

**VIDEOJUEGOS Y MUNDOS DE FICCIÓN.  
DE SUPER MARIO A PORTAL**

**Antonio J. Planells**

Madrid

Cátedra, 2015

250 páginas

14,25 €

DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/secuencias2016.42>



Como una prueba más de su inexorable proceso de consagración dentro del campo cultural, el videojuego llega a los catálogos de las más prestigiosas editoriales hispánicas en la esfera de las humanidades, la filología y la literatura. En este caso, lo hace de la mano de la editorial Cátedra, la cual, en su colección Signo e imagen, acoge en 2015 este trabajo de Antonio J. Planells, profesor de la Universidad Pompeu Fabra e investigador especializado en este medio desde el ámbito de la comunicación audiovisual. Se trata de su primera monografía, resultado de su tesis doctoral *Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*, sobre un tema al que había dedicado con anterioridad diversos artículos o capítulos acerca de aspectos específicos.

Como seguramente resulte inevitable en este tipo de trabajos, y a pesar de la síntesis y conside-

nable reducción a la que el autor ha sometido el resultado de su investigación académica previa, la primera parte de la obra «De los mundos posibles a los mundos de ficción» (pp. 13-67) acusa un exceso de exposición previa de modelos teóricos, metodológicos y de corrientes de pensamiento, procedentes en este caso de la filosofía de los mundos posibles de Leibniz y, en particular, su aplicación al realismo modal de David Lewis, la teoría de la ficción de Lubomir Dolezel, la hermenéutica de Paul Ricoeur, o la narratología comparada de Marie-Laure Ryan, entre otros muchos, que se extienden, a modo de estado o estados de la cuestión, por los capítulos «Los mundos posibles y la filosofía» (pp. 15-34) y «¿Existen los hobbits? Mímesis, ficción y narración» (pp. 35-67). Al no contener referencias ni aplicaciones al objeto analizado, defraudará al lector que se acerque al ensayo atraído por su título y constituirá más una barrera erudita que un apoyo analítico o argumentativo a la segunda parte del trabajo, «De los mundos de ficción a los espacios jugables» (pp. 69-171), que constituye sin duda la médula de la obra, centrada ya plenamente en el estudio y los estudios del videojuego, y que puede ser leída y –me atrevería a decir debe ser leída– de forma completamente autónoma con respecto a aquélla.

De hecho, el estado de la cuestión realmente imprescindible lo encontraremos en el capítulo inicial de ésta, «¿Los videojuegos pueden contar historias?» (pp. 71-93), en el cual, tras unas páginas dedicadas a la contextualización de los orígenes y la breve historia del medio (pp. 71-74), se repasa críticamente la tradición de los *Game Studies* como campo académico ya plenamente establecido, en torno al debate entre sus posiciones más autónomas y ludológicas (Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Jesper Juul), frente a aquellas que se perciben desde éstas como colonizadoras desde otros campos consagrados, por ejemplo los estudios literarios los estudios literarios y particularmente desde el de las teorías del relato o narratología (Janet Murray, Marie-Laure Ryan).

Como síntesis y superación de este debate aparentemente antagónico –más opositivo seguramente en términos de lucha por las posiciones dominantes del campo académico que de contenido conceptual– el autor se decantará por posiciones intermedias como la de Henry Jenkins, quien, a la pregunta que da título al capítulo, ofrecería la respuesta de que el videojuego es un *enviromental storytelling*, «un espacio en el que caben –aunque no necesariamente– posibilidades narrativas» (p. 86); siguiendo asimismo a Jenkins, estas posibilidades narrativas pueden ser construidas libremente por el jugador a partir del *gameplay* en mundos abiertos –*emergent narrative*–, trasladadas de forma intertextual o adaptativa de un universo preexistente –*evoked narrative*–, por adición de las micro-narraciones que el jugador va activando a lo largo de la partida –*enacted narrative*– junto a la que se deduce directamente de la mera exploración del espacio y la interacción con los objetos, sin aditamentos expresamente narrativos –o *embedded narrative*.

Tras un sucinto repaso de los primeros estudios que exploran la mencionada opción teórico-metodológica de los mundos posibles y los mundos de ficción aplicada a los videojuegos, desarrollará su propio modelo en el capítulo cuarto, «La noción de mundo ludoficcional» (pp. 95-171), por esa razón el más enjundioso del ensayo. En él se relacionarán las tres fases de la mimesis de Ricoeur, a propósito del videojuego: en el caso de la prefiguración (mimesis I), con el marco pragmático de la creación en cuanto *gamedesign*; en el de la figuración (o mimesis II), con el *gameplay* en cuanto dinámica de juego prevista por las reglas prediseñadas para disfrute del usuario; y, por último, en el caso de la refiguración (mimesis III), con la experiencia concreta del usuario final o *play*, incluidas las prácticas culturales que rodean el uso del juego, para concluir, en cuanto a la especificidad narrativa y agencial del medio que «los mundos ludoficcionales reciben la herencia de los mundos de ficción propios

de la literatura y el cine en cuanto a su contenido ficcional, pero resultan totalmente distintos en cuanto a su capacidad proactiva y transformativa en relación con el usuario» (p. 98).

