

# Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos<sup>1</sup>

**Resumen.** La presente investigación se aproxima a distintas producciones videolúdicas y obras literarias representativas del ámbito hispanoamericano. La relación entre el mundo de los videojuegos y la literatura es un terreno aún poco explorado, pero adquiere mucha relevancia en el actual dominio de las narrativas transmedia de la cultura contemporánea. Se analiza desde una perspectiva ludoficcional, narratológica y sociocultural un conjunto de remediaciones videolúdicas sobre la novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1615) de Miguel de Cervantes Saavedra; el videojuego *Intimate, infinite* (Robert Yang, 2014) basado en el cuento “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941) de Jorge Luis Borges; y el videojuego *Space invaders* (Taito, 1978) que inspiró la novela homónima de la escritora chilena Nona Fernández (2013). Se sostiene que la significación de estos artefactos culturales adquiere mayor sentido cuando se establecen los vínculos con otros intertextos y cuando se los examina desde la configuración de los mundos ludofictionales.

**Palabras clave:** Videojuegos; literatura; mundos ludofictionales; intertextualidad; cultura.

## [en] Video games and literature: case studies of three Hispanic-American intertexts

**Abstract.** The present research approaches to different videoludic productions and representative literary works of the Hispanic-American scope. The relationship between the world of videogames and literature is still little explored, but it acquires great relevance in the current domain of transmedia storytelling of contemporary culture. From a ludoficcional, narratologic and sociocultural perspective a set of videoludic remediations is analyzed about the novel *The Ingenious Gentleman Don Quixote of La Mancha* (1615) by Miguel de Cervantes Saavedra; the video game *Intimate, infinite* (Robert Yang, 2014) based on the short story "The Garden of Forking Paths" (1941) by Jorge Luis Borges; and the video game *Space Invaders* (Taito, 1978) that inspired the homonymous novel by the Chilean writer Nona Fernández (2013). It is argued that the significance of these cultural artifacts acquires greater meaning when establishing links with other intertexts y when they are examined from the configuration of the ludofictional worlds.

**Keywords:** Literature; video games; ludofictional worlds; intertextuality; culture

**Sumario.** 1. Introducción. 2. Literatura y videojuegos entre narrativas y mundos ficcionales. 3. Videojuegos y literatura hispanoamericana: estudio de casos. 3.1. El medio que mató a Don Quijote. 3.2. Los mundos posibles de Borges. 3.3. Del videojuego a la literatura: *Space Invaders*. 4. Conclusiones. Referencias.

## 1. Introducción

Desde la segunda mitad del siglo XX a la fecha, los videojuegos se han convertido en elementos indispensables de la sociedad actual; además han generado un nuevo campo transdisciplinario: los *Game Studies*, es decir, el estudio de los juegos, especialmente los juegos electrónicos, los cuales son producto del desarrollo tecnológico. Al formar parte de la cultura popular contemporánea, los

---

<sup>1</sup> Este artículo recoge los resultados de la investigación IBA-030-2016 “Narrativas transmediáticas en la literatura y los videojuegos” financiado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (Perú) con Resolución de Dirección Ejecutiva N°090-2016-FONDECYT-DE y Resolución Vicerrectoral N°023-2016-VR.INV.

videojuegos también han sido abordados por los estudios culturales como artefactos que forman parte de una potente industria, y que pueden representar determinadas ideologías o proyectos políticos más grandes (Wolf, 2008, p. 342).

La investigación sobre los videojuegos en los propios espacios de producción resulta imprescindible para comprender mejor la relevancia que estos tienen en las distintas culturas. En ese sentido, Penix-Tadsen (2016), quien desde lo que él llama "ludología cultural" ha estudiado la importancia de los juegos en general para la cultura latinoamericana. Su estudio se remonta al libro maya *Popol Vuh*, donde hace referencia al juego de la pelota, que ha inspirado a varios diseñadores de videojuegos. En general, se puede decir que Latinoamérica se ha convertido en un fértil terreno para el desarrollo de videojuegos aunque no siempre con rasgos identitarios propios debido al carácter transnacional que domina a esta industria cultural. Igualmente, el panorama español se vuelve aún más enriquecedor, ya que no solo existe una gran producción videolúdica sino también importantes reflexiones teóricas y propuestas metodológicas que potencian un mejor acercamiento a estos artefactos culturales. Gil analiza las intermediaciones del ámbito hispánico como los videojuegos a los que considera como "el primer campo cultural del siglo XXI" (2012, p. 283).

El presente artículo pone en contacto a los videojuegos con otro componente esencial de la cultura: la literatura, en particular la hispanoamericana, acaso el juego verbal por excelencia creado por el ser humano. En ese sentido, se analiza desde una perspectiva ludoficcional cuatro remedaciones videolúdicas sobre la novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1615) de Miguel de Cervantes Saavedra, a saber: *Super Don Quixote* (Universal Entertainment, 1984), *Don Quijote* (Dinamic Software, 1987), *Don Quixote. A Dream in Seven Crystal* (PIC, 1994) y *Donkey Xote* (Revivronic, 2007). Asimismo, se analiza desde una mirada narratológica y ludoficcional el videojuego *Intimate, infinite* (Robert Yang, 2014) basado en el cuento "El jardín de senderos que se bifurcan" (1941) de Jorge Luis Borges; y *Space invaders*, el célebre videojuego creado por Toshihiro Nishikado a través de la empresa Taito en 1978, el cual inspiró a la novela homónima de la escritora chilena Nona Fernández (2013). Se sostiene principalmente que la significación de estos artefactos culturales adquiere mayor sentido cuando se establecen los vínculos con otros intertextos a partir de la configuración de los mundos ludoficciones. En la primera parte se desarrolla un marco ludoficcional que servirá de base sobre todo para el análisis posterior de los dos primeros casos propuestos que tienen un origen literario hispanoamericano, como son los textos de Cervantes y Borges. En la segunda parte se procede al análisis respectivo, agregando un caso que más bien tiene un origen videolúdico americano: *Space Invaders*.

