

Artículo 2.0

Las posibilidades de elección en los videojuegos

Ezequiel Vila

Tenés que elegir, mi amor

Considero que el problema que intentaré desarrollar en las líneas que siguen se superpone con la instalación de un discurso muy reproducido en nuestra cotidianidad: el discurso de la *customización*. ¿Qué designo bajo este nombre? A grandes rasgos es la posibilidad de adaptar los objetos a los gustos o necesidades individuales. Ya sean menús, planes de telefonía celular o paquetes turísticos, existe una ideología de la elección vinculada al consumo que probablemente haya surgido, ya hace tiempo en nuestras sociedades modernas, como respuesta a la estandarización de la mercancía en una primera etapa del mundo industrializado. Una versión sofisticada y más novedosa de esta misma formación discursiva, puedo aventurar, es la instauración de una voluntad de producción colaborativa e interactiva de los bienes culturales a través de redes supuestamente horizontales. Tim O'Reilly introdujo esta noción de forma programática en [su conferencia sobre la Web 2.0](#) a fines de 2004 y a partir de allí la magia de la mercadotecnia ha transferido este concepto de 2.0 con mayor o menor justicia.

Sobra decir que este artículo no podría siquiera alcanzar a vislumbrar los límites de esta formación discursiva (o demostrar cabalmente que en efecto existe), pero me interesa esbozar este campo de preocupaciones para dotar a lo que sigue de un sentido. La idea (por usar un término vago) de apertura está estrechamente vinculada a esta noción de *customización*, es una idea vinculada a la novedad, a una modernidad llena de posibilidades y, sobre todo, a una promesa de libertad. Los videojuegos, lejos de estar eximidos de ella, están estrechamente vinculados a su origen.

La **última vez** que me dediqué a teorizar sobre videojuegos me ocupé de analizar el tiempo en las aventuras gráficas. En esta ocasión quiero centrarme en un elemento que en aquel entonces descarté con la elección misma del objeto: quiero dedicarme a analizar justamente las posibilidades de elección en los juegos de rol.

Ergódica y cibertexto

Estos dos conceptos son introducidos por Espen Aarseth en su libro de 1997 *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Cibertexto es un término prestado de la teoría de la comunicación que describe la organización del texto y el lugar del lector teniendo en cuenta las operaciones que este último debe hacer para construir el primero. A diferencia de una perspectiva hermenéutica, este enfoque se concentra en los procesos que el usuario debe ejecutar en un sentido "extranoemático", es decir, no puramente mental.

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorist would claim [...]. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. (Aarseth, 1997:1)

Este fenómeno de selección y construcción es justamente la ergódica, del griego *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Estos dos conceptos confrontan directamente una tradición teórica que sostiene que todo texto es esencialmente una estructura abierta y que siempre el lector debe ejecutar selecciones para otorgarle sentido. La diferencia en este objeto que Aarseth llama literatura ergódica es justamente que si bien el lector necesita hacer un esfuerzo para atravesar el texto, como consecuencia de ello no solo la lectura se ve comprometida, sino que la composición misma del texto se ve modificada. En sí mismo el cibertexto no es tanto un producto terminado sobre el cual se pueden hacer lecturas como una máquina pasible de arrojar diferentes productos. Así, el trabajo del crítico de estos aparatos no se trata de develar una

pluralidad de significados sino de describir una variedad de expresiones.

Un detalle interesante es que la categoría de cibertexto no se limita a objetos producidos por computadoras sino que engloba una serie de fenómenos textuales más vastos. Existen varios ejemplos que Aarseth analiza a lo largo de todo el libro. Uno de los más destacados, y ciertamente el más antiguo, es el *I-Ching*, un texto que no solo no está pensado para ser leído de principio a fin sino que requiere una serie de operaciones ajenas a la letra para ser leído (arrojar monedas, trazar dibujos, realizar cálculos).

Dos ejemplos más cercanos para nosotros (y que Aarseth trabaja) es la *Ra-yuela* de Cortázar y la colección de novelas de *Elige tu propia aventura*. Pero también incluye fenómenos más sofisticados como los videojuegos, las ficciones hipertextuales como el *encom* y las salas de chat.

