

## ***Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, de Antonio J. Planells**

**Alberto Sánchez Medina** (Universidad de Salamanca)

Planells, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra. 2015. 256 pág. 15€

Antonio J. Planells analiza en su *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal* las posibilidades narrativo-lúdicas de los juegos electrónicos, desde hace años la industria cultural más lucrativa de España (si bien no alcanzó tal categoría hasta el año 2009). La primera dificultad con la que se topa Planells es la de seleccionar el marco teórico adecuado para el estudio de los mundos ludoficcionales, dentro de una disciplina de estudio joven en la que distintas posturas metodológicas, desde la reciente ludología hasta la tradicional narratología, luchan por imponerse. El paradigma que define el trabajo de Planells es la teoría de los mundos posibles adaptada a los videojuegos, que define como “verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción”. El autor estima clave dos aportaciones de esta teoría procedente de la filosofía analítica y que fue llevada a la literatura a partir de la revalorización del trabajo de Gottfried Leibniz y David Lewis. Por un lado, la aportación de la lógica modal de una relectura de un dominio semántico intensional que superaba el marco formalista y estructuralista del texto; por otro, añadía distintos modos de existencia –lo posible y lo necesario- a los objetos, personaje, estados y eventos insertos en dichos mundos de ficción. El nuevo acercamiento que la teoría permite sobre la cuestión de la verdad ficcional, la referencialidad y la potencialidad de la ficción en el plano transmediático permite según Marie-Laure Ryan lanzar preguntas pertinentes acerca de la teoría y semántica de la ficción, la teoría del género y la tipología de los mundos ficcionales, la semántica narrativa y la construcción de personajes y, finalmente, la poética de la modernidad.

Planells recoge las características descritas por el crítico literario Lubomír Doležel que pueden aplicarse en común tanto a la literatura como a los videojuegos:

1. *Los mundos ficcionales son conjuntos de estados posibles sin existencia real*. La ficción no define la realidad ni le rinde tributo, sino que parte de ella para modelar algo totalmente distinto.
2. *El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado, muy diverso y puede tener una macroestructura heterogénea*. Con el principio de no contradicción como único límite. Doležel echa mano de la noción leibniziana de lo

composable, la conjunción de lo posible y lo compatible, para definir al mundo ficcional como “un pequeño mundo posible, moldeado por limitaciones globales concretas, que contiene un número finito de individuos que son composibles”. No obstante, la lógica interna y el *principio de composibilidad* pueden romperse, como en el caso de la novela posmoderna, para constituir un mundo de ficción de múltiples realidades yuxtapuestas y no *composibles* entre sí.

3. *A los mundos ficcionales se accede a través de canales semióticos.* La lógica modal formulada por Kripke considera que las relaciones de accesibilidad permiten el tránsito de un mundo posible a otro siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones. Toda intensión textual está en relación con la extensión, parte de unos marcos culturales en su génesis, y se reinterpreta en la mente del receptor mediante los mismos. La inaccesibilidad física y real entre nuestro mundo y la ficción conlleva que el tránsito semiótico fuerce una transformación de los contenidos, un moldeamiento intensional. Planells también se refiere a la capacidad de ampliación de los mundos de ficción, que devienen transmediáticos mediante el aporte de distintos medios sin que esta ampliación suponga un uso de la narración.
4. *Los mundos ficcionales son incompletos.* Nunca llegan a describirse todas las propiedades, siempre hay lagunas de las que no puede afirmarse ni negarse nada que muestran el carácter incompleto y etéreo del imaginario.

Planells lleva a cabo una investigación interdisciplinar en la que se propone analizar los componentes semánticos y pragmáticos de los mundos de ficción que se dan en la relación interactiva del videojuego con la teoría de la ficción como eje principal.

En los primeros capítulos, el autor recorre la filosofía analítica, la filosofía del lenguaje y la narratología, así como las aportaciones del mundo de la literatura y el cine.

Planells parte de una posición híbrida e integradora entre la pragmática y la semántica, en la que toda construcción ficcional no está ligada en exclusiva a una cuestión contextual-pragmática, sino que constituye además un espacio significativo autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales. El autor diferencia entre las características de los videojuegos como objetos ficcionales no necesariamente narrativos. Un videojuego no cuenta necesariamente una historia; mientras los relatos construyen historias concretas, la ficción se abre paso por agregación y significación semántica que permanece abierta frente a la clausura narrativa.

Valiéndose de la concepción de mimesis de Ricoeur como acto o proceso de creación entre tres fases (creación, ficción y recepción), Planells analiza las relaciones entre mimesis, ficción y narración, concluyendo que el contexto ficcional supera los relatos para generar, en los intersticios de cada uno de ellos, nuevos espacios de ficcionalidad: “el marco cobra vida y amplía los bordes de las historias hacia una estructura mayor y más dinámica, sin perjuicio de que sus cimientos aparezcan mediante la exposición y asimilación de un conjunto de relatos”.

