viaje por las repeticiones y variantes combinatorias de los primeros, simbólicamente muy relacionado, por cierto, con el elemento interactivo que nos resta por abordar: el de la elección entre diferentes caminos y posibles elecciones para el desarrollo de la historia.

Elección: ¿game over?

Ahora bien, si no como lectores, como jugadores, además de obtener el bien merecido placer de ganar la partida –y acaso el de ser los primeros o los únicos en hacerlo–, entendemos que hemos convertido un texto literario clásico en un texto no solo

5 Hemos tratado de exponerlo en su detalle analítico en el anexo.

lúdico, sino ergódico, interactivo. Para ello hemos debido hacer cosas con el texto, modificándolo en su materialidad exclusivamente verbal. Y no lo hemos hecho de manera arbitraria ni gratuita, sino leyéndolo literalmente, descodificándolo en aspectos que estaban previstos hasta el último detalle en su propia encriptación por parte del autor.

Hemos compartido nuestra lectura con otros jugadores que nos han ayudado a completar gráfica y matemáticamente el modelo. Hemos tenido que diseñar y dibujar sus figuras. Hemos tenido que repetir el nivel, que volver una y otra vez sobre el texto para ir superando nuestros errores –aquellos que, irónicamente, en las primeras lecturas atribuíamos a error o descuido de su diseñador, a un bug de diseño del propio Torrente...–. Pero ni el juego ni mucho menos el juego literario de la novela acababa aquí, sino que, al contrario, tan solo acababa de empezar. Porque la comprobación de la exactitud y meticulosidad de lo escrito y prefigurado en la obra automáticamente proyectará esa nueva expectativa de lectura, la de que todo lo contenido en esa caudalosa y proteica narración fabulosa de los J. B. podría igualmente entonces ser comprendido y desvelado.

Su proyección sobre la apertura interpretativa del texto en relación con el motivo de la combinatoria de los personajes, y con él, de la elección de los posibles finales, de las posibles lecturas, cobra entonces una nueva dimensión: ¿y si, entonces, lo llevásemos de vuelta al tablero de diseño? ¿Qué ocurriría con lo que todavía nos quedaba por leer/descifrar...?

—«Queda siempre buscar una posibilidad en las combinaciones ternarias». (...) La maqueta estaba encerrada en una arquilla de caoba con herrajes de bronce. —«Ábrala V. E.». Lo hice, y mis manos sacaron un cubo de cristal resplandeciente con aristas de plata

o de platino, y, en el interior, hasta siete planos de cuarenta y nueve bolitas de marfil, siete por siete por siete, unidas entre sí por hilitos dorados. Siete por siete por siete: siete nombres, siete apellidos, siete cargos o profesiones. Cuarenta y nueve obispos, cuarenta y nueve almirantes... cuarenta y nueve desgraciados. Me sentí, de pronto, multiplicado vertiginosamente. —«Habrá, supongo —balbucí—, las combinaciones cuaternarias». —«Sólo podemos conjeturarlo racionalmente (...) las descripciones que poseemos, (...) no nos permiten hacernos una idea científica, es decir reducirlo a fórmula». —«Y no digamos —añadió el de la derecha— de las combinaciones de cinco, de seis, de n dimensiones...». —«El cálculo, sin embargo —continuó el de la izquierda—, está ya hecho con rigor matemático». —«Miles y miles y miles de J. B., respondí». —«Confíemos en que la experiencia lo pueda comprobar algún día».

¿Alguien de la comunidad se atreve a empezar a diseñarlo? Parece claro que ya no nos bastaría con un juego de rol o de tablero, sino que la novela, de manera prevideolúdica y sin saberlo, contiene en su propia materialidad literaria la prefiguración de un artefacto, de un dispositivo de simulación, de carácter matemático y tecnológico, al que solo podríamos aproximarnos interactivamente desde la semiótica del videojuego.

LOS JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA COMO TIPO DE SIMULACIÓN ANALÓGICA: SIMILITUDES CON EL GÉNERO VIDEOLÚDICO

En otra coordenada cercana a la frontera misma de lo previrtual –o paravirtual– y situada en una confluencia de caminos

entre la narrativa interactiva y el videojuego, existe un género mayoritariamente desconocido que se debate entre lo lúdico y lo narrativo, que desarrolla sus mecánicas entre la realidad y la ficción, y que se articula en la esfera digital a la vez que invoca lo analógico en su más primaria concepción.

Los juegos de realidad alternativa, *alternate reality games* o ARG por sus siglas en inglés, son una tipología de dispositivos ludonarrativos nacidos a comienzos de la década del 2000 como un elocuente producto de su época, aquella de incunables digitales (Murray 1999), de transformación tecnológica y de colonización doméstica de Internet; el fruto, pues, de un caldo de cultivo propicio que ejemplifica como pocos el *ethos* de la convergencia mediática (Jenkins 2006) y que, por numerosos motivos, se muestra como un pariente consanguíneo del videojuego.

Varios conceptos son consustanciales al concepto mismo de juego de realidad alternativa. Uno de ellos es el de hibridación, que revela su recurrente y no siempre deliberada tendencia a la mezcla, y que explica su dificultad en la delimitación de unas fronteras sólidas. Otros conceptos clave son los de polivalencia y naturaleza poliédrica, ambos necesarios para entender los juegos de realidad alternativa como un fenómeno variable y dispar según se observe, como una figura geométrica de múltiples caras o como un género en estado gaseoso.

Prueba de lo difícil de la aprehensión de los ARG son las variopintas manifestaciones que adquieren estos, dependiendo de qué objetivos persigan o de qué tipo de participación de los usuarios pretendan. Los juegos de realidad alternativa bien pueden ser piezas creativas con objetivos publicitarios que, encargadas a agencias de publicidad o productoras especializadas en *branded content*, sirven para la promoción de un determinado producto o servicio (Askwith 2006). También pueden tomar el aspecto de dispositivos lúdicos con objetivo intrínseco, producciones creadas

sin mayor ambición que el mero *juego por el juego*, el experimento con las formas y la expresión artística (Szulborski 2005; 2006). Los ARG también pueden ser experiencias encapsuladas bajo demanda, juegos ofertados en catálogo que son experimentados cuando el jugador decide, bajo unas reglas pactadas con los directores de juego. Finalmente, para algunos autores, los juegos de realidad alternativa son herramientas para propiciar cambios sustanciales a nivel personal o social, de sensibilización, de motivación o de aprendizaje (McGonigal 2011).

Pero cuando hablamos de dificultad de definición, no lo hacemos en realidad motivados por la polivalencia del fenómeno. El mismo videojuego bien puede ser un objeto de consumo destinado a rentabilizar su producción –como es lo habitual–, una creación independiente realizada de forma *amateur* por fans habilitados, una herramienta de marketing bajo la forma del *advergaming* (Selva Ruiz 2009) o un medio para cambiar el mundo, desde el planteamiento de los *serious games* (Wilkinson 2015) y, con todo, seguiría siendo un videojuego, reconocido por sus consensuados ingredientes primordiales. El verdadero conflicto identitario de los ARG se encuentra precisamente ahí, en la dificultad para establecer cuáles son esos ingredientes fundamentales que caracterizan al dispositivo, qué hace que un ARG sea un ARG frente a otros habitantes de su ecosistema.

La columna vertebral de los ARG, un marco de categorías básicas

A partir de una compilación bibliográfica exhaustiva (Ruiz García 2022), nos proponemos a resumir los puntos comunes que, en definitiva, determinan qué ingredientes son sustanciales a la hora de analizar juegos de realidad alternativa. A su vez, el análisis de estos elementos nos permite establecer similitudes y diferencias

con el género videolúdico, con respecto a los que podemos aventurar una suerte de remediación analógica.

Ingrediente lúdico

Todos los investigadores parecen determinar que los ARG son juegos, en el sentido en que definen los juegos autores como Huizinga (2007), Caillois (1986) o McGonigal (2011). El objetivo, la reglamentación, los marcadores de avance y, en definitiva, el reto lúdico son siempre relevantes en las definiciones, siendo para algunos la base y el elemento más esencial de los juegos de realidad alternativa. A todo esto, añadimos el espíritu cooperativo del juego como otra seña de identidad referenciada en la literatura, no en todos los casos, pero en una gran parte. Respecto a su conexión con el género videolúdico, entendemos que es mucho más patente en este que en el universo ARG. Tanto los objetivos como las reglas o los marcadores de progreso son evidentes en la mayoría de los videojuegos, mientras que muestran una tendencia a un cierto camuflaje en los ARG. Esto se debe en gran medida a otro de los rasgos clásicos de los juegos: su localización en lo que Huizinga (2007) denomina «círculo mágico», espacio separado del mundo real, muy obvio en el mundo videolúdico –la pantalla– y mucho más ambiguo en los juegos de realidad alternativa, donde la acción lúdica y la diégesis por norma se desarrollan camufladas dentro del propio mundo real.

Ingrediente interactivo

La mayoría de las definiciones consideran los ARG como dispositivos interactivos en los que el jugador, además, tiene un papel de relativa coautoría o, al menos, cuenta con posibilidades significativas de intervención en la deriva del dispositivo. En su mayor

estado de pureza, los ARG serían artefactos coescritos entre los directores de juego y los usuarios –o *puppetmasters* y jugadores, si usamos el lenguaje específico del género–, de una forma cercana a como se articulan los juegos de rol constructivos. Respecto a su conexión con el género videolúdico, la presencia común del ingrediente es patente en ambos géneros. Tanto en ARG como en videojuegos el progreso del dispositivo es responsabilidad de los jugadores, si bien las posibilidades de elección son en la práctica más tangibles en los segundos, así como la pretendida equidistancia de titiriteros y jugadores, características de los ARG, pero mucho más efectivas en videojuegos de tipo MMORPG⁶.