Cybertext, muy crítico respecto de la crítica literaria post estructuralista, se encarga de diferenciar estas particularidades estructurales de ciertas metáforas usuales en el estudio de literatura:

The study of cybertexts reveals the misprision of the spacio-dynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way linear text narratives do not. This may be hard to understand for the traditional literary critic who cannot perceive the difference between metaphorical structure and logical structure, but it is essential. The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or a world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. (Aarseth, 1997:4)

A lo largo de todo el libro se manifiesta abiertamente una franca belicosidad hacia la teoría literaria (que por cierto el estudio no deja de reformular para trabajar a partir de ella¹), puntualmente hacia el "colonialismo disciplinar" mediante el cual ésta transforma diversos fenómenos en enclaves de los estudios

¹ Esto está declarado explícitamente en varias ocasiones, por caso: "I argue that existing literary theory is incomplete (but not irrelevant) when it comes to describe some of the phenomena studied here, and I try to show why and where a new theoretical approach is needed" (Aarseth, 1997:17).

literarios. En esta cruzada metodológica Aarseth se encarga de desarrollar categorías bastante específicas respecto de los textos que analiza, pero a los fines de este artículo me quedaré con estos dos conceptos fundamentales.

Siguiendo estos planteos, y sobre todo considerando que la ergódica es una característica independiente del desarrollo de la computación, considero que el componente ergódico de lo que llamé **videojuegos orientados por la trama**, está directamente relacionado con el resurgimiento de un ludismo experimental en la literatura de la primera mitad del siglo XX (modernismo y vanguardias históricas), cristalizado en una referencia que los ludólogos (Aarseth incluido) no suelen soslayar: "El jardín de los senderos que se bifurcan" de Jorge Luis Borges. Este entendimiento de la trama como una ejecución de ciertas elecciones por parte de los personajes otorga el fundamento que dirige a estos juegos de aventuras en un mundo ficcional. De forma análoga, a mi entender, esta propuesta pasa a formar parte del núcleo duro del análisis estructural del relato en el concepto de cadenas de acontecimientos y su formulación barthesiana tal y como lo desarrollé en mi análisis del *Grim Fandango*. Es cierto que estos dos antecedentes no son justamente lo que solemos entender por "literatura experimental" pero de alguna manera son los precedentes directos de un trabajo sobre el texto y sus aperturas que va a reaparecer con los ya mencionados *Rayuela* de Cortázar y *Elige tu propia aventura*, impensables sin una concepción del texto en su sentido, en palabras de Roland Barthes, *escribible* (2004: 14-16). Como señala Aarseth, esta concepción de la escritura y la lectura no es completamente novedosa, pero sí podemos arriesgar que en el siglo XX hay una explosión de estas prácticas que anuncian un funcionamiento que para nosotros hoy es completamente habitual. Quizás al hablar de texto escribible Roland Barthes estaba describiendo con mayor precisión al *Zork* que a Proust. Una razón viable podría ser de carácter netamente histórico: los videojuegos aparecieron en un contexto en el que la literatura de vanguardia y experimental ya había sido asimilada a la serie literaria. Pero si verdaderamente es así, considero que hay un eslabón perdido en este pasaje sobre el que más adelante me demoraré.

Aperture science

Pero antes hablemos un poco de qué hablamos cuando nos preguntamos acerca de la apertura en los videojuegos. Para hacerlo voy a tomar una **escala** pergeñada en *TvTropes* según 6 niveles que ubican diferentes géneros de los

más lineales a los más abiertos. Traduzco, resumo e interpreto aquí:

