



**Universitat**  
de les Illes Balears

**TESI DOCTORAL**  
**2021**

**EL JUGADOR-PROTAGONISTA DINS LES  
NARRATIVES INTERACTIVES**

**Caterina Ramon Bordoï**



**Universitat**  
de les Illes Balears

**TESI DOCTORAL**  
**2021**

**Programa de doctorat en *Cognició i Evolució***  
***Humana***

**EL JUGADOR-PROTAGONISTA DINS LES**  
**NARRATIVES INTERACTIVES**

**Caterina Ramon Bordoï**

**Director i tutor: Antoni Gomila Benejam**

**Doctora per la Universitat de les Illes Balears**

A la memòria de Miquel Barceló i Perelló

## Índex

Resum.....	6
Introducció .....	9
Capítol 1. Els videojocs: dels límits de l'activitat lúdica a les fronteres de la materialitat .....	21
Introducció.....	21
Comencem pel principi: Què és un joc?.....	24
El joc dins la cultura però separat del món real .....	28
El joc, l'art i l'espai intermedi: 'El cercle màgic' .....	37
Realitat i joc: el joc del llenguatge .....	40
El joc, la cultura i l'art: la substitució d'una falta a través de la fantasia .....	42
Del joc de l'infant a la construcció de la cultura lúdica .....	47
Conclusió .....	50
Capítol 2. Què és un videojoc? .....	52
Introducció.....	52
El videojoc com a artefacte .....	54
El pànic moral i els videojocs .....	56
Videojoc: Només un joc? .....	59
Ni en l'objecte, ni en la seva aparença visual: Sense jugador no hi ha joc .....	63
Els videojocs entre l'estètica i l'ètica .....	65
El videojoc com a procés, com a instrument, com a sistema o com a simulador? ....	67
La classificació dels videojocs .....	71
La qüestió dels gèneres .....	73
El videojoc objecte d'estudi: <i>L.A. Noire</i> (Team Bondi & McNamara, 2011) .....	77
Antecedents.....	80
A manera de conclusió, una proposta de definició .....	87
Capítol 3. Les relacions entre el subjecte-jugador i el personatge d'una narració .....	89
Introducció.....	89
La discussió inicial: On hi ha joc hi pot, o no, haver història? .....	90
La narració .....	91
El problema de la narració en els mitjans interactius.....	92
Interactivitat i narrativa: l'hipertext .....	95
El problema de l'autor i del narrador.....	97
El jugador com a personatge protagonista .....	106
El protagonista .....	107
El lloc del personatge: El drama i la dramatització .....	109

Possibilitats d'intervenció del subjecte-jugador dins la narració interactiva .....	113
Intervenint sobre la trama.....	116
Intervenint sobre els personatges .....	122
Conclusions .....	123
Capítol 4. L'experiència del jugador: identificació, identitat, immersió, intersubjectivitat .....	124
Introducció.....	124
La identificació amb un personatge de ficció .....	126
Implicació o involucració narrativa: l' <i>engagement</i> .....	132
Les claus de la implicació: reconeixement, alineació, lleialtat .....	135
i) Reconeixement .....	135
ii) Alineació.....	136
iii) Lleialtat .....	136
Identitat .....	137
Immersió.....	142
Intersubjectivitat.....	145
Conclusió .....	151
Capítol 5. Estudi de cas: <i>L.A. Noire</i> (Team Bondi & McNamara, 2011) .....	153
Introducció.....	153
Hipòtesi.....	154
Principals resultats i conclusions esperats .....	155
Consideracions sobre la metodologia .....	155
Mètode .....	158
Resultats .....	159
Fase I: Estudi de la narrativa d' <i>L.A. Noire</i> (Team Bondi & McNamara, 2011) i la intervenció en aquesta del jugador-protagonista .....	159
El narrador i la interpel·lació ètica .....	166
Fase II: Elements implicats en el procés d'«esdevenir protagonista» d' <i>L.A. Noire</i> (Team Bondi & McNamara, 2011) .....	167
Discussió dels resultats.....	181
Conclusions .....	187
Referències .....	197
Pel·lícules .....	197
Pel·lícules interactives .....	197
Videojocs .....	198
Documentals interactius .....	201

Narrativa hipertextual .....	201
Videoclips interactius .....	202
Webgrafia .....	202
Bibliografia.....	203

## Resum

L'objecte d'aquesta investigació és explicar el fenomen pel qual un subjecte-jugador arriba a esdevenir personatge-protagonista de la narració que es genera jugant a un videojoc interactiu. S'estructura en dues parts: en la primera part, s'elaboren els conceptes teòrics necessaris per caracteritzar els videojocs i l'experiència a què donen lloc els interactius; en la segona part, es presenta un estudi de cas, basat en el videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011).

La primera part comença per delimitar i caracteritzar l'artefacte, el videojoc en tant que joc i en tant que objecte narratiu. Després, s'aprofundeix en els processos de creació de significat personal del subjecte-jugador a través de la narrativa i del *feedback* interactiu entre el jo-protagonista i la resta de personatges de ficció, gràcies a les oportunitats per intervenir en la història i, en particular i de manera innovadora, d'interactuar amb els altres personatges de ficció, que ofereix el videojoc. S'articulen i precisen els conceptes d'immersió, identificació i presència. Es proposa que la il·lusió d'intersubjectivitat que es genera es pot explicar a través de la noció de 'perspectiva de segona persona'.

En la segona part, ens apropam directament a l'experiència: objecte d'estudi, per mitjà d'un estudi de cas sobre el videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), des d'una metodologia qualitativa i amb tècniques etnogràfiques. L'estudi de cas permet fonamentar empíricament les hipòtesis plantejades en la primera part.

Aquesta investigació s'emmarca en el camp de les humanitats digitals i concretament en el significat actual de les noves narratives digitals interactives, i la seva aplicabilitat en el camp de l'experimentació artística, i ofereix eines de coneixement per il·luminar alguns dels mecanismes implícits en la relació entre l'humà, a través d'un personatge, amb altres personatges no humans i en narratives interactives.

## Resumen

El objeto de esta investigación es explicar el fenómeno por el que un sujeto-jugador se convierte en el personaje protagonista de una historia jugando a un videojuego interactivo. Se estructura en dos partes: en la primera parte, se elabora los conceptos teóricos necesarios para caracterizar los videojuegos y las experiencias que se dan en interactivos. La segunda parte consiste en un estudio de caso, centrado en el videojuego *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011).

La primera parte comienza por delimitar y caracterizar el artefacto, el videojuego como juego y como objeto narrativo. Después, se profundiza en los procesos de creación de significado personal del sujeto-jugador a través de la narrativa y del *feedback* interactivo entre el yo-protagonista y los otros personajes de ficción, gracias a las oportunidades para intervenir en la historia y, en particular y de manera innovadora, de interactuar con los otros personajes de ficción. Se articulan y precisan los conceptos de inmersión, identificación y presencia. Se propone que la ilusión de intersubjetividad que se genera se puede explicar a través de la noción de 'perspectiva de segunda persona'.

En la segunda parte, la experiencia en la que se centra este estudio se aborda a través de un estudio de caso sobre el videojuego *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011); desde una metodología cualitativa y con técnicas etnográficas. El estudio de caso proporciona evidencia empírica de las hipótesis planteadas en la primera parte.

Esta investigación se puede ubicar en el campo emergente de las humanidades digitales y concretamente en el significado actual de las nuevas narrativas digitales interactivas. Los desarrollos tecnológicos detrás de los videojuegos nos han obligado a reconsiderar cuestiones clásicas en las humanidades, como la naturaleza de la implicación e identificación narrativa, particularmente en relación con las oportunidades de interacción. Estos desarrollos también son relevantes por su valor en términos de experimentación artística.

## Summary

This research project aims to account for the phenomenon of a subject-player becoming the main character of a story by playing with an interactive videogame. It is structured in two parts. The first part elaborates the theoretical concepts needed to characterize the videogames and the experiences the interactive ones give rise to. The second part consists of a case study, centered around the videogame *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011).

The first part starts by defining the videogame as an artifact and as a narrative object. Next, the processes through which meaning is created by the subject-player within the narrative spelt out, emphasizing the chances for the player to interfere in the story and above all –what is the main contribution of this thesis— of interacting with other characters of the story, that the videogame offers. The concepts of immersion, identification and presence are discussed as well as further clarified. It is proposed that the illusion of intersubjectivity generated can be accounted for resorting to the notion of second-person perspective.



In the second part, the experience this study focuses on is approached through a case study. Playing with the videogame *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) was carried out in a group and the experience of the group members was registered through qualitative methods, such as ethnography. The case study provides empirical evidence of the hypotheses set in the first part.

This research can be placed in the emerging field of digital humanities. The technological developments behind videogames have forced us to reconsider classical questions in the humanities, such as the nature of narrative involvement and identification, particularly in connection with the opportunities for interaction. These developments are also relevant for their value in terms of artistic experimentation.

## Introducció

L'objecte d'estudi d'aquesta investigació és el procés pel qual un subjecte-jugador arriba a 'esdevenir personatge-protagonista' d'una narració en un videojoc. O dit a l'inrevés, quines estratègies permeten que un videojoc s'experimenti com a interactiu. L'objectiu és analitzar alguns dels mecanismes implicats en el canvi de paradigma d'espectador-lector passiu d'una obra narrativa tancada, a jugador-protagonista d'una narració en un videojoc. Des d'aquest punt de vista, el videojoc representa un dels artefactes més rellevants de l'actual cultura contemporània, contenidor i espai de creació de continguts culturals.<sup>1</sup> La pregunta que es planteja i pretén respondre aquesta investigació és la següent: com el subjecte-jugador 'esdevé personatge-protagonista' d'una història en un videojoc?

Prenent per separat els components de la pregunta, els elements implicats són els següents:

- (i) El subjecte-jugador
- (ii) El personatge-protagonista d'una narració
- (iii) L'artefacte videojoc

S'ha optat per iniciar la investigació pel final: per aclarir la naturalesa del videojoc com a artefacte cultural, per després centrar-nos en els altres dos conceptes: el protagonista de la narració i el jugador. El fenomen que ens interessa explicar és l'experiència del jugador que esdevé el personatge-protagonista de la història. La interactivitat a la qual aspiren una classe de videojocs planteja un repte nou a la teoria narrativa.

Per tant, una primera part d'aquest estudi és teòrica i té l'objectiu de delimitar i conèixer-ne l'artefacte. Primer, el videojoc en tant que joc, i després com a objecte

---

<sup>1</sup> «Los videojuegos conforman un ámbito cultural que en los últimos años ha vivido un desarrollo espectacular y que en la actualidad, ya se considera uno de los ejes fundamentales de la cultura contemporánea, tanto desde el punto de vista del consumo cultural, como de la experimentación tecnológica y estética, así como desde el punto de vista de las industrias culturales» (Tabakalera, 2011, pàg. 1)

narratiu, analitzant les característiques de la narració que representa, i per acabar, apropar-se als mecanismes pels quals és possible que es produeixi l'experiència del jugador d'ocupar fictíciament el lloc del personatge-protagonista d'una narració interactiva. Aquesta part s'ha abordat des de perspectives que provenen de camps d'estudi diferents: l'estètica, els estudis del joc, els del videojoc, els estudis del cinema, la narrativa interactiva i, finalment, la psicologia cognitiva. En la segona part del treball ens aproparem d'una manera més directa a l'experiència dita 'esdevenir protagonista', per mitjà d'un estudi de cas sobre el videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) des d'una metodologia qualitativa i amb tècniques etnogràfiques.

Així, l'estructura del treball queda dividida en cinc capítols:

En el capítol 1 s'ha realitzat un estudi sobre l'estat de la qüestió i s'ha delimitat primer què és un joc. En enfrontar-nos a l'estudi del videojoc, ens hem adonat que el fenomen videojoc és abordat de manera multidisciplinària des de camps tan diferents com la informàtica, el disseny, la comunicació, la sociologia, l'antropologia, la psicologia, la filosofia i l'educació, entre d'altres. Aquesta diversitat de disciplines fa que resulti difícil abordar un artefacte, que ja de per si presenta encara límits poc definits, atès que l'etiqueta videojoc és un genèric en el qual s'inclouen tota classe de jocs electrònics de natura d'allò més diversa. Per tal de poder delimitar-lo, primer ens endinsam en la seva natura com a joc, que també en si mateixa és complexa, perquè en referir-nos al concepte de *joc*, estam parlant tant de l'objecte joc com de l'acte de jugar. I és en aquesta darrera concepció de joc com a comportament on es presenten les majors dificultats teòriques a l'hora de copsar-lo plenament.

Aquesta investigació està centrada en el joc en la vida adulta, perquè el fenomen videojoc ha traspassat les fronteres de la infància i es troba instal·lat en una etapa de la vida on, tradicionalment, el joc no tenia cabuda. El joc en la vida adulta és entès en primer lloc com a oci, i per això els videojocs són considerats com a part del sector de l'entreteniment (Baltezarevic et al., 2018). No obstant això, pensam que aquesta consideració és incorrecta perquè és superficial. El videojoc s'hauria d'entendre com una part essencial de l'actual cultura contemporània. Per aquest

motiu, anam a la recerca de les arrels del concepte *oci* com l'oposat al *treball*, 'no-oci', per veure sobre quin paradigma se sustenta l'encara actual classificació del videojoc com només un entreteniment (Baltezarevic et al., 2018; Oliver et al., 2016; Vorderer et al., 2006).

Trobam a Hesíode (ca. 700 aC / 2012) i Aristòtil (349 aC / 2015) referències inicials del concepte d'*oci* l'oposat a *treball*.<sup>2</sup> L'*otium* romà, oposat al *negotium*, del qual deriva l'actual concepte d'*oci*, que en el món romà tenia un doble vessant. Per un costat, el públic, aquell *oci* organitzat per l'estat per a l'entreteniment de les masses; per l'altre costat, el privat, que hom dedicava a l'estudi i gaudi de l'art o la filosofia. De la primera faceta de l'*oci* deriva l'actual cultura de masses, i en aquesta se situa el videojoc. La segona part del concepte està lligada al terme *scholé* grec i té continuïtat a l'*otium cum dignitate* romà, basat en l'experiència estètica, ètica i en l'activitat intel·lectual (André, 1967; Deroux, 1994; Sadlek, 2004). Des d'aquesta última és des d'on pensam que caldria observar alguns dels videojocs actuals.

L'actual teoria del joc, sobre la qual es fonamenta també la teoria dels videojocs, parteix de dos textos bàsics: *Homo ludens*, de Johan Huizinga (1938) i *Les jeux et les homes*, de Roger Caillois (1958). Malgrat que aquests dos textos es considerin fundadors de l'actual reflexió sobre el joc, pensam que n'hi ha un d'anterior, que la teoria contemporània no ha tingut prou en consideració: *Cartes sobre l'educació estètica de l'home*, de Schiller (1795). Tant Huizinga (1938) com Caillois (1958) coincideixen en la idea que el joc no té altra finalitat que el plaer que proporciona el mateix acte de jugar, està totalment separat de qualsevol caràcter productiu i és un component aïllat de 'la vida ordinària'. En canvi, partint de Schiller (1795), podem relacionar el joc amb l'estètica i així, des d'aquesta perspectiva, podem incorporar les visions recents que des de la filosofia articulen les primeres estètiques del videojoc. Per exemple, ens permeten relacionar el joc amb l'art per situar el videojoc en el camp de l'art digital, electrònic, multimèdia, interactiu o el ciberart.

---

<sup>2</sup> La primera vegada que apareix escrita la paraula *otium* és a la tragèdia d'*Ifigènia* que Quint Enni va escriure devers l'any 190 aC (Deroux, 1994).

Establerta aquesta connexió entre art i joc, essencial per entendre l'actual concepció del videojoc, analitzam quina és la funció que el joc té dins la cultura contemporània. Partim del concepte de 'cercle màgic', desenvolupat per Huizinga (1938) i Caillois (1958), que situa l'experiència del joc en un espai diferent del de la vida real per posar-lo en relació amb narratives de ficció com el cinema. Per a nosaltres, aquest és també l'espai en què cal situar d'entrada els videojocs narratius. Tanmateix, el concepte de 'cercle màgic' és desafiat pels videojocs interactius perquè joc i realitat, com veurem, s'interrelacionen avui dia de diverses maneres. De fet, les fronteres entre joc i vida real són de cada vegada més poroses en l'actualitat. En aquest sentit, revisam la concepció del llenguatge com a joc de Wittgenstein (1953) per entendre que el llenguatge, l'art i el joc serien sistemes de mediació que la societat humana ha creat per poder relacionar-se amb la realitat, una idea que més endavant discutirem perquè és posada en qüestió a partir de les darreres investigacions.

Per entendre com es produeix aquesta mediació, revisam Winnicott (1971) i el seu concepte de 'fenòmens transicionals', que ens permet situar el joc dins l'àmbit de la cultura; és en la 'zona intermèdia' on se situa la creativitat i finalment l'experiència l'estètica. Per acabar, introduïm el concepte de 'cultura lúdica' de Brougère (2013), que, des de l'antropologia social, se centra en l'aprenentatge de les regles i les significacions pròpies del joc. Havent situat el joc dins la cultura, el videojoc es caracteritza com a activitat que permet la creació de significats. Aquesta activitat està relacionada amb la capacitat d'aprenentatge i amb les pràctiques culturals actuals, i té aleshores un paper clau en el desenvolupament psíquic humà i, per tant, és un element essencial per entendre l'actual cultura contemporània.

En el capítol 2 abordam directament la qüestió: què és un videojoc, per situar després el videojoc narratiu dins l'ampli univers de tipus i gèneres existents, i mostram la proximitat d'aquests tipus de videojocs al cinema. Un cop delimitat l'artefacte d'estudi, analitzam els principals conceptes teòrics que apareixen en la dialèctica entre dues de les perspectives que han estudiat aquest fenomen, com ara, d'una banda, els estudis de videojocs, i de l'altra, els estudis de la narració interactiva. Abordam també, algunes de les principals discussions que s'han donat en el si de les diverses teories. En

aquest capítol les abordam seguint un ordre més o menys cronològic, des de les diverses disciplines que s'han interessat en el videojoc de manera primerenca fins al fruit que han donat a la teoria més actual. No obstant això, l'objectiu no ha estat un estudi historiogràfic exhaustiu, sinó poder situar els corrents i les teories principals que des dels estudis del videojoc, la narratologia i la psicologia cognitiva, principalment, ens han estat útils per elaborar aquesta tesi.

Els estudis sobre els jocs d'ordinador, bàsicament des de la informàtica, comencen els anys cinquanta del segle XX; no obstant això, és a partir dels anys vuitanta i noranta quan altres camps de coneixement desembarquen en l'estudi del videojoc. La psicologia inicia una via que s'ha centrat en l'addicció als videojocs i la seva relació amb la violència, que continua en l'actualitat amb la polèmica inclusió de l'Organització Mundial de la Salut (OMS) del *gaming disorder* com a malaltia mental l'any 2018.<sup>3</sup>

Des d'un altre punt de vista, també als anys noranta, s'inaugura un debat que se centra en si els videojocs es poden considerar només com un nou tipus de joc, o per contra, es tracta d'una nova forma narrativa. Sobre aquesta qüestió apareix nombrosa bibliografia, que s'inicia, d'una banda, des de la tradició de la teoria literària i la teoria del cinema, i d'una altra, des dels estudis que centren el seu interès en el disseny de videojocs. En aquesta bibliografia s'han observat dues postures: la que situa els videojocs dins una llarga tradició literària, i la que considera que s'ha d'inaugurar un nou camp d'estudi: els *games studies*. Es tracta d'un debat entre postures que en un primer moment es presenten com a radicalment oposades entre 'narratòlegs' i 'ludòlegs', centrades en la discussió de si són compatibles o no els conceptes d'*interactivitat* i el de *narració* (Frasca, 1999). La narrativa multiseqüencial, l'hipertext, la interactivitat i l'evolució actual dels videojocs de proposta narrativa han capgirat els conceptes tradicionals de trama, personatges, estructures narratives, les categories com espai-temps i la participació del lector-espectador, que comencen a ser qüestionats, i se'n fa necessària una revisió, conclusió a la qual s'arriba tot just acabant

---

<sup>3</sup> L'Organització Mundial de la Salut (OMS) va aprovar l'any 2018 incloure el trastorn per ús abusiu dels jocs digitals en la Classificació Internacional de Malalties Mentals (ICD-11).

el segle XX. D'altra banda, es presenten noves possibilitats narratives a partir de la introducció de la interactivitat en el relat (Murray, 1997), de manera que els jocs digitals seran concebuts com un nou tipus de text, el cibertext (Aarseth, 1997).

Les dues postures inicials enfrontades a la fi arriben a una síntesi entre joc i narrativa, que analitza el potencial retòric que hi ha darrere del disseny de les regles i experiències dels jocs (Sicart, 2011; Latorre, 2012). La síntesi arriba amb la inclusió de l'experiència del jugador i, per aquest motiu, introduïm els estudis de psicologia cognitiva que ens ajuden a entendre el vincle que s'estableix entre el jugador i el joc.

D'altra banda, tenim en compte també la dimensió estètica, des del punt de vista de la filosofia del videojoc (Gaut, 2010; Sageng, Fossheim, Hallvard et al., 2012; Robson & Tavinor, 2018), que atén la definició de la seva natura com a procés, instrument, sistema o simulador, i acabam oferint una definició personal del que consideram que és un videojoc. A continuació, abordam la qüestió dels gèneres que actualment són etiquetes de caràcter comercial, destinades a orientar el procés de compra, i poc útils per analitzar-los des d'un punt de vista acadèmic. A més, el ràpid procés d'innovació actual dificulta que alguns jocs puguin ser catalogats dins un gènere en concret. Així i tot, revisam alguns intents teòrics que s'han iniciat per proposar una classificació dels videojocs (Aarseth, 2004; Egenfeldt-Nielsen, 2008; Pérez Latorre, 2011; Navarro, 2016). Acabam el capítol situant el videojoc sobre el qual s'ha realitzat l'estudi de cas, *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), en el punt de trobada entre el videojoc i el cinema interactiu, i analitzam el recorregut que ambdós mitjans han fet per arribar a confluïr en videojocs com aquest.