Ingrediente inmersivo

La definición de los ARG como juegos inmersivos se basa fundamentalmente en la negación de su estatuto lúdico y en su camuflaje en el mundo real como si fueran parte propia de este. La utilización del mundo real como pieza de juego supone una de las grandes disensiones en el mundo ARG, aunque la mayoría de la comunidad apuesta por verlo de la misma forma. Cabe decir que el carácter inmersivo resulta una de las piezas definitorias más importantes y consensuadas por parte de todo el que los estudia: para muchos, los juegos de realidad alternativa son como son por cómo plantean la inmersión. En línea con el anterior ingrediente, tanto videojuegos como ARG demuestran ser inmersivos, solo que en el primer caso nos encontramos con una inmersión a través de la pantalla y, por tanto, bien delimitada, mientras que en los ARG la inmersión sucede en el mundo real como si fuera un plano yuxtapuesto a este.

6 En la práctica, los ARG tienden a estar muy condicionados por guiones férreos o imposibilidades técnicas.

Ingrediente narrativo/transmedia

Con la misma importancia que el anterior vector, el componente narrativo en los ARG es tratado por casi todos como aquel que en mayor grado define al dispositivo en contraste con otras formas aledañas. A tanto llega la valoración de esta extremidad que muchas veces se discute sobre si los juegos de realidad alternativa son más juegos narrativos o narrativas ludificadas. También cabe poner de relieve la naturaleza *transmedia* de los ARG como dispositivos narrativos que utilizan diferentes medios para corporizarse y que, de acuerdo con su etiqueta, buscan la expansión a través de mecanismos de participación activa de los usuarios. Las similitudes del componente narrativo en las dimensiones videolúdicas y ARG son notables, pudiéndose señalar la práctica equivalencia de estructuras narrativas, argumentos, personajes y conflictos en ambos dispositivos, si acaso mencionando el mayor potencial del videojuego como creador de narrativas emergentes. En cuanto a la dimensión *transmedia*, deberíamos resaltar la vocación de despliegue mediático del ARG frente al carácter multimedia, pero en un solo soporte del videojuego.

Atendiendo a la operativa de los mencionados ingredientes, podríamos pergeñar una definición para sentar las bases, al menos como un contrato de mínimos, de lo que es un juego de realidad alternativa y lo que no lo es, entendiendo que su carácter no solo lo determina la presencia de los mencionados ingredientes –como vemos, también están presentes de alguna forma en los videojuegos– sino que habría que atender a las peculiares relaciones que se establecen entre ellos y la genuina adaptación que realizan a sus propios contornos.

Los juegos de realidad alternativa serían, pues, dispositivos lúdicos con una importante carga narrativa que toman el mundo real como componente de juego, ya sea camuflándose en él y

negando su estatuto lúdico o utilizándolo como objetivo en el que intervenir, que plantean una interactividad en la que el usuario tiene protagonismo, ya sea como coproductor o como corresponsable de su deriva narrativa, y que siguen una lógica *transmedia* de despliegue en múltiples medios y de *engagement* de los usuarios a través de esos mismos mecanismos de participación y producción.

Definición de conceptos oriundos del ecosistema ARG

Además de los anteriores ítems fundamentales compartidos por todos y medidos, eso sí, de diferente manera, también nos parece relevante reseñar una serie de conceptos oriundos del universo ARG, también presentes de una u otra forma en la literatura revisada⁷:

1. *Puppetmaster* o titiritero. Los directores del juego. Los creadores, escritores y desarrolladores que plantean las líneas maestras, escriben la historia y diseñan los elementos de juego, mecánicas, puzzles y subtramas, modificándolos si es necesario en función de las interacciones de los jugadores.
2. *Rabbithole*, *trailhead* o agujero de conejo. Son los puntos de entrada al juego, conocidos por los jugadores o camuflados en la vida del jugador, en una especie de anomalía que sucede en la rutina de este y que igualmente los lleva al *gameworld*.
3. *The Curtain* o la cortina. La cortina se define por el espacio que separa a los jugadores de los titiriteros, una metáfora de la distancia entre lo diegético y lo real, un umbral que enfrenta inevitablemente a los dos entes en juego y representa el contrato social hecho por ambos.
4. *TINAG*. Acrónimo de *This Is Not a Game*. Lema en el que cristaliza la negación de su propio estatuto lúdico y que sienta las

7 Aunque no siempre operativos y por eso no considerados fundamentales en la fórmula final.

bases del sistema mecánico y de reglas de los ARG, fundando la estética que rige una gran parte de los juegos de realidad alternativa.

**El ARG como videojuego analógico:
Regina, zona sísmica (David Ruiz García, 2015)**

Nos disponemos a continuación a aplicar las diferentes categorías de análisis sobre un caso ARG, con el propósito primero de demostrar la presencia de ingredientes base en la formulación del dispositivo y, en segundo término, y de acuerdo con el carácter de simulación analógica que le hemos otorgado, observar su comportamiento como una suerte de videojuego situado en el mundo real. El ARG que hemos seleccionado es un proyecto creativo del autor datado en 2015 en la ciudad de Sevilla y realizado en formato guion, cuya sinopsis es la siguiente:

Los comerciantes de una céntrica calle de la ciudad de Sevilla comienzan a notar fuertes sacudidas de tierra acompañadas de la aparición de extraños objetos en sus locales, ante el escepticismo del resto de la ciudad totalmente ajena al fenómeno sísmico. La cosa se complica cuando los supuestos terremotos, cada vez más violentos, coinciden con una serie de desapariciones en la calle y traen consigo el consecuente interés de los medios y las pesquisas de la policía, decidida a esclarecer los hechos.

En el plano lúdico, *Regina, Zona Sísmica* cumple con casi todo lo esperable de un juego, empezando por plantear la historia como un desafío y su desarrollo como responsabilidad del jugador. Este,

que tiene la sensación de ser protagonista de su propia investigación, aunque en realidad forme parte de un ente colectivo –juego cooperativo/competitivo–, se mueve con un objetivo lúdico claro, monitorizado por un sistema de reglas y con toda clase de elementos clásicos de los juegos –marcadores de progreso, puntuaciones y rankings, sistemas de ayuda e incluso un apartado de premios–, dispuesto a llegar hasta el final de la historia, desbloqueando secuencialmente cada parte de la trama como si eso mismo fuera la verdadera recompensa a sus esfuerzos lúdicos –tal y como sucede en cualquier juego narrativo–. Con respecto al videojuego, *Regina, Zona Sísmica* nos permite encontrar similitudes notorias no solo con su articulación con base en objetivos, reglas, marcadores de avance o sistemas de ayuda, sino también en cuanto a la delimitación de un círculo mágico e incluso al empleo de la dimensión digital para plantear algunas mecánicas.

El ingrediente interactivo late con fuerza en una experiencia basada en constantes interpelaciones entre directores de juego –o *puppetmasters*– y usuarios, en las que estos últimos hacen gala de sus posibilidades de intervención sobre la deriva del dispositivo, eligiendo entre un menú de opciones acotado y normalmente teledirigido por los primeros. Así pues, *elección*, además de *simulación*, *actuación*, *transformación* y *participación* son características de lo interactivo, manifiestas en un ARG donde es responsabilidad del jugador averiguar si los comerciantes de la calle mienten, en un primer nivel, quiénes son aquellos desaparecidos, en un segundo nivel y, como si de una fase final se tratase, qué tienen que ver los terremotos con las desapariciones. No cabe duda de la operativa del ingrediente interactivo en *Regina, Zona Sísmica*, que, de nuevo compadeciéndose con los videojuegos, articula la trama con base en la acción de un usuario que es centro focal de la estructura –sin ser necesariamente protagonista de la historia–, solo que en el caso

del ARG no maneja ningún avatar, siendo él mismo producto de su propia autoficción.

Desde el punto de vista de la inmersión, al contrario que sucedía con numerosos ARG producidos en la primera década del 2000, *Regina, Zona Sísmica* se aleja del camuflaje del TINAG, evidenciando lo paratextual con un planteamiento mucho más cercano a la hipermediación de un videojuego que a una pretendida inmediatez inmersiva (Bolter y Grusin 1999). *Regina, Zona Sísmica* es un mundo creado en una sola calle que rodea a quienes se aventuran –inmersión, *worldbuilding*–, que simula su propia naturaleza ficticia y que requiere del pacto con los transeúntes –participación y simulación social interactiva–, pero que también construye una interfaz paratextual con el objetivo de facilitar las mecánicas, de comunicar novedades o de recibir *feedback*, sin que ello vaya en detrimento de la inmersión, tal y como ocurre con la experiencia videolúdica en simuladores, aventuras o *sandbox*.

Finalmente, en cuanto al binomio de componentes narrativo/*transmedia*, nos parece que no solo son evidentes en el ARG en estudio, sino que también son capaces de trazar paralelismos con una gran parte de géneros videolúdicos, atendiendo a su vertiente narrativa y mediante la característica interactiva de la *transformación*, con respecto a su aspecto *transmedia*. *Regina, Zona Sísmica* es una historia que avanza hacia la resolución de un conflicto motor, tal y como lo hacen numerosas propuestas videolúdicas de corte narrativo, respetando estructuras argumentales, tratamiento de personajes y división en actos/fases similares. Por otra parte, el ARG confía en una distribución múltiple de medios y plataformas el desarrollo de dicha narrativa, a saber: webserie, movisodios, atrezo a pie de calle, *performances* en vivo, etc., provocando una conversación entre dichos medios y una participación del público – transformación, remediación, referencias y participación colectiva como características interactivas propuestas–.

En conclusión, comprobamos de qué manera *Regina, Zona Sísmica* cumple con las exigencias para ser considerado ARG, como también demuestra su interactividad y su naturaleza virtual propioceptiva y de qué forma se podría plantear analógicamente como un videojuego sin pantalla, sin avatar ni *viaje rápido*, pero con un mundo que explorar de forma autoficcional.