- 1. El juego sigue una narrativa lineal quizás dividida por niveles (consecutivos). Cualquier intento de exploración es fútil. Puede haber atajos a niveles subsiguientes. Juegos de tiro (como el *Time Crisis*) constituyen los casos más extremos de este tipo.
- 2. Juegos todavía muy lineales en su diseño pero que ya incluyen algún tipo de elección en su avance. Pueden darte la posibilidad de elegir uno de dos caminos al final de un nivel. La exploración puede llevar hacia descubrimientos interesantes. El *Golden Axe* es un buen ejemplo.
- 3. A grandes rasgos la progresión se hace menos lineal. Si bien todavía los niveles consisten en ir del punto A al punto B, existen opciones en cómo llegar del punto A al B. Puede llegar a haber *side quests*, pero no muchas. Las plataformas como el *Super Mario Bros.* o el *Sonic* entran acá, pero también la mayoría de los *first person shooters*.
- 4. Estos juegos permiten explorar y hacer *side quests*, pero ponen la trama principal por delante. Alientan a la exploración y a medida que se avanza van abriendo el mundo del juego. Los *Zelda* suelen caer en esta categoría.
- 5. Juegos con muchas *side quests* y un mundo abierto. La trama principal todavía es muy importante, pero es posible que cuenten con sub-tramas prolongadas. La misma narrativa principal puede tomar varios senderos y usualmente llevarán a finales alternativos. *Baldur's Gate*, los mejores *Final Fantasy* y casi todos los RPG conocidos.
- 6. Tienen tramas débiles o incluso pueden no tenerlas. Tienen una parva de *side quests* para hacer. La mayoría de los MMORPG (juegos de rol masivos online) están acá. *TvTropes* dice que en estos juegos sos libre de hacer lo que quieras e incluso los casos más altos en la escala no hay límites en lo que podés hacer.

En primer lugar hay que señalar que estos 6 tipos son ergódicos. Incluso en el primer caso, ya que en ellos el "texto" cambia si el jugador logra asestarles a todos los patos del *Duck Hunt* o si alcanza solo a uno.

En segundo lugar, la escala considera a la narrativa uno de los elementos para medir su apertura (menos narrativa implicaría mayor apertura), sin embargo esto es cuestionable. En el nivel 1 mencionamos dos clásicos juegos de disparos que representan ejemplos contrapuestos: mientras que el *Duck Hunt* carece por completo de narrativa, el *Time Crisis* está repleto de *cut-scenes* que tejen una historia bien definida. Lo mismo podemos pensar en el nivel 6: un juego como el *Argentum* no dispone de ningún relato que articule sus aventuras, apenas es un mundo ficcional programado para recorrer y, básicamente, matar monstruos y a otros jugadores; mientras que el *Dungeon and Dragons Online* es un buen ejemplo de MMORPG repleto de narración (al punto de contar literalmente con un narrador de voz en off). Por tanto, seguiré adelante dejando de lado esa supuesta relación.

Siendo coherente con mi recorte (videojuegos que se encargan de contar historias), entonces, me abocaré a aquellos videojuegos que utilizan sus propiedades ergódicas no solo para modificar el "texto" sino que mediante esos cambios también ofrecen alternativas para la trama que están desarrollando. ¿Cómo determinar cuándo un cambio en el texto modifica una historia y cuándo no? Continuando la homología que establecí entre "El jardín de los senderos que se bifurcan" y la semiología estructuralista, voy a considerar que la *ergódica narrativa* ocurre cuando el texto modifica, en términos de Roland Barthes, una función cardinal y no una catálisis². Podemos decir que todas las alternativas que presenté en el análisis sobre el *Grim Fandango* constituían alteraciones catalíticas, intenté marcar ese característico sometimiento a la trama como un rasgo propio de las aventuras gráficas³. Intuyo que el revés se encuentra en los juegos de rol por computadora.

El género RPG (*role playing games*) con sus variantes ofrecen juegos en los que el jugador toma control de uno o varios personajes y a través de él o ellos

² Aquellos que no frecuenten la "Introducción al análisis estructural del relato" de Barthes quizás no recuerden que las funciones cardinales son aquellas que forman núcleos de sentido, abren, mantienen o cierran alternativas en la historia de forma lógica y cronológica entre sí mientras que las catálisis son las expansiones del núcleo, virtualmente infinitas que poseen una correlación con el núcleo pero están subordinadas a él.

