

La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación

Antonio José PLANELLS DE LA MAZA

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) (Madrid)

antonio.planells@live.u-tad.com

Resumen

Los juegos y videojuegos han sido ignorados durante años desde las facultades de comunicación de todo el mundo. No obstante, las más recientes investigaciones y los planes de estudios centrados en los Game Studies han conseguido revalorizarlos tanto en el contexto internacional como español. Por ello, en la presente investigación se analiza el recorrido histórico de esta nueva disciplina, su impacto en la concepción del juego y su potencial futuro como herramienta docente e investigadora.

Palabras clave: Videojuegos, Game Studies, disciplina, comunicación, metodología

The emergence of Game Studies as a discipline itself: investigating video games from the methodologies of Communication

Abstract

Both games and video games have been ignored for years from communication faculties worldwide. However, the latest research and university degrees programs focused on Game Studies have managed to redevelop them both in the Spanish and in the international context. Therefore, the present study analyzes the historical journey of this new discipline, its impact on game conception and its future as a potential teaching and research tool.

Key Words: Video games, Game Studies, discipline, communication, methodology.

Referencia normalizada:

Planells de la Maza, A. J. (2013) La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18 N° Especial Octubre. Págs. 519-528.

Sumario:

1. Introducción. 2. Metodología y estudio del juego como objeto académico 3. El juego digital y su múltiples relecturas 4. El videojuego en el marco interdisciplinar 5. La consolidación de los Game Studies 6. Conclusiones 7. Referencias bibliográficas

1. Introducción

En la cultura occidental contemporánea el ocio sigue ocupado una posición central en el desarrollo cultural y económico de las sociedades democráticas. Desde la eclosión de las llamadas industrias culturales a principios del siglo XX, las distintas

formas de expresión lúdicas (el cine, la televisión, la música,...) han contribuido de manera clave en la conformación de un imaginario colectivo muy potente. En este marco, y con la llegada de internet y la cultura digital, los rudimentarios videojuegos, antaño objetos injustamente deslegitimados por su relación con la infancia y el mero juguete, se han convertido en verdaderas obras culturales. En este sentido, los juegos electrónicos no solo han causado un notable impacto económico, sino que además han conseguido ampliar su influencia social. El juego ya no es un simple divertimento infantil, sino que hoy nuevos públicos como el femenino o las familias disfrutan conjuntamente de nuevos productos diseñados específicamente para ellos. Además, fenómenos como los videojuegos persuasivos, los formativos o la gamificación (la aplicación de mecánicas de juego a distintos ámbitos) han permitido que el ocio interactivo supere las barreras tradicionales de lo lúdico para integrarse en el campo profesional.

No obstante, la universidad y la investigación académica parecen no haber asimilado estos cambios con la misma presteza que la sociedad. En particular, la universidad española ha demostrado una auténtica capacidad de resistencia a la hora de admitir el videojuego como objeto de investigación y permitir su equiparación con medios más legitimados como el cine o (en menor medida) la televisión. Las razones son varias y no todas ellas estrictamente académicas o científicas, entre las que destacan la desconexión con el modelo de ocio actual de la sociedad española, la escasa formación o capacidad de reciclaje del profesorado o los conflictos internos generados por las políticas académicas en el seno de las propios centros de formación superior.

En este contexto, la presente investigación plantea un análisis cualitativo e histórico centrado en el videojuego como objeto de investigación para las facultades y centros de investigación de Comunicación. Su pertinencia es doble. En primer lugar, resulta esencial analizar y evaluar el desarrollo de los juegos en el seno de los centros de conocimiento y su distinto impacto según el espacio geográfico y la cultura académica imperante. Y, en segundo lugar, la emergencia de los Game Studies como disciplina propia para el estudio del videojuego conlleva el estudio pormenorizado de su génesis e influencias, implementación y vigente presencia en las universidades de todo el mundo.