La segunda parte del ensayo, que trata de la aplicación la teoría de los mundos posibles a los espacios ludoficcionales, comienza por un capítulo dedicado a las posibilidades narrativas de los videojuegos, con la consecuente discusión entre los narratólogos, que abogan por esta disciplina para el estudio de los videojuegos, y los partidarios de la ludología, disciplina definida por Gonzalo Frasca aquella dedicada al estudio de las actividades del juego y el jugar. Las últimas investigaciones acercan ambas posturas y abogan, como Ryan, por un ludonarrativismo que permita estudiar la relación entre el mundo de ficción del videojuego y el espacio de juego. A su vez, Henry Jenkins evita la consideración de los videojuegos como medio para contar historias y tenerlos, más bien, por un espacio en el que caben –aunque no necesariamente- posibilidades narrativas. El autor lo llama *enviromental storytelling*, y distingue entre cuatro formas de narrar:

*Emergent narrative*: El videojuego no cuenta una historia; no hay un relato preexistente establecido por un diseñador sobre el que el jugador decida entre las alternativas. Se trata de un amplio espacio regido por un conjunto de normas, sin principio ni fin, y que se enfocan a la creación narrativa por parte del usuario mediante la combinación de distintos objetos. El ejemplo más claro sería el famoso simulador social *Los Sims*.

*Evoked narrative*: Se basa en la relación preexistente con un mundo narrativo, como en *American McGee's Alice*, adaptación libre de la novela de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas*.

*Enacted narrative*: En estos juegos, se prima la exploración por un mapa y, a través de micronarraciones se avanza en la historia.

*Embedded narrative*: Centrada en la exploración del terreno y la necesidad de repetir en reiteradas ocasiones los elementos narrativos. No hay, a diferencia de la anterior, micronarraciones, sino objetos que proporcionan el conocimiento del entorno a través de una puesta en escena a la espera de ser explorada.

En una tesis doctoral de 2010, Óliver Pérez se ocupa del análisis de la significación del videojuego mediante la intersección entre la semiótica, la ludología y la narratología. Para Pérez, en los videojuegos, la dimensión

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

Ruiz Collantes define los videojuegos como objetos culturales generadores de vivencias narrativas, entendiendo éstas como las experiencias cognitivas, emocionales y sensoriales producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como narración, ya sea remitiéndose a un mundo exterior (juegos representación) o presentando un mundo autónomo (juegos compactación). Para Planells, los Game Studies han ido desplazando el debate ludología-narratología hacia la idea de mundo jugable: Los videojuegos configuran espacios físicos (Jenkins) que acaban delimitando mundos propios interactivos, cinestésicos (Darley), más o menos referenciales y cuya experiencia de juego puede derivar en vivencias narrativas (Ruiz Collantes).

La propuesta metodológica de los mundos posibles en el contexto de la ficción lúdica deberá incidir, al menos, en tres aspectos clave: la relación entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y la cuestión del usuario.

El siguiente capítulo, dedicado a la noción de mundo ludoficcional, describe a través de un gráfico un modelo semántico-pragmático de este tipo de mundo, que se corresponde con las tres fases de los modelos miméticos de Ricoeur. La fase de prefiguración (Mímesis I) responde tanto al marco pragmático de la creación como a la semántica extensional que se da en un contexto cultural concreto. En el caso de los videojuegos se concibe la génesis de la obra como un acto más de diseño (*game design*) que de creación. La fase de refiguración (Mímesis III) contempla la experiencia del usuario final o *play*, entendido éste como la dinámica de juego que emerge de la relación entre las reglas del juego y su mundo, y que engloba las prácticas culturales en torno al uso del juego.

El *gameplay* (Mímesis II) es la experiencia de juego diseñada para disfrute del usuario y garantiza que el mundo sea estable y autosuficiente. Derivado de las técnicas del *game design* y potencialmente influido por la semántica extensional –por ejemplo, mediante elementos intertextuales como ficciones transmedia o mecánicas de juego propias de los géneros, se configura como un mundo ludoficcional: un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas

estrechamente relacionados. De acuerdo con este modelo, Planells pasa a explicar las principales características de los mundos ludoficcionales:

1. *Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos.* El juego de la ficción parte, principalmente, de la anticipación de mundos mediante unas pistas básicas. La experiencia de juego siempre se define por varios posibles y algún necesario que dotan de cohesión a todo el sistema: no existe un mundo de juego donde todo cabe. Los mundos posibles que configuran el sistema ludoficcional son limitados y preestablecidos, por lo que los principios estructurales y el *gameplay* no pueden ampliarse de manera indefinida. En cambio, el marco de ficción en el que se asientan, sí, sin perjuicio de que no tenga mayor incidencia en la experiencia de juego.
2. *Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autenticables por uno o más jugadores.* Esta potestad de decisión supone aceptar un mundo posible y rechazar otros para, posteriormente, asumir sus consecuencias y obtener un balance final del juego.
3. *Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción.* La total e indisoluble integración entre las reglas de juego y los elementos ficcionales genera un espacio de significación único.
4. *Los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados.* La dimensión metaléptica conlleva que los límites de la ficción no pueden ser superados por el jugador salvo por un canal semiótico que quiebra de manera permanente y en ambos sentidos –acción y devolución– los límites entre la ficción y la realidad.
5. *Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia.* La verdadera potencialidad transmediática de los mundos ludoficcionales en relación con otros no radica en una posible versión del relato, sino en una verdadera comprensión de los particulares ficcionales y los espacios en los que se desarrollan los eventos.