CONECTANDO PERIFERIAS DEL JUEGO: PREVIRTUALIDAD Y REALIDAD ALTERNATIVA

Nos gustaría, para concluir, preguntarnos qué rasgos podrían entonces compartir nuestros respectivos objetos, la preinteractividad literaria y narrativa, los ARG y los videojuegos, de entre todos los que hemos puesto sobre la mesa de operaciones de la virtualidad, la interactividad o el ludismo: propioceptividad, agencia, inmersión, participación, simulación, transformación, elección, jugabilidad, narratividad y *transmedia*, fundamentalmente.

Como demuestra el análisis de las obras seleccionadas, la novela convencional, con la excepción de su identidad narratológica –y su posible expansión transmedial–, solo puede acceder a estos rasgos de lo virtual e interactivo que en el videojuego se muestran paradigmáticamente representándolos a través de su propio lenguaje, emulándolos mediante diversas formas de remedialidad (temática) o de remediación (formal)⁸. Por su parte, las experiencias o juegos de realidad alternativa se ajustan a la perfección al modelo de interacción, jugabilidad y narrativa descrito,

8 Dentro de la literatura tradicional impresa podríamos, como vimos, encontrarnos asimismo casos de interactividad electiva, como en aquellos textos que proponen itinerarios de lectura alternativos. Por supuesto que esa pasará a ser la norma en el ámbito de la literatura y la narrativa digital, por definición *hipertextuales* y potencialmente *hipermedia*. En dicho ámbito del *digital storytelling*, todas las restantes características de la interactividad que hemos mencionado pueden darse plenamente.

con la salvedad de su carácter analógico y de las peculiaridades que supone emplear como escenario el mundo real y participar propioceptivamente en el mismo en primera persona –si bien interpretando algo parecido a un personaje o rol–, desde el punto de vista inmersivo.

Por último, en el caso de la novela analizada, también nos parecería plausible caracterizarla en muchos sentidos como una experiencia de realidad alternativa, al poseer o emular en diferente grado los ingredientes lúdico, interactivo, inmersivo, narrativo y *transmedia*, con G.T.B., los J. B. y muy especialmente José Bastida como *puppetmasters*; la niebla que envuelve el mundo de Castroforte del Baralla y la función de Benito Valenzuela y del Negociado de Dispersos Centralizados preservando la «cortina» y el «círculo mágico» del juego; el agujero en el seto por el que los protagonistas escapan finalmente de la ficción como *Rabbit Hole*; y el TINAG («esto no es un juego») como equivalente lúdico de la *suspension of disbelief* («cree en la realidad de lo que lees»), sobre la que se articula teóricamente el pacto ficcional.

Bibliografía

- Askwith, Ivan (2006): *This Is Not (Just) An Advertisement. Understanding Alternate Reality Games*. MIT Convergence Culture Consortium.
- Caillois, Roger (1986): *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Gil González, Antonio J. y Pardo, Pedro Javier (eds.) (2018): *Adaptación 2.0: estudios comparados sobre intermedialidad*. Binges: Éditions Orbis Tertius.
- Gil González, Antonio J. (2020a): «De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EVs): una aproximación a la narrativa del

medio interactivo desde los estudios intermediales comparados», en Anxo Abuín González, Fernando Cabo Aseguinolaza y Arturo Casas (eds.), *Textualidades (inter)literarias: lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Madrid: Iberoamericana / Vervuert, 305-341.

- Gil González, Antonio J. (2020b): «El canto de sirena de la intermedialidad y la (pre)virtualidad: una relectura (video)lúdica de la narrativa de GTB», *La Tabla Redonda: anuario de estudios torentinos*, 18, 57-88.
- Gil González, Antonio J. y Navarrete Cardero, Luis (2022): «La saga/fuga de J.B como (video)juego», *Boletín de la Biblioteca de Menéndez Pelayo*, 98 (1), 209-244. <https://doi.org/10.55422/bbmp.793>
- Gubern, Román (1996): *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Huizinga, Johan (2007): *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where old and new media collide*. NY: Ediciones NYU Press.
- McGonigal, Jane (2011): *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Nueva York: Penguin Press.
- Murray, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Navarrete Cardero, Luis y Gil González, Antonio Jesús (2022): «Dialéctica de una oposición. Conexiones hermenéuticas entre barroco histórico y dispositivo videolúdico». *Crisol*, en prensa.
- Ruiz-García, David (2020): «Alternate Reality Games: Defining Gender through an Updated Taxonomy», *Proceedings of the VI Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego*, 24-35.
- Ruiz-García, David (2022): «Juegos de Realidad Alternativa: nuevas aproximaciones taxonómicas en camino a una redefinición

- del género», en Guillermo Paredes Otero e Isaac López-Redondo (eds.), *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*. Madrid: Dykinson, 366-387.
- Ryan, Marie-Laure (2004): *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Ediciones Paidós.
 - Selva Ruiz, David (2009): *El videojuego como herramienta publicitaria: una aproximación al concepto de advergaming*. Sevilla: idUS. <http://hdl.handle.net/11441/13009>
 - Szulborski, Dave (2005): *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Carolina del Norte: Lulu.com.
 - Szulborski, Dave (2006): *Through the Rabbit Hole*. Carolina del Norte: Lulu.com.
 - Torrente Ballester, Gonzalo (1972): *La saga/fuga de J. B.*. Barcelona: Ediciones Destino.
 - Torrente Ballester, Gonzalo (1984): *El Quijote como juego y otros trabajos críticos*. Barcelona: Ediciones Destino.
 - Wilkinson, Phil (2016): «A Brief History of Serious Games», en Ralf Dörner, Stefan Göbel, Michael Kickmeier-Rust, Maic Masuch y Katharina Zweig (eds.), *Entertainment Computing and Serious Games*. Berlín: Springer, 17-41.

El mito como margen y extrarradio en el análisis del cibertexto: la mitocrítica de *Horizon: Zero Dawn*

Jesús Albarrán Ligeró¹
Universidad de Sevilla

La complejidad ontológica constitutiva del videojuego acompaña los procesos y dinámicas fragmentarias, inmediatas e interactivas de las nuevas configuraciones socio-digitales. En este escenario sincrónico, el estudio del «sentido» en el espacio videolúdico reclama un acercamiento poético y antropológico a la imagen (símbolo) del cibertexto (Aarseth 1997), fenómeno apegado a los procesos lógico-operacionales del algoritmo. El lenguaje mitológico y simbólico (*mythos*) a menudo se considera como un recurso obsoleto y en la periferia del análisis verificado y exhaustivo de los textos. En contraposición, parece necesario un estudio estético, gramático e integral de la significación de la imagen

1 Este estudio se ha llevado a cabo gracias al apoyo y patrocinio de la Cátedra RTVE-US sobre Contenidos Culturales y Creatividad en el Ámbito Audiovisual y Digital.

en el cibertexto que revele las consideraciones poético-mitológicas estructurales del videojuego, sin depreciar el inestimable bagaje de la referencia, la lógica y la taxonomía. La intención de este artículo es doble: revisar la invalidación histórica de la imagen mitológica (símbolo) como método posible de análisis de los textos y aplicar la metodología de las Estructuras Antropológicas del Imaginario (Durand 2005) como síntesis *logomítica* al título *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla, 2017) a través de un análisis exhaustivo de sus tensiones estructurales imaginarias (estética, narrativa y nociones configurativas –lúdicas–).

INTRODUCCIÓN: UNA HISTORIA DE LA MARGINALIDAD DEL MITO (IMAGEN) COMO FORMA DE CONOCIMIENTO

Debemos detenernos en el origen de este desplazamiento hacia los márgenes de la imagen y su exégesis en favor de una lógica moderna matemático-mecanicista que se decanta de un *Zeitgeist* particular. Desde los inicios grecolatinos de nuestra *episteme* occidental, el mito se vincula al concepto de «falsedad». En los orígenes de la filosofía, los griegos se esforzaron por vaciar de contenido metafísico toda noción de *mythos* (intuición) y dirigieron su metodología y forma cósmica hacia el *logos* (razón). El diálogo presocrático con la materia elemental del mito (VII a.e.c.-V a.e.c.) –Jenófanes, Anaximandro, Anaxágoras, incluso Heráclito– desembocará en una concepción platónica y socrática del *mythos* como relato «no histórico» (Eliade 1991: 10). La transición del *mundus imaginalis* o *Imago Mundi* de influencia neoplatónica característico del místico árabe Avicena² a las lecciones aristotélicas de

2 Debido a la anulación de la mediación entre significante y significado, la imagen dominaba el conocimiento del ser en la filosofía chiíta o sufí de manera más creativa y exegética que en la hermenéutica de la palabra escrita propia de las religiones del libro (judaísmo, islamismo y cristianismo).

Averroes supondrá un *novum fagocitator* en las modalidades de la tradición filosófica occidental. Las certezas intelectuales y verificadoras del *cogito* cartesiano (la partición *res extensa/res cogitans*) y el hiperracionalismo de la Ilustración (Duch 2002) desecharon la imagen como instrumento de conocimiento, toda vez que comprometía los procesos de validación autoimpuestos por el cientificismo moderno (Trías 2009).

Tras la interpretación alegórica y evemerista³ (de excesiva arqueología histórica), la superación del análisis del mito evolucionista propio de la Ilustración y la excesiva confianza en la intuición y el símbolo como reacción estético-política a este cientificismo (*Sturm und Drang*), los teóricos del nuevo siglo XX se acercaron al mito a través de un estudio de campo de corte funcionalista y empírico continuando los certeros pasos de Durkheim –Frazer, Malinowski, Müller, Radcliffe-Brown– (Lévi-Strauss 1979). Solo un pequeño grupo de teóricos⁴ y académicos se dejaron seducir por la tradición de la imagen y el símbolo como forma de conocimiento filosófico.

Contra esta concepción profana y falsa de los mitos, numerosos académicos a partir del primer cuarto del siglo XX han recuperado tanto las cualidades esenciales y empáticas del *mythos* como su importancia cultural y su actualidad –Lévi-Strauss, Eliade, Barthes, Durand–. Desde Creuzer, la gran mayoría de

3 Tanto el evemerismo como la interpretación alegórica resultaron tan populares durante la Edad Media y el Renacimiento que aún encontramos rastros de ambas tendencias hasta el siglo XIX y bien entrado el XX (Duch 2009).