2. Metodología y estudio del juego como objeto académico

El acercamiento histórico propuesto en el presente artículo supone aproximarse a la noción de juego que, desde un primer momento, se ha utilizado en el plano científico. Mientras que los estudios de Comunicación se han mostrado tradicionalmente indiferentes al videojuego (en parte por su no adscripción como medio narrativo o periodístico) otras áreas del conocimiento sí han intentado acercarse a la cuestión lúdica para definirla. La primera aproximación, de orden esencialmente relativista, corresponde a Wittgenstein y a la imposibilidad de definir de manera categórica qué se entiende por juego. En sus *Investigaciones filosóficas* (1988), el filósofo austríaco

defiende la heterogeneidad del fenómeno lúdico (de los dados a los deportes) como principal valor del propio juego y, a su vez, su principal conflicto. No obstante, la respuesta a Wittgenstein vendría años más tarde de la mano de la antropología y el estudio de las sociedades primitivas. En este caso, Huizinga (1987) y Caillois (1967) defendieron, desde sus particulares perspectivas, no solo la importancia del juego social sino también un acercamiento teórico y de índole taxonómica.

Huizinga, célebre por su obra de antropología *Homo Ludens*, destaca los vínculos religiosos, litúrgicos y sociales de los juegos en comunidad y conecta el desarrollo del propio ser humano a la actividad lúdica. Para Huizinga, el juego permite al hombre evadirse de su realidad más inmediata mediante un “círculo mágico” que separa una ficción interactiva (el juego en sí mismo como mundo de ficción autosuficiente) del marco de lo real. Esta evasión o generación de un “como si” ficcional conlleva una potentísima absorción por parte del sujeto que la provoca y que tiene, como fin último, la obtención de una experiencia lúdica.

Para Caillois, y en sintonía con el impacto emocional y social de lo lúdico esbozado por Huizinga, los juegos establecen un espacio “libre, limitado, incierto, desinteresado, reglado y ficcional” (1967: 42-43) que permite la división en distintas categorías según estén centrados en la competición entre los jugadores, el mero azar, la simulación de una realidad determinada o las pruebas centradas en las habilidades y reflejos.

Las ideas de Huizinga y las categorías de Caillois no cayeron en saco roto. En realidad, la mayor parte de sus aportaciones han sido reconsideradas y, en la mayor parte de casos, alabadas por los estudios académicos contemporáneos centrados en los videojuegos y el ocio digital. No obstante, tuvo que pasar bastante tiempo hasta que los científicos vieran en ellos un referente cultural y social que justificara gran parte de las investigaciones futuras.

Salvo la visión relativamente culturalista del juego como objeto a analizar (Bernstein, 2001), la realidad es que la academia pronto se dejó fascinar por el medio antes que por su significación cultural. Los años noventa del siglo XX no solo vieron la transición de lo analógico a lo digital y un incipiente internet sino que además trajeron una nueva oleada de fascinación por lo multimedia y, muy especialmente, por un nuevo concepto: la hipertextualidad.

El hipertexto, como modelo idílico de narrativa no lineal, aglutinó todo modo de expresión que tenía, en lo digital, una versión mucho más potente (Bolter, 1992; Landow, 1995). Así, la poética de la narrativa hipertextual o hiperficción se estudiaba junto a las arcaicas páginas web, las enciclopedias con música y vídeos incrustados y, por supuesto, con los videojuegos. De este modo, la consideración autónoma del juego como objeto cultural y proceso social establecido por la antropología se vio subsumida por la novedad y la fascinación tecnológica que el hipertexto estableció en el seno de la comunidad académica. En este sentido, el juego y el videojuego se convertían en un producto más del mito multimedia.

3. El juego digital y sus múltiples relecturas

El juego como subproducto del hipertexto (y, por ello, muy lejos del hipertexto poético o respetable de las nuevas páginas web) no encontraría soporte específico hasta prácticamente finales de los años noventa. Espen Aarseth, teórico nórdico autor de *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), concibió una noción del juego en el marco digital que conseguía romper con la hegemonía del hipertexto y, a la vez, dotaba a este tipo de productos de ocio de un nuevo estatuto. Para Aarseth un videojuego no es una pieza hipertextual en tanto que su naturaleza performativa o interactiva no se limita a rastrear o seguir unos hitos prediseñados. Lejos de una estructura ramificada pero rígida, los videojuegos superan al hipertexto para constituirse en cibertextos: sistemas performativos ergódicos que parten de una lógica configurativa. El videojuego no consiste tanto en seguir caminos no lineales pero prediseñados como dotar al usuario del producto lúdico de una “capacidad configurativa (...) que le permite generar nuevos textos partiendo de un sistema subyacente” (Págs. 58-65). Así, el videojuego como cibertexto no solo se aleja de la mera exploración selectiva textual sino que además se constituye como un verdadero sistema autónomo que habilita, vía interactividad, distintos resultados en función de las combinaciones disponibles de las reglas del juego.