## **2. Literatura y videojuegos entre narrativas y mundos ficcionales**

A pesar del imparable proceso de legitimación vivido en las últimas décadas en el ámbito universitario, el medio videolúdico todavía es considerado por una parte de la Academia como un torpe advenedizo cuando lo escudriñamos desde un prisma narratológico. Recientemente Bogost, uno de los autores claves de la teoría del videojuego, se cuestiona, a colación del carácter narrativo de los llamados *Walking Simulator*, si realmente es necesario contar historias a través de los videojuegos cuando otros medios, casos de la novela o del cine, nos ofrecen experiencias narrativas más logradas y efectivas. Para el profesor de Georgia, las mejores historias interactivas son a día de hoy de peor calidad que las habitualmente ofrecidas por novelas y películas de factura y resultado mediocres (Bogost, 2017). Este demoledor juicio se basa en la incapacidad del videojuego para afectar, desde la interacción del jugador, al arco dramático de la trama y, en consecuencia, al libre desarrollo de los acontecimientos de la historia.

Esta habilidad, inexistente igualmente para el lector de novelas o el espectador de películas, es solicitada con impreciso e injusto ahínco para el videojuego porque su elemento diferenciador respecto a esos otros medios, es decir, la interactividad, *debería siempre estar al servicio de la transformación de la diégesis* cuando el medio incursiona en el proceloso océano de la narración. Si no es así, ¿para qué contar una historia a través de un videojuego obviando su principal característica? Quizás, la cuestión señalada por Bogost deviene en una aporía que se alimenta del exceso de poder que el autor vislumbra para la acción interactiva, confundiéndola con las infinitas posibilidades que solo la realidad puede ofrecernos. Implícita, y tal vez maliciosamente, Bogost alude a una solicitud imposible para el estado de la tecnología videolúdica actual, ya que las deficiencias en inteligencia artificial o en generación procedural de contenidos, convierten esta demanda en un mito inalcanzable que nos recuerda el proyecto laberíntico de Ts'ui Pên (Borges, 2015). Pero al margen de esta actual carencia técnica, y expresiva según Bogost, en nuestra opinión no resulta razonable alcanzar este hipotético e idílico estado *todopoderoso* del medio porque penalizaría su capacidad para vehicular buenas historias, sean originales o no; así, el libre albedrío del jugador en el universo lúdico atenta contra la necesaria estructura que toda historia, como acto de enunciación, debe respetar si desea transmitir un mensaje unívoco. Como Jesse Schell nos recuerda, las historias videolúdicas, como cualesquiera otras, deben caminar hacia la unidad perseguida por la teoría del conflicto central, huyendo de la explosividad de la fórmula combinatoria ofrecida por múltiples y falaces elecciones del jugador que nos abocan hacia distintos finales, casi siempre decepcionantes para el usuario:

Imagine an interactive Cinderella story. You are Cinderella. Your stepmother has told you to clean out the fireplace. Do you (1) do it or (2) pack your bags and leave? If Cinderella leaves and, say, gets a job as an administrative assistant, it isn't the Cinderella story anymore. The reason for Cinderella's wretched situation is so that she can rise out of it dramatically, suddenly, and unexpectedly (Schell, 2015, p. 301).

Por otro lado, digámoslo sin rodeos, nuestra fe en la capacidad del actual medio videolúdico como dispositivo contador de historias no justifica una aceptación incondicional del nivel de acierto alcanzado por el videojuego en la obligatoria *remediación* del repertorio de relatos que flotan en la cultura de masas. Posiblemente, este ha resultado insatisfactorio en numerosas ocasiones. Dos hechos nos inclinan

a hacer esta afirmación. Por un lado, no todas las obras literarias o fílmicas se adecuan por igual a una remediación plausible por parte del videojuego, por otro, no todas aquellas obras claves del canon occidental remediadas han hecho un uso preciso y certero de la capacidad del medio, resultando ejemplos que no hacen justicia ni a la obra original ni a las habilidades expresivas del videojuego. De este histórico desacierto se nutre el juicio de Bogost con el que abrimos este apartado; el *fallo narrativo*, un asunto que se ha tornado para muchos estudiosos una característica definitoria del videojuego, se solventa en la aceptación de sus límites expresivos, principalmente en la insuficiencia de verbos/acciones de los personajes de videojuegos, localizados de cuello para abajo –correr, disparar, saltar, escalar, lanzar o volar-, frente a los verbos/acciones de novelas y películas, localizados de cuello para arriba –argumentar, negociar, hablar, quejarse o convencer- (Schell, 2015, p. 303). Parece justo aceptar, independientemente de su capacidad para narrar buenas historias, probada con creces, por ejemplo, con el reciente *Detroit Become Human* (Quantic Dream /David Cage, 2018), la idea de que el medio se expresa mucho más serenamente en la configuración de mundos ficcionales, recreados *ex novo* o a partir de universos previamente establecidos por otros discursos narrativos, que en la adaptación clásica y tradicional de historias. A colación de este hecho, conviene recordar que cuando el videojuego diluye su estructura esencial, basada en reglas y mecánicas, con el objetivo de contar o narrar historias –los *Walking Simulator* o las obras de Cage- siempre hay quienes nos recuerdan que no estamos ante un videojuego.

Curiosamente, la afirmación de que los videojuegos instauran mundos ficcionales en lugar de generar o recrear historias, encuentra notables conexiones con el actual estado de la narrativa. Así, lejos de cualquier espontaneidad, este hecho revela una vuelta de tuerca en la teoría de la ficción, donde se reclama la necesaria aparición de una teoría de la *poiesis* enfocada en la narratología, o sea, se solicita un traslado de la atención de la narración como historia a la narración como ficción (Dolezel, 1999, p. 9). Al margen del videojuego, esta solicitud se basa en la imposibilidad de escudriñar un asunto creativo, el de la invención de marcos ficcionales, a través de una gramática narrativa como hicieron antaño los formalistas rusos con su análisis de las variantes del cuento maravilloso. Alejada de esta amenaza taxonómica, la ficción queda entonces englobada en el amplio espectro creativo del paradigma de los mundos posibles, un modelo sin restricciones e inclasificable a través de un catálogo de categorías gramaticales. En consecuencia, y volviendo al videojuego, la naturaleza irresoluble del estado de esta cuestión nos obliga a aceptar que el videojuego, por matices puramente expresivos, marida a la perfección con la actual condición expansionista y *transmedia* de la narrativa, manifestándose, de este modo, que la peculiaridad definitoria del medio no reside tanto en su capacitación para la articulación de historias como en su poder para el establecimiento de mundos de ficción.