³ En términos estrictos las aventuras gráficas gozan de las mismas posibilidades de ofrecer elecciones, pero los juegos que hacen uso de este recurso (como el *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*) son escasos.

recorre un mundo ficcional que le presenta aventuras⁴. Estos funcionan con mecánicas por turnos (caso de la saga *Suikoden*), en tiempo real (también llamados action games, el ejemplo más conocido es el de la serie *Grand Theft Auto*) o mezclas de las dos (*Baldur's Gate* y su reencarnación *Dragon Age* son representantes ilustres). Varían enormemente en sus sistemas de reglas de unos a otros, pero a grandes rasgos coinciden en la mencionada posibilidad de exploración de un mundo a través del cuerpo de un personaje y la realización de misiones, algunas más o menos obligadas que otras. Justamente este último punto es lo que les otorga generalmente una ergódica superior a la de las aventuras gráficas: la elección o no de ciertas *quests* y su omisión, resolución o fracaso tienen efectos en la historia que se va contando. En líneas generales estos juegos pertenecen a los tres peldaños más abiertos de la escala.

Me parece que el *Dragon Age: Origins* es un buen ejemplo del juego ergódico-cardinal que estoy intentando delimitar (y de paso es un caso conocido, ni muy viejo ni muy nuevo, como para guiar el análisis). Permítaseme ingresar en detalle a la estructura de estas decisiones. De entrada la elección del personaje que hagamos antes de comenzar el juego alterará el inicio de la historia (el "origen", de ahí el nombre del juego): un enano empezará siempre en la ciudad de Orzammar, un humano guerrero será el segundo hijo de un señor del norte, un mago iniciará su aventura en la torre de hechicería del Lago Calenhad. Esta sería una variante de la situación inicial (la procedencia y el drama de nuestro personaje) que modifica la forma en que llegamos al conflicto principal del juego (éste se mantiene constante, cualquiera sea el origen de nuestro personaje terminará entrando a los Guardias Grises y recibiendo las mismas *quests* principales). Esta elección también repercutirá a lo largo del juego en ciertos eventos marginales pero vinculados al conflicto principal⁵.

Luego, el conflicto principal está dividido en cinco grandes aventuras, de las cuales solo dos son obligatorias. Cada una de estas grandes aventuras admiten

⁴ *Quests*, en todo su sentido romanesco, tal y como desarrolla Gustavo Riva en "[Roman medieval y juegos de rol](#)"

⁵ Un ejemplo. En el origen "Mago" interactuamos con un compañero de estudios llamado Jowan. Este personaje aparecerá en la misión "The Arl of Redcliff" no importa el origen que hayamos elegido, sin embargo en caso de haber empezado con el origen "Mago" la escena difiere levemente ya que Jowan es un viejo conocido y puede haber cierta animosidad pasada con el protagonista.

al menos dos formas de ser resueltas que modifican significativamente la trama (la coronación de un rey o de otro, la erradicación o el apogeo de un culto, etc...). En los casos más sencillos la elección de una u otra resolución depende de una simple decisión al iniciar o finalizar la aventura (incluso a veces en ambos momentos, lo que permite cambiar de parecer en algunos casos). En los casos más complejos, determinados desenlaces dependen de muchas variables que responden a elecciones conscientes (del menú de opciones que se despliega), puntuaciones del sistema de juego (la estadística "coerción"), el cumplimiento de ciertas condiciones (elecciones tomadas con anterioridad, haber conseguido ciertos objetos, etc...).

Por último el juego ofrece múltiples posibilidades de resolver el conflicto mayor. Posibilidades que afectarán mayormente el desarrollo de las secuelas⁶.

Además, el *DAO* fue aclamado por su sistema de aprobación. Dependiendo de nuestras elecciones a lo largo de la resolución de aventuras y de los diálogos con nuestros compañeros estos desarrollarán aprobación o desaprobación por nuestro liderazgo⁷. Este sistema incluso permite el desarrollo de romances con algunos personajes que nos acompañan a lo largo de la aventura.