En el capítol 3 argumentam quin lloc ocupa el jugador d'un videojoc dins la dimensió narrativa i com es relaciona el subjecte-jugador amb la figura del protagonista fictici d'un videojoc. Volem contribuir a resoldre un problema teòric en el camp dels estudis de la narrativa interactiva. Els videojocs han plantejat un conflicte a la teoria narrativa molt interessant des del punt de vista teòric. El conflicte resideix en la mateixa noció de *narrativa* i d'*interactivitat*. La 'narrativa', per la seva natura, és tancada, prescrita i dependent d'una estructura prefixada per un autor, en la qual

l'espectador, lector o televident representa un paper passiu. En canvi, la 'interactivitat', també per la seva particular natura, és activa, no està subjecta a un camí del tot prefixat, i l'usuari hi té un paper actiu en el qual actua, representa i decideix. El jugador, *gamer*, en la narració digital, és també anomenat *player*, que en anglès s'utilitza indistintament per anomenar el jugador, l'interpret i l'actor. En la narrativa tradicional el protagonista és l'element principal, clau de volta de l'estructura dramàtica d'una història, el que sosté el conflicte, el que fa avançar la trama cap al seu objectiu. El protagonista sosté també l'estructura de l'obra narrativa, l'organització en tres actes i els seus punts de gir, que recauen sobre ell. Aquests elements narratius són el bastiment sobre el qual es construeix tota la història que una obra explica. No cal dir que aquesta estructura és entesa, per la teoria narrativa tradicional, com una estructura sòlida, sovint rígida i que es basa en lleis antigues i fórmules provades durant segles.

El protagonista de la història, des d'aquesta perspectiva, era una figura creada i dirigida per un autor que coneixia les regles ancestrals de la novel·la, el teatre o el cinema. L'espectador, o el lector, no hi podria tenir cap intervenció, només la podia viure i experimentar d'una manera passiva. Ara, el jugador es pot convertir en el protagonista d'una història a través de la interactivitat. Per tant, sorgeixen tota una sèrie de preguntes molt interessants d'àmbit teòric que abordam al capítol: quines implicacions té això per al receptor d'històries mateix i per a la teoria narrativa; quins mecanismes mobilitza aquesta nova oportunitat; com afecta la narrativa que el protagonista d'una història sigui un jugador amb capacitat per escollir; com es relacionen els elements que permeten al jugador convertir-se en protagonista d'una història amb els altres elements d'una narració que, per la seva especificitat, necessiten una formulació estable, com, per exemple, l'estructura de la història.

Així revisam els conflictes que la dimensió narrativa dels videojocs ha plantejat a la teoria, que es basen en el concepte mateix de narració, i on recau la narració en un videojoc i les relacions entre interactivitat i narrativa que es produeixen en la 'teoria hipertextual' i el 'cibertext'. Un dels punts de fricció entre la narratologia clàssica i la interactiva és la figura de l'autor que l'aparició de la interactivitat ha obligat a



replantejar. L'altre punt de fricció és com encaixa el jugador en el concepte tradicional de *narrador* entès com l'agent sobre el qual recau l'explicació de la història, el punt de vista a través del qual accedim a la història. En aquest sentit, revisam aquests aspectes des de la teoria cinematogràfica i la psicologia cognitiva de Bordwell (1996) i observam que el problema del 'narrador' (Gaut, 2010), planteja diverses qüestions teòriques que s'han de resoldre. La primera és sobre el tipus de punt de vista necessari per encaixar la participació del jugador. Pensam que el seu lloc seria 'la segona persona' (Douglass, 2007) que evoca 'la primera persona', ja que es crea una experiència de la participació en 'primera persona'. La segona qüestió teòrica és com es relaciona el subjecte-jugador que ocupa el lloc de protagonista del relat respecte als altres elements de la narració, l'objectiu i el conflicte, que donen lloc a l'estructura dramàtica d'una obra. Situant el personatge protagonista dins la narració, veiem les relacions que s'estableixen entre el subjecte-jugador i el protagonista de ficció d'un videojoc. El personatge és un 'altre jo' del jugador dins el món de ficció que es representa en un videojoc, i com a tal, interactua i es relaciona amb els elements de l'estructura dramàtica d'una història, amb l'objectiu i el conflicte propis del personatge de ficció, i pot de diverses maneres canviar o crear la trama d'una història. En aquest sentit, acabam el capítol explorant les diverses possibilitats de com el jugador pot intervenir sobre els elements narratius, com la trama, l'argument, el punt de vista o la creació de personatges, i analitzam exemples concrets d'obres de diferents gèneres.

En el capítol 4 ens centram en l'experiència del jugador i el vincle amb un personatge de ficció d'un videojoc, que li permet 'esdevenir protagonista' d'un videojoc. L'objectiu del capítol és il·luminar la qüestió hipotètica de si és possible que les persones reaccionem davant el personatge del joc de manera similar a com reaccionem davant un altre humà, partint de la base que els jugadors interpreten els personatges fent servir el mateix concepte-marc amb què interactuen amb altres persones (Currier, 2004; Smith, 1995). Realitzam un apropament a la relació jugador-personatge des del camp de la psicologia cognitiva i la teoria cinematogràfica, i en revisam el concepte d'*identificació* o *lligam emocional* que es crea entre l'espectador i el personatge principal d'una ficció. Situem la 'identificació' en la interacció entre les estructures formals d'una obra narrativa i les operacions mentals que realitza

l'espectador en resposta a aquestes i la relació amb l'emoció. La identificació amb un personatge requereix 'posar-se en el lloc del personatge' i produir una resposta emocional. No obstant això, aquesta idea, sòlida en la teoria cinematogràfica, també és qüestionada amb la introducció de la interactivitat. El jugador no té un paper receptiu com en el cas del cinema, sinó que 'actua' realitzant accions dins la ficció interactiva i sent emocions sobre el que fa dins la ficció, que el mouen a realitzar més accions. Actua com si fos 'un altre' dins la ficció alhora que és un mateix que s'interrelaciona amb aquest 'altre'.

El concepte *identificació* cinematogràfica, per tant, no és suficient per entendre aquest procés i la teoria dels jocs proposa el concepte *engagement* o compromís (Lankoski, 2011) entre el jugador i el personatge de ficció. Aquest concepte es refereix, d'una banda, al compromís que el jugador té amb la meta del protagonista dins la ficció i, d'altra, al compromís empàtic, o com el jugador reacciona a les accions que ell mateix ha efectuat dins el joc. La primera part del concepte de Lankoski (2011) està centrada en l'objectiu del protagonista dins la narració. Ara bé, pensam que hem de tenir en compte també el conflicte o conflictes del protagonista, ja que són els mateixos als quals s'enfronta el jugador i superar-los és imprescindible per guanyar el joc.

A continuació abordam la qüestió de com la identitat individual es relaciona amb 'un altre' des de la ficció a partir dels estudis de gènere, i els estudis qualitatius del joc de rol, on s'examina com els jugadors usen els seus avatars per explorar identitats diferents de la quotidiana. Ens basam en l'estudi de Taylor et al. (2015), que aplica un marc provisional per desenvolupar eines metodològiques i teòriques per entendre quins indicadors influeixen i donen lloc al procés d'identificació en els videojocs. Introduïm el concepte *immersió* —relacionat amb el concepte *identificació* i també amb *identitat*—, i mostram com aquesta es relaciona amb la identitat fictícia i com la identitat individual té conseqüències en el joc. La capacitat d'identificar-se o tenir *engagement* amb un personatge de ficció i que la identitat individual es pugui relacionar amb la d'un altre de ficció, ens duu a endinsar-nos en la qüestió de com és possible comprendre o conèixer 'un altre' diferent d'un mateix, per tal de plantejar-

nos si es podrien donar els mateixos mecanismes en la relació amb 'un altre' que no és humà. Per aproximar-nos a aquesta qüestió, introduïm el concepte de la 'perspectiva de segona persona' (Gomila, 2002, 2003; Pérez & Gomila, 2021), que es fonamenta en la idea que per a la comprensió de l'altre ens basam en un 'compartir intencional', la comprensió de l'altre s'aconsegueix a través d'interaccions atencionals i emocionals amb aquest. Encara que aquesta perspectiva s'aplica a relacions entre individus cara a cara, proposam com a hipòtesi que pot tenir una aplicació en l'estudi de la interacció entre un individu i un personatge de ficció en un videojoc.

En la segona part de la tesi, en el capítol 5, aplicarem les propostes teòriques abordades en els capítols anteriors a l'estudi d'un cas en concret que ens permet aproximar-nos d'una manera més directa a l'experiència dita 'esdevenir protagonista', per mitjà d'un estudi sobre el videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011). Aquesta segona part de l'estudi s'ha dividit en dues fases: primer s'ha fet una anàlisi de les característiques formals, com a narrativa i com a joc, d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), per veure quines conseqüències té, no sols en l'àmbit personal 'sentir-se protagonista d'un relat', sinó també les implicacions de la 'intervenció d'un jugador-protagonista' sobre la construcció narrativa en si mateixa. A la segona fase, s'ha optat per aplicar una metodologia qualitativa, amb la utilització de diferents tècniques etnogràfiques, com l'observació mitjançant la participació d'un grup focal. El grup està constituït per diversos participants que han jugat de manera individual i col·lectiva el joc. S'hi realitzen discussió sobre cada una de les sessions de joc col·lectiu, jugades individuals i entrevistes en profunditat, entre d'altres tècniques, que s'expliquen a l'apartat de metodologia de l'estudi de cas. Aquestes tècniques han servit per obtenir dades sobre les implicacions que, quant a experiència, ofereix el joc i les diferents fases que s'han pogut observar del procés.

Aquesta investigació s'emmarca en el camp de les humanitats digitals i concretament en el significat actual de les noves narratives digitals interactives. L'actual cultura digital ha experimentat un canvi de paradigma tant en la creació i la producció com en el consum d'objectes culturals. S'ha passat de la recepció passiva d'objectes culturals a la vivència participativa d'experiències personals a través de la

interacció. La principal tècnica que s'usa en l'actualitat per aconseguir fer viure una experiència al públic és convertir el receptor passiu en el participant d'una narració. Aquest fet no només revoluciona la relació entre el receptor i l'objecte artístic, sinó que també revoluciona la construcció de la narrativa en si mateixa. Aquesta nova realitat de 'receptor convertit en protagonista d'una narració' compromet processos de creació de significats personals dins l'objecte narratiu que abans estaven exclusivament en mans de l'autor. L'objecte cultural digital esdevé un instrument poderós d'experimentació i autoexploració personal. Les noves creacions digitals, conscients d'aquest fet, cerquen fórmules noves per involucrar l'usuari en la seva narració. Tot això significa un nou i molt vast camp d'experimentació artística que encara comença. Per aquest motiu, la investigació cerca tenir aplicabilitat i oferir eines de coneixement en el camp de la creació cultural, ja que té l'objectiu d'aclarir alguns dels mecanismes implícits de com s'estableix la relació entre l'humà i un personatge de ficció dins una narrativa de videojoc. La seva aplicabilitat és evident tant en la creació de videojocs com en la creació d'altres objectes culturals digitals que experimenten sobre la implicació de les persones dins una narració, com ara el cas dels innovadors documentals web o experiències recents de la televisió interactiva, i d'altres que puguin sorgir en el futur.

La motivació personal que ha dut l'autora a fer aquesta recerca prové, d'una banda, de la formació en Belles Arts, on es va especialitzar en Fotografia, Cinema i Vídeo. Es va interessar principalment en el cinema i, posteriorment, en els videojocs que estèticament són molt propers al cinema. D'aquí sorgeix l'interès en les narratives interactives, que desenvolupa a través de la docència universitària i en les diverses investigacions publicades. A partir del treball final del màster universitari de Societat de la Informació i el Coneixement de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), dirigit pel doctor Jordi Alberich Pascual, sorgeix el nucli d'aquesta tesi.

I d'altra banda, des de la tasca professional de creació de guions i direcció de contingut, experimenta, des del món de la indústria, el canvi de paradigma que ha suposat la introducció de la interactivitat i la participació de cada vegada més activa de l'audiència. Aquest fet l'ha portada a la recerca de possibilitats de creació de nous

objectes culturals que ofereixin una major sensació d'implicació del públic dins la narració. En aquest sentit, ha sorgit la necessitat de realitzar recerca per intentar conèixer els mecanismes pels quals les persones es poden relacionar amb 'un altre' de ficció.

## Capítol 1. Els videojocs: dels límits de l'activitat lúdica a les fronteres de la materialitat

### Introducció

El concepte videojoc, d'entrada, presenta límits pocs definits. Per tal de delimitar-ne conceptualment el domini, en aquest primer capítol, recollim algunes de les aproximacions més suggerents que s'han fet a la noció de joc i on cal situar aquest concepte en l'actualitat. Partint del concepte d'Hesíode (ca. 700 aC / 2012) de l'oci com a oposat al no-oci, i més tard, oposat al negoci, en el context romà, el joc és classificat, encara avui, generalment només com a entreteniment (Baltezarevic et al., 2018; Oliver et al., 2016; Vorderer et al., 2006). No obstant això, si prenem un altre punt de partida, com és el de la relació amb la creativitat i l'art, podem arribar a situar-lo al lloc que creiem que li correspon en l'actualitat: com a part fonamental de la cultura contemporània (Muriel, 2018; Muriel & Crawford, 2018). D'altra banda, ens interessa també en aquest primer capítol, no només situar el joc en l'àmbit de l'activitat humana que li correspon, sinó també entendre quina és la funció que hi té.

Analitzam, com a punt de partida, la diferència entre *joc* entès com a joguina, de *joc* entès com a comportament, el fet de jugar. D'altra banda, per tal de situar el joc en la vida adulta, relacionam el joc amb l'oci. I anam a cercar els orígens del concepte d'oci, com el fet contrari al treball o no-oci. Els diversos corrents de pensament assenyalen l'oci com a comportament negatiu o inútil, però també el mostren com a positiu i enriquidor per al desenvolupament humà. Els principals textos sobre els quals s'assenten la majoria dels estudis actuals sobre el joc, els de Huizinga (1938) i Caillois (1958), relacionen el joc amb el plaer i la satisfacció, i amb espais per a la 'suspensió temporal' de la vida ordinària, i separen el joc de qualsevol activitat de caràcter productiu o útil en termes econòmics. Malgrat tot, el comencen a ubicar dins el camp de l'activitat cultural. Tanmateix, a part d'aquests textos inaugurals, hi ha una referència anterior que pensam que no va ser prou considerada pels esmentats autors. Es tracta de Schiller (1795), el qual vincula joc i art, i assenjala que més enllà del valor d'utilitat, el joc està relacionat amb la creació artística. Partint de Schiller (1795), i no

dels textos de Huizinga (1938) i Caillois (1958), podem traçar un altre tipus de recorregut teòric que ens enllaça amb el corrent actual que, des de la filosofia, reivindica els valors estètics dels videojocs. A Schiller (1795) observarem les intenses relacions que vinculen no solament el joc amb l'art, sinó també a l'inrevés, l'art amb el joc, que s'observa des de les primeres avantguardes artístiques fins a l'actual art contemporani.

Una vegada establerta aquesta connexió entre art i joc, que des del nostre punt de vista és essencial per entendre l'actual concepció del videojoc i el lloc que aquest hauria d'ocupar dins l'actual cultura contemporània, ens disposam a analitzar quina és la funció que el joc hi té. Per poder fer això rescatam el concepte de 'cercle màgic' desenvolupat per Huizinga (1938) i Caillois (1958), que situa l'experiència del joc en un espai diferent del de la vida real, per posar-lo en relació amb les narratives de ficció, com el cinema, i en el qual situam els videojocs narratius que són el tema d'interès d'estudi. El concepte de 'cercle màgic' situa el jugador en un espai diferenciat de la vida real, amb unes fronteres ben delimitades entre joc i vida real. Ara bé, l'actual fenomen dels videojocs desafia el concepte de cercle màgic com un espai estanc, i els límits de les fronteres entre vida i joc queden diluïdes, ja que com veurem, joc i realitat s'interrelacionen avui de diverses maneres. Actualment, la virtualitat traspasa sovint les fronteres de l'estricta materialitat, com podem veure en les relacions que s'estableixen entre joc i vida real en els jocs tipus mons virtuals, o en els jocs multijugador en línia, o en els jocs narratius. En tots els casos es plantegen qüestions ètiques que poden tenir conseqüències en la vida real, sobre les quals comencen a sorgir estudis en l'actualitat.

Partint d'aquest concepte de 'cercle màgic', que separa amb fronteres definides vida i joc, i recercant referents sobre la porositat d'aquestes fronteres, recorrem a Wittgenstein (1953) per entendre la relació entre joc i cultura, i la relació entre realitat i joc. La seva concepció dels jocs de llenguatge mostra que els significats lingüístics no es basen en una correspondència exacta entre el significat d'una paraula i una imatge mental del seu significat, sinó que es basen, en darrer terme, en la manera en què la comunitat lingüística usa la paraula en els seus jocs lingüístics. Com el llenguatge, l'art i

el joc són sistemes de mediació que la societat humana ha creat per poder relacionar-se amb la realitat. Per entendre com es produeix aquesta mediació revisam també Winnicott (1971) i el seu concepte dels *fenòmens transicionals*, entre els quals situa el joc, primer, per després arribar a situar-hi la cultura en general.

Analitzam la relació de l'objecte transicional amb el simbolisme i el concepte de 'zona intermèdia' (Winnicott, 1971), en el qual situa la creativitat primària i la concepció objectiva, per finalment situar-hi l'experiència l'estètica. Aquest concepte de 'zona intermèdia' ens permet entendre on se situa l'experiència dels jocs primer, i els objectes culturals finalment, com a instruments necessaris per establir una relació entre l'humà i el món. En aquest espai immaterial que no pertany exclusivament al món interior, però tampoc exclusivament al món exterior, el joc finalment és entès com una experiència creadora que es troba dins els límits entre el que és subjectiu i objectiu, en un espai entremig de mediació que és compartit per l'humà i que permet a l'individu relacionar-se amb el seu medi.

Arribats en aquest punt introduïm el concepte de 'cultura lúdica' de Brougère (2013), un dels principals teòrics del joc en l'actualitat, que posa l'èmfasi, des de la socioantropologia, en l'aprenentatge de les regles i les significacions pròpies del joc. Havent situat la relació entre el joc i l'art i la creativitat, i inserit ja dins el concepte de cultura, el joc és entès com a lloc on es construeix la cultura lúdica. El joc ja no es pot concebre com una activitat privada, aïllada de la resta d'activitats humanes, sinó com una activitat que permet la creació de significats, relacionada amb la capacitat d'aprenentatge i amb les pràctiques culturals actuals; i per tant, té un paper clau en el desenvolupament psíquic humà. Acabam el capítol, com avançàvem a l'inici de la introducció, situant el joc en el lloc que creiem que ocupa actualment: com a element essencial per entendre la cultura contemporània.



## Comencem pel principi: Què és un joc?

El videojoc és considerat actualment com a objecte cultural que representa en format tecnològic el que la joguina tradicional representava per a generacions anteriors (Muriel, 2018; Muriel & Crawford, 2018). Ara bé, és una joguina que ha deixat el territori exclusiu de la infància per consolidar-se en el territori de la vida l'adulta.<sup>4</sup>

El videojoc és un mitjà que permet l'expressió artística i la recepció estètica, i podríem dir que els videojocs són imprescindibles per entendre com s'expressa la generació nascuda a la dècada dels vuitanta i posteriors, la que ha conviscut amb els videojocs durant tota la seva vida (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008). Segons Henry Jenkins (2006), els videojocs constitueixen una nova forma d'art popular de l'era electrònica. El Museu d'Art Modern de Nova York (MOMA) va incloure videojocs com a part de la seva col·lecció permanent l'any 2014. La influència dels videojocs és creixent en altres sectors, com en els moviments de gamificació o ludificació en pedagogia i formació en general, i en la seva utilització en psicoteràpia i rehabilitació. Malgrat això, la percepció que en té bona part de la societat, i també l'acadèmia, és que els videojocs són només un simple entreteniment. Potser l'excepció és MacLuhan (1964).