En resumen, el modelo puede dividirse en tres categorías de análisis independiente que pueden dar cuenta de distintos datos según la aproximación metodológica que se busque:

1. Una perspectiva formal y estructuralista que estudie los mundos ludoficcionales en su dimensión estructural estática, a partir de la idea del entramado de mundos posibles, y la relación entre un mundo actual, varios mundos posibles y varios mundos necesarios. Esta aproximación permite obtener modelos de mundos y puede servir, por ejemplo, para el análisis de los géneros del videojuego, la planificación del *gameplay* o las

teorías del *game design*. Todo sistema de mundos tiene una unidad mínima para que el juego cobre significado, denominado *principio de mundo ludoficcional mínimo*, compuesto por un mundo posible jugable y un objetivo finalista. La estructura general se rige por dos principios:

- I. El *principio del modelo lógico*, que alude a la característica de estabilidad de los mundos ludoficcionales y contempla los subprincipios leibnizianos de no contradicción, razón suficiente; y al de composibilidad limitada, es decir, la existencia y posible combinación de los distintos elementos ficcionales.
  - II. El *principio de identidad intermundos*, que alude a una necesidad de conexión entre los distintos mundos que configure como única la identidad de cada uno de los personajes, objetos y espacios.
2. Desde una perspectiva interna y evolutiva, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse en su dimensión microestructural dinámica, es decir, a partir del impulso de la acción de juego en relación con la integración entre reglas y ficción. Esta visión permite analizar en detalle la construcción y el rol de los personajes en relación con la acción, la configuración de los balances de juego y el punto de vista espacio-temporal. Su estudio puede ayudar a metodologías relacionadas con la representación del género y la violencia, la psicología de la ficción y las emociones o el diseño al detalle del *gameplay*. Todo mundo posible siempre tendrá un conjunto de acciones prescritas para todo particular ficcional que no pueden mutar de necesario a no necesario, aunque sí pueden ser transitoriamente posibles/imposibles. Tanto el jugador como el agente ficcional son necesarios para realizar las acciones que impulsen de manera dinámica un mundo prediseñado desde lo estático. La acción, junto con la intención y la motivación, es la principal forma de tránsito entre distintos mundos estáticos y prediseñados y, por ende, la esencia de todo videojuego.
  3. Desde una perspectiva cinestésica y de la recepción, los mundos ludoficcionales pueden estudiarse atendiendo a su dimensión metaléptica, es decir, a partir de la ruptura del marco ficcional y el establecimiento de los canales semióticos, ya sean intradieгéticos o extradieгéticos. Esta lectura permite analizar la relación entre usuario y ficción, las quiebras voluntarias e involuntarias de los límites del mundo, el papel de la parodia desde la autoconsciencia y los controles físicos dedicados al juego. Su estudio, por tanto, se enfoca a áreas como la historia del juego y la definición cultural del *play*, el estudio de las interfaces de juego y los modelos simbólicos de representación y, finalmente, las teorías narrativas relacionadas con los niveles de la

ficción. Según Steven Conway, los videojuegos tiene la capacidad de expandir y contraer su “círculo mágico” o muro circular, la frontera ficcional que separa el videojuego del mundo exterior. El videojuego es el primer medio que se construye de una manera esencialmente metaléptica. Los nuevos modelos de juego convierten en transparentes los límites entre ficción y realidad e intentan integrar el espacio de juego físico con el espacio de juego virtual. El control físico del juego, ya sea simbólico, explícito o una combinación de ambos, es el principal catalizador de sensaciones desde el mundo de ficción hacia el usuario tras la intervención de este. Así, entendemos por *devolución metaléptica* la respuesta automática y ajustada del mundo de ficción a la acción del jugador y que forma parte, entre otros elementos, del conjunto de percepciones mediadas que componen el círculo funcional videolúdico. Toda devolución que permanezca en el plano de la diégesis se entenderá como *naturalizada*, mientras que toda aquella que la transgreda quedará fuera de esta.

La tercera parte del ensayo analiza a partir de la teoría precedente la diversa complejidad del entramado ludoficcional de los siguientes videojuegos: *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), *Resonance* (XII Games, 2012), *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), *Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) y *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012).

**Este mismo artículo en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/resena-videojuegos-y-mundos-de-ficcion/>