Desde otra perspectiva muy distinta, la norteamericana Janet Murray (1997) concibió el videojuego como un nuevo medio capaz de contar historias desde una perspectiva dramática particular, cuyas influencias pueden trazarse desde el teatro digital de Brenda Laurel (1991). Para Murray el carácter esencialmente interactivo del videojuego conlleva, de manera implícita, cuatro propiedades especiales: el juego digital es sucesivo, participativo, espacial y enciclopédico (Murray, 1999: 284). La evocación ficcional que se genera en el marco interactivo de estas características conlleva, por ende, el impulso hacia un videojuego de corte esencialmente narrativo que pasa por el “drama simbólico” (1999: 155),

La perspectiva de Murray, muy centrada en el carácter narrativo del ocio digital, no fue ni mucho menos compartida por Espen Aarseth. Para el teórico nórdico, los videojuegos no pueden caer en el análisis formal de cualquier medio tradicional (esto es, desde la perspectiva de la narratología de corte estructuralista) sino que debe partirse, necesariamente, de sus particularidades: el videojuego es, antes que cualquier otra cosa, un juego y un objeto interactivo (Aarseth, 2004: 45-49). Junto a Aarseth, otros teóricos (Eskelinen, 2001 y 2004; Frasca, 1999 y 2003; Juul, 2001 y 2005) agrupados bajo la perspectiva de la ludología apostaron claramente por una nueva visión, una nueva disciplina que superara los acercamientos más clásicos de la ficción y enfatizara la potencialidad ergódica de los videojuegos como sistemas de juego. El conflicto entre los ludólogos y los narratólogos, cuyo cénit se produjo a principios de los años 2000 (Schut, 2003; Brand, Knight y Majewski, 2003; Copier, 2003) no solo generó apasionados textos y posicionamientos críticos, sino que además configuró el embrión de lo que hoy se conoce como Games Studies, una disciplina de consenso que intenta dar cabida a toda perspectiva científica centrada en el fenómeno del juego

(es decir, no solo del videojuego). Si bien hoy el debate entre ludología y narratología suele despreciarse hay que tener en cuenta que de sus propuestas no solo surgieron nuevas líneas de investigación (por ejemplo, los modelos de hibridación entre las reglas y la ficción o el rol de las escenas de vídeo o *cutsscenes* en los juegos) sino que además permitieron entender cuáles son los fundamentos teóricos en liza a la hora de configurar una nueva disciplina académica. En este sentido, los videojuegos han planteado un reto evidente: ¿podemos tratar estas piezas lúdicas con un medio más o es necesario reflexionar y encauzar sus particularidades en un marco teórico propio?

4. El videojuego en el marco interdisciplinar

De las cenizas del conflicto entre la ludología y la narratología emergieron con fuerza un conjunto de propuestas y marcos teóricos que intentaron dar una respuesta híbrida ante el fenómeno del videojuego contemporáneo. En este sentido, uno de los autores más relevantes fue el norteamericano Henry Jenkins, autor célebre por haber acuñado la noción de “narrativa transmedia” y, en este caso, teórico de la narrativa espacial en los videojuegos.

Para Jenkins, el debate no radica en si el videojuego puede o no contar historias. Es evidente que algunas propuestas de juego abstracto como *Tetris* no parecen evocar ningún tipo de relato, pero eso no niega la posibilidad de que otros juegos sí lo hagan. Y, para Jenkins, la cuestión más relevante es: en el caso de que un juego efectivamente evoca una historia ¿cómo lo hace? En su artículo *Game design as narrative architecture*, el teórico norteamericano contempla el juego como un modelo narrativo espacial, un *environmental storytelling* parecido a la experiencia que siente un turista al adentrarse en un parque temático. En este sentido, videojuegos como *Los Sims* son grandes ejemplos de cómo el videojuego, lejos de conformar una narrativa lineal tradicional, consigue contar historias utilizando de manera coherente sus propiedades lúdicas e interactivas.