A la seva obra clàssica *Understanding Media* (MacLuhan, 1964) ja va definir els jocs com a art popular, extensions de l'home social i del cos polític. Malgrat aquesta anticipació, concebia la seva funció en termes d'alliberament de tensions, com una

---

<sup>4</sup> Segons dades de l'*Enquesta sobre la joventut de Catalunya* (2012), el 24,4 per cent dels joves entre 15 i 34 anys afirma que juga sovint amb consoles i jocs d'ordinador. Per fer l'estudi s'ha fet un mostreig bietàpic de 3.002 individus entre la població de 15 a 34 anys resident a Catalunya, que representa 2.000.375 persones, segons les dades del padró continu d'habitants amb data 1 de gener de 2010. El marge d'error amb un interval de confiança del 95% i variància màxima és de  $\pm 2,71\%$ . El document està disponible a: [https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/JOVENTUT\\_documents/arxiu/publicacions/col\\_estudis/ESTUDIS34.pdf](https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/JOVENTUT_documents/arxiu/publicacions/col_estudis/ESTUDIS34.pdf). D'altra banda, l'Asociación Española de Videojuegos (AEVI) apunta a *Entertainment Software Association*, a l'informe «2019 Essential Facts about the Computer and Video Games Industry», que el 65 per cent d'adults dels EUA juguen a videojocs, el 46 per cent dels quals són dones, amb una mitjana d'edat de 34 anys. Una dada interessant d'aquest informe, pel que fa a la metodologia usada en aquesta tesi, com es veurà en el capítol 5, és que el 63 per cent dels jugadors hi juguen acompanyats.

manera de realitzar una 'catarsi', una funció ben diferent de la que duen a terme els videojocs actuals. En efecte, cada vegada sorgeixen més estudis que consideren que la participació del jugador en un joc pot tenir conseqüències més àmplies que simplement divertir-se, passar o perdre el temps, o alienar-se de la realitat. Determinats jocs estan dissenyats amb la funció, o intenció, d'impactar d'alguna manera en el jugador i oferir-li la possibilitat de tenir una experiència en primera persona que difícilment podria obtenir d'una altra manera, partint del fet que el joc genera una simulació, tot i que està encara pendent de perfilar-se aquesta funció del joc com inductor d'una experiència simulada. Si bé actualment els videojocs són considerats com la indústria cultural que més beneficis econòmics aporta,<sup>5</sup> continua havent-hi una manca de valoració dels beneficis que pot aportar el joc als jugadors mateixos des d'aquest punt de vista, una situació que potser no és comparable amb la resta de sectors culturals, com el cinema, la música, la literatura o l'art, en què les persones que 'fan ús' d'aquests objectes se suposa que n'obtenen un valor que recau en la mateixa experiència estètica.

Actualment trobam una tendència a la investigació multidisciplinària dels videojocs, amb aportacions de la informàtica i el disseny, la comunicació, la sociologia, l'antropologia, la psicologia, la filosofia, l'educació... És a dir, a l'estudi dels videojocs, s'hi pot arribar per moltes vies distintes. Aquesta diversitat de disciplines és un dels primers problemes amb què es troba un investigador quan es disposa a enfrontar-se a l'estudi dels 'videojocs', però no és l'únic, ja que el mateix concepte *videojoc* presenta límits poc definits: inclou tots els jocs electrònics des dels, posem per cas, més senzills tipus Tetris (Pajitnov, 1984) fins als més complexos estèticament, narrativament i tècnicament, com el que analitzam en l'estudi de cas que constitueix el centre d'aquesta tesi. Per tant, definir, analitzar i estudiar els videojocs en general és quelcom complex i difícil.

---

<sup>5</sup> Segons dades de l'Asociación Española de Videojuegos (AEVI), la indústria dels videojocs va obtenir 1.359 milions d'euros l'any 2017, un 16 per cent més que el 2016, de manera que va superar la facturació del cinema i la indústria musical. A l'àmbit mundial, el volum de negoci s'estima en 130.000 milions de dòlars.

Un punt de partida clarificador pot consistir a començar una mica més enrere, en el camp del joc en general. També el concepte de *joc* és, per si mateix, mal de definir, la mateixa paraula *joc* té significacions diverses, com ja va assenyalar Wittgenstein (1953).<sup>6</sup> Ara bé, amb *joc* ens referim, en principi, a dues coses distintes: al joc com a objecte, és a dir: a les joguines; i al joc com a comportament: al fet de jugar. El joc com a joguina, el material lúdic, no sembla presentar tantes dificultats teòriques per definir-lo com les que presenta el joc com a comportament. La joguina es pot caracteritzar per la seva funció lúdica, però no hi ha unes característiques comunes a totes les conductes de jugar i no és possible distingir uns trets específics que les diferenciïn d'altres activitats, com per exemple els esports. De la mateixa manera, en el cas del videojoc podem diferenciar el videojoc com a artefacte cultural que permet una funció lúdica, de la diversitat dels comportaments que poden estar implicats en la interacció amb aquests artefactes.

En la cultura contemporània s'entén el joc adult com a oci: un acte lúdic que queda al marge de les activitats serioses de la vida adulta. Aquesta no és una concepció recent: sobre l'oci com aquella activitat oposada al treball, i per tant, 'activitat inútil', se'n troben referències ja al poema d'Hesíode (ca. 700 aC / 2012) *Els treballs i els dies*. Ja hi assenyalava que el treball és el destí de l'home, el que el fa virtuós, i l'oci n'és enemic. Si bé aquest 'oci' no és entès com a 'joc' així com s'entén avui, sinó que aquí Hesíode (ca. 700 aC / 2012) parla d'oci com del fet de no fer res, de no treballar; compara l'ociós amb l'abellot que treu profit del treball dels altres. Per un altre costat, sobre el joc es troben referències a Aristòtil (349 aC / 2015), qui valorà els jocs com una activitat important per al desenvolupament físic i emocional dels infants durant els primers anys de la seva educació. Igualment, considera l'oci positivament, com l'objectiu últim de tota vida humana i, contràriament a les idees d'Hesíode (ca. 700 aC / 2012), parla de l'oci com a indispensable en la vida del ciutadà, necessari per a la filosofia, la cultura i el principi de tota bona acció.

---

<sup>6</sup> La idea de Wittgenstein (1953) dels 'jocs de llenguatge' parteix de la diversitat dels jocs i la dificultat per encabir-los tots en una sola definició. Li serveix per introduir la idea que els referents d'un terme estan units, no per una essència, sinó per una semblança de família.

En la cultura grega l'oci prové del terme *scholé* oposat al no-oci o *ascholia*, que era el treball. El terme *scholé* representava un estat d'alliberació de la necessitat de treballar que es converteix en primordial per a la cerca de la saviesa i la felicitat, relacionat amb les activitats dels déus mitològics i les classes privilegiades en la societat grega. Així, l'oci té relació amb el naixement de la filosofia, i la concepció que els filòsofs són els que es dediquen a la vida contemplativa. El terme *scholé* evoluciona amb les *Lleis* de Plató (ca. 360 / 2015) i la *Política* d'Aristòtil (349 aC / 2015), i passa a significar ja no el temps d'oci en si, sinó el que es fa amb aquest temps: l'activitat intel·lectual, i aquesta transformació explica el sentit actual d'*escola* (Hernández de la Fuente, 2012; Palmero et al., 2015). A les *Lleis*, Plató (ca. 360/ 2015) hi emfasitza la funció educativa de l'estat en el cultiu de la música, les arts i el joc, no solament en la infància sinó al llarg de tota la vida. Amb Aristòtil (349 aC / 2015) les activitats d'oci es divideixen en dos tipus: *paidià*, que englobaria les nocions de descans, plaer i joc, i *scholé*, com el cultiu de la filosofia. En el món Romà (des del segle IV aC) l'oci tenia un doble vessant, el *ludi* públic, organitzat per l'estat (jocs de circ, gladiadors, festivals...), i el privat, dedicat al descans, al plaer i al cultiu de les arts, sobretot la literatura i l'estudi de la filosofia (André, 1967; Balsdon, 1960; Deroux, 1994; Pameró et al., 2015).

De l'*otium* romà deriva l'actual *oci*. El seu significat en llatí és el de temps lliure i, en principi, un temps oposat a l'activitat militar o als negocis. És a dir, l'oci com l'oposat al *negotium*. Així el negoci i el seu oposat, *oci*, formarien junts les activitats ideals del ciutadà complet. En aquest doble vessant romà podem observar un *oci* que prové i és més proper al concepte grec *scholé* i un *oci* públic organitzat per l'estat per a l'entreteniment de la massa, que és més proper al concepte actual d'*oci*, que sorgeix de la necessitat de tenir ocupat el poble en temps de pau.

Així, Hernández de la Fuente (2012) veu una continuïtat de l'*scholé* grec en l'*otium cum dignitate*<sup>7</sup> romà, que prové de Ciceró (Balsdon, 1960), per dedicar-se a

---

<sup>7</sup> De Ciceró és la noció *Otium cum dignitate*, retirar-se de la vida pública per dedicar-se al cultiu de la creativitat, sobretot literària, però no en el sentit de 'l'ociós' que potser s'entendria avui, sinó que aquesta activitat té una utilitat pública lligada al prestigi de la persona a l'evolució del patrimoni de la humanitat i al concepte d'*oci* digne com la gran diferència entre la civilització i la barbàrie, que és reprès pel Renaixement i la Il·lustració.

l'estudi de la filosofia i al cultiu de les arts literàries, una educació espiritual i emocional, diu l'autor, basada en l'experiència estètica i ètica, de l'activitat intel·lectual. El veu allunyat de l'oci públic romà organitzat per l'estat, que podríem veure com l'antecedent de la cultura de masses de l'audiovisual, la televisió, les xarxes socials i els videojocs. Pensam que aquesta idea no és correcta perquè engloba en un mateix concepte cinema i televisió, xarxes social i videojocs, que són activitats tant estèticament com conceptualment molt distintes. En el cas del videojoc, igual que en el del cinema, les activitats involucrades són capaces de formar emocionalment i èticament, de la mateixa manera que ho pot fer la literatura, com mostrarem al llarg de la investigació. En tot cas, la idea de dos tipus d'oci, un de públic lligat al control de l'estat que prové del concepte d'oci públic romà de control de la massa, i un oci privat dedicat al cultiu de l'estètica i el coneixement, que prové del concepte grec i romà, ens semblen importants per entendre les concepcions actuals que hi ha sobre el que s'entén avui per oci.

### **El joc dins la cultura però separat del món real**

En el segle XX, sobresurten dos assajos que són considerats els clàssics i punts d'inici, o texts fundacionals, dels estudis actuals sobre el joc, i gairebé tots els teòrics del joc (inclosos també els dels videojocs) hi fan referència: *Homo ludens*, de Johan Huizinga (1938), i *Les jeux et les homes*, de Roger Caillois (1958). Ambdós donen valor al joc i el situen en el camp de la cultura. No obstant això, malgrat que sobre aquests textos s'assenten bona part de l'actual reflexió contemporània sobre el joc, hi ha un text clau anterior que també parla sobre el joc, *Cartes sobre l'educació estètica de l'home*, de Schiller (1795), que mereix l'atenció. La revisió del concepte del joc de Caillois (1958) i Huizinga (1938) d'una banda, i del text de Schiller (1795) d'una altra, com veurem, ens poden ajudar a comprendre el lloc que actualment ocupa el joc a la societat actual.

Huizinga (1938) estudia la influència del joc en la cultura europea. A partir de la seva obra *Homo ludens*, el joc passa a ser considerat un fenomen cultural. L'ésser humà, a més de ser considerat com a *Homo sapiens* primer i com a *Homo faber*

després, és en realitat *Homo ludens*. Amb aquesta expressió, Huizinga (1938) ens parla de la importància del joc per entendre la complexa construcció cultural que ha creat la humanitat. Huizinga (1938) considera que sense la capacitat lúdica, inherent a la naturalesa humana, cap cultura és possible. El joc és entès per Huizinga (1938), no obstant això, com un pas previ a la cultura, és a dir, no el considera cultura encara, sinó com una preconfiguració d'aquesta en la qual s'inicia, per exemple, la competència que es dona en la vida adulta.

Les idees de Huizinga (1938) són repeses per Caillois (1958), qui també considera el joc com una activitat ficcional i improductiva, amb unes regles i límits de temps i espai. Sense obligacions, essent un fi en si mateix, el joc és considerat com l'oposat directe a la serietat. Caillois (1958) proposa tota una sèrie de característiques que ha de complir un joc per poder ser considerat com a tal:

- (i) És una acció.
- (ii) És una activitat voluntària, en la qual el desig i el plaer, i les emocions, hi estan relacionades.
- (iii) El seu objectiu no és la realitat ordinària, està més enllà del que sovint s'entén com a 'vida real'.
- (iv) L'activitat de jugar es realitza dins uns límits, lligats a un temps, amb un inici i un final, i una duració determinada, i es realitza també en un lloc determinat.
- (v) Té unes regles obligatòries i necessita un pacte d'acceptació de les regles per part del jugador.
- (vi) És una activitat que absorbeix intensament el jugador.
- (vii) No té com a finalitat obtenir un profit material.

Caillois (1958) proposa una divisió entre *paidéia*, l'activitat lúdica d'esbarjo, lliure, una actitud improductiva i inconseqüent, i el *ludus*, entès com a joc amb regles elaborades i un comportament que implica restriccions —una divisió que es correspon als termes anglesos *play* i *game*. A partir d'aquestes dues modalitats que conviuen en

els jocs, fa una primera divisió dels jocs en quatre grans categories: jocs de competència, de mimetisme, de sort i de vertigen. Aquestes categories són combinables en diferents tipus de jocs i, a més, tots es troben en una escala entre *paidéia* (lúdic, impuls infantil per a l'exploració i el joc lliure) i *ludus* (comportament formal basat en regles), és a dir, entre llibertat i restricció.<sup>8</sup>

Es considera, a partir dels estudis del joc, que la innovació que aporten Huizinga (1938) i Caillois (1958), com hem dit, és mostrar la relació del joc amb la cultura. Ara bé, en tots els jocs, tant en els que hi ha competència com en els que no n'hi ha, hi trobam el principi del plaer, per tant es juguen per gaudir participant-hi. Una de les característiques essencials per considerar una activitat com a joc, segons la visió d'aquests autors, és que no poden proporcionar cap guany més que el de la satisfacció. Notem aquí que els jocs de competència donen lloc als esports competitius i d'altres tipus de competicions i concursos, activitats que sí que tenen la finalitat de guanyar diners. No obstant aquest aspecte, el joc és entès com un pas previ a allò que més endavant pot convertir-se en la professionalització de l'activitat, en l'esport per exemple, o en jocs com ara el pòquer, en el qual l'objectiu del jugador és el guany econòmic —una situació que també ha aparegut en el cas dels videojocs. La frontera entre tots dos, per tant, és només definida en termes de si hi ha rendiment econòmic o no, i la seva relació amb el plaer.<sup>9</sup>

Per a Huizinga (1938), l'adult juga com un infant, per oci, pel plaer que n'obté, i 'per sota del nivell de la vida seriosa'. No obstant aquesta distinció, estableix una categoria de jocs que estan situats per sobre d'aquest nivell: 'Els jocs de bellesa i els jocs sacres'. El joc té una unitat essencial amb el teatre, l'art i els rituals religiosos que també situa en un espai entre parèntesis, o en suspensió temporal, de la 'vida

---

<sup>8</sup> Aquestes categories han estat àmpliament citades en els estudis sobre els videojocs i també han estat criticades i posades en dubte sobretot per Juul i Egenfeldt-Nielsen, els quals consideren que aquests conceptes són excloents entre si.

<sup>9</sup> Posem per cas el que ocorre actualment amb els videojocs, que va començar a Corea del Sud, on des de l'any 2000 s'organitzen competicions massives de jugadors de videojocs i en les quals hi ha beneficis econòmics per als guanyadors. Cap dels participants en aquestes competicions entendria que allò que fa és una acció diferent de jugar. Com també ocorre en el camp dels esports, tot i que professionalitzat, els esportistes entenen que el que fan és 'guanyar-se la vida' jugant a futbol o jugant a tennis, etc.

ordinària'. Aquests espais tampoc contradiuen les característiques que ell estableix per a tot joc. S'entra en aquests espais teatrals, artístics, religiosos, com s'entra en el 'cercle màgic' —concepte que analitzarem més endavant. És en el 'cercle màgic' on prenem rols nous, assumim altres regles, i després tornam a la 'normalitat'. El joc no serveix a altra finalitat que el mateix acte de jugar, i està totalment separat de qualsevol caràcter productiu, ja que no crea béns ni riquesa. D'aquesta idea se'n fa ressò Baudrillard (2005): «*Si el juego tuviera otra finalidad, el único jugador sería el tramposo*». I també, Gilbert Boss (1984), a *Juego y filosofía*, on oposa el joc al treball, i considera el valor del joc el mateix fet de jugar, ja que no hi ha resultats exteriors, entesos aquests com a valors d'utilitat.

La qüestió que se'ns planteja és si seria possible considerar que en els jocs hi ha altres valors més enllà del valor d'utilitat entès en termes de rendiment econòmic. Creiem que la resposta a aquesta pregunta la podem trobar si relacionam el joc amb la creació artística, ja que són comportaments humans que tenen una semblança en els seus propis processos d'acció creativa, d'una banda, i en l'apreciació estètica d'una altra (Gadamer, 1991, 2000).

Per tal d'observar les seves relacions amb les activitats artístiques, resulta profitós acudir al pensament de Schiller (1795) com a punt de partida de la concepció que vincula el joc i l'art. A *Cartes sobre l'educació estètica de l'home*, que publica l'any 1795, situa l'experiència estètica en el 'joc lliure de les facultats'. El text de Schiller (1795) és considerat com a iniciador en el romanticisme d'una primera estètica del joc —com podem veure a García Pérez (2012). Aquesta obra pot ser considerada com a referència per l'actual filosofia del videojoc en l'intent de crear les primeres estètiques del videojoc.<sup>10</sup>

És interessant assenyalar que l'estètica del joc de Schiller (1795) és producte d'una crítica a la modernitat burgesa i coincideix amb la consolidació de l'estètica com

---

<sup>10</sup> *Games Philosophy* (<https://gamephilosophy.org>) sorgeix al voltant d'un seminari organitzat l'any 2005 per la Universitat d'Oslo i el Center for Computer Games Research de la Universitat IT de Copenhaguen; John Richard Sageng n'és una de les figures més destacades.



a disciplina autònoma. Schiller (1795) denuncia la fragmentació humana a causa de la divisió del treball i l'especialització, i entén el joc com l'activitat que fa lliure l'ésser humà. El joc no es considera una activitat exclusivament infantil, sinó que està relacionada, diu, amb l'activitat artística. Seguint el Kant (1790) de la *Crítica del Judici*, l'activitat artística requereix l'exercici lliure de la imaginació, que genera un espai on sensibilitat i raó s'uneixen en un joc lliure, més enllà de les necessitats naturals, les premisses morals i els judicis de veritat, i sense cap més interès que aquest. I és en la crítica a la modernitat que Schiller (1795) identifica la plenitud de l'ésser humà amb el potencial alliberador del joc estètic i l'inclou en un projecte educatiu de millora de la humanitat.<sup>11</sup> Davant el perill d'una hipertròfia de la Raó en majúscula, anteposa l'alternativa del joc. La bellesa és considerada com l'espai autònom lliure, no sotmès a la utilitat. Només posant d'acord la raó i la sensibilitat, l'home pot estar en harmonia amb si mateix, esdevenir una 'ànima bella', segons l'expressió de Schiller (1795). Així, l'estètic és entès com l'element possibilitador de la llibertat. Recordem, com assenyala García Pérez (2012), que el context social i polític en què escriu les *Cartes* és posterior a la Revolució Francesa i a la deriva dels seus idearis. Ell creu que la humanitat no està preparada per assolir la llibertat per la qual ha lluitat i, en un intent de convèncer el seu mecenes, el duc d'Augustenburg, Schiller (1795) parla de la necessitat d'estudiar l'estètica per resoldre el problema polític. En la sisena carta fa referència a una unitat primigènica de raó i sensibilitat, que en la seva època s'hauria perdut. Aquesta unitat la troba en el món grec, però es perd quan, entre d'altres qüestions, el goig se separa del treball. L'home perd la unitat per la construcció cultural que Schiller (1795) veu com a creadora d'una tensió de forces entre raó i sensibilitat, que anomena 'impuls formal' i 'impuls sensible'. La modernitat, diu Schiller (1795), ha privilegiat 'l'impuls formal' per sobre de 'l'impuls sensible' i l'equilibri, per tant, només pot retornar a través de l'educació estètica.

García Pérez (2012) diu que Schiller (1795) pretén curar la malaltia de la cultura, en una reconciliació de l'ètica i l'estètica, i afegeix, citant Safranski, que és amb el joc que l'humà ha arribat on és. «[...] *el hombre juega tan solo cuando es hombre en*

---

<sup>11</sup> Contrari a les idees de Schiller es troba Nietzsche (1872), que en *El naixement de la tragèdia* creu que el fenomen estètic no té cap efectivitat, ni capacitat de millorar-nos.

*el sentido pleno de la palabra, y solo es enteramente hombre cuando juega»* (García Pérez, 2012, pàg. 41). La llibertat arriba per la bellesa i en l'equilibri de la dicotomia entre el sensible i el formal, és en aquest equilibri on el joc com a paradigma d'activitat lliure veu una possibilitat d'una nova reordenació política i social. És en la possibilitat del joc que no respon a la lògica de la raó pràctica, sinó a les seves pròpies lògica i lleis, on l'humà pot trobar una enclotxa per reorganitzar-se socialment i culturalment.<sup>12</sup>

Des de la filosofia analítica, Bernard Suits, a *The Grasshopper* (2005), assenyala que, en el cas utòpic que ens veiéssim en una realitat amb totes les necessitats cobertes, el joc seria l'única activitat possible. Per a Suits (2005), tota activitat pràctica, tot treball, cerca en el fons eliminar-se a si mateixa, i posa per exemple la medicina, que el que cerca és eliminar la malaltia, però que un cop eliminada, els metges no serien necessaris. Suits defineix jugar un joc com assumir obstacles innecessaris pel bé de l'activitat. Així, el joc és assolir un objectiu superant certes restriccions. Per tant, el joc inverteix la relació habitual entre mitjans i finalitats. No obstant això, en la idea de Suits (2005), les finalitats del joc són arbitràries, els objectius del joc tenen poc valor fora del joc i no esmenta les motivacions del jugador. La idea de Suits (2005) que, si desapareixien les necessitats materials, l'única activitat possible seria el joc és de plena actualitat en el context de pensar quin paper pot ocupar l'humà en un món on el treball pugui ser, de cada vegada més, realitzat per la intel·ligència artificial, i la idea que l'única capacitat que les màquines, de moment, no poden imitar és la capacitat creativa humana.