4 Entre ellos destacan el británico Owen Barfield, el austrohúngaro Erich Heller y, principalmente, el francés Henry Corbin; este último como uno de los acérrimos defensores de la imagen y la imaginación, genuinamente interesado por la mística árabe como revelación, fuente de trascendencia (metamorfosis ontológica) y herramienta de conocimiento (Lachman 2020).

teóricos han suscrito la utilidad simbólica (imagen) del *mythos* para su estudio racional. Muy influyentes en los círculos europeos fueron las consideraciones del filósofo prusiano Ernst Cassirer, que reivindicó el mito como un fenómeno fronterizo entre el arte y la religión (emoción) y el pensamiento abstracto (explicación) (Cassirer 1998). Esta afirmación revela que la materia mitológica puede ser cognoscible a pesar de su aparente hermetismo: el símbolo es el puente necesario entre ambas dimensiones. La imagen (símbolo) no revela la «verdad» del mito de una vez y para siempre, esta significación siempre «se halla permanentemente en camino» (Duch 2002: 257). Cassirer señala que en el estudio del mito se debía encontrar un denominador común filosófico; no una unidad de productos, sino una unidad de *proceso creador* (2013). El filósofo no rechaza el intelecto (el pensamiento abstracto e intelectual); sin embargo, emplea la imagen (el símbolo) como materia prima en el arte (la forma de representación más cercana a los procesos místicos) y la cultura para alcanzar un conocimiento racional del mito. Max Weber intuyó las consecuencias del abandono radical de las propuestas imaginarias (la alienación/desencanto/frustración) en favor del cálculo científico en nuestras sociedades posmodernas:

Tratemos de ver claramente [...] qué es lo que significa desde el punto de vista práctico esta racionalización intelectualista operada a través de la ciencia y de la técnica científicamente orientada [...] La intelectualización y racionalización crecientes no significan [...] un creciente conocimiento general de las condiciones generales de nuestra vida. Su significado es muy distinto; significan que se sabe o que se cree que en cualquier momento en que se quiera se puede llegar a saber que, por tanto, no existen en torno a

nuestra vida poderes ocultos e imprevisibles, sino que, por el contrario, todo puede ser dominado mediante el cálculo y la previsión. Esto implica, sin embargo, el desencantamiento del mundo (Weber citado en Rosa 2020: 42).

Todo proceso excesivo de «dominio del alcance del mundo» se muestra como una renuncia tácita ante aquella comunicación (*feedback*) permanente y metaestable que habita entre el «yo parcialmente cerrado» del sujeto y el entorno (siempre) indisponible, relación que Harmut Rosa ha reivindicado en su concepto de «resonancia» (Rosa 2019). Por esta razón, abogamos por un estudio que aplique la interpretación (exégesis), la intuición y la neohermenéutica (Gadamer 2004), que no excluya «ninguna creación del ser humano» (Durand 2013: 16) y que comparta un acercamiento taxonómico, lógico y riguroso del mito sin caer en la excesiva matematización *lévi-straussiana*. Nuestra intención es reubicar el *mythos* (intuición, imágenes, símbolos) de los márgenes al centro como herramienta de conocimiento y estudio del videojuego a través de las Estructuras Antropológicas del Imaginario.

ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO: GILBERT DURAND

El teórico francés Gilbert Durand recurre a la fenomenología poética de su gran maestro Gaston Bachelard (1966; 1980; 2003; 2006), a la reflexología *bechterevidiana*, al estructuralismo antropológico (Lévi-Strauss 1979) y a fundamentos arquetípicos *junguianos* para reformular una posible taxonomía integral del mito. Al igual que Cassirer, Durand afirma que la imagen (símbolo) se sitúa como nexo y mediación entre el mundo sensible y el inteligible. La *imago*, como aclaró Bachelard (1980), es polivalente y

dinámica, esto es, puede concentrar varios significados al unísono, y estos se sirven de las mismas imágenes para crear otras nuevas. La polivalente naturaleza de la imagen imposibilitaría su estudio intelectual sin una unidad de *principio creador*: el arquetipo, una forma jerárquica y estructural de organizar la dinámica de la imagen mental.

El símbolo mitológico se organiza en torno a núcleos de imágenes que demuestran una especial carga isotópica en importancia e influencia (arquetipo) a lo largo de las fluctuaciones de la cultura antropológica. El mitólogo francés identifica que las leyes del imaginario propias del *Homo symbolicus* conservan cierta coherencia, una dialéctica o tensión entre ellas gracias a esta imantación arquetípica. Esto demostraría una tendencia genética en la organización de las imágenes que subyacen en el inconsciente colectivo y se articulan de diferentes maneras en cualquier obra cultural –literatura, cómic, cine y (ahora) cibertexto–.

El modelo mitocrítico que propone Gilbert Durand debe estimular un «intelectualismo semiológico», un estudio donde «ninguna creación humana debe ser ajena» (Durand 2013: 14). La cultura se convierte en la mayor brújula simbólica del ser humano para estudiar y localizar las imágenes arquetípicas esenciales u «opulentas». Para lograr esta identificación, el filósofo francés acuña el método de *convergencia* –la semejanza estructural de las imágenes– (Durand 2005). Del neurólogo Vladimir Bechterev, Durand recoge la importancia de las «dinámicas del gesto», del acomodo del cuerpo al entorno y de cómo esta acomodación incide de manera determinante en la producción de imágenes del sujeto (representaciones simbólicas) (Durand 2005): las imágenes se encuentran en continuo *feedback* con el entorno social, pero a la vez son producto del imaginario del sujeto.

Sintetizando estas influencias, Durand identifica tres dominantes esenciales en el *Homo symbolicus*: la dominante postural,

la copulativa y la digestiva. Cada una de estas dominantes las conduce, empleando las figuras orientativas del tarot, hacia campos concretos de semantismo:

1. Distinción –dominante postural: materias luminosas, purificadoras, *verticalizantes* y vinculadas a las armas (la Espada y el Cetro)–.
2. Unión/síntesis –dominante copulativa (el Bastón y el Denario)–.
3. Serenidad, armonía y profundidad –dominante digestiva: el agua, la noche, la tierra cavernosa (la Copa y el Cofre)–.

Estas tres dominantes las comprende en dos regímenes diferenciados: el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno de la imagen, conformando una clasificación arquetípica general de la imagen mitológica (figura 4). Esta taxonomía mitocrítica se despliega desde la noción abstracta o vaga (semantismo/idea) al signo (Gutiérrez 2012). Sustraeremos las imágenes que sean redundantes y estudiaremos los conjuntos de símbolos imaginarios (constelaciones) que juzguemos relevantes debido a su aportación sustantiva en cuanto a la riqueza de su significación en el texto o a su uso reiterativo (Gutiérrez 2012). Prestaremos especial atención a estas unidades mínimas de significación –mitemas–, enunciadas a través de un «objeto emblemático» –un detalle de la narrativa o la imagen– o desde una «estructura arquetípica» revelada a través de «una acción, una situación o un decorado» (Gutiérrez 2012: 61). El comportamiento isotópico de las imágenes conducirá a la concreción del arquetipo al que pertenecen. Debido a la novedad y actualidad del texto videolúdico, cabe la posibilidad de que encontremos mitemas o imágenes enunciados mediante la narrativa y la estética (visual y musical), pero también a través de la regla como vehículo del concepto puro. En el siguiente epígrafe analizaremos el videojuego *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla, 2017) conforme a las Estructuras Antropológicas del Imaginario.

■ **figura 4.** Clasificación isotópica de la imagen mitológica (Durand 2005)

CLASIFICACIÓN ISOTÓPICA DE LAS IMÁGENES			
Regimenes o Polaridades	DIURNO	NOCTURNAL	
ESTRUCTURAS	<p>ESQUIZOMORFOS (o Heróicos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idealización y retroceso autístico. • Diaretismo (Spaltung). • Geometrismo, Simetría, Gigantismo. • Antítesis polémica. 	<p>SINTÉTICOS (o Dramáticos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coincidentia oppositorum y sistematización. • Dialéctica de los antagonistas, dramatización. • Historización. • Progresismo parcial (ciclo o total) 	<p>MISTICOS (o Antifrásicos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reduplicación y perseveración. • Viscosidad, adversidad antifrásica. • Realismo sensorial. • Miniaturización (Gulliver).
PRINCIPIOS de explicación y justificación o LOGÍSTICOS	<p>Representación objetivamente heterogeneizante (antítesis) y subjetivamente homogeneizante (autismo). Los Principios de EXCLUSIÓN, de CONTRADICCIÓN de IDENTIFICACIÓN actúan al máximo.</p>	<p>Representación diacromática que une las contradicciones por el factor de tiempo. El Principio de CAUSALIDAD bajo todas sus formas (espec. FINAL y EFICIENTE) actúa al máximo.</p>	<p>Representación objetivamente homogeneizante (perseveración) y subjetivamente heterogeneizante (esfuerzo antifrásico). Los Principios de ANALOGÍA y de SIMILITUD actúan a tope.</p>
REFLEJOS DOMINANTES	<p>Dominantes POSTURAL con sus derivados manuales y el adyuvante de las sensaciones a distancia (vista, audifonación)</p>	<p>Dominante COPULATIVA con sus derivados motores ritmicos y sus adyuvantes sensoriales (cinésicos, musicales - rítmicos, etc.)</p>	<p>Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes coenestésicos, térmicos y sus derivados táctiles, olfativos, gustativos</p>