El epílogo de la historia dependerá de todas estas elecciones que fuimos tomando a lo largo del juego, modificando cuál fue el destino tanto de los pueblos e instituciones que defendimos como de los personajes más destacados que nos encontramos.

Esta maquinaria al servicio de la opción claramente está mucho más allá de las "elecciones de caminos" de arcades clásicos como el *Joe & Mac* o el mentado *Golden Axe II*. El efecto de apertura es colosal, es como si nosotros, a través de nuestro héroe, pudieramos tener voz y voto en todos los eventos de este universo ficcional y este mismo universo parece mucho más dotado de vida gracias a su facultad de poder ser afectado. Este nivel de apertura sin dudas es significativamente superior al de sus predecesores pero todavía hay límites claros para este tipo de juegos: zonas vacías en el mapa, casas inaccesibles,

⁶ El juego tiene varias expansiones y una segunda parte que permite empezar a jugar cargando la partida del juego anterior. Para un uso extremo de este recurso consúltese la saga *Mass Effect*.

⁷ En este [video](#) el jugador elige ciertas líneas de diálogo en su charla con Stenn que al finalizar la conversación desembocarán en un penalizador a la aprobación que se notificará brevemente a la izquierda, abajo, con la leyenda "Sten disapproves (-3)"

respuestas que no puedo dar. En este sentido los videojuegos, aun los más novedosos, todavía se parecen bastante a la literatura.

La capacidad gráfica y el ingrediente exploratorio del videojuego pueden dotar de una espacialidad al mundo ficcional que la literatura jamás puede aspirar, su ergódica podrá ser más sofisticada gracias a la laboriosidad de sus equipos de programadores, pero su discreción es idéntica. Así como no puedo abrir ninguno de los libros de la biblioteca de Alonso Quijano para verificar que todos contengan su correspondiente tasa, tampoco puedo hacerlo con ninguno de los gruesos tomos que adornan los numerosos anaqueles de la torre del Círculo de magos en el *DAOr*. Los límites de lo escrito encuentran su análogo en los límites de lo programado y tanto el lector como el jugador encuentran allí una barrera infranqueable (y quizás por esto mismo naturalizada) que los separan del autor y el programador. Esta restricción afecta la ontología de los mundos ficcionales tanto de las obras literarias como de los videojuegos ya que enunciados como "adentro de uno de los libros de la biblioteca hay un naípe" carece de valor de verdad tanto para el *Quijote* como para el *DAO*. Este problema es capital para teorías de ficción y mundos posibles como las de Pavel o Dolezel, que justamente fueron concebidas para textos literarios pero que funcionan muy bien como marco descriptivo para el análisis del videogame.

La pregunta obligada es ¿existe acaso otro tipo de representación?

El arte de la improvisación

Sí, existe. Más arriba insinué que había un "eslabón perdido" entre la literatura y el videojuego, considero que este antepasado olvidado es el juego de rol de mesa. Justamente me gustaría evaluar la apertura de éstos.

Un juego de rol de mesa es una experiencia difícil de transmitir para quien nunca haya jugado uno, aunque ya no debería ser necesario hacerlo en una cultura que rinde continuo homenaje a la sensibilidad *geek* mediante programas de televisión *mainstream* como *Big Bang Theory*⁸. Resumámoslo en que se trata de un grupo de personas que se reúne frente a una mesa, con papeles, lápices y dados. Uno de ellos (el GM, *Game Master* o directamente *master*)

⁸ Por otro lado, creo que ninguno de los lectores que haya llegado hasta aquí puede desconocer de qué hablo.

ha preparado una historia ambientada en un determinado mundo ficcional que les propondrá a los demás para que la jueguen. Estos otros (los jugadores) controlarán personajes en ese mundo ficcional y se involucrarán en la trama preparada por el DM de alguna manera. Los personajes pueden decidir hacer cualquier cosa. Todo el sistema de juego está preparado para medir qué tan bueno es cada personaje para hacer cada cosa (*stats*) y resuelve cada situación puntual mediante un cruce entre este entrenamiento y el azar (para eso se usan los dados).