En resum, les relacions de l'art amb el joc són complexes, i els apropaments teòrics i pràctics entre ambdues activitats humanes són llargues (Guitérrez, M. T., 2004), per això només hi hem fet referència per l'interès d'aquesta relació quan es

---

<sup>12</sup> Altres autors han relacionat el joc, l'art, la llibertat i la política. Per exemple Marcuse (2010) a *Eros y civilización*, on identifica la llibertat del joc com a forma de derrocar el 'principi de realitat', encara que de manera provisional, i on parla de la repressió que suposa la divisió de treball i oci, i diu que les fronteres de l'art s'estrenyen a mesura que la ciència amplia els seus límits. Al principi repressiu de la realitat se li oposa el principi de plaer que es desenvolupa en el joc i en l'art. Ranciè (2005) veu en la mateixa lògica de la creació artística una forma de resistència a la lògica repressiva del capitalisme, i en l'autonomia estètica i en el paper del joc, la possibilitat d'una nova societat. Gadamer també fa referència al joc com a fil conductor de l'explicació ontològica a *Verdad y método*.

tracta dels videojocs. Per exemple, l'art avantguardista ha recollit l'activitat lúdica com a tema central a partir del dadaisme i el surrealisme. Igualment, el *happening* teatral incorpora a l'obra la participació del públic; fins al punt que el moviment Fluxus proclamà l'art com a diversió i l'allunyà del valor mercantil o institucional. Des dels anys setanta del segle XX, l'art contemporani fa focus sobre la convergència de les nocions d'entorn i, especialment, sobre la participació de l'espectador i els seus vincles amb l'activitat artística. Es posen en qüestió les formes tradicionals d'art i les relacions entre els artistes, l'obra i l'espectador, on la creixent participació de l'espectador en el fet artístic ha contribuït a la desaparició o 'desmaterialització' del concepte *objet* d'art tradicional, l'important ja no és l'objecte artístic en si, sinó «la confrontació dramàtica de l'espectador amb una situació perceptiva» (Popper, 1989, pàg. 11). Es tracta d'una participació del públic que sovint es presenta com a intervenció lúdica. Aquest apropament entre art i joc que es manifesta primer en les avantguardes i que s'amplia en l'art contemporani, conforma un ventall ampli de formes lúdiques i jocs artístics que van des de l'ús de figures retòriques fins a l'atzar com a forma de creació (Gutiérrez, 2009).

En la Biennial de Nuremberg de l'any 1968 es presenta la mostra *Art com a joc / el joc com a art*, en la qual es reivindica la relació entre la vinculació de l'art i el joc en les obres d'art contemporànies, en la recerca de la participació i la interacció entre obres i espectadors. De la mateixa manera, també s'han creat obres artístiques concebudes com a joguines, com veiem a Hermann Finsterlin, arquitecte i creador de joguines, Le Corbusier, Paul Klee, Alexander Calder, o els més contemporanis com Jeff Koons, amb *Balloon Dog*;<sup>13</sup> des d'un caire més performàtic i crític, Tania Bruguera usa el joc de la ruleta russa en l'obra *Autosabotaje*;<sup>14</sup> o Joana Vasconcelos,<sup>15</sup> que sovint proposa l'obra com a joc i convida a jugar l'espectador.

Des d'una altra perspectiva, l'aparició dels mitjans digitals, els denominats *new media*, obre un debat sobre si es poden considerar o no aquests mitjans com a nous

---

<sup>13</sup> <http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/balloon-dog-0>

<sup>14</sup> <http://www.taniabruquera.com/cms/111-1-Autosabotaje.htm>

<sup>15</sup> Joana Vasconcelos obras. <http://www.joanavasconcelos.com/obras.aspx>

respecte dels mitjans tradicionals com el cinema o la televisió, un debat que inaugura els actuals estudis de cultura digital, en els quals destaquen diverses vies d'anàlisi; com les que se centren en les formes artístiques emergents i l'experiència subjectiva de l'usuari en entorns digitals o la importància del joc i el plaer com a forma d'intervenció del públic (Alberich & San Cornelio, 2011). Dins els *new media art*,<sup>16</sup> s'engloben projectes artístics com les instal·lacions multimèdia interactives, entorns de realitat virtual, Internet i també els videojocs (Fromme et al., 2012).

Altres termes relacionats amb aquest últim són l'art digital, l'art electrònic, l'art multimèdia, l'art interactiu, entre d'altres. L'any 2003 apareix el concepte d'*art game* (Holmes, 2003), gènere del qual formen part els jocs creats per artistes visuals que usen una estètica i dinàmica de joc similar als jocs clàssics, com per exemple gràfics en baixa resolució, que incorporen art conceptual, o reflexions de caràcter teòric. Sovint aquest tipus d'obra usa l'humor i la crítica, o expliquen històries de manera nova. Dins aquest gènere s'inclou el *feminist art game*, amb aquelles obres que evidencien estereotips de gènere en els videojocs *mainstream* (Holmes, 2003, pàg. 46 i 47).

D'aquest apropament dels artistes visuals al món del videojoc se n'han fet ressò també els grans museus, que han començat a incloure exposicions relacionades amb els videojocs. En trobam alguns exemples a les exposicions *Games Show*, al MASS Moca de Massachusetts,<sup>17</sup> de l'any 2002, on es fa una retrospectiva dels artistes i els jocs dels anys noranta; *Videogames: Design / Play / Disrupt*, en el Victoria and Albert Museum (V&A), de Londres,<sup>18</sup> de setembre de 2018 a febrer de 2019, que va explorar el disseny i la cultura dels videojocs contemporanis; *The Art of Video Games*, a l'Smithsonian American Art Museum (SAAM), de Washington DC,<sup>19</sup> de març a setembre de l'any 2012, que versà sobre els quaranta anys del videojoc com a mitjà

---

<sup>16</sup> Un terme que s'usa per referir-se a diversos conceptes com ara l'ús de tecnologia per a l'expressió artística des de l'aparició de la fotografia (Rush, 1999), aquell art que usa específicament l'ordinador per ser distribuït (Lev Manovich 2001), o inclou també l'ús dels mitjans de comunicació de massa (Tribe & Reese, 2006).

<sup>17</sup> <https://massmoca.org/event/game-show>

<sup>18</sup> <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames>

<sup>19</sup> <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>

artístic; *Gameplay* al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB),<sup>20</sup> de desembre de 2019 fins a agost de 2020, on es reflexionà sobre la història, el llenguatge dels videojocs, l'experimentació i la innovació artística, i els videojocs crítics i polítics. I, finalment, la més recent a l'hora de fer aquesta tesi és *Consoles. Democràcia per a la imatge digital, 1972-2003*, de la Universitat Politècnica de València, del 10 de març al 7 de maig de 2021.<sup>21</sup> Va ser presentada com «l'exposició més gran realitzada a Espanya sobre la història de la imatge digital, les consoles i els videojocs [...] La mostra reuneix més de setanta consoles històriques, des de la primera consola de la història, la Magnavox Odyssey de 1972, fins a la PlayStation 2 de 2001, la consola més venuda de la història. Acompanyades d'un gran nombre de partides jugades en el seu *hardware* original, com també una selecció de publicitat televisiva de consoles des de 1972 a 2003».<sup>22</sup>

Finalment comencen a sorgir videojocs dissenyats amb la intenció de provocar emocions basades en la representació i la narrativa, fets que són inusuals en altres gèneres del videojoc (Cole, 2015), ja que prioritzen l'experiència estètica per sobre lúdica. En són exemples *Ico* (Team Ico, 2001) o *Journey* (Thatgamecompany & Santa Monica Studio, 2012).

Des de la filosofia del joc, el debat sobre l'estat artístic del videojoc se centra, en un primer moment, en la distinció entre els jocs i l'obra d'art, i en la qüestió de si un joc pot ser o no una obra d'art, de fet hi ha referències a favor que el videojoc sigui considerat art de la mateixa manera que l'art digital es considera art (Tavinor, 2009; Lopes, 2010; Smuts, 2005). Rought (2017) analitza si un videojoc pot ser o no considerat una obra d'art comparant alguns videojocs actuals amb els jocs tradicionals per veure què els acosta i què els allunya de l'art. Fa una comparació entre el joc d'escacs i alguns dels videojocs actuals, i apunta que el joc d'escacs no permet entendre el que representa una guerra humana i totes les emocions que hi ha

---

<sup>20</sup> <https://www.cccb.org/ca/exposicions/fitxa/gameplay/232349>

<sup>21</sup> Es pot visitar en versió digital al web <https://consolasimagendigital.org>

<sup>22</sup> [http://cultura.upv.es/expo/content/rectorado\\_salaexpo/content/20210310\\_CONSOLAS/val](http://cultura.upv.es/expo/content/rectorado_salaexpo/content/20210310_CONSOLAS/val)

implicades, com per exemple sí que ho pot fer el joc *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). La discussió sobre el que es considera art o no, és un tema de discussió amb una llarga tradició, que ja es va resoldre, per exemple, en el camp de la teoria cinematogràfica quan es va plantejar si el cinema pot ser considerat art o no (*Manifiesto de las siete artes*, de Canudo, escrit l'any 1911, a Romaguera et al., 1989, pàg. 15-18). La intenció de l'artista hi té un paper fonamental, com va demostrar Duchamp l'any 1917 amb *Fountain*. Una obra d'art, independent de la seva manifestació material, tal com és considerada per les avantguardes i per l'art contemporani, que entenen l'art deslligat de l'obra, està destinada a produir un efecte determinat, un impacte, a provocar unes determinades emocions o, fins i tot, reflexions entorn de si mateixa, o respecte d'allò que caracteritza l'ésser humà en general.

### **El joc, l'art i l'espai intermedi: 'El cercle màgic'**

Una vegada establertes les bases de la relació entre el joc i l'art volem reprendre la idea del 'cercle màgic' de Huizinga (1938) i Caillois (1958), ja que és un concepte que il·lumina l'activitat de jugar amb videojocs, entesos ara en la seva dimensió creativa-artística. En concret volem aprofundir en la idea d'aquests autors que el joc no té conseqüències en la vida real.

El que es realitza dins el 'cercle màgic' del joc queda allà, l'activitat del joc té un espai propi, fora de la vida real, un espai sagrat, en el qual assumim voluntàriament unes regles, i uns límits especials i diferents dels de la vida real. L'espai del joc és, per tant, marcat, limitat, prèviament pactat pels jugadors o fixat pel joc mateix. En el cas, per exemple, dels jocs de taula, l'espai de joc i els objectes usats els dona el mateix joc, són el tauler i les peces. En altres jocs, on no hi ha un element espacial o objectual obligatori per jugar, també s'estableix un espai de joc i, de vegades, uns objectes determinats, limitats i pactats pels jugadors. Es tracta d'una ficció sobre un espai real, un escenari que aconsegueix la funció que li és assignada dins el joc, i en aquest, i només dins aquest, s'han de complir unes regles determinades, prèviament pactades i acceptades per tots els participants. Notem que aquestes regles només són vàlides

dins l'espai de joc, dins aquest 'cercle màgic', i deixen de ser vàlides immediatament quan sortim del cercle i deixam el joc. En l'espai exterior al joc, un altre tipus de regles són les vàlides: les regles del que s'anomena 'vida real'.

Per entrar dins aquest espai o zona de joc hi ha d'haver el compromís previ del jugador de complir aquestes regles, ja que altrament el món de fantasia, 'el cercle màgic', no s'activa. La il·lusió creada pel joc perd el seu encant, es trenca la fantasia i el joc deixa de ser joc i es converteix en no-joc. Qui trenca les regles en el joc «no sap jugar» o «fa trampes» o «no està jugant».

El joc presenta, per tant, elements propis de la ficció i es juga en un nivell de consciència distint al de la realitat quotidiana. Ara bé, la desconexió entre els dos àmbits no és total. Per exemple, Caillois (1958) apunta la possibilitat que algunes de les capacitats assolides dins el joc, com ara la disposició mental que ens permet superar obstacles o dificultats, poden ser útils en la vida real. És a dir, el joc pot ser una font d'aprenentatge de certes capacitats aplicables a la realitat, una idea que es troba també en els estudis sobre el joc en antropoides, per exemple. Així, és jugant que les cries desenvolupen el control motor necessari per caçar, o les pautes de relació i domini que els permeten ocupar una posició social (Maté, 2004).

El pas previ d'acceptació de les regles per entrar dins aquest espai de joc és important per a la nostra investigació, i l'hem pogut observar en l'estudi de cas realitzat. El pas previ d'acceptació del món de fantasia s'observa no sols en el joc i els videojocs, sinó també en el cinema, la literatura i l'art en general. Si no s'accepta voluntàriament entrar dins la història de la pel·lícula, assumint que les regles del cinema són les pròpies d'aquest mitjà i no les de la 'vida real', no s'entra dins el 'cercle màgic' que la ficció proposa. El tema d'acceptació de regles diferents de les de 'la realitat' serveix també per apuntar una altra qüestió: la diferència entre realitat i ficció, entre realitat i virtualitat, un tema clau per a la cultura visual digital contemporània, i que les noves formes culturals basades en realitats virtuals ens obliguen a articular; així, realitat i virtualitat es presenten com «un contínuum d'experiències simulades» (Alberich & San Cornelio, 2011, mòdul 2, pàg. 19). Apuntam aquí que tota cultura

també és una construcció de regles acceptades per una societat en un moment determinat. Des d'aquest punt de vista, el 'cercle màgic' de Huizinga (1938) i Caillois (1958), no està totalment desconnectat de la realitat. Alguns dels videojocs existents avui, com també els de realitat mixta o realitat augmentada, no sembla que requereixin l'entrada a un espai tan absolutament separat de la vida real, perquè la vida real també s'ha fet virtual i digital en alguna mesura. Per això, les fronteres del 'cercle màgic' són més poroses. És la conseqüència del fet que la realitat tangible es vagi fent de cada vegada menys sòlida; la materialitat perd pes a favor d'una realitat més virtual.<sup>23</sup>

Aquesta difusió de fronteres entre realitat i joc, o entre joc i realitat és un altre dels conceptes clau de l'actual filosofia del videojoc. Les fronteres entre el 'món del joc' i 'el món real' es difuminen, es fan menys rígides. En el camp del videojoc, la *game world* és l'escenari virtual que ens permet entrar dins el 'cercle màgic', que no és entès ja com un espai o contenidor del joc, separat de la vida real. Posem per cas els jocs en línia multijugador, l'espai de joc es converteix en un lloc per a l'activitat social on prenen rellevància qüestions relacionades amb la sociologia, la política i l'ètica, entre d'altres. En alguns videojocs també intervenen l'economia i l'intercanvi de diners. Les experiències viscudes pels jugadors tenen efectes en la seva vida real, influeixen en la manera com els éssers humans compremem i atribuïm significats a l'experiència dins el

---

<sup>23</sup> Egenfeldt-Nielsen et al. (2008) diuen que no es pot fer cap argument filosòfic 'a prova de bales' per donar suport a la idea dels jocs com quelcom absolutament separat de la resta de l'existència humana. Sí que tenen conseqüències basant-se en els arguments següents:

- (i) Requereixen temps real, afecten les nostres vides substituint altres activitats possibles.
- (ii) Afecten els nostres estats d'ànim, poden fer-nos sentir satisfets, enfadats o emocionats, aquestes emocions ens poden dur a fer altres activitats.
- (iii) Els jocs són mitjans de comunicació, poden comunicar idees, valors; podem entendre com funcionen sistemes socials complexos, com per exemple una ciutat.
- (iv) Els jocs afecten el nostre comportament i fan que fem algunes activitats d'una altra manera. Es pot posar d'exemple del joc *Americas's Army*, creat per aconseguir reclutament.
- (v) Els jocs poden afectar directament el món exterior i tenir efectes concrets en la vida real, per exemple provocant la compra d'objectes virtuals o reals amb diner real.



món real. Per dir-ho provocativament: «El món virtual és més gran que el món en si» (Gualeni & Vella, 2020, pàg. 5). I això és perquè el món del joc implica el món social, no és un món a part.

### **Realitat i joc: el joc del llenguatge**

El concepte de 'cercle màgic', com hem vist, separa i delimita, i crea una frontera entre el que és joc i el que és no-joc, o realitat. Tanmateix com acabam de veure, aquesta frontera, en el cas dels videojocs, no té uns límits tan definits. Per clarificar aquesta relació porosa, pensam que ens pot ser útil recórrer a la noció de *jocs de llenguatge* de Wittgenstein (1953). Tot i que no és pròpiament dit un teòric del joc, sí que ens sembla interessant la seva concepció de llenguatge com a joc, ja que agafa el model dels jocs per estudiar el llenguatge humà. El pensament filosòfic de Wittgenstein té dues etapes que creiem importants d'assenyalar perquè ajuden a entendre la seva reflexió teòrica. En la seva primera etapa, l'autor intenta aconseguir una construcció lògica del món partint de la funció de veritat (Wittgenstein, 1921). Vincula el llenguatge al món, o a la realitat, perquè creu que hi ha una correlació, un vincle entre la imatge mental del significat d'una paraula i la realitat, una correlació, o coordinació isomòrfica, diu, si aquesta correlació es dona entre els dos sistemes es tracta d'una imatge vertadera. Existeix la idea que a cada paraula li correspon un significat i a cada significat una paraula, i que, per tant, això podria significar l'existència d'un metallenguatge exacte i també, la idea que el significat lingüístic és una imatge mental, per tant, les paraules tindrien una correspondència directament simbòlica entre significat i representació. Aquesta idea la reprenem més endavant, quan entram en la consideració de l'art i el joc com a sistema simbòlic, una qüestió que potser també necessita una reconsideració.

En la segona etapa, que comença amb el recull de les *Investigacions filosòfiques*, Wittgenstein (1953) es distancia d'aquestes idees primerenques, abandona la idea de l'existència d'un metallenguatge exacte, i ofereix una teoria del significat del llenguatge; concep aquest com a jocs que obtenen el seu sentit de les pràctiques col·lectives, de les maneres en què la comunitat lingüística usa les paraules.

Aquest ús no és aleatori, sinó que depèn del seguiment de regles, altrament no es podria aprendre a 'jugar' amb les paraules de la manera correcta.

Aquestes regles, no obstant això, no poden ser del tot fixes, ja que si ho fossin, no serien possibles el canvi i evolució en una llengua. Aquestes regles es posen en relació amb els diferents escenaris, o situacions tipus, en les quals es juga un determinat tipus de 'joc del llenguatge'. Per tant, en els jocs del llenguatge hi observem una funció creadora, on a les mateixes regles del joc hi ha implícita la capacitat de canviar unes regles per unes altres, i canviar així el joc, amb un sistema semblant, diu, a les matemàtiques. Així, a la 'vida real' no podem trobar una situació única o una forma única de joc, sinó que hi trobam diferents jocs que se superposen depenent de les situacions, o escenaris, de les 'formes de vida' que li donen sentit. En la seva funció creativa, les llengües es van adaptant a noves activitats, noves formes o estils de vida. Comprendre una frase implica comprendre una determinada activitat o context, ja que, més enllà de comprendre les regles del joc, s'han de saber aplicar a una situació concreta. Per tant, no aprenem i comprenem un llenguatge només estudiant-ne les regles, sinó que l'aprenem usant-lo. Entendre el joc del llenguatge ens permet entendre'n el significat; el sentit del llenguatge només apareix en un context determinat i s'aprèn a través de l'acció, talment com els altres tipus de joc. Així, les paraules tenen el significat que l'ús els assigna, i per aquest motiu el significat és un fenomen públic, que es mostra en les maneres com s'usen les paraules.

En definitiva, Wittgenstein (1953) ens ajuda a veure per què el 'cercle màgic' pot no estar aïllat de la vida quotidiana. En la mesura que els sistemes simbòlics —com el llenguatge, però també els de l'art o els implicats en els videojocs— són mediadors de les nostres pràctiques, aquestes han de ser públiques, en el sentit que la significació no es basa en cap experiència privada, sinó en les activitats efectives en què tals sistemes simbòlics apareixen. Des d'aquest punt de vista, els sistemes simbòlics com el llenguatge, com els dels videojocs, com els de l'art, són mediadors de la nostra relació amb el món. En general, aquests sistemes simbòlics configuren la cultura, la funció de la qual és precisament ser mediatra de la realitat.

## **El joc, la cultura i l'art: la substitució d'una falta a través de la fantasia**

La relació que establim els humans amb el món està mitjançada culturalment. Va ser Winnicott (1971) qui va analitzar aquesta dimensió mediatra del joc, i la seva funció psicològica, a partir de la noció de fenòmens transicionals (Winnicott, 1971). Aquests consisteixen en els processos que projecten en el món exterior les experiències psíquiques subjectives. Per a Winnicott (1971), els fenòmens transicionals van des dels primers objectes que usa el nadó a l'apreciació estètica, el sentiment religiós o la recerca científica, passant per les joguines i el joc. Tot i que pensam que les bases sobre les quals construeix la seva teoria són incorrectes pels motius que explicarem a continuació, ens sembla important la manera en què vincula el joc amb l'art perquè es produeixen ambdós en el mateix territori o zona i perquè ens pot ajudar a entendre quina és la seva natura.