CLASIFICACIÓN ISOTÓPICA DE LAS IMÁGENES

	DISTINGUIR		UNIR		CONFUNDIR
ESQUEMAS	SEPARAR ≠ MEZCLAR	SUBIR ≠ CAER	MADURAR → PROGRESAR	VOLVER A RECONTAR←	→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR
ARQUETIPOS EPÍTETOS	PURO≠ MANCILLADO CLARO≠ SOMBRIO	ALTO≠ BAJO	HACIA DELANTE FUTURO	HACIA ATRÁS PASADO	PROFUNDO, CALMO, CALIENTE, ÍNTIMO, OCULTO
Situación de las categorías del juego del tarot	LA ESPADA ←	→(El Cetro)←	→EL BASTÓN←	→EL DESTINATARIO←	→ LA COPA
ARQUETIPOS SUSTANTIVOS	La Luz ≠ Las tinieblas El aire ≠ El Miasma El Arma Heróica ≠ El Lazo El Bautismo ≠ La Mancilla	La Cima ≠ El Abismo El Cielo ≠ El Infierno El Jefe ≠ El Inferior El Héroe ≠ El Monstruo El Ángel≠ El Animal El Ala ≠ El Reptil	El Fuego- llama El Hijo El Árbol El Germen	La Rueda La Cruz La luna El Andrógino El Dios plural	El Microcosmos El Niño La Morada El Pulgarcito El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia
De los símbolos a los SISTEMAS	El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Ruinas El Mantra las Armas La tapia La Circuncisión La tonsura, etc.	La Escala La Escalera El Beto I Campanario El Zigurat El Aguila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías, La Piedra Filosofal, La Musica, etc.	El Calendario, la Aritmología La Triada, la Tétrara, La Astrobiología El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso El Cordero La Liebre La Rueda El Encendedor La Batidora, etc.	El Vientre Tragadores y tragados Kodols Dáctilos Osiris Los Tintes Las Gemas Melusina El Velo La Capa La Copa El Caldero, etc.

ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS EN EL ESPACIO VIDEOLÚDICO: *HORIZON: ZERO DAWN*

Horizon: Zero Dawn es un videojuego tridimensional de aventuras y acción en tercera persona con pinceladas de rol y exploración (*free-roaming world*). Ambientado en un futuro apocalíptico, el universo de *Zero Dawn* se encuentra habitado por numerosas civilizaciones de cultura preindustrial: Nora, Carja, Carja Oscuros, Oseram, Baruk y Utanu. Estos grupos sociales comparten su entorno próximo con máquinas de apariencia zoomorfa. Los humanos han organizado su forma de vida y cultura (economía, religión, arte, etc.) alrededor de estas extrañas máquinas, erigidas como seres sagrados (*mysterium fascinans*) y peligrosos (*mysterium tremendum*).

El usuario encarna a la heroína Aloy, una paria de la tribu Nora rechazada por las Matriarcas de la tribu y entregada a Rost (gran cazador de la comunidad) para su cría en el exilio. El encuentro fortuito de un dispositivo conocido como *foco*⁵ durante una cacería rutinaria estimulará la curiosidad de la pequeña Aloy por las ruinas arcaicas y el mundo antiguo premaquinal. Desde su niñez, la protagonista decide adiestrarse a conciencia con el fin de destacar en la Prueba –rito iniciático Nora– y ocupar un lugar en la comunidad. Ya en la adolescencia y durante la celebración de esta Prueba, una tribu desconocida (los Carja Oscuros) atacan y asesinan a varios jóvenes iniciados Nora.

Tras el incidente, las Matriarcas revelan a Aloy su verdadero origen: siendo un bebé, fue encontrada en las entrañas de la montaña frente a una gran puerta clausurada por la corrupción digital. Aloy decide iniciar un largo viaje hacia la ciudad de Meridian

5 Instrumento que permite a su poseedor acceder al interior de laboratorios e instalaciones premaquinales y disfrutar de una detallada información del entorno a través de realidad aumentada.

(capital de la tribu Carja) en busca de los culpables de la matanza en la Prueba y de una posible solución para la corrupción digital. La aventurera descubrirá que una facción de los Carja Oscuros –una secta llamada Eclipse– persigue despertar y poseer un poder ancestral (Hades) que les permitirá corromper y manipular a las máquinas. El usuario deberá explorar el mundo conocido, combatir contra los monstruos-máquinas e investigar sobre los Eclipse y las ruinas antiguas para evitar la desgracia de la guerra, reconstruir la historia perdida del mundo antiguo y descubrir los orígenes de la heroína.

Parece idóneo acometer un estudio de corte mitológico sobre un texto cuya narrativa y estética se sustentan en la búsqueda y exploración de la cultura material e ideal (verdad social) propia de las civilizaciones que habitan su mundo (mitología). Sin embargo, como hemos señalado, las Estructuras Antropológicas del Imaginario no se ocupan de estudiar las referencias mitológicas o culturales en la superficie de un texto –aunque estas puedan revelarse en el estudio–, sino más bien de analizar las estructuras que subyacen y sus posibles tensiones isotópicas. Hemos dividido el análisis mitocrítico de *Horizon: Zero Dawn* en las diferentes estructuras imaginarias que contienen las constelaciones simbólicas polarizadas en este cibertexto.

Régimen Diurno: la Espada y el Cetro

El esquema postural de la Espada y el Cetro domina este Régimen Diurno. Sus atributos concentran la elevación y la verticalidad (símbolos ascensionales), la luz como sinónimo de pureza (símbolos espectaculares) y la escisión (delimitación/antítesis) como hendidura racional que distingue (símbolos diairéticos: dualismos fundamentales, alteridad). A estas estructuras pertenece la imagen del héroe solar (ente civilizador) como figura que

enfrenta al monstruo o dragón (caos primordial); la imagen del conquistador masculino y uraniano que anhela la inmortalidad a través de la conquista bélica⁶. Estas estructuras solares se enuncian con especial predilección a través de la narrativa y la estética videolúdica de *Horizon: Zero Dawn*. Los mayores exponentes imaginarios de este régimen en el universo del cibertexto serán la cultura de los Carja, la noción antagonista de Hades y el simbolismo radical de Ted Faro.

Como aduce Durand (1981: 141), el Sol, símbolo convergente de los isomorfismos propios del Régimen Diurno, constituye una «sobredeterminación de la elevación y de la luz del rayo y de lo dorado, la hipóstasis por excelencia de los poderes divinos». La civilización Carja cuenta con la tecnología más avanzada: sistemas de regadío, desarrollo militar, protoindustria del acero... La organización social jerárquica (estratificada) y patriarcal de los Carja, donde solo los hombres pueden ejercer posiciones de cierto estatus social –sacerdotes, comerciantes, nobles, soldados y artesanos–, y una excesiva militarización de la vida económica y civil revelan esta convergencia simbólica solar. Este isomorfismo simbólico estructural incluso aflora a nivel estético cuando afirmamos que durante catorce generaciones entre los Carja ha reinado un «Rey Sol» en la capital de su civilización: Meridian.

En la lógica diurna, el *betilo* o la alta montaña será el espacio sacro del culto y la peregrinación, el *templum* (partición/límite) más cercano a Dios. En numerosas civilizaciones, el cielo (y por supuesto el sol), por su grandiosa inconmensurabilidad, es la morada extática de la divinidad, de aquel escurridizo *deus absconditus*. La elevación y verticalidad se encuentran íntimamente

6 Desde Babilonia existen una infinidad de ejemplos en diferentes culturas: Gilgamesh (acadia), Susanowo (japonesa) o Sigfrido (germana), constituyendo el caballero San Jorge y sus variantes figurativas el modelo medieval occidental por excelencia.

relacionadas con el símbolo del ala y el concepto de trascendencia en este régimen. La ascensión se desvela en el imaginario como libertad psicomotora y visual contra la caída y el abismo (oscuridad), mientras que el segundo motivo que impulsa este deseo de vuelo ascensional es la *trascendencia* (comunidad divina), «superar la condición humana por arriba debido a un exceso de espiritualización» (Eliade 1991: 111). Como apunta Toussenel, el ala constituye «el sello ideal de perfección en casi todos los seres vivos» (Toussenel citado en Bachelard 1980: 88). Del mismo modo, con frecuencia el sol naciente es comparado con un pájaro como signo de sabiduría e intelectualismo (Durand 2005). Ya en los orígenes de la cultura Carja se percibe esta compleja y atávica constelación ascensión-luz-antítesis (abajo/arriba)-verticalidad-pájaro. Reproducimos íntegramente un pequeño extracto de *La Leyenda de Araman*, relato fundacional Carja que narra el asentamiento de su civilización en la ciudad de Meridian:

El origen de la tribu de los Carja está envuelto en el mito de su fundador, Araman, una especie de Moisés que descubrió un artefacto de valor incalculable con glifos llamado "Hojas de los Antiguos" en una antigua ruina. Según la leyenda, los bárbaros orientales, celosos del descubrimiento de Araman, persiguieron a su clan hacia el oeste. En la hora más desesperada de su pueblo, cuando los enemigos descendían sobre ellos, Araman divisó las "plumas" metálicas de un Glinthawk [gran pájaro mecánico] en el sol. Persiguió el vuelo de la máquina y, al hacerlo, guió a su pueblo a través de los amenazantes cañones. Cuando el Glinthawk posó el vuelo en la punta de una enorme torre (The Spire), la luz del sol proyectó la sombra de la estructura en una meseta cercana, y Araman supo que había encontrado

un hogar seguro para su pueblo. Utilizando la sabiduría contenida en las Hojas de los Antiguos, dirigió a su pueblo para que construyera el magnífico asentamiento que finalmente se convirtió en Meridian. Tal era la reverencia de la tribu por el Glinthawk que les servía de presagio, que incrustaron el motivo de sus plumas en todas las estructuras que construyeron (von Eisenheim, Brunski, Strauss y Hofstatter, 2017: 615).

Meridian reina en todo el Sundom –«el dominio del sol» Carja— desde lo alto de una gran meseta. Su arquitectura es eminentemente vertical, en forma de torres vigías, minaretes horadados en roca y colosales ascensores mecánicos. Desde la distancia, la ciudad resplandece con colores terrados y con el oro de sus doseles y adornos (figuras 5 y 6). Los colores de la ascensión y la luz serán aquellos atribuidos a lo alto; los colores azulados, el color «oro» y la coloración «terrada», representación de esta luz divina inmaculada. Como identifica Durand (1981: 140), «lo dorado o resplandeciente es sinónimo de blancura».