En un RPG, dijimos, hay límites claros: zonas del mapa en las cuales no puedo detenerme, edificios a los cuales no puedo ingresar porque no poseen puertas "manipulables" (son mero *background*) o palabras que no puedo hacer decir a mi personaje, decisiones que no se me permiten tomar. En un juego de rol de mesa estas opciones, en principio, están abiertas. O al menos para que se obturen debe haber una razón diegética. Si un grupo de jugadores desea que sus personajes se dirijan a una determinada zona del mundo ficcional, y cuentan con los medios necesarios, podrán hacerlo. De la misma forma un jugador puede hacer decir a su personaje lo que desee, no importa cuán desubicado pueda parecer. Claro que un GM que no quiera que sus jugadores evadan puntos importantes de la historia que preparó por explorar el mundo puede encargarse de no permitir el movimiento dando motivos por los cuales los personajes no pueden llegar hacia algún lugar. Pero esos motivos siempre son diegéticos: en el pacto de juego un GM se compromete a no decir simplemente ("No pueden ir hacia allá") sino que tiene que dar una razón ("En el puerto distintos capitanes de embarcaciones les dicen que las terribles e inoportunas lluvias de primavera están haciendo innavegable al único río que los podría llevar hacia allí"). Este fenómeno se conoce bajo el nombre de *railroading* y, aunque en sus usos más extremos puede quitarle toda la apertura al juego⁹, es una de las pocas herramientas (junto con la cooperación de los jugadores) que controlan la dirección del juego hacia la trama principal.

Pero esta coerción no es formal, sino argumental. El *railroading* y sus derivados son utilizados justamente porque la apertura del juego de rol de mesa es tan amplia que la experiencia de libertad puede transformarse rápidamente

⁹ *DM of the Rings* es una larga, grotesca y divertidísima parodia de este fenómeno. Se trata de un webcomic que vuelve a contar la historia de *El señor de los anillos* como si de una campaña de rol se tratase. Aquí [algunos ejemplos célebres](#).

en algo aburrido y sin sentido¹⁰. No se trata de un límite impuesto por la misma forma del juego sino por los objetivos que persigue. En todo caso el DM decide si desea que se corra esa frontera o no, él está en condiciones de saturar de inmediato ese mundo con datos que quizás no planificó pero que está en condiciones de generar rápidamente (en los casos más felices sin que los jugadores noten que el giro no estaba planeado). Este recurso ayuda a mantener con mucha fuerza la suspensión de la incredulidad (*willing suspension of disbelief*) que la interfase de los videojuegos con frecuencia fractura.

El punto en el cual estos dos modos de representar difieren es en el carácter presencial del juego de rol de mesa en oposición al videojuego. Un videojuego es, al igual que un libro, una película o un rompecabezas, un dispositivo completado, el usuario como mucho puede reordenar o seleccionar ciertas piezas para armarlo, pero no existe en sus protocolos admisibles el aporte de una pieza nueva. Esto se debe a que el escritor o programador no se encuentra frente al lector o jugador a la hora de activarse. Lo interesante de los juegos de rol de mesa reside en que no hay una narración programada: hay un mundo, datos, probabilidades, narraciones que figuran por escrito o en notas pero la narración en sí misma ocurre de forma oral. El DM narra durante el juego a raíz de lo que dicta el mundo ficcional planeado conforme a las decisiones de los jugadores. Este quizás sea el mayor grado de ergódica que se pueda encontrar, porque el "escritor/programador", el DM, se encuentra allí, delante de los usuarios, poniendo en movimiento la narración a partir de una base de datos establecida (las reglas, el *setting*) en respuesta a las operaciones de los "lectores/usuarios", los jugadores, que pueden ofrecerle cualquier respuesta que no haya sido contemplada por ellos al momento de diseñar la aventura.