Junto a Jenkins, un grupo de autores han intentado relacionar la noción filosófico-literaria de “mundo posible” al marco de ficción interactiva que opera en el seno del videojuego. Así, desde las inspiradoras obras Marie-Laure Ryan (1991) y Umberto Eco (1993), autores como Julian Kücklich (2002, 2003) o Massimo Maietti (2004) han visto en los mundos posibles un nuevo marco teórico que promociona la conjunción entre un espacio ficcional determinado y la capacidad performativa de la interactividad digital. En la misma línea, Jan Van Looy (2005) y Rocco Mangieri (2011) han cuestionado, respectivamente, el conflicto ludología-narratología y han apostado por un nuevo acercamiento metodológico más complejo. Para Van Looy, la cuestión narratológica no se establece en el medio como historia, sino en el videojuego como recentrado virtual (*virtual recentering*) desde una realidad dada. Este recentrado, característico de todo constructo ficcional, aparece en el juego como un mundo posible mutable por la acción del jugador y, en especial, por cada una de las partidas. En esta línea, Rocco Mangieri utiliza el videojuego *Onimusha* (Capcom,

2001) para demostrar la potencialidad del análisis de las acciones en el marco del mundo posible de juego. Partiendo del paradigma de la Semántica de los Mundos Posibles esbozado por Lubomir Dolezel (1999), Mangieri ve en el videojuego un espacio interactivo en forma de laberinto en el que el viaje del héroe se construye no tanto por eventos como por acciones significativas. Las distintas posibilidades derivadas de la acción del jugador (y la lógica contrapartida del sistema) modelan el mundo de ficción dentro de los cauces propios de lo previsto por el diseñador del juego y generan, de este modo, un modelo de narratividad lúdica definida por lo posible y lo necesario.

Por todo ello, tanto la narrativa espacial de Jenkins como el auge de lo ficcional mediante la noción de mundo posible (Kucklich, 2002 y 2003; Van Looy, 2005; Mangieri, 2011) no solo han resuelto gran parte de los problemas contenidos en el conflicto entre ludología-narratología sino que su aportación va mucho más allá. En realidad, las nuevas perspectivas híbridas y conciliadoras han permitido que la emergente disciplina de los Game Studies pueda superar el (muy meritorio y relevante) debate fundacional para poder avanzar y consolidar algunas posiciones académicas que superan la mera cuestión de lo narrativo en el juego.

5. La consolidación de los game studies

Tras unos años ochenta de hipertextualidad y unos años noventa de conflicto teórico, los Game Studies han conseguido estabilizar y ampliar su base académica fuera del paraguas de cualquier otra disciplina más veterana. La consolidación de los estudios sobre el juego y el videojuego no se ha producido exclusivamente en la torre de marfil universitaria: la preeminencia del ocio digital y tradicional (juegos de cartas y de mesa) en el actual contexto de crisis ha legitimado estos productos culturales tanto a nivel social como económico. En el contexto norteamericano y europeo, las altas cifras de ventas de juegos y sus nuevos públicos (mujeres, familias, empresas,...) han encontrado una respuesta académica que, si bien ya venía trabajando desde los años noventa, es ahora cuando consiguen mayor visibilidad. Es el caso, por ejemplo, de la española Clara Fernández Vara, antigua investigadora del MIT y ahora profesora en el New York Game Center, el centro formativo en videojuegos por excelencia en la costa este del país. Y, Junto a ella, Jesper Juul, uno de los primeros ludólogos en adoptar posiciones intermedias con la narratología. Ambos, junto con otros profesores e investigadores de distintas universidades, han tomado el relevo de los Game Studies norteamericanos tras el progresivo abandono (por apertura de nuevas vías y objetos de investigación) de Janet Murray o Henry Jenkins.

Por otro lado, el ámbito de la Unión Europea y países afines ha visto el crecimiento de los Game Studies de manera dispar. La ludología, en oposición a los postulados narratológicos más comunes en Estados Unidos, encontró su epicentro durante los años noventa en el IT de Copenhague. Aquí, investigadores como Espen Aarseth, Miguel Sicart y (por aquel entonces) Jesper Juul construyeron la mayor parte de los

postulados de esta nueva perspectiva sobre el juego y consiguieron una gran influencia en los países nórdicos. En contraposición a ellos, algunas comunidades europeas especialmente relevantes como la francesa o la alemana no solo trabajaron en sus propias vías de investigación sino que además lo hicieron, de manera generalizada, en su propia lengua.