Creemos que es desde esta nueva perspectiva *ficcional* como deben juzgarse los innumerables casos de obras pertenecientes al canon literario remediadas por el videojuego. Resulta históricamente acreditado que la generación del discurso ficcional de los nuevos medios se alimenta del trasvase, préstamo o reciclaje de las formas disponibles en el repertorio cultural en todas sus variantes, “tanto de

obras como del entramado temático, genérico y argumental que sostiene el relato literario” (Gil, 2012, p. 208). Así, solo hay que echar un vistazo para comprobar la adaptación de obras pertenecientes al canon histórico, casos del *Quijote* o la *Alicia* de Carroll, de clásicos del género fantástico, posiblemente uno de lo más transitados por su vinculación al gótico o el *horror* -Lovecraft, Poe, Stoker o Shelley entre los canónicos, y Stephen King o Jane Jensen entre los más recientes-, la fantasía heroica -Tolkien-, la ciencia ficción -Philip K. Dick-, el género juvenil -J.K. Rowling, C.S. Lewis-, la intriga policiaca -Agatha Christie-, histórica -Dan Brown- o de acción -Ludlum, Clancy- (Gil, 2012, p. 208); en casi todos estos casos, salvo excepciones, lo que en esencia realmente se adapta es el marco ficcional de la obra original, nunca la historia en sí misma. El jugador, digamos por competencia *interdiscursiva*, una habilidad muy solicitada por esa nueva actitud transmedia de la narración, acierta a comprender que su rol en el juego, por ejemplo en una remediación del *Quijote*, no tiene por qué mantenerse fiel al que le reserva la novela.

Según estas circunstancias, las obras pertenecientes al canon literario remediadas por el videojuego cumplen una serie de requisitos ajustados a la naturaleza del medio como dispositivo ficcional. Estas condiciones derivan en cuatro *disposiciones ludoficcionales* diferentes. Así, en la disposición ludoficcional primera se rescatan aquellas obras cuyos personajes se han convertido en **héroes transmedia** –las sagas videolúdicas de Sherlock Holmes o Drácula-. De este modo, no solo se evita la necesidad de adaptar fielmente su historia sino que además se estimula que esta se transforme según los intereses de los creadores; el héroe posee entidad suficiente para ser fácilmente reconocido por el jugador aunque se permute su universo de origen, siendo a veces, este último, ignorado incluso por aquel. En la segunda disposición ludoficcional, y en caso de acometer una remediación fidedigna a la vieja usanza, se optará por aquellas obras donde la **anagnórisis** sea un elemento fundamental de la trama original – las obras de Lovecraft, Poe o Stephen King-. El proceso que lleva al personaje/jugador del desconocimiento de la historia hasta la revelación de sus entresijos, se muestra en perfecta sintonía con los denominados *In-Game Artifacts*, es decir, fragmentos de información que permiten el progreso de la historia - un documento leído, un audio escuchado, un vídeo visionado, etc.-, además de subrayar el necesario comienzo *amnésico* y *desmemoriado* de muchos títulos, un gesto que facilita la comprensión del universo del juego por parte del jugador al coincidir con el viaje iniciático del personaje en el entorno ludoficcional. En la tercera disposición, algunas remediaciones pueden prescindir de los personajes y de la historia, rescatando exclusivamente un **espacio o una atmósfera** – Chernobyl o el infierno-, como ocurre en el actual *Agony* (Madmind Studio, 2018) en su vínculo con la *Divina Comedia* (Dante Alighieri, 1321). En el caso de la cuarta y última disposición ludoficcional, muchos videojuegos no remedian una única obra sino un **architexto**, es decir, un texto con valor de género que aparece ausente pero convertido en modelo imitable, facilitando su asimilación por parte del receptor, y relacionados a través de una acción transformadora. Aquí estarían todos esos videojuegos de aventuras (*Tomb Raider* o *Uncharted*) que imitan una determinada *performance*, establecida previamente por la novela de aventureros y de exploradores, mediante el procedimiento de la mimesis.

### 3. Videojuegos y literatura hispanoamericana: estudio de casos

#### 3.1. El medio que mató a Don Quijote

Si nos centramos en las *adaptaciones* videolúdicas que se han realizado de la obra magna de la literatura española, observamos que en ellas comparecen todas estas disposiciones ludoficcionales. De modo figurado puede decirse que el *Quijote*, tal y como nos lo dio a conocer la novela de Cervantes, muere – y renace- en todas y cada una de esas remediaciones.

TÍTULO	AÑO	DESARROLLADORA	ESTADO	GÉNERO
Super Don Quix-ote	1984	Universal Entertainment	Descargable <i>Online</i>	Accion / Aventura (Láser Disc)
Don Quijote	1987	Dinamic Software	Descargable <i>online</i>	Aventura conversacional (PC)
Don Quixote. A Dream in Seven Crystal.	1994	Premier International Corporation. Pioneer	Descargable <i>Online</i>	Accion / Aventura (Láser Disc)
Las aventuras de Don Quijote	2005	CMY Multimedia	No disponible	Aventura Gráfica (PC)
Peripecias de Don Quijote	2005	Fundación ONCE	No disponible	Aventura Gráfica (PC)
La aventura de Don Quijote	2005	G-Mode	No disponible	Sokoban (Móvil)
Donkey Xote	2007	Revistronic	Descargable <i>online</i>	Aventura 3D (PS2)
Quixote	2009	Joshua Minor	Descargable <i>online</i>	Plataforma 2D (PC)
Don Quixote Today	2011	Pier Luca Lanzi y Daniele Loiacono	No disponible	Aventura 3D (PC)
Don Quijote	2014	Graphics & Imaging Laboratory	No disponible	Desconocido (PC)
Don Quijote's Saga	2014	Marios Bikos	No disponible	Arcade (PC)
Don Quixote	2016	Manchuelan Games	No disponible	Plataforma 2D (PC)
Las andanzas de Don Quijote	2016	Proyecto amateur de alumnos de bachillerado	Disponible en la web de <i>Scratch</i>	Plataforma 2D (PC)

Tabla 1. Remediaciones del Quijote.  
Las remediaciones amateurs aparecen en color azul.