■ **figura 5.** Verticalidad y ascensión de la arquitectura Carja (Meridian) en el mundo de *Horizon: Zero Dawn*





■ **figura 6.** Verticalidad y ascensión de la arquitectura Carja (Meridian) en el mundo de *Horizon: Zero Dawn*

El emblema cultural Carja, inscrito en blasones y banderas, se caracteriza por una rigidez y verticalidad formal: líneas ascendentes bien definidas y refinadas en punta que configuran la imagen desplegada del Glinthawk, como icono del águila imperial. Esta espectacularidad en el diseño expresa la vehemencia de un régimen cultural y social regio, conquistador y adusto (figura 7).

El Rey Sol –literalmente «iluminación de la estirpe radiante»– expresa la máxima autoridad política, religiosa y militar en la sociedad Carja



■ **figura 7.** Emblema institucional Carja

como descendiente directo del profeta Araman. Durante el reinado del decimotercer rey Carja (el Rey Loco), se percibe una acen- tuación del componente racista y supremacista Carja. En más de una ocasión, la narrativa del juego sugiere que el resto de las tribus no eran bienvenidas a Meridian. De nuevo se observa la dimensión masculina dualista, antitética y diairética ante la alte- ridad (el Otro), a través de la distinción, la exclusión y la diferen- cia propias del Régimen Diurno. Los Carja eran reconocidos por los despiadados «Asaltos Rojos», una serie de incursiones bélicas contra las tribus de los Nora donde el Rey Sol capturaba rehenes para sacrificarlos⁷. Con una política más sensata y aperturista, su hijo, el rey Sun-King Avad, pretende la unión y concordia de todas las tribus a través del estímulo del comercio y la paz sin condi- ciones. Contrariados por este viraje oficial del monarca, los Carja leales al Mad Sun-King se retiraron a la segunda capital del im- perio (Sunfall), crearon una resistencia y fueron conocidos popu- larmente como Carja Oscuros. La propia concepción de los Carja Oscuros como grupo social abominable en la lógica de la cultura Carja demuestra el matiz peyorativo que esta civilización otorga a la noche y las tinieblas (oscuridad/femineidad/caos).

Este dualismo y claridad contrarios al caos y la indefinición del Otro se enuncian en varias dimensiones de los Carja Oscuros. Cuando el comandante Helis, líder de los Eclipse (secta Carja) y uno de los antagonistas principales del juego, captura a la pro- tagonista, Aloy le recuerda al militar las atrocidades cometidas en nombre de su secta. El comandante responde con la lógica

7 En Sunfall, lo que se considera como la segunda capital del Sundom, bajo el reinado del Rey Sol Loco, se asentó la costumbre de sacrificar en com- bate desigual a los traidores en el Círculo del Sol, una especie de coliseo romano donde los condenados luchaban hasta la muerte o la extenuación contra diferentes máquinas. Dos años antes del comienzo del juego, el hijo del Rey Loco, el Rey Sol Avad, toma el Castillo del Sol de Meridian y asesina a su padre, acabando con el régimen dictatorial del decimotercer Rey Sol.

radical de las formas diurnas –dualismo antitético (luz y oscuridad), la neurosis espectacular por el orden (bien/mal; fuerte/débil) y el dominio a través de la imposición–: «Tan seguro como que te he conquistado, he disipado mis dudas. Y la certeza conlleva una fuerza implacable [...]. El círculo se ha cerrado. Cada elemento está en su sitio. Exactamente donde debe estar» (*Horizon: Zero Dawn*, 2017). En la tradición heroica grecolatina solar, la obtención de vigor y la potencia militar es el canal de comunicación o mediación divina más común para demostrar la valía del héroe (honor, gloria, lugar en el Olimpo) ante los dioses –Hércules, Perseo, Teseo, etc. (Graves 2020)–. Esta se expresa en la ofrenda de los logros militares de los Eclipse con el fin de despertar a la inteligencia artificial Hades, que duerme en el inframundo.

El sustantivo con frecuencia ilustra esta emanación imaginaria en las Estructuras Antropológicas del Imaginario. El personaje de Ted Faro –palabra española para *lighthouse*– se adscribe a este régimen imaginario vertical, de rectitud y entereza propia del padre y el soberano (liderazgo). El faro sirve de guía gracias a su indiscutible clarividencia en las noches oscuras, como ocurre con *The Spire* (figura 8) en la leyenda de Araman. En el origen del mundo de *Zero Dawn*, el empresario Ted Faro constituye la corporación robótica Faro Automated Solutions, compañía responsable de una plaga de máquinas destructivas –conocida como «el enjambre»– que asoló el mundo como resultado de la colaboración de la empresa en un proyecto militar de I+D del ejército estadounidense. Esta plaga es el motivo del desarrollo de la IA Gaia –nos extenderemos en este punto más adelante– y, por último, del subsistema Hades, un fragmento de esta IA cuya rebeldía (*hybris*) en el sistema siembra un nuevo objetivo: destruir a la humanidad. Debido a su extraordinaria capacidad de influenciar y controlar el comportamiento de las máquinas (corrupción digital), Hades será exhumado en sucesivas excavaciones arqueológicas y venerado por la secta Carja Eclipse.



■ **figura 8.** The Spire, la columna profética que indicó la ubicación de Meridian

Régimen Nocturno: estructuras místicas de la imagen

Las estructuras místicas de la imagen devienen marcadas por la inversión radical de los valores diurnos (figura 4). Las dimensiones de verticalidad, espectacularidad y escisión heroica se invierten en armonioso y cálido descenso. Las estructuras antifrásicas o místicas comprenden la dominante esquemática digestiva: se encuentran marcadas por la quietud, la humedad y viscosidad de

la madre (la vuelta a la matriz materna); la *transustanciación* (integración) de la Intimidad del Ser. El máximo exponente simbólico de estas estructuras místicas en *Zero Dawn* lo encarnan la tribu de los Nora y también una parte sustancial del actante de Aloy.

Esta gustosa duermevela del gran reposo –la tranquilidad propia del descenso gradual en el líquido amniótico de la Gran Madre telúrica– y el retorno al Paraíso Perdido (útero) se encuentran dentro de una lógica lunar. La Luna se revela «como la imagen primordial del nacimiento, del crecimiento, de la muerte, de la putrefacción y de la regeneración» (Baring y Cashford 2005: 70). La lógica lunar expresa una realidad cíclica. Con sus progresivas variaciones, la Luna era el cuerpo celeste que acotaba la época de la siembra y regulaba las mareas, por ello se la consideraba integradora del Todo Cósmico, la imagen de la madre paleolítica y neolítica, tierra dadora de vida y agua curativa. Aún existe un remanente de esta Madre en las sociedades patriarcales babilónicas, egipcias, griegas y romanas, como Deméter (Ceres), la Gea griega, Astarté, Isis y la Gaia romana; figuras aclamadas con sustantivos asociados al concepto de fertilidad («verdes» y «germinativas») (Baring y Cashford 2005; Eliade 1991). Existe una creencia universal en esta Gran Madre durante más de 25 000 años. Innumerables mitos europeos (prácticamente todas las tribus del Paleolítico y el Neolítico desde el Pirineo francés hasta el lago Baikal en Siberia), zuñies, norteamericanos (Lenni Lenape o Delaware), indios, etc. (Eliade 1991; Cassirer 1998) consideraban la existencia de esta Madre de la Vida y de la Muerte.

A lo largo de los milenios, las grandes madres han subrayado la importancia de la naturaleza agraria y acuática. Tanto el agua como la tierra son las primeras portadoras de vida y curación. En numerosos idiomas se encuentra la dimensión acuática en las raíces etimológicas de la Gran Madre (Gimbutas 1996). En estas sociedades, donde la Madre era el Todo Cósmico, las fuentes de

los ríos se consideraban la vagina primordial de la tierra (Gimbutas 1996). El culto a los manantiales y fuentes que descendían los ríos más importantes se ha identificado con la ceremonia de la «Gran diosa dadora de vida». La humedad femenina y la construcción verbal de «romper aguas» al nacimiento indican desde tiempos remotos la identificación acuática como condición vital particular y sanadora (Gimbutas 1996).

Este fluido amniótico conecta la transformación de la materia (de lo muerto a lo vivo) con el esquema de la deglución (cómo nuestro cuerpo asimila los alimentos en energía o materia), noción que acepta la muerte como un proceso de renovación de ciclo, transformación y confusión del Todo a través del regreso a la Gran Madre cósmica. La finitud de la existencia ya no es un concepto peyorativo, como en el caso del héroe solar que anhela la inmortalidad y se rebela (*hybris*) combatiendo contra los monstruos y dragones (signos del tiempo), sino una realidad totalizadora a la que el sujeto se abandona; el regreso a la intimidad, aquella familiaridad del hogar y quietud del seno materno (Tierra/Todo). Como sociedad matriarcal y aislada del mundo exterior por un sistema de cordilleras montañosas, la tribu de los Nora reconoce la flexibilidad y autoridad absoluta de la mujer. All-Mother, su diosa suprema, es una gran montaña que protege su capital: Mother's Heart. El espacio sagrado eminente en todo el territorio Nora se encuentra en el interior cavernoso de la montaña, emplazamiento conocido como Mother's Womb. Este sepulcro-cuna enuncia las nociones de descanso y armonía propios de estas estructuras, puesto que los Nora aún conservan la creencia de que todo ser vivo ha sido creado a partir de All-Mother y debe volver a su útero simbólico subterráneo en el curso del circuito vital. Como recuerda Durand (2005), el descanso último y la confusión armónica del tránsito de lo «vivo a lo muerto» posibilitan la imagen universal del *sepulcro-cuna* (cueva) como el seno materno en las estructuras místicas:

En toda "gruta maravillosa", subsiste algo de "caverna de espanto". Se necesita una voluntad romántica de inversión para llegar a considerar la gruta como un refugio, como el símbolo del paraíso inicial. Esta voluntad de inversión del sentido usual de la gruta se debería a influencias ontogenéticas y filogenéticas a la vez: el traumatismo del nacimiento llevaría espontáneamente al primitivo a escapar del mundo del riesgo temible y hostil para refugiarse en el sustituto cavernoso del vientre materno. De tal modo que un artista intuitivo puede sentir naturalmente una correlación entre la caverna "oscura y húmeda" y el mundo "intrauterino". Entre la gruta y la casa existiría la misma diferencia de grado que entre la madre marina y la telúrica: la gruta sería más cósmica, más completamente simbólica que la casa. La gruta está considerada por el folclore como matriz universal y se emparenta con los grandes símbolos de la maduración y de la intimidad, tales como el huevo, la crisálida y la tumba (Durand 2005: 249-250).