El caso español es bastante parecido al modelo europeo multilingüe pero, a diferencia de Francia o Alemania, la universidad española ha ignorado (y, por lo general, sigue ignorando) las particularidades del videojuego, su impacto social y cultural y su carácter autónomo de otras disciplinas como la comunicación o la informática. En este sentido, la investigación española sobre los videojuegos como objetos comunicativos es esporádica y, por lo general, muy dispersa. Pocos centros aglutinan a los principales investigadores. En Barcelona, la Universitat Pompeu Fabra tiene un incipiente grupo de profesionales liderados por Óliver Pérez y el nacimiento de la Enti (Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas) augura, al menos, un plan formativo coherente. Valencia cuenta con la Jaume I, el equipo liderado por Gómez Tarín y el primer grado en diseño de videojuegos del ámbito público. En Madrid, investigadores como Pilar Lacasa, Salvador Gómez y Alfonso Cuadrado están consolidando el campo de los Game Studies junto con los estudios impulsados, con apoyo de las principales empresas del sector, por el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad).

La última gran zona de desarrollo de los Game Studies es la de los países emergentes, principalmente el mercado asiático (China, Corea del Sur y Japón, principalmente) y, en el otro extremo del planeta, los países suramericanos.

El mercado asiático lleva mucho tiempo inmerso en la cultura de juego (recordemos que Nintendo y Sony, dos de los tres grandes productores de consolas del mundo, tienen origen asiático). No en vano es allí donde aún sobreviven los salones recreativos y los torneos de videojuegos de acción y estrategia son grandes eventos públicos. Por ello, no es de extrañar que sus universidades hayan producido una cantidad importante de investigación relacionada, principalmente, con la cultura geek, las dinámicas de juego y el rol social y emocional de los usuarios en los juegos online. En cambio, los países suramericanos, lejos de tener el potencial económico y social de una industria cultural como la asiática, han empezado a implantar programas de investigación y grados formativos en desarrollo de videojuegos. Así, países como Brasil o México no solo intentan generar una nueva base de pequeñas empresas de juegos sino que también quieren evitar la pérdida de talento académico que, durante las últimas décadas, no ha tenido más remedio que emigrar a los Estados Unidos en busca de un sitio donde poder realizar sus investigaciones sobre los Game Studies.

Otra manifestación esencial que demuestra la consolidación de los estudios sobre el juego parte del asociacionismo de los académicos y la creación de cauces adecuados para el intercambio científico. La nueva disciplina, muy dispersa por motivos geográficos y de difícil acceso por la gran cantidad de lenguas, ha generado distintas agrupaciones sin ánimo de lucro a la que se asocian, de manera más o menos infor-

mal, distintas publicaciones y congresos. Probablemente, la más popular de ellas sea la Digital Games Research Association (DiGRA), una organización muy centrada en los estudios de comunicación y similares pero que en realidad admite muchas más áreas de conocimiento. DiGRA emergió con fuerza durante los años noventa como epicentro del debate entre ludólogos y narratólogos para, posteriormente, consolidar un conjunto de congresos internacionales de amplio alcance. En 2013, DiGRA ha decidido reformarse en profundidad y ha cambiado su normativa interna, su página web y ha creado su propia revista académica: ToDiGRA Journal.

A falta de una organización similar para el espacio europeo, varios países con tradición en el campo de los Game Studies han establecido modelos de cooperación académica y científica de ámbito nacional. En el caso español, la Asociación Española de Investigadores de Videojuegos (ASEIV), nacida en 2012, tiene por objetivos coordinar e impulsar los Game Studies en este país, estableciendo puentes y cauces de comunicación entre los investigadores que se encuentran dispersos en todo el territorio. Del mismo modo, España ha sido un país pionero en el impulso del asociacionismo de tipo social, como lo demuestra el trabajo del colectivo artístico Arsgames en el seno del Matadero y el Medialab-Prado en Madrid o los proyectos de psicología, juego y formación que ha realizado, tanto a nivel nacional como internacional, el profesor Carlos González Tardón.

Finalmente, destaca el creciente número de publicaciones *peer reviewed* de corte académico dedicadas exclusivamente a los Game Studies. La primera y prácticamente fundacional fue Game Studies, publicación impulsada por Espen Aarseth para el reconocimiento de los postulados ludológicos y que ha ido evolucionando hasta convertirse en una revista dedicada a la disciplina en su conjunto. Junto a ella, la revista Games and Culture editada por la célebre Sage comparte protagonismo con Loading..., Simulation and Gaming o Eludamos. En España, la Universidad de Sevilla ha sido la pionera al crear la publicación electrónica LifePlay, revista de videojuegos que ya cuenta con un número publicado y un largo futuro por delante.