De este corpus de videojuegos solo analizaremos aquellos que están disponibles para descargar *online* y al mismo tiempo han tenido un recorrido comercial, renunciando al comentario de aquellos de factura y desarrollo *amateur* o que, aun siendo comerciales, no hemos podido lograr conocer su paradero actual. Por otro lado, cabe señalar que también se han desestimado para este apartado, evitándose igualmente

recogerlas en la tabla, otras adaptaciones del *Quijote* desarrolladas en *Minecraft* o la versión libre realizada por Locomalito en *Maldita Castilla* (2012). La aplicación de estos criterios reduce esta quincena de videojuegos a solo cuatro remediaciones analizables: *Super Don Quix-ote* (Universal Entertainment, 1984), *Don Quijote* (Dinamic Software, 1987), *Don Quixote. A Dream in Seven Crystal* (PIC, 1994) y *Donkey Xote* (Revistronic, 2007). El análisis de cada uno de estos ejemplos consistirá en una concisa descripción de la naturaleza de la remediación así como de una valoración relacionada con cada una de las disposiciones ludoficcionales señaladas anteriormente -*héroe transmedia*, *anagnórisis*, *espacio-atmósfera* y *architexto*- que nos permitirá comprobar la eficacia o fragilidad del modelo.

- ***Super Don Quix-ote* (Universal Entertainment, 1984)**

*Super Don Quix-ote* fue el primer y único juego lanzado para el sistema *Universal System 1*, un dispositivo estandarizado de videojuegos *laserdisc*. Otros títulos fueron anunciados para este mismo soporte pero jamás se desarrollaron, casos de *Adventure in Middle Earth*, *Adventure Mr. Do!*, *Time Slip*, *Circus*, *Space Dracula*, and *Wilderness Kingdom* (Dragon's Lair Project, 2018).

El juego está libremente inspirado en la obra de Cervantes, donde un joven y heroico caballero, llamado *Don*, tiene como una única misión salvar a su amada, la bella princesa *Isabella*, que ha sido secuestrada por una bruja malvada con el objeto de sacrificarla en nombre de un terrible demonio. Los adyuvantes de *Don* son un burro y un hombrecillo grueso llamado *Sancho*. El paralelismo más cercano al original literario es la escena en la que el personaje lucha contra un gigante en un escenario de molinos de viento; el resto de enemigos y otros elementos ludoficcionales del juego no guardan ninguna relación con la historia original.

Las disposiciones ludoficcionales una y tres, es decir, las consignadas como *héroe transmedia* y *espacio-atmósfera*, se han utilizado para remediar el original cervantino. En el volátil espacio actual de la cultura de masas, repleta de imágenes e historias sin origen, estas disposiciones parecen las más lógicas cuando el producto de la remediación se destina a un público poco versado o muy joven. El personaje de *Don Quijote*, o el escenario de los molinos de viento, poseen entidad autosuficiente aún como elementos desgajados de la obra original. Así funciona el mercado de las ideas ficcionales en la actualidad.

- ***Don Quijote* (Dinamic Software, 1987)**

*Don Quijote*, desarrollado y publicado en 1987 por *Dinamic Software*, es una aventura conversacional con versiones para *ZX Spectrum*, *Amstrad CPC*, *Commodore 64*, *MSX*, *Atari ST* y *DOS*. El juego se divide en dos partes; en la primera de ellas nuestro objetivo consiste en armarnos caballero, coleccionando elementos claves para esta tarea como son nuestra espada o armadura. En la segunda, tras sufrir un accidente, tendremos que buscar los ingredientes del *Bálsamo de Fierabrás*, elixir que nos

ayudará a sobrevivir durante el resto de nuestra aventura. Tras lograrlo, deberemos conquistar el corazón de nuestra amada, *Dulcinea del Toboso*. Como en cualquier aventura conversacional de la época, el jugador debe escribir las instrucciones en pantalla para que el protagonista las ejecute haciendo progresar la historia. Al igual que en la novela, Sancho Panza es también nuestro fiel escudero en el mundo virtual, proporcionándonos auxilio en nuestras pesquisas si tecleamos la palabra *Ayuda*. En nuestro periplo investigador, visitaremos posadas, ventas, bosques, y otros espacios extraídos de la novela.

Dos hechos fundamentales llaman la atención de esta remediación basada en la disposición que hemos denominado *anagnórisis*, es decir, sostenida en la luz o conocimiento que nos arrogamos conforme progresamos en la trama y que, obligatoria y compulsivamente, nos ayuda a seguir avanzando. En primer lugar, como por definición ocurre en los juegos erigidos sobre esta disposición – en esta ocasión no definitoria de la novela-, destaca la fidelidad al universo ficcional del original; así, los objetos y los espacios del juego están escrupulosamente extraídos del *Quijote*. Sin embargo, como segundo hecho destacable, el juego se aleja de la historia original no tanto por un proceso de transformación o metamorfosis de los hechos narrados como por un procedimiento de *dilatación de la historia por extensión*. Efectivamente, en el juego asistimos a la representación de unos hechos - búsqueda de los objetos que nos permiten armarnos caballero o componentes del bálsamo de Fierabrás- que ostentan una duración mucho mayor con respecto al tiempo de la novela. Esta extensión sensible del tiempo de lo representado supone una suerte de microscopía ludonarrativa, donde se aumenta la duración y se pone pausa a acontecimientos despreciados en la obra literaria. Así, la compleja colección de armas o la búsqueda de los elementos del famoso bálsamo del videojuego, se resuelven en la obra literaria con una mención del narrador (v. capítulo I y capítulo XVII de la primera parte).