En la cúspide social de los Nora se encuentran las Matriarcas y las Altas Matriarcas –«great-grandmothers with three or more living generations of progeny» (von Eisenheim et al. 2017: 608)–, únicas con potestad para dilucidar los conflictos de la comunidad. Las Altas Matriarcas, mujeres sabias y sanadoras, configuran el consejo que gobierna la tribu de los Nora. Las Matriarcas son sus ministras. La expresión estética del descenso y la transformación cíclica del Todo propia de estas estructuras se manifiesta en el emblema tribal de los Nora. Esta transformación líquida y femenina se encuentra dominada por una intuición zigzagueante y laberíntica; una ondulación serena y dinámica de la sustancia líquida: el «flujo continuo»

o el movimiento armónico y sinuoso –las espirales y los signos en M (ondulación empobrecida)–. Como remanente de la diosa prehistórica, en Creta y aún en algunos lugares del Peloponeso se identificaba el laberinto con el símbolo de la espiral, aunque se estilizaba en formas angulares (Kerényi y Jung 2003). Bachelard (2006: 31) apunta esta ondulación en la forma de la concha, expresión serena de «la vida enroscada, la vida replegada sobre sí misma, todos los valores del reposo». Marija Gimbutas (1996: 19) señala que los rasgos de fluidez icónica como expresión de la Diosa sugieren la «afinidad simbólica (...) con la humedad femenina y el fluido amniótico», y que estas señalan un «alfabeto de lo metafísico (...) con el que se transmite toda una compleja red de significados» (Gimbutas 1996: 1). El hilo de Ariadna y la Diosa del Nudo (la diosa de la doble hacha cretense) ilustran la espiral y la ondulación como expresión cíclica del Todo, como se observa en el emblema tribal Nora (figura 9).

Las «tierras sagradas» donde habitan los Nora se organizan en cinco centros poblacionales que comparten el imaginario nominal de estas estructuras antifrásicas del acogimiento materno: Mother's Watch, Mother's Rise, Mother's Cradle, Mother's Heart, Mother's Crown y el centro de su territorio, conocido como Mo-



■ figura 9. Emblema tribal Nora

ther's Embrace. La tribu Nora mantiene Mother's Embrace y las demás poblaciones fuera del alcance de las máquinas gracias a las características de su terreno montañoso y a varias torres de vigilancia. Estas apacibles tierras plagadas de bellas tundras constituyen un verdadero *test field* para el usuario al comienzo de la aventura: aquí el jugador encuentra máquinas menos dañinas y

peligrosas. En la zona de las tierras sagradas, tres tipos pertenecen a las llamadas Small Machines, de menor nivel (Watchers, Striders y Lancehorn), y tan solo uno a las Medium Machines (Sawtooth). Esta noción de enclave geográfico protegido y relativamente fértil se inscribe en la dimensión serena y armoniosa del útero materno; de la tranquilidad líquida, la familiaridad gustosa del hogar propia de las estructuras místicas.

A diferencia de la arquitectura Carja, las construcciones Nora se basan en la horizontalidad orgánica (figura 10), en contraposición con la verticalidad ascensional de los Carja y el Sundom. La imagen de la madre o la muchacha Core (Perséfone), aquella doncella con una visión armoniosa del entorno biocósmico —la metáfora de la planta o la flor como imagen convergente—, se percibe en Aloy, en Elisabet Sobeck y en el propio concepto de Gaia. La armonía, comprensión y sensatez femeninas en estas estructuras místicas, como alternativa al enconado belicismo masculino, se enuncia en la narrativa como una fuerza de naturaleza adyuvante, generosa y desinteresada.

■ **figura 10.** Arquitectura horizontal Nora



Hacia el final de su viaje, Aloy descubre que el origen de su mundo se encuentra ligado a una mujer físicamente idéntica a ella: Elisabet Sobeck. Hace cientos de años, Sobeck, una brillante científica en robótica, se une a Faro Automated Solutions (FAS) y crea una línea de green robots decisivos para solventar el problema del cambio climático. En 2048, Sobeck renuncia a su puesto en FAS debido a la firma de contratos para el desarrollo de tecnología militar de la empresa, aquellos robots que finalmente inundarían el mundo de máquinas controladas por una inteligencia artificial conocida como «enjambre». Al percatarse de su error, Ted Faro recurre de nuevo a Sobeck y esta implementa un sistema que despliegue una estrategia orquestada para recuperar el planeta: la IA Gaia⁸. El plan original de Sobeck era esperar a que las máquinas agotaran los recursos biológicos del planeta (incluida la biosfera) y acabaran con todos los seres humanos, mientras trabajaba con las mejores mentes de la tierra para crear un sistema de terraformación, literalmente «plantar una nueva semilla» en un planeta agotado por la guerra y la violencia. En un momento del juego, Sobeck incluso remite a la metáfora visual y verbal de la planta o la flor, figura nuclear en estas estructuras místicas, como expresión esencial de la revitalización de la vida y del sistema Gaia –una «madre naturaleza en una IA» (Horizon: Zero Dawn, 2017), en palabras de la misma Sobeck–.

Esta inteligencia artificial, diseñada para construirse a sí misma y preservar la tierra y a sus habitantes, subordinaba sus funciones latentes en subsistemas que gestionarían diferentes aspectos de la nueva civilización: los subsistemas Minerva, Hephaestus, Aether, Poseidón, Demeter, Artemis, Eleuthia, Apollo

8 El nombre de Gaia –del latín *Gea* (*Gæa*) o *Gaya*, romanización *Gaia*: literalmente «Tierra» (Hesíodo 2020: 188)– es el último sustantivo que se emplea ampliamente en Occidente y que recoge el concepto de madre totalizadora del cosmos o *Magna Mater*.

y Hades, cuya función principal era la destrucción de una posible biosfera incorrecta. Este último subsistema se rebela contra Gaia y le arrebató el control de sus funciones con el fin de destruir toda existencia en la Tierra. En sus últimos momentos de libre albedrío, Gaia utiliza al subsistema Eleuthia para reproducir un clon de Sobeck (Aloy), confiando en que la determinación, empatía y habilidades heredadas de la original conduzcan a la joven a desvelar este secreto, reiniciar Gaia y erradicar la corrupción digital del subsistema Hades.

En Gaia Prime, laboratorio donde se gestan los últimos preparativos para el funcionamiento de la IA, Aloy descubre un monumento a Sobeck, una tumba digital plagada de flores rojas. El sacrificio personal de Sobeck al presentarse como voluntaria para clausurar una de las compuertas exteriores de Gaia Prime, salvando así todo el proyecto, se inscribe dentro de esta tradición de la femineidad adyuvante y generosa de la Magna Mater. En una reflexión que engloba todos estos hallazgos arqueológicos, Aloy subraya el valor de la emoción y del instinto ante la racionalidad belicista del Régimen Diurno: «Ella sabía que no era suficiente [para salvar el planeta] que Gaia pensase. Le enseñó a Gaia a sentir» (*Horizon: Zero Dawn*, 2017). La tensión estructural entre el Régimen Diurno y el Nocturno en cuanto que estructuras místicas conserva su resonancia en la disposición de la propia *gameplay*. En momentos clave, la dinámica de juego despliega *flashpoints*⁹. El usuario debe responder ante la demanda del juego a través de tres posibles vías, que hemos denominado cerebral, agresiva y empática. Esta fórmula arborescente no establece una verdadera oportunidad narrativa –las decisiones apenas conllevan

9 En momentos puntuales del juego, durante las secuencias narrativas, se articula una interfaz donde el usuario debe elegir entre tres opciones (respuestas) ante las situaciones que se le presentan a Aloy. Cada elección generará un diálogo genuino.

consecuencias reales en el juego—, sino la identificación emocional con el personaje principal y su proceso de aprendizaje.

La escena final del juego se resuelve en una emotiva visita de la hija (Aloy) a la tumba de su madre (Elisabet Sobeck). Esta secuencia marca el explícito regreso al hogar materno y el símbolo de la aceptación del infinito ciclo biocósmico (la transustanciación tan cara a estas estructuras), puesto que la muerte de Sobeck es causa directa del nacimiento de Aloy. Durante la escena, el usuario (y, por tanto, Aloy) escucha un archivo de audio recuperado de unas ruinas donde Sobeck desvela a la inteligencia artificial Gaia la importancia de las enseñanzas de su madre: valores que expresan las nociones vitalistas y amigas del Régimen Nocturno a través de la metáfora de la vida en una mariposa. Esta narrativa concentra en una capa de significado más profundo el encuentro místico virtual de tres¹⁰ madres —Gaia, Sobeck y la madre de esta última (cuyo nombre no llegamos a conocer)— a través de la comprensión, la perseverancia y la aceptación del ciclo vital (muerte/vida) de la Hija Divina: Aloy.