6. Conclusiones

Tras el paso por la antropología y el estudio cultural, el juego digital fue absorbido por las nuevas teorías de la hipertextualidad y la obra multimedia que tanto fascinó a la academia durante la década de los ochenta. Solo a partir de los años noventa consiguió sustantivarse como una disciplina propia, los Game Studies, y de un conflicto de tipo ontológico suscitado por las diferencias entre la ludología y las perspectivas narratológicas tradicionales.

Hoy, los Game Studies han conseguido superar este conflicto y aglutinar distintas posiciones académicas que enriquecen este objeto de estudio. En el campo de la comunicación, los Game Studies han tenido que lidiar, en el plano internacional, con la dispersión geográfica y la multiplicidad de lenguas utilizadas en el plano científico. En España, la disciplina sigue en conflicto con estos elementos y, además, con la falta

de consideración como objeto legítimo de investigación por parte de una universidad con problemas estructurales y éticos serios.

7. Referencias bibliográficas

- AARSETH, E. (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the art of simulation". En WARDRIP-FRUIIN, N. & HARRIGAN, P. (eds.)(2004). *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press.
- BERNSTEIN, C. (2001). "Play it again, Pac-Man". En WOLF, M. J. P. & BAER, R. (2001). *The Medium of the video game*. Austin: University of Texas Press.
- BOLTER, J. D. (1991): *Writing space: the computer, hypertext and the history of writing*. Hillsdale: Lawrence Earlbaum Associates.
- CAILLOIS, R. (1967): *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- DOLEZEL, L. (1999): *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco libros.
- ECO, U. (1993): *Lector in Fábula*. Barcelona: Lumen.
- ESKELINEN, M. (2004). "Towards computer game studies. Introduction: ludology and narratology". En WARDRIP-FRUIIN, N. & HARRIGAN, P. (eds.)(2004). *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press.
- FRASCA, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". En PERRON, B. & WOLF, M. J.P. (eds.)(2003). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge.
- HUIZINGA, J. (1987): *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- JENKINS, H. (2004). "Game design as narrative architecture". En WARDRIP-FRUIIN, N. & HARRIGAN, P. (eds.)(2004). *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press.
- JUUL, J. (2005): *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- KÜCKLICH, J. (2002). "The study of computer games as a second-order cybernetic system". En MÄYRÄ, F. (2002). *Proceedings of computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press.
- LANDOW, G. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós
- LAUREL, B. (1991). *Computers as theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- MAIETTI, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- MANGIERI, R. (2011). "La danza del samurái. Semiótica del videogame y de los entornos virtuales contemporáneos". En: *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 21.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

- RYAN, M. L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- VAN LOOY, J. (2005). "Virtual recentering: computer games and possible worlds". En: *Image & Narrative*, 12.
- WITTEGENSTEIN, L. (1988): *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.

Páginas web

- BRAND, J. (2003). "The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/05150.06387>. [10-08-2013]
- COPIER, M. (2003). "The other game researcher: participating in and watching the construction of boundaries in game studies". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/05163.46510>. [10-08-2013]
- ESKELINEN, M. (2001). "The gaming situation". En *Game Studies*, 1. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. [03-06-2013]
- FRASCA, G. (1999). "Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative". Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. [15-05-2013]
- (2003b). "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Disponible en: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. [15-05-2013]
- JUUL, J. (2001). "Games telling stories? - A brief note on games and narratives". En *Game Studies*, 1. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. [22-07-2013]
- KÜCKLICH, J. (2003). "The playability of texts vs. the readability of games: towards a holistic theory of fictionality". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Disponible en: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.4293&rep=rep1&type=pdf>. [03-02-2013].
- SCHUT, K. (2003). "Technology tells a tale: digital games and narrative". En *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University. Disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/05150.17157>. [03-02-2013]

El autor

Antonio José Planells de la Maza es Doctor mención internacional en Comunicación Audiovisual. Coordinador Académico del Grado en Diseño de Productos Interactivos, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) (Madrid)