Winnicott (1971) parteix dels objectes transicionals, que són aquells objectes que en la primera infància substitueixen la presència de la figura materna, o el vincle matern (el xumet, l'os de peluix, una manta...). Aquests objectes, en un moment del desenvolupament de l'infant, perden la seva significació, i els fenòmens transicionals es tornen difusos i s'estenen a tot un territori més ampli que engloba tot el camp cultural. Els processos transicionals es produeixen en un territori intermedi entre la realitat psíquica interna i el món exterior, diu Winnicott (1971), el mateix lloc des d'on ens és possible relacionar-nos amb els fenòmens culturals.

És important notar aquí, ni que sigui a tall d'hipòtesi, que aquests objectes primers de Winnicott (1971) substitueixen una falta, ja que són fruit de la privació de pit matern. Calmen una angoixa, l'angoixa de la separació. Per tant, si els primers objectes transicionals apareixen fruit d'una privació: substitueixen una falta, el pit de la mare (o el que aquest simbolitza), la presència de la mare o figura materna. Des d'aquesta perspectiva es planteja la pregunta de si els objectes culturals també tenen la funció de suplir algun tipus de falta. És a dir, si és la falta d'un element original que crea la necessitat de tenir un substitut, o més ben dit, un sucedani. Segons el raonament de Winnicott (1971), els objectes culturals existeixen igualment perquè

substitueixen una falta. D'aquesta manera els objectes culturals es converteixen en simulacres de reconexió amb l'original. La idea de falta, de substitució d'alguna cosa a través dels artefactes culturals, ens sembla important i posa en qüestió la concepció de Huizinga (1938) i Caillois (1958) que el joc només es juga per plaer. La qüestió és: quina mancança és la que substitueixen exactament els objectes culturals? O dit d'una altra manera, què és el que cerquem a través de la narrativa, el cinema o els videojocs? Creiem que donar una resposta a aquestes preguntes ens ajuda a apropar-nos més a la natura dels artefactes culturals en general, i de les narratives i els videojocs en particular. O almenys, a entendre la necessitat d'anar més enllà de la idea que són només 'simple entreteniment'.

La teoria del desenvolupament infantil de Winnicott (1971) s'ha d'emmarcar en un context diferent de l'actual pel que fa a la criança. En els anys cinquanta del segle passat, després de la Segona Guerra Mundial, es va començar a imposar l'ús de biberó i la llet de fórmula a Europa i els Estats Units amb agressives campanyes de publicitat de la indústria de l'alimentació infantil, que la consideraven més saludable que l'alletament matern (Knaak, 2009).<sup>24</sup> L'ús dels objectes transicionals està lligat, per tant, a la fase de deslletament.<sup>25</sup> El xumet substitueix d'alguna manera el pit de la mare. Els infants que són alletats a demanda, és a dir, amb la presència del pit quan el necessiten o el volen, no fan ús del xumet ni d'altres objectes. Aquest fet va ser vist per Winnicott (1971) en la seva experiència professional com a pediatra i psicoanalista, tot i que no li dona la importància que creiem que té. Winnicott (1971) sembla donar per fet que l'ús dels objectes transicionals és símptoma de salubritat i que els infants que fan ús d'objectes transicionals són més saludables que els que no n'usen, però no s'adona que el problema resideix precisament en el fet d'usar-los, ja que si hi ha presència de pit matern, no calen objectes que el substitueixin. Per tant, és la manca d'original que fa que l'infant el cerqui en objectes que es van substituint a mesura que

---

<sup>24</sup> No entrarem a parlar de les idees del concepte de criança que consisteix a haver d'anar desil·lusionant progressivament el nadó després d'haver-li donat suficients oportunitats d'il·lusió, totalment anacròniques en els conceptes de criança actuals.

<sup>25</sup> En la societat postindustrial, el deslletament es produeix abans i, per tant, l'ús dels objectes transicionals, també. En canvi, en altres societats en què la figura materna està disponible, l'ús d'aquests objectes no és normal (Bloom & Krathwohl, 1956).

creix: primer dit o puny, xumet, manta, joguina..., una evolució que ja en la vida adulta, assenyala Winnicott (1971), podria involucrar altres objectes molt més complexos i elaborats com ara els objectes culturals. Notem que els infants que no usen els primers objectes transicionals, perquè han tingut el pit de la mare, com veurem més endavant, també arriben a incorporar-se a aquest procés.

Winnicott (1971) assenyala que no és tan important l'objecte en si, ja que aquest es pot anar substituint a mesura que l'infant creix, o la seva pèrdua, o altres circumstàncies particulars, sinó que l'important és el que s'hi fa. És a dir, la relació de l'objecte transicional amb el simbolisme. Diu, simplificant: el xumet simbolitza el pit de la mare. Deixa de banda la qüestió de si l'infant, a l'edat que usa el xumet, pot ser capaç d'entendre la diferència entre fantasia i fets, entre objectes interns i externs. Winnicott (1971) tampoc aprofundeix sobre el concepte de símbol ni es planteja si realment els objectes culturals els podem considerar de natura simbòlica o no. Notem en aquest cas que Huizinga (1938) considerava que el joc és un sistema de representacions de base al·legòrica<sup>26</sup> on els objectes passen de ser a l'imaginari a ser en un lloc físic a través del que anomena un acte de *poiēsis* —una observació que Winnicott podria compartir.

El que ens interessa en aquest moment de Winnicott (1971), per seguir la nostra argumentació, és el concepte *intermediate areas* entre la creativitat primària i la percepció objectiva, i que podem relacionar amb el 'cercle màgic' de Huizinga (1938) i Caillois (1958). Si acceptam la idea que els fenòmens transicionals representen les primeres etapes de la il·lusió que es produeix en l'infant, la creació d'una zona d'il·lusió seria la funció principal dels objectes i fenòmens transicionals, que formaria part d'un procés d'acceptació de la realitat que mai no acaba de resoldre cap ésser humà; en el qual hi ha una tensió entre la realitat interna i externa sempre present i, per a Winnicott (1971), per poder sobreviure i resistir aquesta tensió, els humans usen la

---

<sup>26</sup> De si els objectes culturals han de ser considerats de natura simbòlica o al·legòrica, en parla Walter Benjamin, com també ho fa de la pèrdua de significat que dona lloc a les creacions culturals, en el llibre *El origen del drama barroco alemán* (1990), una obra que no ha estat del tot considerada encara que ens pareix clau per apropar-nos als fenòmens culturals actuals.

zona intermèdia d'experiència en la qual estarien situats l'art, la religió i també les drogues.

De fet, en l'evolució dels objectes transicionals, segons Winnicott (1971), després dels primers objectes, i com una continuació directa, vendrien els jocs dels infants. Aquests jocs residirien en les 'zones intermèdies' i aquestes serien necessàries per a la iniciació d'una relació entre l'infant i el món. El joc infantil es caracteritza per ser imaginatiu, i finalment simbòlic. Aplicant el mateix raonament, podríem dir, de la mateixa manera, que els objectes culturals, arts, videojocs..., també són necessaris, o si més no, útils per establir una relació entre l'humà i el món, a través d'aquesta 'zona intermèdia' que genera la imaginació.

Notem aquí que Winnicott (1971) sí que veu una relació directa entre els objectes transicionals i els jocs dels infants. No obstant això, considera fins i tot patològic el no-ús dels objectes transicionals. En cap moment parla dels casos dels infants que no fan ús dels objectes transicionals i entren directament en la fase de joc, que seria una fase posterior a l'ús dels objectes transicionals. Tanmateix, el fet és que els infants que no usen els primers objectes transicionals també juguen. Winnicott (1971) desenvolupa la seva teoria pensant en la psicoteràpia, però aquest enfocament no ens interessa aquí. Sí que consideram útil el lloc que ocupen en la vida humana els objectes transicionals, i les joguines en particular, perquè ens permet entendre la seva relació amb la fantasia improductiva, entesa com la dissolució de la vida real a través de la fantasia, amb la qual s'anhela retornar a un estat previ d'omnipotència, o de satisfacció del desig. La fantasia és usada aquí com a escapatòria contra la frustració que provoca el que es considera realitat. La realitat, diu Winnicott (1971), està relacionada amb l'objectivitat, però el grau d'objectivitat d'un individu és variable, el terme és en si mateix relatiu, perquè allò que es percep de manera objectiva és concebut en certa manera també de forma subjectiva. Per a l'individu, la realitat exterior és d'alguna manera un fenomen subjectiu. No hi ha objectivitat absoluta, per tant, quan parlem d'individu.

La fantasia improductiva obstaculitza l'acció i la vida en el món real o exterior de la mateixa manera que el joc en la vida adulta pot ser usat, diu Winnicott (1971), per fugir de la realitat, i posa l'exemple del joc de cartes solitari. El joc en si no sempre és un acte solitari, malgrat que hi ha jocs que es poden jugar individualment, com l'exemple usat per l'autor. Com veurem en el camp dels videojocs, la relació amb altres jugadors en els jocs en línia (les comunitats de jugadors) és un tema clau per comprendre el fenomen que el videojoc representa en la societat actual. El joc, per a Winnicott (1971), es manifesta en primer lloc entre la figura materna i l'infant, es dona en un espai potencial que existeix entre ells i els uneix en una relació recíproca entre realitat psíquica personal i l'experiència del domini d'objectes reals. En el joc de relació (primer amb la figura materna i després amb altres) hi ha una zona de superposició entre el joc de l'infant i el de l'altre: en aquest sentit parla de zona intermèdia, un espai que no pertany exclusivament al món interior, però tampoc, exclusivament a l'exterior, i que és compartit, que es converteix en un espai d'accés comú per als integrants del joc.

El joc és entès com una forma bàsica de vida, una experiència creadora que es troba en el límit entre el subjectiu i l'objectiu. No és una realitat psíquica interna, però tampoc no és món exterior. En el joc, l'infant es troba en un estat determinat, que Winnicott (1971) compara amb la concentració de l'adult i que en la teoria dels videojocs es relaciona amb el concepte d'*immersió*, concepte que analitzarem àmpliament més endavant. En aquesta zona, l'infant reuneix objectes o fenòmens reals i els usa al servei de la realitat interna o personal. No es tracta d'una al·lucinació, diu Winnicott (1971), sinó d'una mostra de capacitat potencial de somni, d'imaginació, de creació en definitiva, i que viu en un marc escollit de fragments de realitat exterior. El joc, així, compromet el cos, en la mesura que l'acció manipuladora d'objectes produeix satisfacció. A més, està relacionat amb l'activitat creadora dels humans, perquè tant l'infant com l'adult tenen la llibertat de ser creadors quan juguen junts, i tot això també es relaciona amb el seu desenvolupament emocional. El lloc on s'ubica l'experiència cultural és, doncs, un espai intermedi, un espai potencial que existeix entre l'individu i el seu medi (al principi l'objecte transicional), entre la subjectivitat i

l'experiència de relació amb l'altre. L'experiència cultural comença, per tant, amb la capacitat creadora, la primera manifestació de la qual és el joc.

### **Del joc de l'infant a la construcció de la cultura lúdica**

Algunes altres teories del joc, i el seu paper en el desenvolupament humà, mereixen també una menció, tot i que més breu. Vygotsky (1995, 2008), per exemple, coincideix en la idea que el joc del nadó no neix del plaer, sinó de les necessitats i frustracions de l'infant. Així, en una societat que aconseguís satisfer totes les necessitats i desitjos de forma immediata, no tindria lloc l'aparició del joc, en una afirmació que contradiu l'afirmació de Suits (2005) que hem vist abans, segons la qual en una societat utòpica, on totes les necessitats materials fossin cobertes, l'única activitat possible seria el joc. De tota manera, es poden reconciliar si distingim entre necessitats externes i internes. Així podem dir que l'humà alliberat de les seves obligacions materials exteriors només jugaria (Suits), però alliberat de les seves necessitats internes, no li caldria el joc (Vygotsky).

Tot i així, Vygotsky (1995, 2008) assenyala la possibilitat d'usar el joc de forma educativa i no només com a mitjà de satisfacció de desitjos frustrats. Per tant, des de les teories psicològiques basades en la substitució d'una falta, sembla difícil d'acceptar que la definició d'activitat lúdica tingui relació només amb el plaer, amb la fruïció, amb l'activitat de temps lliure, tal com encara avui s'entén sovint, malgrat que tampoc volem dir amb això que jugar no provoqui plaer i que no es jugui també per gaudir.

Altres concepcions del joc des de diverses disciplines, tot i que no copen el fenomen de manera global, ens donen pistes d'alguns dels seus usos i funcions. Així, Sutton-Smith (2009) diu que el joc neix a cada cultura com un mitjà per assegurar la transmissió dels valors culturals i les ideologies imperants. Des de la teoria cognitiva de Piaget (1977), el joc té la funció de consolidar les estructures intel·lectuals de les persones, és un mitjà per desenvolupar-se psíquicament, per comprendre el funcionament de les coses; idea que desenvolupa Bruner (2001), qui considera el joc com una espècie de guia, d'entrenament per al desenvolupament. Aquests



enfocaments teòrics aclareixen algunes de les funcions que podem atribuir als videojocs.

Més interessant encara, Brougère (2013), des d'una visió socioantropològica del joc, parla de la cultura lúdica, reivindica la dimensió social del joc i posa l'accent en el fet que el joc és una activitat que necessita un aprenentatge de part de l'infant i que aquest aprenentatge és social. Una de les característiques fonamentals del joc, diu Brougère (2013), és precisament no disposar de cap comportament específic que permeti aïllar el joc de qualsevol altra activitat. Aquesta idea també la recull Bruner (2001) quan diu que el joc no inclou cap activitat instrumental més que la seva pròpia i obté configuracions dels comportaments d'altres sistemes afectius. El que planteja Brougère (2013) és que si els comportaments de joc són els que preconfiguren realment els altres comportaments, és a dir, si la cultura lúdica és una preconfiguració de la resta de la cultura, aleshores és inseparable de la cultura en la qual s'insereix. Allò que caracteritza el joc no és el que es fa en concret, sinó la manera, l'esperit amb què es fa i com s'insereix en la cultura que li dona sentit. En altres termes, perquè una activitat es consideri joc se l'ha d'interpretar com a tal en funció de la concepció cultural d'aquella activitat.

L'infant ha d'aprendre a jugar, un aprenentatge que es dona en primer lloc entre el pare i la mare i els fills i les filles. Jugant aprenem, primer, a jugar, a manejar un univers simbòlic particular. Posant per exemple el joc d'escacs o l'esport, s'ha d'aprendre primer tot el que es refereix al joc, gràcies a les competències ja adquirides. En l'estudi de cas que presentarem en el capítol 5 veurem clarament que la primera fase per la qual passen els subjectes estudiats és l'aprenentatge del funcionament del joc. El plantejament de Brougère (2013) és que existeixen un conjunt de regles i significacions pròpies del joc que el jugador adquireix i maneja en el marc del seu joc. Aquest conjunt de procediments són esquemes bàsics de joc, generals, fluïts, que permeten organitzar el joc, especialment en el cas dels jocs d'imitació i de ficció, el joc simbòlic. Exemples d'això es poden trobar en els esquemes de jocs de 'papàs i mamàs' o en els d'oposició 'bons i dolents', o esquemes de personatges com els 'superherois' que són una combinació complexa d'observacions de la realitat

quotidiana, els hàbits de joc dels jugadors i els materials disponibles. Aquests esquemes evolucionen, se superposen, són aplicables d'un joc a un altre, són influïts per la Cultura 'en majúscula' i pels mitjans de comunicació; depenen de modes, gustos personals, moments culturals i, com la resta de la cultura, a través dels mitjans tendeixen a la globalització. Per tant, la cultura lúdica rep la influència dels altres objectes culturals, que transmeten continguts i esquemes de joc. De la mateixa manera, es pot dir que la cultura lúdica, i els videojocs en particular, influeixen recíprocament en les altres pràctiques culturals, com hem assenyalat abans pel que fa a l'art contemporani, o com veurem en el capítol 2, en el cinema.

Així, la cultura lúdica, que s'inicia entre la interacció en la figura materna i l'infant, es construeix jugant en interacció amb altres, observant com juguen, usant joguines que van evolucionant. Brougère (2013) assenjala que és important adonar-se que aquesta cultura no existeix més que potencialment, no existeix més que com a virtualitat, un potencial disponible que l'infant pot actualitzar segons la situació, els objectes i els companys. El joc és entès, per tant, com el lloc on es construeix la cultura lúdica.

El joc, com veiem, no és una expressió lliure de subjectivitat, sinó fruit d'interaccions socials, de significacions compartides i la seva interpretació; els jocs de ficció suposen l'adquisició de capacitats de simbolització i tenen una dimensió de creació. En abordar el tema de la creativitat en el joc, ho fa comparant-lo amb el llenguatge, la creativitat del qual és compatible amb un conjunt o corpus de regles, tal com hem vist que fa Wittgenstein (1953). Així, Brougère (2013) parla de creativitat quan el jugador pren els elements culturals heterogenis per construir la seva personal cultura lúdica, un conjunt de significacions individualitzades, i considera que a través del joc l'infant té l'experiència del procés cultural, de la interacció simbòlica en tota la seva complexitat i a la fi es demana si la cultura lúdica es pot considerar com l'origen de tota l'altra cultura, tal com ja hem vist que varen fer Huizinga (1938) i Caillois (1958).

## Conclusió

El fenomen videojoc (el joc i l'activitat lúdica), a la vida adulta, sembla que és considerat encara per la societat actual, i bona part de l'acadèmia, només en termes d'entreteniment i de simple divertiment. Però hem argumentat en aquest capítol que s'hauria de valorar com a activitat cultural i considerar-lo com a part fonamental de l'actual cultura contemporània. Hem vist que la concepció de joc com a entreteniment té les arrels en el concepte de valor entès només en termes de profit econòmic, que ha minimitzat la importància del joc, de manera que s'ha relegat l'activitat lúdica al món de la infància, i s'ha entès que a l'etapa adulta el joc ha de passar a ser activitat productiva. Així, el joc, en la vida adulta, continua essent considerat una pèrdua de temps o una fugida de la realitat que pot arribar a ser patològica.

En canvi, hem mostrat diverses aproximacions conceptuals que ens permeten anar més enllà. Hem considerat el joc en relació amb l'art, com hem vist a Schiller (1795), i amb les formes de vida que donen significat als 'jocs de llenguatge', amb Wittgenstein (1953), i hem posat en dubte la idea ingènua que en la vida adulta només es juga per plaer o per simple entreteniment. Així, hem vist que l'activitat lúdica és essencial per al desenvolupament humà i que les necessitats despleguen la fantasia, com hem vist amb Winnicott (1971) i amb Vygotsky (1995, 2008). També hem reivindicat el paper o la funció i el lloc que ocupa el joc com a espai d'interrelació o intermediació entre una realitat interna de l'individu i la realitat exterior. El joc s'ha d'entendre com una experiència creadora que es troba al límit entre el que és objectiu i el que és subjectiu, entre l'individu i el seu medi. Al mateix temps, no és una activitat aïllada de la resta d'activitats humanes, no és una activitat solitària, sinó que necessita la interacció amb altres individus i un aprenentatge de regles i significats simbòlics compartits; a més, està inserida en una cultura que li dona sentit.

De tota manera, què és un joc continua essent una pregunta sense una resposta plenament satisfactòria. No existeix encara un consens acadèmic generalitzat sobre els límits que podem atorgar a aquesta activitat que ha estat considerada més pel que no és —no és seriós, no és productiu—, que pel que és. Malgrat això, podem

concloure que podem considerar l'actual fenomen del videojoc com a objecte cultural, com a contenidor i espai de creació de continguts culturals, característic de l'actual cultura contemporània. I és des d'aquí, en el seu vessant artístic i en la seva relació amb la cultura, que el joc pot tenir el mateix valor que atorgam a les arts i als objectes culturals en general, i aquest és el lloc en el qual aquest estudi el situa.

Hem vist, com dèiem, que continua sense haver-hi un consens sobre què s'entén per joc. És catalogat com a oci, oposat directament al treball i a les activitats serioses de l'adult. Les concepcions sobre les quals s'assenta la teoria del joc actual parteixen d'aquesta premissa i, tot i que el relacionen amb la cultura, no l'entenen encara com a tal, sinó com una preconfiguració d'aquesta. Els conceptes se sostenen sobre dues idees fonamentals: una, el joc no té més beneficis que el plaer; i l'altra, que és una activitat separada de la vida real. Ambdues premisses són posades en dubte pel fenomen del videojoc, en què augmenten les competicions de jugadors amb beneficis econòmics, s'estableixen relacions econòmiques en monedes virtuals i les relacions entre jugadors i les comunitats que es formen són indissociables del fenomen. D'altra banda, tal com s'observa dins els camps de l'educació, la psicologia i la medicina, es considera que les habilitats i capacitats adquirides en els videojocs sí que poden ser usades en la vida real. Alguns dels jocs actuals tenen característiques que els apropen als simuladors, proposen situacions de caràcter social i polític que permeten al jugador reflexionar sobre les conseqüències de les seves accions en un entorn virtual. També s'estan realitzant nombrosos estudis sobre si els videojocs poden tenir un paper formador de la moral que sí que pot tenir conseqüències a la vida real. Totes aquestes qüestions les anirem abordant en els capítols següents. En el següent, intentam definir el camp dels videojocs.