Estructuras sintéticas (el Bastón): la heroína extraordinaria

La heroína y avatar del juego se inscribe en las estructuras sintéticas del imaginario (figura 4). Los engramas propios de estas imágenes se organizan alrededor de constelaciones simbólicas isotópicas de carácter mediador e integrador entre estructuras antagonistas o polarizadas (*coincidentia oppositorum*). Estas estructuras sintéticas se resuelven en los arquetipos sustantivos

10 El número tres es de gran importancia en las lógicas lunares: tres son siempre las «madres del destino», ya sean Moiras, Grayas o Valkirias. El sapo que vive en la luna según la mitología china cuenta con tres patas. También son tres las ruedas del carruaje del dios indio Soma, divinidad lunática (Cashford 2018).

del Árbol –*axis mundi*, puente entre lo divino (cielo) y lo mundano (humano/telúrico), cosmogonización de todo lo humano–, del dos veces nacido –Dioniso, Áttis, Tamuz, Dumuzi... En el caso de Aloy, clonación genética–, del Fuego-llama –ductilidad para la transformación y el aprendizaje cultural–, de la revelación –la conciencia ontológica de la heroína se transmuta con el descubrimiento de su verdadero origen– y de la Hija o el Hijo Divino (profeta o mesías) –Aloy es elegida por su condición extática: clon de Elisabeth Sobeck–. Debido a su condición sincrética, en un principio Aloy se identifica culturalmente con la sabiduría y las enseñanzas Nora, pero de manera paulatina acopia el *ethos* característico del resto de civilizaciones –Nora, Banuk, Oseram y Carja– como enunciación de esta permanente integración y germen sintético. Como toda epopeya del héroe, su viaje se convierte en un horizonte de continuo aprendizaje.

Esta estructura sintética predomina en la dimensión de la *gameplay*, donde se integran tanto el régimen solar como las estructuras místicas de la imagen. Gran parte del juego se basa en la progresión (*level up*) de los parámetros y niveles del personaje –el árbol de habilidades y el sistema de niveles por puntos de corte RPG–, mediante la superación de las batallas contra las máquinas y los humanos. Sin embargo, buena parte de las dinámicas lúdicas de *Horizon: Zero Dawn* se fundamentan en la investigación y recopilación de datos (enmarcados en su narrativa), una arqueología material –colección de piezas de vídeo, archivos de audio, imágenes perdidas del mundo antiguo– y simbólica: la búsqueda paciente y el descenso sosegado a los orígenes del mundo subterráneo (estructuras místicas). La integración sincrética de ambas estructuras se observa asimismo a nivel narrativo en el actante de Aloy. La equilibrada conjunción de sus atributos místicos (paciencia, compasión, sensatez...) y su carácter diurno (determinación, valentía, destreza en el combate...) es el atractivo

principal que asombra y conmueve a la mayoría de sus acompañantes –Sylens, Rey-Sol Avad, etc.–.

Aloy se ve arrojada al exterior, lejos de la cotidianidad de la tierra sagrada Nora, para emprender un viaje hacia lo desconocido, y aprenderá a superar las concepciones locales de su realidad. Más tarde regresará a ellas para ocupar su lugar destacado en el cosmos. Como señala Campbell (1972: 19) validando las afirmaciones de Jung, «el héroe [...] es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales». El sentimiento de abandono del héroe o heroína por la madre –Zeus, Dioniso, Eneas...– y la violenta revelación intelectual de su ontología extraordinaria (extática) a través del elemento flamígero son dos de las características definitorias de esta síntesis mediadora (humano/divino). La síntesis generativa que se vierte sobre el imaginario del Árbol y el Fuego se expresa explícitamente en unas líneas de diálogo entre Aloy y Sylens, justo tras descubrir su «inhumanidad» como clon utilitario de Elisabet Sobeck:

ALOY: *No soy una persona, no tengo madre.
Soy un instrumento, nacida de
las llamas y la destrucción.*

SYLENS: *Nacida de las llamas y la destrucción para
aplacar las llamas y sanar al mundo
(Horizon: Zero Dawn, 2017).*

Como se ha demostrado en infinidad de culturas, la imagen del Árbol responde como símbolo de totalización de la vida humana (Eliade 2009), imagen última de su recorrido (árbol genealógico), icono integrador de las dimensiones masculina y femenina,

siempre preñado de una voluntad de futuro, que Durand (2005) ha denominado complejo generativo de Jessé. Paradójicamente, Aloy representa la plena voluntad enconada y esperanzadora del futuro humano; voluntad que se demuestra en el liderazgo que asume con respecto a las tropas de todas las tribus en la batalla final contra Hades, dios del inframundo. Aloy triunfa sobre la muerte, simbólica y literalmente, como Hija Divina en el momento decisivo en que abraza su condición ontológica. La misión de todo héroe y Niño Divino es sanar al mundo y demostrar su valía. Como apunta Campbell (1972: 140), en el regreso del héroe a su ciudad natal, si las fuerzas divinas –en este caso, la gran madre Gaia, una diosa en sentido estricto para la tribu de los Nora– han bendecido al héroe, «éste se mueve bajo su protección (emisario) [...]. En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno; resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elixir)». Este preciado elixir se expresa en la purificación del sistema –a través del control maestro que Aloy acopla a la lanza de Sylens– para erradicar a Hades, el dios de la guerra, y a su corrupción digital que torna a las máquinas violentas y agresivas. Al final de la aventura, la heroína cuenta con la certeza de la procedencia de los monstruos, ha transitado los rincones más recónditos de su mundo, como el hijo –hija– consorte (Dioniso, Cristo, Dumuzi, Tammuz, Atis) de la Gran Madre (Astarté, Ishtar o Deméter) ha descendido a los infiernos y asume sus indecibles secretos.

CONCLUSIONES

Las constelaciones imaginarias en *Horizon: Zero Dawn* ejercen su particular influencia isotópica configurando el horizonte de sentido del videojuego a través de la narrativa, la estética y las dinámicas lúdicas. El universo masculino y bélico solar

–los Carja Oscuros (Eclipse), Hades y Ted Faro– mantiene una tensión estructural constante con las estructuras místicas –los Nora, Elisabet Sobeck, Gaia, Aloy...–, debido a la quietud, la sensibilidad y el descenso íntimo y matriarcal de estos últimos isomorfismos. Ante esta resistencia, Aloy (avatar) sincretiza las imágenes del Régimen Diurno y las estructuras místicas hacia la imagen del Árbol (totalidad de lo humano), de la niña divina (la dos veces nacida, la mesías, el cambio) o de la heroína extraordinaria (estructuras sintéticas), con el fin de alcanzar la paz encarando al Gran Monstruo (Hades, dios del inframundo). Aun con esta última enunciación solar (héroe vs. Monstruo primordial), las estructuras místicas predominan en el imaginario de la heroína, y con frecuencia se observa una hibridación supraestructural entre las formas diurnas y nocturnas en las dinámicas lúdicas de *Horizon: Zero Dawn*. El mitologema del juego no solo plantea de manera explícita las clásicas cuestiones antinómicas en la narrativa –¿Quién soy? ¿Adónde voy? ¿Por qué el mal?–; también despliega el trayecto de la heroína desde la sensibilidad y la defensa de las emociones (estructuras místicas) como axiomas fundamentales para complacerse en la propia existencia (*Gaudium Essendi*) y aceptar la muerte. A pesar de la denigración y el espacio marginal al que se ha relegado la imagen (símbolo), una metodología de corte *logomítica* –Estructuras Antropológicas del Imaginario– demuestra una perspectiva enriquecida (sabiduría simbólica) en diálogo permanente con las imágenes culturales fundamentales. Las Estructuras Antropológicas del Imaginario demuestran una gran flexibilidad en su aplicación a nuevos medios (ciber)textos, señalando con renovadora insistencia la concomitancia e idoneidad estructural entre relatos fundacionales y artefactos culturales digitales.

Bibliografía

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bachelard, Gaston (1966): *Psicoanálisis del fuego*. Madrid: Alianza.
- Bachelard, Gaston (1980): *El aire y los sueños*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, Gaston (2003): *El agua y los sueños*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Bachelard, Gaston (2006): *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, Ernst (1998): *Filosofía de las formas simbólicas II*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassirer, Ernst (2013): *Filosofía antropológica*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Duch, Lluís (2002): *Mito, interpretación y cultura*. Barcelona: Herder.
- Durand, Gilbert (2005): *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Durand, Gilbert (2013): *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Siglo Clave.
- Eliade, Mircea (1991): *Mitos, sueños y misterios*. Madrid: Grupo Libro 88.
- Eliade, Mircea (1999): *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Eliade, Mircea (2009): *Tratado de historia de las religiones*. Madrid: Cristiandad.
- Gadamer, Hans-Georg (1996): *Verdad y método: fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Sígueme Ediciones.
- Gimbutas, Marija (1996): *El lenguaje de la diosa*. Oviedo: Grupo Editorial Asturiano.

- Gimbutas, Marija (2014): *Diosas y dioses de la Vieja Europa*. Madrid: Siruela.
- Graves, Robert (2020): *Los mitos griegos*. Barcelona: Gredos.
- Gutiérrez, Fátima (2012): *Mitocrítica: naturaleza, función, teoría y práctica*. Lérida: Milenio.
- Hesíodo (2020): *Teogonía / Trabajos y días / Escudo / Certamen*. Madrid: Alianza.
- Kerényi, Karl y Jung, Carl Gustav (2004): *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela.
- Kirk, Geoffrey Stephen (1990): *El mito: su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Paidós.
- Lachman, Gary (2020): *El conocimiento perdido de la imaginación*. Gerona: Atalanta.
- Lévi-Strauss, Claude (1979): *Antropología estructural II*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, Claude (1987): *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- Lévi-Strauss, Claude (2002): *Mito y significado*. Madrid: Alianza.
- Rosa, Hartmut (2019): *Resonancia: una resonancia de la relación con el mundo*. Madrid: Katz.
- Trías, Eugenio (2009): *Filosofía y religión. Teoría de la historia y filosofía de la religión. Filosofía del límite*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Von Eisenheim, Franz; Byrne, Bruce; Brunski, Ryan; Strauss, Daniel y Hofstatter, Lucas (2017): *Horizon: Zero Dawn. Collector's Edition Guide*. Hamburgo: Future Press Verlag & Marketing GmbH.