- ***Don Quixote. A Dream in Seven Crystal (PIC, 1994)***

*Don Quixote*, desarrollado por Premier International Corporation en 1994, es un juego japonés en formato *laserdisc* confeccionado para el sistema reproductor de *Pioneer*. Visualmente el juego es del estilo *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983), aunque su forma lúdica difiere de este al incorporar una simulación del personaje caminando en primera persona, a través de sencillos mapas, sin hacer uso de las secuencias de video -*Full Motion Video*- características del título dibujado por Don Bluth.

La disposición ludoficcional de esta remediación es la que hemos denominado *architexto*, no solo porque *Don Quixote* remite visualmente al modelo imitable auspiciado por *Dragon's Lair*, sino porque el videojuego trastoca la historia original de Cervantes para adaptarla a la tradición mitológica del folclore japonés, verdadero motor de la trama: la princesa *Dulcinea* contacta en sueños con el viejo *Don Quijote* para solicitar ayuda después de que su reino ha sido conquistado por un malvado personaje. El nuevo regente está buscando las siete bolas de cristal que otorgan a su dueño un poder de dimensiones extraordinarias. La misión de Don Quijote será encontrarlas primero. Las conexiones con la famosa



serie *manga* y *anime* de Akira Toriyama, *Dragon Ball*, resultan inevitables. Como puede desprenderse de este resumen, del original literario solo se mantienen la conciencia generosa del personaje de Don Quijote, alguien que ayuda al desvalido, y la naturaleza irracional de la llamada a la aventura del mismo, permutando aquí su catalizador: la locura producida por la lectura de libros de caballería se convierte en una llamada onírica de la princesa Dulcinea.

Aunque esta disposición *architextual* es la más llamativa de esta remediación, también es posible señalar el funcionamiento de la primera de ellas, *el héroe transmedia*, cuando el personaje cervantino es desgajado de su universo ficcional para su inclusión en otro totalmente ajeno a su genética narrativa.

- ***Donkey Xote* (Revistronic, 2007)**

*Donkey Xote* es un videojuego basado en la película homónima del mismo año dirigida por José Pozo y producida por *Filmax Animation* y *Lumiq Studios*, una especie de *Srhek* (Andrew Adamson, 2001) a la española cuyo vínculo más notable es el protagonismo del carismático *Rucio*. El resultado de esta remediación fueron tres juegos distintos: uno de aventuras para *PC* y *Playstation 2*, donde se recrean a fondo los escenarios de la película; otro para *PSP*, más orientado a los amantes del género de plataformas, y un tercero para *Nintendo DS*, basado en varios minijuegos adaptados a las características de la consola portátil.

Como en casos anteriores, las disposiciones ludoficcionales una y tres, *héroe transmedia* y *espacio-atmósfera*, son las requeridas para esta remediación, sirviéndose del personaje de *Don Quijote*, configurado en nuestro imaginario como héroe valeroso y dispuesto por igual al amor y a la lucha, y el de otros escenarios y personajes, como la ciudad de Barcelona o el caballero de la Media Luna.

### **3.2. Los mundos posibles de Borges**

Jorge Luis Borges es uno de los autores que más ha sido vinculado con las nuevas tecnologías. Las ficciones del escritor argentino generan mundos imaginarios alternos que son muy afines al mundo informático, tal es el caso de sus cuentos “*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*” (1940), “*La Biblioteca de Babel*” (1941) y o “*El Aleph*” (1949), que han sido asociados a Internet. Igualmente algunos de sus relatos están vinculados directamente con los videojuegos como *The interpoler* de la artista Natalie Bookchin, quien se inspiró en el cuento “*La intrusa*” (1966); asimismo “*El jardín de senderos que se bifurcan*” (1941), cuya versión videolúdica pertenece al desarrollador independiente Robert Yang con el título *Intimate, infinite* (2014).

El cuento “*El jardín de senderos que se bifurcan*” es uno de los “más paradigmáticos como recreación de la voluntad de gestar una obra literaria capaz de superar una discursividad lineal” (Vouillamoz, 2000, p. 80). En efecto, este cuento está vinculado a los orígenes del hipertexto. Este concepto fue utilizado en la década del sesenta por Theodor Nelson y remite a una escritura no secuencial, una bifurcación

textual y la posibilidad de múltiples elecciones por parte del lector. El hipertexto también está asociado a los videojuegos en la medida que ambos se basan en estructuras ramificadas y pueden ser ejecutados múltiples veces (Landow, 2009, p.312).

“El jardín de senderos que se bifurcan”, incluido en el libro *Ficciones*, cuenta la historia de Yu Tsun, un espía chino que trabaja en favor del ejército alemán durante la Primera Guerra Mundial, por ello asesina al sinólogo Stephen Albert, cuyo apellido coincidía con el nombre del lugar que Tsun quería transmitir a los alemanes. El cuento está estructurado en círculos concéntricos con distintos narradores. Contiene cuatro relatos: el del historiador Liddell Hart; la del preámbulo del cuento; la declaración de Yu Tsun; la novela-laberinto del emperador Ts’ui Pên (Pantoja, 2012, p. 309). Sassón-Henry sostiene que este cuento “invites the reader to visualize the idea of alternative worlds in her mind” (2007, p. 29).