El capítulo expone las características fundamentales de los mundos ludoficcionales, incidiendo en muchas de ellas en esa última dimensión que inevitablemente nos conecta conceptualmente con esa particular modalidad de recepción de las obras que es percibida como interactividad, acción o inmersión en los mismos. Planells insiste en este sentido, siguiendo ahora la noción de Gérard Genette de la metalepsis en cuanto violación de nivel narrativo (como cuando un personaje de novela accede al universo del narrador o del autor, o viceversa), que «los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados», en el sentido en el que el jugador, por definición, entra en el mundo del juego rompiendo así «la cuarta pared» del lenguaje de la metaficción narrativa, o el «círculo mágico» de la teoría de los juegos, para actuar en su interior y modificarlo intrínsecamente como parte esencial de la partida. La existencia de la metalepsis narrativa como fenómeno autorreferencial muy notable también en los códigos del medio le obligará posteriormente a diferenciar de esta «metalepsis naturalizada» una variedad de «metalepsis excepcional» de valor irónico, humorístico y transgresivo.

En lo que Planells denomina su dimensión macroestructural estática (*grosso modo*, la de las reglas del *gamedesign*), los mundos jugables están compuestos de los siguientes elementos ludoficcionales: existentes (agentes, objetos, espacios...), eventos (acciones, sucesos y estados), un punto de partida o estado inicial del mundo posible, objetivos, conflictos ludoficcionales y mecanismos de balance de juego y habilitación del acceso al siguiente mundo. A su vez, los mundos posibles pueden ser primarios o secundarios (jugables) y narrativos (no jugables, como las *cutscenes* o las escenas *in-game*) e incluso pueden concebirse mundos extraludoficcionales

(como los *bugs*, errores de diseño que permiten acciones imprevistas por el juego). Por su parte, dentro de lo que denomina la dimensión microestructural dinámica (la de la experiencia interactiva del *gameplay*) contempla el elemento central de la acción (posibles, imposibles, necesarias o innecesarias, transitivas o intransitivas, de construcción o de destrucción); la intención y la motivación; el personaje jugador (*de grado cero, personaje-retrato o personaje autónomo*) y los diferentes agentes ficcionales; el espacio (con los paradigmas del tablero de juego, la escena teatral, la multivisión deportiva, el modelo HUD, el montaje cinematográfico o el viaje virtual como variables), la temporalidad, dentro de la cual diferencia entre el tiempo del mundo real (tiempo del jugador o *play time*), tiempo del mundo posible (o *fictional time*) y el tiempo de los mundos posibles narrativos (o tiempo diegético de las *cutscenes* o diálogos).

Por último, la tercera parte del libro «Los mundos ludoficcionales en los géneros del videojuego», en realidad un único capítulo dedicado al «Análisis de casos», acogerá la aplicación del instrumental crítico desarrollado en los capítulos precedentes a distintos juegos pertenecientes asimismo a géneros diversos tales como *Portal 2* (puzzle), *Alice Madness Returns* (acción y plataformas), *Resonance* (aventura gráfica), *Alan Wake* (*survival horror*), *Starcraft II* (estrategia), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (rol), *Diablo III*

(MMORPG) o *The Movies* (simulación social y gestión de recursos).

Aunque el espacio de esta breve reseña no permite el comentario ni la discusión del modelo propuesto con la profundidad que merece, la lectura crítica de la misma debería incluir al menos aspectos como el de la generalización de la metalepsis y de la dimensión transmediática en el caso del videojuego; la equiparación de la noción de *mundo posible* con nivel, escena, pantalla o a veces incluso *cutscene*, que se desprende con mucha frecuencia del texto; la aplicación del modelo actancial a los esquemas de la acción y el personaje propuestos, que se intuyen tan fértiles como recurrentes en el caso del medio videolúdico (especialmente en sus pares sujeto / objeto y ayudante / oponente) o el injerito a veces inopinado de análisis de casos en el cuerpo expositivo y argumentativo del ensayo, que bien podrían haberse derivado a la parte final del mismo. En cualquier caso, en suma, el modelo terminológico, conceptual y analítico propuesto, en lo que tiene de *traducción* de categorías del medio al lenguaje de la teoría de la ficción y los mundos posibles, contribuirá sin duda a fomentar el debate teórico y el interés académico hacia un medio emergente, así como a la consolidación de los *Game Studies* en el ámbito hispánico, dotado de una notable masa crítica en la actualidad.

**Antonio J. Gil González**