## Capítol 2. Què és un videojoc?

*«Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y —no hace falta decirlo— un juguete y un medio de distracción. Asimismo, el campo emergente de la teoría del videojuego también constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y de la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. El hecho es que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo».*

(Wolf & Perron, 2003, pàg. 1)

### Introducció

En aquest capítol 2 intentarem definir què és un videojoc. Per tal d'arribar a una definició personal del concepte farem un recorregut pels principals corrents teòrics que han abordat la qüestió des dels seus orígens fins a l'actualitat, i també abordarem algunes de les principals discussions que s'han donat en el si de les diverses teories. Tot i que els primers estudis sobre els jocs d'ordinador comencen als anys cinquanta del segle XX, provinents del camp de la informàtica (Turing et al., 1953; Williams, 1970), és als anys vuitanta i sobretot als noranta que altres camps de coneixement s'interessen per aquest nou fenomen. A la dècada dels noranta, un dels debats centrals sobre els videojocs se centra en els efectes perniciosos o no dels

videojocs, en una etapa que podem anomenar de ‘por als videojocs’, relacionada amb la qüestió de l'addicció als videojocs i amb la seva relació amb la violència (Fernández, 1992; Pérez, 1993; Rubio Arribas, 1997). Aquest debat continua en l'actualitat amb la inclusió que ha fet l'Organització Mundial de la Salut (OMS) del trastorn per ús abusiu del joc, el *gaming disorder*, l'any 2018, que continua generant polèmica. Malgrat que aquesta és una important via d'estudi, no és la que centra l'interès d'aquesta tesi. Ens interessa més, d'entrada, una altra de les qüestions encetades també als anys noranta, des d'altres perspectives teòriques, que s'inicien amb el debat sobre si els videojocs es poden considerar només com un nou tipus de joc o més aviat, una nova forma narrativa.

Aquest debat, que va donar lloc a nombrosa literatura, s'inicia d'una banda des de la tradició de la teoria literària i de la teoria del cinema (Ryan, 2006; Jenkins, 2006), i d'una altra, des dels estudis del videojoc (Aarseth, 2001; Eskelinen, 2001; Mayrà, 2005). S'hi observen dues postures: la d'aquells que consideraven els videojocs com un avenç dins la ja llarga tradició literària de la narrativa, i els que consideraven la necessitat de reivindicar-los com un fenomen genuí, per la qual cosa creien necessari inaugurar un nou camp d'estudi independent. A aquesta última postura s'hi adhereixen els dissenyadors i desenvolupadors de videojocs, que inauguraren l'any 2001 un corrent teòric nou anomenat *game studies*.<sup>27</sup> En el capítol veurem com s'inicia el debat entre postures radicalment oposades —batejats despectivament entre ells ‘narratòlegs’ i ‘ludòlegs’ (Frasca, 1999)—, fins a l'arribada d'un apropament o una síntesi de les dues (Juul, 2006; Sicart, 2011; Pérez Latorre, 2012). Una de les qüestions principals de discussió parteix de la pregunta central de si en un joc pot haver-hi narració o no. És a dir, si són compatibles els conceptes d'*interactivitat* i de *narració* —qüestió que desenvoluparem en profunditat al capítol 3. La síntesi arriba amb l'equilibri entre el pes de la interactivitat i el de la narració, mitjançant la inclusió de l'experiència del jugador, que crea la història completa viscuda del joc (Juul, 2006; González & Gutiérrez, 2009; Green, 2004; Igartua, 2008, 2012). Des d'aquest punt de vista, introduïm els estudis de psicologia cognitiva (Gomila, 2001, 2003, 2007, 2009),

---

<sup>27</sup> El corrent s'inaugura amb la creació de la primera revista acadèmica dedicada a l'estudi del videojoc *Game Studies*, fundada per Espen Aarseth (*Computer Game Studies, Year One*, 2001).

que ens ajuden a entendre el vincle que s'estableix entre el jugador i el joc, que li permet ocupar el lloc de protagonista dins una ficció interactiva —que és l'objecte d'estudi d'aquesta tesi. Tanmateix, a part de l'experiència cognitiva, tenim en compte també l'experiència estètica des del punt de vista de la filosofia (Gaut, 2010; Sageng, Fossheim, Hallvard et al., 2012; Robson & Tavinor, 2018). Acabam aquesta part fent un repàs dels diversos intents de definir la natura d'un videojoc i el debat sobre si és necessari entendre'l com a procés, instrument, sistema o simulador, per acabar intentant oferir una definició personal del que consideram que és un videojoc.

A continuació abordam la qüestió dels gèneres en el videojoc i presentam el videojoc sobre el qual s'ha realitzat l'estudi: *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011). Es tracta d'un cas difícilment situable en el model actual de classificació de gèneres, per la seva proximitat al cinema. En aquest sentit, farem un recorregut de l'apropament del cinema a la interactivitat i al videojoc, i a l'inrevés, del videojoc al cinema, i situarem *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) en la intersecció entre ambdós.

### **El videojoc com a artefacte**

La dificultat que hem vist per caracteritzar el joc es radicalitza quan es tracta de definir el concepte de videojoc. Esposito (2005), a la conferència internacional DiGRA 2005: «Changing Views: Worlds in Play»,<sup>28</sup> es planteja per què hauríem de definir el terme videojoc. Tot i la dimensió de la indústria, la popularitat, la seva ràpida i de cada vegada més àmplia implantació en la cultura, és difícil trobar definicions exactes del terme videojoc. Potser la més concisa seria «*However, even if it sounds obvious, video games are, before anything else, games*», de Gonzalo Frasca (citat per Esposito, 2005, pàg. 2). No és pròpiament una definició, però indica una via d'exploració: aclarir quin tipus de jocs són els que són 'vídeo'. El terme anglès *videogames* apareix per primera vegada al *Reader's Guide to Periodicals* (Wilson Company, 1973), tot i que ja s'havia parlat d'aquest tipus de jocs anteriorment, que anomenaren *electronic games* o

---

<sup>28</sup> <http://www.digra.org>

*computer games*, termes que encara s'utilitzen (Baird & Silvern, 1990). La resposta inicial a la pregunta de què parlem quan parlem de videojocs, no és gens aclaridora. En l'ús del terme *videojoc* s'hi inclouen tota classe de jocs digitals, electrònics o d'ordinador; independentment del seu contingut i de la seva finalitat, poden ser únicament lúdics, tenir finalitats educatives o formatives, formar part d'una teràpia o ser jocs d'atzar. Així, quan parlem de videojoc estam parlant al mateix temps de màquines escurabutxaques i d'aventures gràfiques més complexes que qualsevol pel·lícula cinematogràfica.

És evident que si ens referim només a l'etimologia de la paraula *videojoc*, n'obtenim una aproximació rellevant. El terme fa referència directa a un joc amb contingut de vídeo, és a dir, que la representació s'hi realitza a través d'una imatge electrònica o digital que es visualitza principalment a través d'una pantalla, d'ordinador, de consola, de televisió. Per tant, la paraula fa referència a l'objecte lúdic al qual s'accedeix a través o per mitjà d'una pantalla, i aquesta seria la seva definició més simple. Tanmateix, no és la més exacta. Certament, també hi ha videojocs que es juguen per mitjà d'una projecció d'aquest contingut de vídeo sobre un altre espai, o combinant realitats virtuals amb espais reals, com en els casos de les realitats mixtes, que incorporen simulacions visuals sobre l'espai físic, o com en el cas de les realitats augmentades, que generen estímuls a temps real superposats a l'entorn físic (Alberich & San Cornelio, 2011). Per tant, la visualització en pantalla de vídeo no inclou tots els tipus de videojocs, com tampoc el seu contingut visual seria el que els defineix. També es consideren videojocs els jocs electrònics que no tenen component visual, i que s'haurien de catalogar com a '*audiogames*', com per exemple *Touch Me* (1974), d'Atari, o els '*haptigames*', desenvolupats per a les persones que tenen deficiències visuals (Thar et al., 2018). Per tant, si podem prescindir d'una de les característiques fonamentals del videojoc, com és la part vídeo, què ens queda? Què definirà un videojoc a part del que ens indica la simple anàlisi de l'origen etimològic de la paraula que l'identifica?

Encara que, com veiem, paradoxalment, el vídeo no és la condició principal que ha de complir un videojoc per a ser-ho, és, precisament, la seva part vídeo, i



concretament, l'adopció de la narrativa vídeo i/o cinematogràfica, i del llenguatge audiovisual, que fa que a partir de la dècada dels noranta es consolidi plenament l'interès dels investigadors per aquest nou camp d'estudi. I precisament, en la mesura que els videojocs s'acosten de cada vegada més al cinema, han proliferat les més profundes discussions i controvèrsies teòriques que donen lloc a l'abundant literatura sobre aquest fenomen.

L'aproximació al videojoc com a objecte cultural complex és cada vegada més multidisciplinària, com assenyalen Wolf i Perron (2003) en la citació de l'inici del capítol, fins al punt de convertir-se en un lloc de convergència del pensament teòric contemporani. Tot i això, la definició exacta del que és un videojoc continua causant nombrosos problemes.

### **El pànic moral i els videojocs**

Els enfocaments teòrics primerencs sobre els videojocs daten dels anys cinquanta, aquests s'observen només en el camp de la informàtica (Turing et al., 1953; Williams, 1970), i se centren, principalment, en qüestions relacionades amb el disseny i la programació dels jocs, que queden lluny de l'estudi que ens ocupa. No és fins als anys vuitanta, i sobretot als noranta, que altres camps de coneixement diferents dels de la informàtica es comencen a interessar pels videojocs d'una manera més àmplia. Als anys vuitanta, el fenomen videojoc s'enfoca des de diverses disciplines, i aquests estudis tenen continuïtat en l'actualitat. L'any 1983 es publica *Mind at Play: The Psychology of Video Games*, de Geoffrey R. Loftus i Elizabeth F. Loftus, des del camp de la psicologia, que parla de la relació dels jocs amb el sistema cognitiu de la ment, la relació entre la motivació dels jugadors i l'atenció, la percepció i la memòria, la motricitat i l'entrenament en les capacitats de resolució de conflictes. Un any més tard, el 1984, Patricia Marks Greenfield publica *Mind and Media: The Effects of Television, Computers and Video Games*. Ambdós llibres són considerats com a iniciadors de l'estudi dels videojocs com a eina d'experimentació de la psicologia humana. El mateix any 1984 es publica el llibre del dissenyador de jocs Chris Crawford *The Art of*

*Computer Game Design*, que entén el videojoc com una nova forma d'art i reivindica la dimensió estètica dels videojocs. Altres disciplines també han donat nombrosos fruits teòrics, els quals analitzarem amb més detall al llarg dels capítols següents, com ara els estudis culturals (Fiske & Watts, 1985), de l'educació (Gagmon, 1984) o de les ciències socials (Myers, 1984).

En la dècada dels noranta, bona part del discurs teòric sobre els videojocs versa sobre els suposats efectes perniciosos, o no, dels videojocs, principalment des del camp de la pedagogia i la psicologia (Fernández, 1992; Pérez, 1993; Rubio, 1997). La majoria d'aquests estudis conclouen que els videojocs són negatius perquè fomenten l'addicció i l'alienació social dels infants i dels adolescents. A l'inici de la dècada del 2000, els teòrics proposen una revisió crítica de les conclusions de la dècada anterior i posen en dubte els estudis realitzats per mor de problemes metodològics, per arribar a la conclusió que partien d'una sèrie de prejudicis. Com afirma Tejeiro Salguero (2001), la majoria dels treballs es basen en enquestes generals que tenen poca validesa o en determinats tipus de màquines, i per tant, els seus resultats no es poden generalitzar. Lentament es van desmuntant les teories sobre els efectes negatius dels videojocs des del punt de vista acadèmic (León, 2003; Berenguer, 2004; Bittanti et al., 2008). En aquests anys es compara la por que provocaven els videojocs a la que també va provocar l'aparició del cinema (Berenguer, 2004). Com passà també amb el còmic o els serials televisius, els videojocs han estat considerats, i encara ho són en alguns sectors, com a gènere menor de la cultura de masses (Bittanti et al., 2008).

Malgrat que l'intent d'alguns teòrics de superar aquesta fase de 'por dels videojocs', com dèiem anteriorment, la qüestió de l'addicció als videojocs, la seva relació amb la violència i els variats efectes perniciosos que se'ls atribueixen són un tema recursiu en els mitjans de comunicació. Una bona part de la societat es demana, cíclicament, si són o no són convenients els videojocs per als seus fills i filles. Es plantegen qüestions com la quantitat d'hores que els infants poden passar jugant, juntament amb la preocupació per l'exposició de la infància i l'adolescència a les pantalles en general, sigui quin sigui el contingut que s'hi representi. La majoria de les recomanacions que sorgeixen en aquests casos provinents dels professionals de la

salut tracten sobre l'exposició a les pantalles en general. No es diferencia entre si el que es representa a través de tals pantalles són jocs o no, ni el tipus de joc, ni el contingut que s'hi visualitza. Paral·lelament i, paradoxalment, s'inverteix en pantalles electròniques, tauletes i ordinadors a les escoles, s'utilitza el videojoc en el context educatiu i continuen sorgint estudis que indiquen que no es pot determinar que l'ús del videojoc, en si mateix, sigui perillós per a la salut dels infants i dels joves (Przybylski, 2016; Van Rooij, Schoenmakers & Van de Mheen, 2017; Kardefelt-Winther, 2014).

De tota manera, l'Organització Mundial de la Salut (OMS) va aprovar l'any 2018 la inclusió del trastorn per ús abusiu dels jocs digitals, el *gaming disorder* en la Classificació Internacional de Malalties Mentals (ICD-11),<sup>29</sup> que entén com a jocs digitals tots els jocs electrònics, incloent-hi els jocs d'apostes amb diners reals. És a dir, no fa cap referència explícita als diferents tipus de videojocs, sinó que tots queden inclosos en una categoria general de joc jugat a través d'una pantalla d'un dispositiu electrònic, i entén que un ús abusiu o un mal ús dels jocs electrònics pot generar un trastorn addictiu. La inclusió dels videojocs en general en aquesta classificació ha creat controvèrsies, i no hi ha encara un consens clar entre els especialistes en salut mental. Així, contra aquesta decisió de l'Organització Mundial de la Salut s'alcen de nou els arguments ja apareguts a la literatura del principi dels anys 2000 que parlaven de la baixa qualitat de les investigacions. Així, per exemple, Aarseth et al. (2017) afirmen que no hi ha estudis que avalin aquesta categoria diagnòstica, que no hi ha consens quant a la simptomatologia que seria característica de l'addicció als videojocs, ni evidència sobre quins jocs en concret podrien ser considerats problemàtics. Conclouen afirmant que aquesta por dels videojocs expressa «pànic moral». A més, alerten que aquesta inclusió de l'Organització Mundial de la Salut (OMS) qualificada de prematura, pot tenir conseqüències socials, mèdiques, científiques i de salut pública, i pot causar un 'estigma significatiu' en les persones (sobretot infants i adolescents) que juguen als videojocs com a part 'd'una vida normal i saludable'.

---

<sup>29</sup> ICD-11 - Mortality and Morbidity Statistics a <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

## **Videojoc: Només un joc?**

Paral·lelament, cap als anys noranta, altres vessants teòrics, com els estudis literaris i els estudis de disseny, es plantegen l'interès cap als videojocs. D'aquest interès s'inicia una important disputa que ha donat lloc a una abundant literatura teòrica: la disputa sorgeix si s'ha de considerar el videojoc només com un nou tipus de joc o més aviat com una nova forma narrativa.

L'aparició de videojocs com *Myst* (Miller & Miller, 1993), amb un llenguatge i una estètica molt propers a l'audiovisual, fa que investigadors que provenen dels camps de la literatura, el cinema i el teatre comencin a interessar-se pel fenomen videojoc. Així s'inicia la reflexió sobre si el videojoc s'ha de considerar una innovació dins una ja llarga tradició literària i narrativa. L'any 1991 es publica *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder, que considera el videojoc com un mitjà de comunicació al mateix nivell que la televisió o el cinema, i analitza la relació entre l'un i els altres. Igualment, el text de l'any 1993 titulat *Qui a peur des jeux vidéo?*, que l'any 1998 es reedita i canvia el títol pel de *L'univers des jeux vidéo*, dels germans Le Diberder, situa els videojocs com a desè art després del cinema, el còmic i la televisió. Evidentment, aquests textos no parlen de tots els videojocs, sinó només d'aquells de contingut narratiu i aspecte cinematogràfic, els '*storygames*', en els quals una història té un pes important en l'experiència de joc.

D'altra banda, des d'un altre punt de vista procedent del nou camp d'estudi del joc, els desenvolupadors de videojocs els reivindiquen com un fenomen genuí, irreduïble a la literatura o al cinema; emfasitzen les regles i les especificacions de disseny dels videojocs per mostrar la seva novetat com a fenomen. Aquesta perspectiva és la que agafa més força, i així, la dècada dels 2000 s'inicia amb l'entrada dels estudis dels videojocs dins el món acadèmic. L'any 2001 és l'any de la inauguració oficial de la teoria del videojoc com a disciplina, amb la publicació de la primera revista acadèmica dedicada específicament a l'estudi dels videojocs: *Game Studies*, del Departament d'Estètica Digital de la Universitat IT de Copenhaguen, fundada per

Espen Aarseth (*Computer Game Studies, Year One*, 2001). Un any més tard, l'any 2002, es crea la DIGRA, l'associació internacional per a la investigació sobre els jocs digitals ([www.digra.org](http://www.digra.org)). Tant la revista *Game Studies*, com l'associació DIGRA es creen amb la intenció de contribuir a construir aquest nou camp d'estudi multidisciplinari. En el si de la revista *Game Studies*, els investigadors inicien la disputa sobre si el joc i la narrativa són compatibles o no, una discussió que, de manera recursiva, igual que la discussió sobre els efectes perniciosos dels videojocs, resorgeix cíclicament. Aquesta disputa enfronta els dos enfocaments que apareixen, en un primer moment, com a idees radicalment oposades i irreconciliables. Per un costat, els qui defensen que s'han de considerar els videojocs només com a tipus de joc; per l'altre, els qui defensen que es tracta d'una nova forma narrativa. Aquest debat troba manifestacions distingides en els llibres editats per Jenkins (2002) i Simons (2007). La disputa teòrica arribà fins a tal punt que els defensors d'una opció o altra es bategen mútuament, de manera despectiva, com a ludòlegs o narratòlegs (Frasca, 1999). Actualment no s'observen en el si dels game studies postures tan radicalitzades com en els inicis i és amplament acceptada la idea que el videojoc permet una forma narrativa o una nova forma de text i que, per tant, requereix una nova lectura crítica (Ryan, 2006; Hayles, 2001).

El debat inicial enceta les principals discussions teòriques d'aquest nou camp d'estudi i obliga els teòrics a qüestionar de què parlem exactament quan parlem de videojoc. Els ludologistes o ludòlegs, terme proposat per Frasca (1999) a *Ludology meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative*, tenien com a objectiu principal establir uns codis propis, que havien de ser la base que sostenia la creació d'una disciplina autònoma i nova. Es decantaven per la visió més formal dels videojocs en la seva faceta de joc, com per exemple s'observa a l'obra de Salen i Zimmerman *Rules of Play* (2004). Per contra, els narratòlegs pensaven que no calia inaugurar un nou camp d'estudi, ja que la capacitat narrativa dels videojocs els situava, no en una disciplina nova, sinó en la mateixa que la resta de mitjans narratius; per tant, se sostenia en la llarga tradició dels estudis literaris. Aquests primers teòrics del videojoc com a forma narrativa provenen de la teoria literària i l'anàlisi estructural del relat (Todorov, 1971; Genette, 1989; Greimas, 1997), d'una banda, i d'una altra, d'un enfocament sobre la narració des de diverses disciplines, principalment la

cinematografia i la psicologia cognitiva (Caroll, 1996, Bordwell, 1996, Platinga & Smith, 1999). Per als narratòlegs, els videojocs són entesos com un nou mitjà amb possibilitats encara per explorar. Se'ls veu com una innovació molt interessant tant des del punt de vista creatiu com del teòric; perquè la introducció de la interactivitat permetia la intervenció del lector dins el relat i, tot i que la narrativa considerada tradicional, com veurem més endavant, ja havia fet passes en aquest sentit, la irrupció de la informàtica, com en els altres camps d'activitat humana, també significà una revolució dins el camp narratiu (Ryan, 2006; Jenkins, 2006).

Així, des de la teoria literària, alguns autors creuen que els videojocs, quant a històries, personatges i trames que presenten, no proposen res de nou. Ara bé, els nous reptes basats en la narrativa multiseqüencial, l'hipertext i la interactivitat, i sobretot l'evolució actual dels videojocs de proposta narrativa, com el que analitzam en aquest estudi, han arribat a capgirar aquesta visió tradicional. Els conceptes de trama, personatges, estructures narratives i sobretot categories com espai-temps i participació del lector-espectador, que la teoria literària i audiovisual clàssica tenia clarament definits i perfilats, comencen a ser qüestionats (Felipe, 2000). A banda d'aquesta revisió de conceptes tradicionals, es presenta l'estudi de les noves possibilitats narratives que poden sorgir a partir de la introducció de la interactivitat en el relat. És el cas de Janet Murray (1997), que publica *Hamlet on the Holodeck*, text fundacional del corrent narratològic. Aquesta obra no és realment una obra teòrica acadèmicament parlant, sinó que més aviat Murray (1997) hi explora les possibilitats i els escenaris futurs de les narratives de ficció dels mitjans interactius, i no les fites que realment havien aconseguit els videojocs creats a la fi dels anys noranta. Un altre text clau d'aquest corrent és el d'Espen Aarseth (1997), que tracta els jocs digitals com un nou tipus de text, el cibertext, que forma part d'una categoria més general que anomena 'literatura ergòdica', aquella en la qual és necessària la implicació del lector mitjançant un esforç, no trivial, més enllà del moviment d'ulls o el pas de les pàgines per travessar el text, propis de la literatura tradicional.