En el caso de *Intimate, infinite* estamos frente a un videojuego experimental en primera persona. Presenta una narración no lineal que explora el tema de las realidades simultáneas e infinitas principalmente a través de tres juegos: un camino que debe seguir el protagonista, un laberinto de setos y el ajedrez (Priestman, 2014). El juego comienza con una cita de Borges: "El original es infiel a la traducción". Con esta cita inicial, su desarrollador, Robert Yang, parece advertir que el videojuego no será una copia del cuento borgiano; sin embargo, emula algunos elementos estructurales del relato original aunque con cambios temporales, espaciales y actanciales; incluso los nombres de algunos personajes, como Steven Alber, han sido parcialmente modificados dando la apariencia de una mala traducción. La cinemática inicial del juego corresponde a escenas reales de un documental sobre la Segunda Guerra Mundial, en las cuales se inserta un texto que contextualiza la historia que se va a empezar a jugar. Al igual que el cuento, este videojuego no se constituye solo en un relato de espías, sino también en una puerta de entrada para explorar múltiples posibilidades.

Desde los *Game Studies*, Planells (2017) propone un modelo semántico-pragmático de los mundos ludoficcionales. Su propuesta contiene tres dimensiones para aproximarse a dichos mundos: macroestructural estática, microestructural dinámica y metaléptica, las mismas que pueden ser analizadas de manera independiente. Considerando esta propuesta, *Intimate, infinite* presenta macroestructuralmente un mundo posible primario cuyos principales existentes son el Dr. Wang Peng, un espía chino que quiere reivindicar su raza frente a los alemanes; y el sinólogo Steven Alber, que ha descubierto el secreto del antepasado de Peng. Los objetivos principales son jugar el ajedrez, superar el laberinto y matar al sinólogo Alber con lo que podrá advertir a los alemanes del lugar llamado Alber Park. Asimismo, el juego presenta tres mundos posibles secundarios, representados por tres libros que forman parte de una biblioteca.

El libro rojo permite jugar al ajedrez, el cual no presenta ningún tipo de regla, de modo que el jugador puede mover libremente las piezas. El libro verde permite acceder a un amplio jardín que se convierte en un laberinto a medida que avanza el jugador. El objetivo en esta parte del juego es superar esa estructura laberíntica y traspasar los setos para coger una llave que posteriormente le permitirá ingresar a la casa de Alber. Finalmente, el libro azul lleva al jugador a recorrer un camino solitario. Al

inicio, el jugador es perseguido por un agente, pero logra huir en un tren; en la parte final, vuelve a recorrer ese camino, pero ahora con la llave que obtuvo luego de salir del laberinto, la cual le permitirá acceder al jardín secreto y dirigirse a la biblioteca donde está el sinólogo Steven Alber, a quien matará con varios disparos. En todos estos escenarios aparecen diversos fragmentos del cuento de Borges e imágenes de distintos espacios y tiempos que se superponen, cuya intención es representar la simultaneidad del tiempo propuesto en el relato de Borges. El juego concluye con otra cinemática con escenas de guerra real en la que se inserta un texto ficcional sobre un periódico de London que informa sobre la extraña muerte de Alber y el posterior bombardeo de Alber Park.

Según lo planteado en la primera parte del artículo, la disposición ludoficcional que corresponde a esta remediación es la *anagnórisis*, ya que el videojuego de Yang presenta cierta fidelidad al relato de Borges, a pesar de los cambios estructurales señalados anteriormente. Las recurrencias a los tópicos borgianos como el ajedrez o el laberinto enriquecen no solo la intertextualidad entre ambos medios, sino también se constituyen en verdaderos retos para cualquier desarrollador de videojuegos.

### **3.3. Del videojuego a la literatura: *Space Invaders***

La aparición de *Space Invaders* en 1978 tuvo una gran significación en la historia de los videojuegos. Su creador fue Toshihiro Nishikado, un programador de la compañía japonesa Taito, empresa dedicada a la creación de los *arcades*; posteriormente, el juego fue distribuido por la empresa norteamericana Midway. El juego tuvo una gran repercusión dentro y fuera de Japón, obligando incluso al gobierno a emitir monedas por la excesiva demanda que tuvo. Su impacto social es casi comparable a la emisión radiofónica de *La guerra de los mundos* relatada por Orson Wells en 1938, que provocó pánico en miles de norteamericanos que creyeron que estaban siendo invadidos por marcianos.

López (2006) sostiene que el contexto cultural, político y tecnológico de los años 70, heredero de la Guerra Fría, propició la aparición de los videojuegos. EEUU y Japón se convirtieron en los países líderes en la creación de estas nuevas formas de entretenimiento electrónico. *Space Invaders* se nutrió de ese ambiente bélico, por ello se convirtió en uno de los primeros *shmup*. Justamente, el juego consistía en disparar con un cañón a los invasores extraterrestres que aparecían en la pantalla de los antiguos arcades, evitando así que estos lleguen a la base controlada por el jugador.

Martin Amis señala que *Space Invaders* “ofrecía épica y dramatismo en la pantalla” (2015, p. 61), los cuales son elementos importantes para el desarrollo de una historia. Se puede decir que este videojuego posee una estructura narrativa simple; mas la sencillez de esta estructura se complejiza cuando el jugador descubre que este juego no tiene un final definido. Su ciclo narrativo sería: Inicio de ataque a los marcianos – Proceso de ataque – Victoria/Derrota. El juego termina cuando las tres vidas del jugador se agotan o los marcianos llegan a la base, pero se irá complejizando a medida que el jugador vaya obteniendo mejores resultados.

En la pantalla se puede observar que los elementos del juego están organizados de dos formas: horizontal y vertical. Existen seis ejes distribuidos de abajo hacia arriba. El primer eje corresponde a las tres naves del jugador, que aparecen individualmente, pueden disparar a los invasores y desplazarse solo horizontalmente; el segundo corresponde a cuatro fortificaciones estáticas; el tercero, a la flota de 55 naves extraterrestres que atacan a la base del jugador, y se mueve horizontal y verticalmente; el cuarto, a la nave nodriza, que aparece de forma eventual y se desplaza horizontalmente. Los otros dos ejes proporcionan información extradiegética. En el eje superior aparece la puntuación del jugador y el *high-score*; en el eje inferior, los créditos y vidas restantes del jugador (Planells, 2011, p. 54).