Aun así considero que aquí todavía hay una diferencia de poder entre el jugador y el "programador" (el DM) que no nos permiten hablar de "horizontalidad" o de "democratización" (por mencionar dos etiquetas usuales) porque en última instancia es este último quien decide qué es lo que se puede hacer y qué no. Pero sin dudas el hecho de que se pueda mantener la suspensión de la incredulidad para hacer imperceptible ese límite de la representación, y que esos mismos límites sean movibles, hacen del juego de rol de mesa un dispositivo

¹⁰ Aunque existen jugadores que incluso en los juegos de rol de mesa prefieren explorar el mundo sin grandes sujeciones a una trama principal.

mucho más abierto. Si los sometemos a la prueba a la que sometimos al *Quijote* y al *Dragon Age* veremos que sí hay un valor de verdad para: "adentro de uno de los libros de la biblioteca hay un naipe". Siempre que vea un libro puedo pasar una a una sus hojas y verificar que se encuentra libre de ases.

Cierre

Los juegos de rol existen desde principios de los 70s, nacieron entre la Guerra Fría y la música disco. Los videojuegos son apenas un poco más jóvenes. ¿Qué acerca un dispositivo a un discurso de época? Es probable que la novedad y la masividad de los videojuegos genere un entusiasmo que a veces poco tiene que ver con sus características intrínsecas o al menos con el estado actual de la cuestión.

La posibilidad de elegir es sin duda un elemento atractivo para las narraciones, pero definitivamente estos mecanismos no deben ser confundidos con una igualdad entre usuario y programador ni como el cumplimiento de una utopía emancipatoria o la llave de acceso a un mundo sin fronteras. La espectacularidad gráfica y la inteligencia con que estos juegos son programados pueden generar una ilusión de libertad, sin embargo sus antecesores directos eran todavía más revolucionarios a este respecto y eso no los calificó para cumplir esas promesas. Sin dudas en la explotación de este tipo de mecanismos y el visible avance hacia una posibilidad mayor de operaciones (fundamentalmente de más elecciones) se abre camino a una forma nueva de representación que comporta complejidades propias.

Sin embargo, como se ha demostrado, la participación del usuario en la composición del texto dista de ser una panacea igualitaria que vino a equiparar al lector y al autor.

El usuario y el programador solo van a poder ser igualados en la medida en que dominen la misma técnica y tengan el mismo acceso al código. Un *hacker* que logre violar un juego de rol online masivo (MMORPG) podría ser un caso de esto último, aunque paradójicamente dista de ser un ejemplo particularmente democrático. Así como la interactividad propia de la interfase gráfica de los videojuegos no es garantía de apertura, creo haber demostrado también que la apertura está lejos de ser una "emancipación" del usuario.

Quizás mucho más fructífera que esta discusión sea detenerse en las posibi-

lidades de esta nueva forma de narrar. Por ejemplo: una narración ergódica necesita de otros mecanismos para satisfacer sus valores de verdad, sus acontecimientos son contingentes en un nivel extradiegético. De esta forma, antes de jugar el *Dragon Age Origins* un enunciado como "al final del juego el protagonista muere" es vacío, ya que puede ser verdadero o falso dependiendo de las elecciones que tome a lo largo del juego. La misma aseveración respecto de *Moby Dick*, en cambio, tiene un valor de verdad fijo.

La experiencia ergódica en las narraciones quizás es hoy en día más usual de lo que nunca haya sido, pero todavía presenta límites en cuanto a lo que puede hacerse y lo que no. Más interesante que detenerse en estas ensoñaciones es, me parece, estudiar que es lo que ya nos permite experimentar como lectores y jugadores.

Bibliografía

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Barthes, Roland (1984). "Introducción al análisis estructural de los relatos en VV.AA. *Análisis estructural del relato*. México: Premia, pp. 7-38.

Lewis, David (1983). "Truth in fiction" en *Philosophical Papers I*. New York: Oxford University Press, pp. 261-275.

VV.AA. "Sliding Scale of Linearity vs. Openness" [en línea]. *TvTropes: Television Tropes & Idioms*. Fecha de creación: 02 de Agosto de 2010 [fecha de consulta: 12 de Junio de 2012]. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki...>