Entre els estudis que es poden encabir dins aquesta línia de pensament en la qual el videojoc és considerat com una forma narrativa específica, destacam el de

Marie-Laure Ryan (2001): *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*; el d'Egenfeldt-Nielsen et al. (2008): *Understanding Video Games*, i els estudis de Barry Atkins (2003): *More than a game: the computer game as fictional form*. Es desenvolupa un caràcter més teòric o acadèmic en estudis com el de Jasper Juul (2005): *Half-Real: Videogames between real rules and fictional worlds*, on ja es planteja la possibilitat de la convivència entre l'aspecte lúdic i el ficcional.

Aquests textos s'uneixen a altres que defensen el potencial narratiu dels videojocs i el joc com a forma narrativa transmèdia (Ryan, 2001, 2006), seguint Henry Jenkins (2002, 2006), que defensa la convergència dels mitjans de comunicació i el joc com a narrativa emergent, i defineix el concepte de narració en els videojocs; i els que parlen sobre tècniques narratives, com és el cas de Sheldon (2004). La consolidació dels *game studies* i la síntesi entre joc i narrativa es descriuen en detall a Miquel Sicart (2011) i a Pérez Latorre (2012), els quals analitzen el potencial retòric que hi ha darrere el disseny de les regles i experiències dels jocs.

Per acabar, una nova definició involucra algun tipus de jocs en una categoria més gran o general que s'anomena narrativa digital interactiva,<sup>30</sup> que inclou altres gèneres igualment narratius, alguns amb caràcter jugable i d'altres no, com ara les pel·lícules interactives (Wradrip-Fruin & Harrigan, 2004) o els documental web, per exemple, i és en aquest corrent que ens volem situar. Hem defensat aquesta proposta d'incloure els videojocs de caire narratiu en una categoria de narrativa digital interactiva, en treballs previs (Ramon & Serra, 2003, 2004, 2010, 2016). Sobre narrativa interactiva, com a categoria en la qual ubicar els videojocs, cal citar també Barry Ip (2011a, 2011b). En el seu cas, ofereix una anàlisi complementària als actuals estudis teòrics sobre narració interactiva, fa un desglossament cronològic dels

---

<sup>30</sup> Fins a la primera dècada del segle XXI s'entenen com a narrativa digital, obres o textos creats en forma de llibre editats i després digitalitzats. Això no obstant, la narrativa digital, també anomenada electrònica o multimèdia, es refereix principalment a aquelles obres que en la seva concepció han estat creades per a ser digitals (Sánchez- Mesa, 2007). Aquí introduïm el concepte *digital* i *interactiu*, per referir-nos a les obres narratives que estan concebudes per ser interactives.

moments narratius per obtenir una comprensió més completa de la construcció pràctica de les narratives interactives i l'aplica en una sèrie d'estudis de cas de videojocs dels anys vuitanta i noranta. De la narrativa digital interactiva en formarien part no sols els videojocs de caràcter narratiu sinó també altres objectes culturals que no són jocs, o són no només jocs, com per exemple les pel·lícules interactives, que recentment han ressorgit amb l'èxit del capítol *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), de la plataforma de vídeo a la carta Netflix Inc., o del gran prestigi del qual gaudeixen els documentals interactius a la web, els anomenats *web documentaries* o els *e-docs*, passant també per les narratives transmèdia i *crossmedia*, entre d'altres.

En resum, dins el camp de la narració i els videojocs s'enceten tres vies principals d'interès teòric: (i) l'anàlisi de la narrativa dels videojocs comparant-la amb la narrativa audiovisual tradicional; (ii) la proposta d'una revisió del concepte mateix de narrativa tradicional; i (iii) l'elaboració de conceptes innovadors des de la mateixa narrativa interactiva. Les qüestions narratives i els principals punts de discussió teòrica els reprendrem i analitzarem amb més detall en el capítol 3.

### **Ni en l'objecte, ni en la seva aparença visual: Sense jugador no hi ha joc**

En els darrers estudis sobre els jocs digitals i les narratives interactives s'observa una consolidació de la necessitat d'un enfocament més pluridisciplinari. El joc digital ja ha passat a ser considerat un element indispensable per entendre la cultura digital contemporània i s'inscriu dins una dimensió més social (Fromme & Unger, 2012; Egenfeldt-Nielsen et al., 2008) amb l'apropiació del joc que fa el jugador i l'aparició de noves pràctiques, pautes específiques d'interacció, comunicació i significats compartits, i també amb la creació de xarxes, microcultures o subcultures.

Des de la psicologia també s'ha despertat un important interès teòric cap a aquest fenomen cultural en els darrers vint anys. Des de la via ja encetada entre la psicologia cognitiva i la narratologia postclàssica, s'incoporen a l'estudi del videojoc contribucions que provenen de la teoria dels mons possibles (Bruner, 2001), la teoria del canvi deíctic (Bühler, 1934) o investigacions en neuropsicologia (Gazzaniga &



LeDoux, 1978). Partint de Vigotsky (1995), apareixen estudis sobre la comunicació entre espectador i obra, i la narrativa comença a ser considerada com a activitat simbòlica i eina cognitiva (Bruner, 2001). Aquesta via se centra en com els espectadors interpreten les pel·lícules i hi responen emocionalment, i ens assenyala com les respostes emocionals dels espectadors són guiades per les convencions dels gèneres cinematogràfics i els seus patrons narratius (Brodwell, 1996; Smith, 1995). Se centra també en com els actes humans de la imaginació, en la creació d'històries a través de la literatura, el cinema, etc., ens permeten donar sentit a l'experiència quotidiana, de manera que es defineix una 'modalitat narrativa' de la ment humana (Bruner, 2001). Aquests punts de vista possibiliten nous enfocaments de la participació del lector, espectador, jugador en l'experiència narrativa.

El focus d'aquestes investigacions ja se centra plenament en el paper del jugador i apareixen estudis que s'interessen per aspectes relacionats amb la satisfacció, l'aprenentatge, l'afectivitat, la immersió, la motivació, l'emoció i la socialització (González & Gutiérrez, 2009). Així, sorgeixen estudis sobre la *gameplay*, un concepte lligat a la jugabilitat, que inclou tant el disseny del joc com les habilitats que es necessiten per jugar-hi, és a dir, inclou a l'hora tant el disseny del videojoc com la forma en què es juga, i aquesta és entesa com a experiència o dimensió narrativa, que engloba les accions que realitza el jugador en interrelació amb el videojoc. *Gameplay* és el que expliquen als vídeos realitzats per jugadors, *gamers* que s'enregistren a si mateixos mentre juguen i publiquen a YouTube Inc.

Altres conceptes importants que sorgeixen de la unió de la psicologia, la narrativa i el videojoc són els de: '*transporting into narrative world*', com a constructe que vehicula l'atenció en el relat, l'activació d'imatges mentals i la implicació emocional (Green, 2004; Igartua, 2008, 2012), que es troba lligat al concepte de *flow* de Sherry (2004); la reacció 'empàtica' i també una 'pèrdua temporal d'autoconsciència' (Igartua, 2008); i el concepte de 'percepció de realisme' com una de les variables lligades a la 'credibilitat' de la ficció. S'ha de destacar també el concepte de 'presència' o 'presència espacial' (Wirth et al., 2007), que implica la percepció com a real de l'espai quan l'usuari l'experimenta. Es tracta d'una sensació d'estar

espacialment ubicat en l'entorn (Madigan, 2010). Tots aquests conceptes ens ajuden a entendre l'experiència psicològica i el vincle que s'estableix entre el jugador i el joc, que permet la possibilitat d'ocupar el lloc del protagonista dins la ficció interactiva que proposa un videojoc; qüestió de fons de la tesi i sobre la qual realitzam l'estudi de cas que presentarem en el capítol 5.

També ens resulta útil l'estudi de la relació entre interactivitat i immersió de Juul (2005). Per a Klimmt i Hartmann (2006), la immersió com a experiència o estat mental s'ha de vincular al concepte d'identificació. L'experiència de la immersió ha estat objecte de multitud d'estudis, en destacam els de Bartle (2012) i Häeig (2012), la revisió dels conceptes d'identitat i subjectivitat que proposa Mukherjee (2012) i el de desenvolupament de la personalitat de Stephenson-Mittlböck (2012). Un dels conceptes teòrics actuals de l'antropologia, que resulta més interessant per enfocar l'actual investigació sobre el personatge-jugador, és el de construcció intersubjectiva del coneixement humà i de la cultura, que van desenvolupar Shweder (1991) i Geertz (1973). Finalment, hem d'esmentar també el concepte de 'perspectiva en segona persona', de Gomila (2001, 2003, 2007, 2009), que fa referència a la idea que per a la comprensió de l'altre ens basam en un 'compartir intencional', i que ajuda a entendre la dinàmica de la interacció interpersonal del jugador-protagonista amb altres personatges de la història. La noció de segona persona ha arribat ocasionalment al camp dels estudis de videojocs (Harrigan & Wardrip-Fruin, 2007), però sense explotar de moment tot el seu potencial per entendre la manera en què els videojocs poden generar l'experiència d'interacció en el jugador. Reprendrem aquests conceptes en més profunditat en el capítol 4.

### **Els videojocs entre l'estètica i l'ètica**

L'aportació de la psicologia cognitiva ens ajuda a entendre la participació cognitiva que realitza el jugador de videojocs. Per entendre l'experiència que s'hi desenvolupa hem de tenir en compte que el videojoc ofereix també una experiència estètica, tal com s'ha argumentat. Certament, en els darrers anys ha sorgit un interès per establir les primeres teories estètiques sobre narratives interactives i els videojocs.

Els orígens de l'interès en aquesta dimensió estètica han estat esmentats en el capítol passat, vinculats a la idea de joc com a objecte cultural. Aquest corrent rep un nou impuls l'any 2005 amb la creació de la xarxa *Games Philosophy*,<sup>31</sup> i més tard, l'any 2019, la creació de la revista *Journal of the Philosophy of Games*<sup>32</sup> que sorgeixen al voltant de la Universitat d'Oslo i el Center for Computer Games Research de la Universitat IT de Copenhagen.<sup>33</sup> Aquesta revista té com a objectiu principal oferir un espai de discussió sobre les qüestions filosòfiques plantejades pels videojocs i contribuir a l'establiment d'una nova disciplina filosòfica dels jocs d'ordinador al mateix nivell de la filosofia del cinema i la filosofia de la literatura. Dins aquest plantejament, destaquen *A Philosophy of Cinematic Art* (Gaut, 2010), on s'estableix una estètica del cinema digital interactiu; estan ja inclosos en aquesta noció els videojocs i els jocs de rol multijugador en línia i les obres narratives interactives en general. I ja centrats en exclusiva sobre els videojocs: *The Philosophy of Computer Games* (Sageng, Fossheim, Hallvard et al., 2012). La darrera obra important publicada en el moment de realitzar aquest estudi és *The Aesthetics of Videogames* (2018), editat per Robson i Tavinor. Aquestes obres se centren ja plenament en el plantejament filosòfic de l'estètica dels videojocs entesos com a mitjà d'expressió artística i plantegen qüestions relacionades amb l'ontologia, la interactivitat i el seu valor estètic. Així entenen la identitat del videojoc com a forma d'art interactiu.

Pren força igualment l'interès en la relació entre els videojocs i l'ètica. En aquest cas, el punt de partida és la consideració del jugador com a ésser moral i els videojocs com a artefactes morals i 'dispositius culturals simbòlics' (Santoyo, 2017; Tavinor, 2009; Sicart, 2009). Aquests autors proposen que els videojocs presenten el potencial de ser ficcions morals interactives, ja que ens permeten explorar distintes opcions ètiques mitjançant la implicació del jugador en històries de cada vegada més complexes. D'aquesta manera els videojocs permeten exercitar el raonament ètic i repton el jugador a haver de prendre decisions per assolir les metes proposades. Els jugadors, per tant, tenen la possibilitat de jugar com a éssers morals, éssers capaços de

---

<sup>31</sup> <https://gamephilosophy.org>

<sup>32</sup> <https://journals.uio.no/JPG>

<sup>33</sup> <https://game.itu.dk>

reflexionar moralment sobre les seves accions i les conseqüències d'aquestes en un món virtual. Els videojocs, així, podrien ser entesos no com a simples jocs sinó com a 'simuladors morals' (Santoyo, 2017).

### **El videojoc com a procés, com a instrument, com a sistema o com a simulador?**

Un altre gran debat multidisciplinari que es dona actualment en la teoria del videojoc consisteix a definir quina és la natura d'un videojoc. Les principals propostes rivals que s'articulen són: entendre el videojoc com a procés, com a instrument, com a sistema, com a laboratori d'experimentació o com a simulador.

El debat entre considerar el videojoc com a procés (*'procedurality'*) o el de considerar-lo com a instrument (*'instrumental play'*) va ser recollit per Sicart (2011). Els qui consideren el videojoc com a procés l'entenen des de la seva natura formal: el joc és el que les seves regles descriuen, aquestes són definides pels dissenyadors i els jugadors són considerats com a activadors d'aquest procés (Murray, 1997; Bogost, 2006). Braithwaite i Sharp (2010) defineixen aquest corrent amb l'eslògan 'la mecànica és el missatge'. D'altra banda, els que defensen l'*instrumental play*, terme proposat per Taylor (2006), consideren que el videojoc pertany al jugador que l'executa, les regles faciliten el joc, però tanmateix l'acte de jugar és només del jugador; per tant, l'autoria del joc particular que cada jugador crea no és del dissenyador sinó del mateix jugador, el jugador s'ha de considerar coproductor del joc (Aranda & Sánchez-Navarro, 2009). Aquest concepte és ampliat per Sicart (2011) i per Saten i Zimmerman (2004), que parlen de la tensió entre la partida (*play*) i la jugabilitat (*game play*). El *play* és entès com el joc dins una estructura o sistema rígids, de natura formal i lògica interna de natura legislativa, amb regles, mentre que la *gameplay* és l'activitat interactiva voluntària del jugador, qui, seguint les regles, o no, construeix el seu comportament.

El videojoc es pot entendre no ja com a objecte, sinó com a sistema, en el sentit de constituir un conjunt de regles o principis que s'apliquen a uns elements, que tenen una relació entre si, que ordenen la interrelació entre les parts i els doten d'organització. Aquest concepte està lligat al de 'sistema informàtic', que s'entén com

el conjunt interrelacionat format pel maquinari, pel programari i per l'usuari humà. Un sistema dinàmic i jugable, amb reglament i amb ficció, en el qual el jugador interactua per crear una experiència en un context major, un supersistema. LeBlanc i Hunicke (2004) els entenen com a sistemes que construeixen comportaments a través de la interacció, i estableixen tres fases a l'hora de plantejar el disseny d'un videojoc: La mecànica, és a dir, l'estructura de regles i conceptes del joc com a sistema; la dinàmica, el comportament a temps real de l'execució del joc; i l'estètica, que fa referència a les respostes emocionals evocades per la dinàmica del joc.

Diversos autors es poden situar dins aquest enfocament: Gingold (2003), Salen i Zimmerman (2004), Sicart (2008), Pérez-Latorre (2010) i Navarro (2016). Des de la consideració de *joc* com a sistema, «*A game is a system in wich players engage in an artificial conflict, defined by rules in quatificable outcome*» (Salen & Zimmerman, 2004, pàg. 96). Juul (2005, pàg. 164-65) amplia aquesta definició entenent el videojoc com la suma d'un sistema legislatiu ('*system*') amb una aparença ficcional ('*guise*') i el jugador. La seva definició formal diu que el videojoc és un «sistema formal basat en regles amb una variable i un resultat quantificable, allà on els diferents resultats assignen valors diferents, i on el jugador exerceix una influència o esforç amb la finalitat d'influir en els resultats». Navarro (2016), per la seva banda, defineix els videojocs com a «*sistema compuesto por un reglamento lúdico y una apariencia ficcional ejecutados por una plataforma remediadora con capacidades de proceso completo y representación audiovisual y puestos en movimiento por un jugador*» (Navarro, 2016, pàg. 52).

Per la seva banda, els que entenen el joc com a simulador, als quals Egenfeldt-Nielsen et al. (2008) anomenen la *Simulation comunity*, estudien totes les formes de simulació, electròniques o no. Tot i que els primers simuladors foren els d'instrucció de vol als anys seixanta, actualment molts de jocs estan dissenyats com a simuladors, com ara *The Sims* (Maxis, 2000), catalogat com a simulador social. En els simuladors, un programa imita i pretén representar el comportament, aparença, reaccions i propietats d'un model o cosa que hi ha en la realitat. Una de les principals utilitats dels simuladors és facilitar la pràctica d'activitats que poden resultar perilloses per als seus practicants. Sovint s'usen per a instruir sense que això impliqui cap risc físic per a

l'aprenent, tal com es fa amb els entrenaments de pilots mitjançant els simuladors de vol. N'és un exemple *Quake 3 Arena* (Id Software, 1999). També es comercialitzen simuladors dirigits al món del lleure, principalment simuladors esportius com per exemple *International Rally Championship* (Magnetic Fields, 1997), *Football Manager Handheld* (Sports Interactive, 2009) i *Flight Simulator X* (Aces Game Studio, 2006). Un dels més recents és *Star Citizen* (Roberts, 2020), a cavall entre un simulador de vol espacial i un videojoc en primera persona, que també permet l'opció de multijugador en línia.

Un altre corrent que es troba en alça és el que s'anomena *game-learning* o *g-learning*. En aquest cas es tracta de videojocs dissenyats per formar directius d'empresa. Més enllà d'aquests gèneres específicament creats per ser simuladors, hi ha una tendència a considerar el simulador com a concepte per definir el videojoc, en el sentit de considerar el potencial simulador implícit en el mateix mitjà. En aquest corrent destaca Michael Zyda (2005) que estudia els *serious game*, que són definits com a concurs mental, que es juguen amb un ordinador d'acord amb regles específiques, que utilitzen l'entreteniment per fomentar, entre d'altres coses, l'educació, la salut, les polítiques públiques i els objectius de comunicació estratègica.

Alguns exemples de *serious games* són jocs com *Animal Hero Universe* (Quera & Peregrin, 2017), un joc usat en el camp de la teràpia per millorar capacitats cognitives per a infants amb síndrome de Down; *Aislados* (Gañán, A. et al. 2014), creat per desenvolupar habilitats socials i cognitives i prevenció de drogodependències; *Heimdal* (The 8th Day, 1991), desenvolupat pel govern del País Basc sobre educació viària; o *Alerta CO2* (Acció Natura, 2007) sobre el canvi climàtic i la influència de l'acció individual aquest.

Per a Zyda (2005), els videojocs també impliquen la pedagogia, en la mesura que impliquen activitats que eduquen o instrueixen impartint coneixements o habilitats. Tot i que no es juga amb la intenció conscient d'aprendre, l'aprenentatge és implícit en el mateix fet de jugar. L'autor assenyala que aquest potencial del joc ja és usat des de l'any 2002 per l'exèrcit dels Estats Units d'Amèrica (EUA), que usa

videojocs per a entrenament i com a forma de reclutament, tal com s'havia fet abans, a partir dels anys vuitanta i noranta, amb el cinema. La pregunta que es fa Zyda (2005) és quin és el potencial educatiu dels videojocs més enllà de l'entrenament militar. S'ha d'assenyalar que no s'està parlant d'un tipus en concret de videojocs anomenats *edutainment*, que són productes creats expressament amb finalitats educatives i que en la majoria de casos fracassen quan la pedagogia està per sobre del joc, diu Zyda (2005). L'autor subratlla el potencial educatiu que hi ha darrere les històries immersives que són capaces per si mateixes de crear emoció, si se les combina amb la finalitat d'instrucció.

En altres definicions es consideren com a «laboratori d'experimentació emocional i social» (Aranda i Sánchez-Navarro, 2009), com a instruments de comunicació, intercomunicació, intracomunicació (autocomunicació) i comunicació externa *off* i *on line* a través d'Internet, com ocorre en els casos de jocs multijugadors en línia. Com a exemples, d'una banda trobam els jocs d'estratègia que proposen al jugador de convertir-se en un estrateg, plantejar i organitzar una batalla, construir una civilització o dotar de serveis una gran ciutat, entre una gran varietat d'escenaris i ambients; actualment, molts dels jocs d'estratègia són jocs en temps real (RTS, *real time strategy*). Exemples clàssics des d'on sorgeixen els jocs d'estratègia actuals, són la saga Dune, com ara *Dune II* (Sperry, 1992) i *Emperor: Battle for Arrakis* (Steer, 2001), i *Age of Empires* (Goodman, 1997). Comparteixen també part d'aquesta concepció, els jocs de rol com els clàssics *Warcraft* (Roper & Wyatt, 1994) o *Diablo* (Roper, 1996), en els quals el jugador ha d'escollir i representar un personatge que sovint és un ésser mitològic o fantàstic, com ara dracs, unicorns, trols..., i ha d'anar aconseguint punts superant les diferents proves de tota classe (habilitat, agilitat, etc.). En els jocs en línia, mitjançant l'ús de consoles interconnectades que permeten l'opció del multijugador, els usuaris poden competir amb altres adversaris que disposin del mateix joc, en xarxa o per Internet, com per exemple, *Daikatana* (Ion Storm, 2000), que segueix pautes d'altres jocs com *Quake* (Id Software, 1996), *Half-Life* (Valve, 1998) o *Soldier of Fortune* (Raven Software, 2000).

Aquí també podríem incloure casos com els anomenats mons virtuals, o metaversos (Alberich & San Cornelio, 2011), alguns establerts en forma de comunitats, la més famosa dels quals és *Second Life* (Linden Lab, 2003). En aquest tipus de joc es proposa un escenari virtual, un món artificial on els usuaris interactuen amb altres usuaris a través d'un avatar gràfic.