El juego tuvo decenas de versiones para las diferentes plataformas que salieron posteriormente, como Atari, Commodore o PC, pero ninguna tuvo el impacto de la versión de los primeros *arcades*. Además *Space Invaders* no solo produjo escasez de monedas en Japón, sino también un "pánico mediático" en algunos lugares como Mesquite, Texas, cuyos residentes llevaron el caso hasta la Corte Suprema norteamericana para prohibir el juego en esa ciudad (Mäyrä, 2008, p. 65). Esas reacciones hostiles encubrían el miedo a ese mundo lúdico-tecnológico que comenzaba a apoderarse de los espacios cotidianos de miles de personas.

Si bien todos los juegos poseen una significación sociocultural, hay algunos que tienen implicaciones político-ideológicas más agudas (King & Krzywinska, 2006, p. 172). En el caso de *Space Invaders*, su significación dependerá del contexto circundante en el que fue usado por la comunidad de aficionados, más aún si se interrelaciona con otro aspecto fundamental de la cultura como es la literatura. Resulta interesante reflexionar cómo dos mundos ficcionales, el videolúdico y el literario, se superponen a un plano real, sobre todo en un contexto latinoamericano. Esto se dio cuando *Space invaders* salió de las pantallas de un Atari para invadir las páginas de un libro al sur del continente americano.

En efecto, la escritora chilena Nona Fernández, recientemente ganadora del Premio Sor Juana en México, publicó una breve novela titulada *Space Invaders* (2013). En este caso no se puede hablar de una adaptación literaria del videojuego, sino propiamente de un tipo de intermedialidad mixta (Gil, 2012), que genera cruces intertextuales y entrelaza a ambos medios más allá del título; específicamente se da una tematización del videojuego, por ejemplo, cuando se describe la mecánica del juego: "Los marcianitos bajaban en bloque, en un cuadrado perfecto, lanzando sus proyectiles, [...]. Entregaban al combate una vida, otra y otra más, en una matanza cíclica sin posibilidad de fin." (p. 24).

La novela de Fernández está dividida en cuatro partes las cuales se titulan Primera vida, Segunda vida, Tercera vida y Game Over, que remiten directamente a la estructura del videojuego. Desde el primer capítulo, la obra nos traslada a un contexto específico: "Santiago de Chile. Año 1980". Casi con un lenguaje cinematográfico se describe brevemente el escenario central: un liceo de niños, que por la disciplina impuesta se parece más a un cuartel militar. Ahí aparece Estrella González, hija de un miembro del cuerpo de Carabineros de Chile, uno de los instrumentos más represivos que utilizó la dictadura de Augusto Pinochet.

En esta novela, las acciones del relato se van contando como sueños, los cuales se constituyen como una forma de recuperar la memoria colectiva. Son frecuentes las analepsis, puesto que principalmente son los recuerdos de los niños de esas épocas funestas los que se constituyen como núcleos del relato. Entre los niños y los marcianos se da un intercambio de roles. Al principio, son ellos los que disparan a los marcianos durante el juego; pero luego, a medida que crecen y van tomando conciencia de lo que pasaba a su alrededor, estos niños asumen el rol de los marcianos en la vida real, ya que la policía poco a poco va acabando con ellos. Los marcianos se encarnan en los niños como avatares, que junto al resto de la gente luchan contra la dictadura.

En esta novela, lo real y lo virtual se mezclan dentro de la ficción. Esto se evidencia sobre todo cuando uno de los niños sueña con una mano verde fosforescente que luego ve en los noticieros del televisor mientras los carabineros reprimen duramente la manifestación: “[...] La mano verde y muchas otras manos verdes, salen de un cañón terrícola a la caza de más space invaders”. (p. 54). Los noticieros parecen actualizar el videojuego en un contexto real, es decir, generan un simulacro de la realidad, así como fueron las noticias sobre la guerra del Golfo Pérsico, que parecían una “sucesión desordenada de imágenes del videojuego, sin referencias externas a la seudonarración audiovisual” (García-Canclini, 1995, p. 183).

El desenlace de la novela, denominado Game Over, es revelador por la carga trágica que transmite, ya que Estrella Gonzáles “como un marcianito se desarticula en luces coloradas” (p. 73), producto de los disparos que le hace su esposo y padre de su hijo, quien al final termina suicidándose con dos tiros en la cabeza. “Mátalos a tiros” pareciera ser el transfondo de este relato, al igual que el videojuego, por ello justamente este ha sido considerado como un *schmup*. En general, la novela revela la violencia de los órganos represivos del Estado y su difusión en los medios de comunicación; y el juego funciona como una alegoría de la memoria posdictatorial (Urzúa, 2017).

Por otro lado, el videojuego *Space Invaders* no solo adquiere relevancia por ser uno de los primeros en el género conocido como *shooters*, sino porque más adelante se desarrollaron otras versiones como *John Kerry: Tax Invaders* (GOP, 2004), el cual tuvo una connotación política, ya que fue lanzado en plena campaña presidencial de EEUU por los republicanos en 2004, donde los jugadores estaban representados por George Bush, quien debía destruir los impuestos enviados por el candidato demócrata John Kerry; o el videojuego *Pepsi Invaders* (Atari, 1983) encargado por la empresa Coca-Cola contra su competidora Pepsi (Bogost, p.103, p. 276). De esa forma, el videojuego inicial de 1978 generó posteriormente una intertextualidad a través de *remakes*, pero con distintas finalidades.

Desde los *Game Studies*, estos videojuegos que tienen fines políticos o publicitarios han sido estudiados por Bogost a través de la retórica procedural, la cual tiene como propósito persuadir a los jugadores a través de representaciones basadas en reglas e interacciones (2007, p. IX) ; tiene que ver con procesos del mundo real, por ello los llama *persuasive games*. Esto no solo se aplica a los *serious games* sino también a los juegos comerciales. Sin embargo, los juegos persuasivos sobre todo pretenden lograr cambios en la sociedad; verbigracia, juegos con contenido político como *September 12th: A Toy*

*World* (Powerful Robot Games, 2003), diseñado por Gonzalo Frasca, se constituyen en una crítica a la guerra, en particular a la que sostuvo EEUU contra Irak, ya que los jugadores al querer matar a los terroristas no pueden evitar matar civiles.

*Space Invaders* no puede ser considerado como un juego persuasivo ni un juego serio, en términos de Bogost, ya que su finalidad era de mero entretenimiento para una sociedad de consumo; sin embargo, este videojuego que tiene una estructura narrativa simple, representa una forma particular de ver el mundo: los humanos frente a los alienígenas, una dicotomía que sigue presente en los videojuegos más actuales y que en algunos casos son reemplazados por otros personajes como zombies, monstruos, máquinas, etc. Estas dicotomías videolúdicas, presentes también en el ámbito cinematográfico, han dado lugar a múltiples lecturas como los estudios poscoloniales, que cuestionan la representación hegemónica del mundo occidental blanco en desmedro de las minorías que aparecen representadas burda e inferiormente en las historias narradas.

Por último, es preciso señalar que esta intertextualidad lúdico-literaria presente en *Space Invaders* abre un novedoso camino para los estudios culturales hispanoamericanos, ya que los videojuegos al ser considerados como simulacros de la realidad (García-Cancelini, 1995) o instrumentos para el cambio social (Bogost, 2007), pueden ayudar a tomar conciencia de problemas álgidos de nuestra sociedad como la violencia, la corrupción, el abuso de poder, el racismo, etc., a través de historias alternas que generen empatía a través del juego.

#### **4. Conclusiones**

Las relaciones entre videojuegos y literatura generan nexos intertextuales que se enriquecen más cuando se los examina desde los mundos ludoficcionales. La polémica ludonarratológica que dominó a los *Game Studies* hace unas décadas parece estar superada sobre todo si se evalúa el vínculo lúdico-literario desde la configuración de mundos ludoficcionales. A pesar que los estudios narratológicos al videojuego han sido criticadas fuertemente por los ludólogos, consideramos que para ciertos tipos de remediación, como la segunda disposición ludoficcional propuesta en este trabajo, la anagnórisis, resultan bastante útiles, ya que permite que la aproximación entre los dos medios en cuestión se establezcan un vínculo más cercano. En los casos analizados en esta investigación desde perspectivas ludoficcionales, narratológicas y socioculturales, se produce una intertextualidad entre los videojuegos y las obras literarias con las que entablan un diálogo, aunque no siempre bien correspondido.

Finalmente, las remediaciones videolúdicas de obras literarias hispanoamericanas es un camino aún por hacerse, que posiblemente tenga infinitas bifurcaciones y fallos, pero es una posibilidad viable. El camino más propicio para llevar a cabo estas remediaciones corresponde a la primera disposición ludoficcional, la cual tiene que ver con las narrativas transmedia, es decir, la expansión de los universos narrativos en distintos medios, tal como ya lo había previsto Henry Jenkins a inicios de este siglo. La

convergencia entre videojuegos y literatura es todavía un universo por explorar en Hispanoamérica, como una senda circular que ronda alrededor de la mente imaginativa de desarrolladores de videojuegos, que intentan luchar contra los molinos de viento o construir el proyecto laberíntico de Ts'ui Pên; o acaso por *invader writers* de mundos videolúdicos.

## Referencias

- Amis, M. (2015). *La invasión de los marcianitos*. Barcelona: Malpaso.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2017). Video Games Are Better Without Stories. Film, television, and literature all tell them better. So why are games still obsessed with narrative? *The Atlantic*. Recuperado de <https://goo.gl/Qi47sk>
- Borges, J. (2015). *Cuentos completos*. Lima: Penguin Random House.
- Dragon's Lair Project. 2018. *Super Don Quix-ote*. Recuperado de <http://www.dragons-lair-project.com/games/pages/sdq.asp>
- Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco / Libros.
- Fernández, N. (2013). *Space Invaders*. [Santiago de Chile]: Alquimia ediciones.
- Gil, A. (2012). +Narrativa(s). *Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- García-Cancelini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México D.F.: Grijalbo.
- King, G. y Krzywinska, T. (2006). *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts*. New York: I. B. Tauris & Co Ltd.
- Landow, G. (2009) *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.
- López, D. (2006). Análisis del contexto histórico del origen de los videojuegos. *Icono14*, 4 (2). DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.388>
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: SAGE Publications Ltd.
- Pantoja, J. (2012). El tiempo en un cuento de Borges: "El jardín de senderos que se bifurcan". *Thémata. Revista de Filosofía*, 45. Recuperado de <https://revistascientificas.us.es/index.php/themata/article/view/465>
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code. Video games and Latin America*, Massachusetts: The MIT Press.
- Planells, A. (2017). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

- Planells, A. (2011). Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. *Telos. Cuadernos de comunicación e innovación*, 88, pp. 46-57. Recuperado de [https://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/NMEROSANTERIORES/Nmeros80107/DetalleAnteriores\\_88TELOS\\_PERSPECT\\_3/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2011072913120001&activo=6.do](https://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/NMEROSANTERIORES/Nmeros80107/DetalleAnteriores_88TELOS_PERSPECT_3/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2011072913120001&activo=6.do)
- Priestman, C. (2014). Videogame based on Borges short story is in fact borgesian. Recuperado de <https://killscreen.com/articles/intimate-infinite/>
- Sassón-Henry, P. (2007). *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds*. New York: Peter Lang.
- Schell, J. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Florida: CRC Press.
- Urzúa, M. (2017). Cartografía de una memoria: *Space Invaders* de Nona Fernández o el pasado narrado en clave de juego. *Cuadernos De Literatura*, 21(42). DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-42.cmsi>
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e hypermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.
- Wolf, M. (2008). Cultural Studies. En Perron, B. & Wolf, M. *Game Theory Reader 2*. New York: Taylor & Francis.