Tanmateix, sobre aquestes definicions i d'altres, molts autors, entre ells Juul (2005) i Egenfeldt-Nielsen (2008), opinen que tampoc hi pot haver una definició completa de videojoc que pugui assolir tota la varietat de jocs que hi ha. Podem considerar que el videojoc té una herència que prové del camp del joc, un llenguatge i una narrativa audiovisuals, que inclou la interactivitat, però que aquesta no és exclusiva dels videojocs, sinó dels sistemes informàtics en general. Aquesta interactivitat pot no trobar-se tampoc en totes les parts d'un videojoc, sinó només en aquelles que són jugables. Malgrat això, les parts no jugables del videojoc, com ara les seqüències cinemàtiques, en les quals la interactivitat és poca o inexistent, són essencials en l'experiència del jugador i és on s'assenta la base de la història que expliquen els videojocs narratius. Per tant, el videojoc té un aspecte lúdic, que el relaciona amb el joc, però també un aspecte imaginatiu i narratiu que el relaciona amb la recepció estètica particular de la narrativa cinematogràfica o audiovisual.

### **La classificació dels videojocs**

A diferència del que ocorre en el cinema o la novel·la, en els quals el concepte gènere està clarament delimitat i suposa una sèrie de característiques tant temàtiques com formals i estètiques, que determinen la creació i la recepció de les obres i en faciliten la classificació i l'anàlisi, quan es parla de gènere en el videojoc no s'està parlant del mateix. Els gèneres en el videojoc són més aviat etiquetes de caràcter comercial que s'usen per orientar un client potencial sobre el tipus de contingut i característiques que trobarà en el producte que compra. Aquesta classificació comercial també es pot observar a la premsa especialitzada, tot i que tant la premsa com la indústria consideren que aquestes etiquetes són útils, cada revista o web especialitzada té criteris propis de catalogació i sovint no són coincidents entre si. Com



ja hem assenyalat anteriorment, sota el paraigua videojoc s'inclouen tota classe de jocs, des dels més senzills fins als més complexos, també hem vist que el terme en si mateix és massa ampli per encabir jocs i experiències de joc que tenen poc en comú entre si. A més, els videojocs actuals estan en constant procés d'innovació, cosa que dificulta encara més encabir-los dins un gènere en concret, tal com aquests es troben definits i estructurats en l'actualitat. Tot i això, hi ha hagut intents des de la teoria d'aclarir aquesta situació, tal com veurem a continuació. Els termes més comuns per referir-se a gèneres en la indústria i en revistes especialitzades són: jocs d'acció, jocs d'aventures, jocs de construcció, jocs tipus puzzle, jocs de rol, simulacions, jocs esportius, jocs d'estratègia, etc. (Ramon & Serra, 2003, 2004, 2010, 2016).

Totes aquestes classificacions no deixen de ser confuses i no segueixen criteris clars que ens permetin classificar els jocs per analitzar-los acadèmicament. Juul (2005), Engenfeldt-Nielsen (2008) o Pérez Latorre (2012), entre d'altres teòrics dels videojocs, els consideren arbitraris i creadors d'expectatives en el públic. Fins i tot hi ha autors que apunten que alguns videojocs realment no entren en la categoria del que entenem per joc. Juul (2005), per exemple, assenyala que alguns jocs com els de rol no tenen regles fixes. Jocs de rol en línia, com per exemple *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), permeten que els jugadors puguin establir els seus propis objectius i regles i, per tant, no hi ha una manera determinada de jugar. L'autor classifica aquest tipus de joc que no compleix els criteris clàssics del que és un joc com a «casos límit». Com fa notar Engenfeldt-Nielsen (2008), els mons virtuals —com ara el cas paradigmàtic, que ja hem anomenat, *Second Life* (Linden Lab, 2003)—, tampoc presenten un objectiu específic de joc; per tant, tots aquests tipus de joc quedarien fora de la majoria de definicions. No obstant això, què podem dir d'una classificació que considera bona part dels jocs actuals com a casos límit? Per a Engenfeldt-Nielsen (2008) la majoria de definicions de videojocs se centren en el sistema de regles i no es preocupen per les qüestions de representació narrativa i de llenguatge audiovisual, ja que —com que pertanyen a altres mitjans— no són exclusius dels videojocs. Com diu Pérez Latorre (2012), hi ha una enorme hibridació formal en alguns dels videojocs actuals que sovint els fa inclassificables.

## La qüestió dels gèneres

Els sistemes que hi ha actualment per classificar els videojocs des dels estudis acadèmics provenen de fonts distintes i sobre la base de criteris diferents. Wolf (2003) descriu 43 tipus de gèneres distintes a partir de criteris propis d'interactivitat i intenció dels jugadors. Aarseth (2004) considera improductiu definir un gènere basant-se en una única variable, com ara el tema. És necessària, en la seva opinió, una sèrie de variables per classificar no només els jocs existents sinó també els que puguin anar sortint. Egenfeldt-Nielsen (2008), per la seva banda, proposa una classificació per objectius del joc i forma de superar-los, i estableix quatre categories: *action games*, *adventure games*, *strategy games*, *process-oriented games*.

Pérez Latorre (2011, pàgines 127-146) plateja una taxonomia modular dels gèneres de videojoc a partir de quatre criteris diferents que provenen de diferents perspectives d'investigació: la psicologia de l'aprenentatge, l'antropologia del joc, la ludologia, la teoria del videojoc i la història del joc:

1. Dialèctica entre assimilació i acomodació, a partir de la psicologia de l'aprenentatge de Piaget (1977).
2. L'estructura del joc, a partir de l'antropologia del joc de Caillois (1958).
3. La finalitat del jugador implícit, a partir de les teories del joc d'Egenfeldt-Nielsen.
4. La mecànica del joc, a partir de la història del joc de les teories de la narratologia com Murray (1997) o Taylor, Kampe i Bell (2015).

Pérez Latorre (2011) pren el concepte d'assimilació-acomodació de la teoria de Piaget (1977) i entén l'assimilació com l'adaptació de l'experiència als esquemes del subjecte. El joc simbòlic, per a Piaget (1977), seria el joc propi de l'assimilació pura. En canvi els jocs en els quals s'assumeix un rol, per exemple, el joc de 'papàs i mamàs', suposen una acomodació a realitats exteriors, que requereix modificar els esquemes disponibles per integrar les noves experiències. A partir d'aquesta dialèctica, Pérez Latorre (2011) estableix tres tipus fonamentals de jocs:

1. El joc simbòlic: els jocs d'imaginació.
2. Els jocs d'acomodació: jocs de rol, d'entreteniment, jocs narratius i també jocs d'atzar.
3. El joc competitiu: on es presenten característiques de les dues categories anteriors en diversos graus.

Per a ell, la majoria de jocs de tipus narratiu tendeixen a l'acomodació. La raó seria que la voluntat de narrar una història obliga els dissenyadors a tancar l'estructura del joc. En canvi, altres videojocs s'apropen a l'extrem oposat en la mesura que ofereixen al jugador l'oportunitat d'introduir elements o regles dissenyats pel jugador mateix dins el joc; seria el cas de *Second Life* (Linden Lab, 2003). Aquest concepte es remet als conceptes d'interacció constructiva o contributiva d'autors com Berenguer (1998) i Raessens i Goldstein (2005), que reprendrem més endavant en endinsar-nos en les narratives interactives.

Els gèneres també es poden classificar en funció de l'estructura del joc, partint de les dues possibilitats d'estructures de joc que fa Caillois (1958): *paidéia* i *ludus*. *Paidéia*, com hem vist anteriorment, és entesa com una estructura oberta allà on hi cap la improvisació, l'espontaneïtat i també el desordre. En canvi, *ludus* és un joc d'estructura governada per regles que fomenta la disciplina i el perfeccionament, diu Pérez Latorre (2011) citant Caillois (1958). Si bé la classificació dels jocs en una categoria o altra genera problemes, els conceptes de Caillois (1958) es poden aplicar tant al sistema del joc, és a dir, a les regles del joc, com a la *gameplay*, és a dir, a l'experiència o dinàmica del joc, i aquesta és una de les causes que la classificació d'un joc o d'un altre sigui de vegades tan complexa. Per tal motiu, Pérez Latorre (2011) pretén especificar ambdues parts del joc, i estableix aquests dos eixos:

1. Un sistema *ludus* versus un sistema *paidéia*: un sistema de joc altament convencionalitzat *versus* sistemes de joc amb regles poc convencionalitzades.

2. *Game play* oberta versus *game play* rígida: *gameplay* d'alta variabilitat versus *game play* de baixa variabilitat.

De la seva combinació, sorgeixen així les categories següents:

1. Sistema paidéia de *game play* oberta: inclou des de jocs de disfresses fins a joguines, passant per jocs de pati, de rol no formalitzat i jocs de papàs i mamàs.
2. Sistema paidéia de *game play* rígida: jocs basats en una joguina esportiva, com el io-io, el bumerang, la baldufa, etc.
3. Sistema *ludus* de *game play* oberta: futbol, jocs de cartes, peces i taules, i aquí situa els videojocs d'estratègia i simulació.
4. Sistema *ludus* de *game play* rígida: esports amb proves d'atletisme, videojocs d'acció, d'aventura amb guió narratiu altament determinat.

Així els videojocs queden subdividits en dos tipus bàsics de gènere: videojocs de *game play* oberta, que coincideix amb la classificació que fa Juul (2005) de videojocs de *game play* emergent, i els videojocs de *game play* rígida, que Juul (2005) anomenava *game play* de progressió.

A més, identifica tres finalitats del jugador que no són excloents entre si.

1. Finalitat competitiva (guanyar/perdre): on trobaríem els jocs d'estratègia amb *game play* oberta i els jocs d'acció amb *game play* rígida.
2. Finalitat en el descobriment i/o construcció d'una experiència narrativa. Jocs d'aventura amb *game play* rígida i jocs de rol amb *game play* oberta.
3. Finalitat orientada a la comprensió sobre el funcionament d'un sistema a través de l'experimentació, on hi trobam videojocs de simulació, com els simuladors d'aviació o cotxes, que tenen la *game play* rígida, o els simuladors socials amb *game play* oberta.

Engengeldf-Nielsen (2008) classifica els gèneres segons les habilitats que mobilitza el jugador. Així, per exemple, els gèneres d'acció mobilitzen les habilitats motores; els d'aventura, les habilitats lògiques; els d'estratègia, les habilitats

d'analitzar variables interdependents, etc. Sicart (2008) i Pérez Latorre (2011) classifiquen els videojocs segons la seva mecànica i consideren que es poden definir quatre mecàniques de joc universals, que coincideixen amb accions importants per a la supervivència dels humans: recol·lecció i exploració, caça/captura, configuració/construcció, destresa física i carrera. Tot i les classificacions, molts de jocs actuals són combinacions d'aquestes categories, com per exemple *BioShock* (2K Boston, 2007), amb una classificació comercial de videojoc d'acció en primera persona, seria, segons aquest tipus de classificació, un joc que combina la recol·lecció i exploració d'escenaris amb mecàniques de tir i caça, per exemple. Sicart (2008) deixa de banda unes altres mecàniques de joc que també són bàsiques per a la supervivència humana, com ara les mecàniques de relació, i aquí entrarien els jocs socials, com *The Sims* (Maxis, 2000), o mons virtuals com *Second Life* (Linden Lab, 2003), que no tendrien cabuda en la classificació que fa l'autor. D'altra banda, no només es poden classificar els jocs quant al seu disseny. Sicart (2008) proposa incloure també el jugador en el joc, tenint en compte les variables del tipus de jugador en particular. Un joc pot proposar acció, però alhora permetre l'exploració d'un entorn, i el jugador pot estar més interessat en la segona opció que en la primera. Hi ha jocs que permeten la flexibilitat perquè el jugador pugui triar el tipus d'experiència que vol. En aquest sentit, Bartle (2012) classifica els jocs segons els estils que ofereix el joc d'interacció amb l'usuari i distingeix els jugadors *socializers* (jugadors orientats a la interacció social), dels *killers* (orientats a la caça i la natura), dels *achievers* (orientats a la recol·lecció) i dels *explorers* (orientats al descobriment i comprensió sobre el funcionament de l'entorn).

Altres autors, com Navarro (2016), classifiquen els videojocs a partir de les llibertats creades pels dissenyadors, les «llibertats dirigides» que permeten al jugador. Es creen així quatre possibilitats:

- (i) Llibertat per explorar i interactuar amb els elements del sistema (conjunt d'acció-reacció).
- (ii) Llibertat per adoptar diferents estratègies a l'hora de resoldre els problemes plantejats pel sistema.

- (iii) Llibertat per personalitzar el contingut i generar contingut propi.
- (iv) Llibertat per modificar l'estructura i crear un camí propi entre molts de possibles.

Com a conclusió, podem dir que els gèneres i tipus de videojocs existents és múltiple i és objecte d'una discussió teòrica constant que queda lluny d'aquesta investigació. Com sosté Raczkowski (2012), encara avui el tema de la classificació dels videojocs és un tema pendent dins l'àmbit acadèmic, que generalment es limita a reproduir les categories populars que apareixen en revistes i llocs d'Internet. Trobam classificacions de joc segons la seva estructura, segons la finalitat del jugador, segons el sistema que s'utilitza... La mateixa variabilitat existent mereixeria un estudi específic. Alguns jocs són tan complexos que són gairebé inclassificables en les categories actuals. Aquest és el cas del videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) analitzat en l'estudi de cas i que presentam a continuació, un joc que des del nostre punt de vista representa al màxim nivell la influència de la cinematografia en els videojocs. Si l'haguéssim de classificar amb les categories que acabam de revisar, el resultat seria aquest: Un joc d'acomodació, seguint Pérez Latorre (2011), que per la seva estructura narrativa posa límits definits per la mateixa narració. Amb un sistema *ludus de game play* rígida, o, seguint Juul (2005), *game play* de progressió, amb una finalitat de descobriment i/o construcció, d'una experiència narrativa, i amb una mecànica del joc (Sicart, 2008) que combina recol·lecció i exploració, caça i captura, destresa física i cursa, i seguint Navarro (2016), és un joc que ens permet la llibertat d'explorar i interactuar amb elements del sistema i adoptar diferents estratègies. Pensam que seria totalment inviable catalogar el videojoc al qual ens enfrontam amb totes aquestes classificacions i que, a més a més, no ens seria útil per aproximar-nos a la natura del joc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) ni a la majoria de jocs que hi ha actualment en el mercat.

### **El videojoc objecte d'estudi: *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011)**

*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) és un videojoc escrit i dirigit per Brendan McNamara, desenvolupat pel Team Bondi, i publicat per Rockstar Games

originalment per a la PS3, llançat per a PC i per Nintendo Switch l'any 2017, i per PS4 l'any 2019. Recentment han reconstruït set dels episodis originals en realitat virtual, per a PlayStation VR.<sup>34</sup>

Es tracta d'un videojoc que destaca, per la narració, amb una trama i una estètica típiques de thriller cinematogràfic clàssic, ambientat a la ciutat de Los Angeles al final dels anys quaranta, de fet és un dels pocs videojocs que ha tractat aquest gènere típicament cinematogràfic. Amb una gran inversió en mitjans, més que la majoria de videojocs de l'època, i amb un no gens habitual treball de documentació, es va fer famós per proposar una innovació tecnològica dins el camp dels videojocs, una tècnica multicàmera que permet captar les expressions facials dels personatges, que el va convertir en un videojoc experimental de gran valor cultural, i va ser considerat una obra mestra dins el camp de l'aventura gràfica.

El jugador adopta el rol del protagonista principal de la història, Cole Phelps, un policia excombatent a la Primera Guerra Mundial. A través d'ell es permet al jugador resoldre diferents assassinats, organitzats en casos, que en conformen els diferents capítols. Una sèrie de microhistòries que aparentment es presenten com a independents i que en realitat conformen una macroestructura que convida el jugador a descobrir el passat, pors i traumes del protagonista, per acostar-nos a la seva psicologia, i alhora el transporta a una època considerada, aparentment, una de les millors de la història dels Estats Units d'Amèrica, amb la intenció de desmitificar-la mostrant la violència, el racisme, el masclisme, la corrupció i els excessos comesos a la ciutat de Los Angeles durant aquells anys. El joc així mateix planteja un dilema moral al jugador, el qual ha de decidir si actua èticament com a policia o cau dins la corrupció generalitzada que l'envolta i que observa en els altres policies companys del protagonista. *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) planteja un joc que es fonamenta a descobrir, a través de l'observació de les expressions facials dels personatges, la mentida, i aquesta és una de les fites més important del joc.

---

<sup>34</sup> *L.A. Noire: The VR Case Files* (Video Games Deluxe, 2019).

Adopta la temàtica i les convencions de gènere del cinema negre de manera rigorosa, com ara, entre d'altres, l'ús del *flashback* en la narració i la temàtica de corrupció, droga i crims característics de la postguerra americana, tenint com a referents cinematogràfics pel·lícules com *Chinatown* (Polanski, 1974), *Scarlet Street* (Lang, 1945) i *The Maltese Falcon* (Huston, 1941). L'escenografia és fruit d'un intens treball de documentació de l'equip creatiu per reconstruir fidelment la ciutat de Los Angeles de l'època. El guió del joc compta amb més de dues mil pàgines, més de 20 hores de diàleg, en total unes 50 hores de cinema negre, 30 hores de les quals les ocupa la història principal. Els casos es basen en una extensa documentació de casos reals ocorreguts a l'època, recollida dels arxius de la Universitat de Califòrnia a Los Angeles i la Universitat del Sud de Califòrnia, arxius dels diaris *Los Angeles Times*, *The Herald Examiner* o *The Daily News*. La banda sonora de música de jazz té, com veurem en el capítol 5, un pes important dins la mecànica del joc.

El joc ha estat catalogat com una aventura gràfica, malgrat que també ha estat definit com una raresa dins el gènere, i compta amb elements d'altres tipus de joc, com investigació, intriga, acció, etc. Ens apropa a una experiència de món obert, ja que el jugador té la llibertat de recórrer l'escenari del joc, per mitjà dels quasi un centenar de cotxes a la seva disposició, tot i que, no és un joc de cotxes, ni la seva finalitat última és l'exploració lliure del món virtual, sinó que aquesta es presenta com una possibilitat més. Paradoxalment presenta aquestes possibilitats de llibertats, malgrat que el seu objectiu és que el jugador se centri en l'escenari, les expressions facials dels personatges i sobretot en una narrativa i un guió de cinema clàssic totalment estructurat. Es combinen seqüències d'animació audiovisual no interactiva, d'estructura, planificació, llenguatge, moviments de càmera i muntatge d'estil clàssic i propi del cinema negre americà, amb moments interactius en els quals el jugador agafa el control del protagonista.

*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), com hem dit, destaca per la representació de l'expressió de les emocions en el camp dels videojocs, la tècnica de captura facial anomenada *Motion Scan*, usa vint-i-vuit càmeres per captar al mateix temps els moviments del cos, de la cara i la modulació de la veu dels actors. La intenció



d'aquesta tècnica, segons els creadors, és 'fer els personatges més reals'. Així i tot, és una animació a partir de les expressions d'un actor, i no un actor fotografiat, de manera que el repte més important que proposa, com ja hem assenyalat, és descobrir en els interrogatoris si els personatges animats menteixen o no, d'acord amb el que podem observar de la representació del seu comportament, moviments facials i corporals, i la sensació realista d'estar interactuant amb personatges de ficció que et permet la il·lusió de *feedback* entre les accions dutes a terme pel personatge protagonista i la resta de personatges, qüestió en la qual ens centram en aquesta tesi.

Posteriorment, el joc *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) usa la mateixa tècnica amb seixanta-cinc càmeres i, tot i que tècnicament representa un avenç, narrativament considerem que és amb *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) que s'inaugura un nou paradigma dins els videojocs de narració interactiva. De fet, és el primer videojoc que ha participat en un festival de cinema, el Tribeca Film Festival, el mateix any 2011. El valor cultural i d'obra mestra que representa continua vigent, ja que pocs videojocs han continuat per aquesta via d'innovar sobre una narrativa clàssica. Per aquest motiu, més que considerar que és una 'rara' dins el gènere de videojocs d'aventura gràfica, trobam pertinent proposar una altra via d'exploració per classificar-lo, una via que situam en la convergència entre el cinema i el videojoc que parteix d'una llarga trajectòria anterior i té encerts i fracassos, com veurem a continuació.

## **Antecedents**

En efecte, l'evolució del cinema cap al joc, i també a l'inrevés, l'evolució del videojoc cap a obres properes al cinema, es va gestant durant les darreres dècades a través de diferents provatures. Paral·lelament també s'ha anat observant un canvi de paradigma, propiciat per la influència de la convergència de mitjans (Jenkins, 2006) en el si de la cultura digital, que va de l'entreteniment receptiu i passiu dels objectes culturals, a la vivència activa, participativa del subjecte. Aquesta convergència s'ha produït gràcies a la digitalització, que va obrir les portes a noves possibilitats d'interacció i que ha donat lloc a la producció i a la demanda d'objectes culturals que

permetin una experiència personal de natura interactiva. Aquest apropament, tant del procés productiu com del canvi en el receptor, ha donat lloc a noves formes d'expressió que mereixen l'atenció de la teoria i l'anàlisi.

En els darrers vint anys del segle XX, el cinema va experimentar una transformació tecnològica en passar del cel·luloide al digital i introduir la interactivitat com a possibilitat dins les noves narratives digitals, la qual cosa va fent que la frontera entre el videojoc narratiu i el cinema interactiu es desdibuixi. Si bé hem de dir que la balança s'ha inclinat més cap al videojoc narratiu de fort caràcter cinematogràfic que cap al cinema interactiu vist en sala de cinema, que no ha acabat mai de produir productes prou interessants per atreure el gran públic. No ha ocorregut el mateix a través de la televisió, tot i els intents fracassats, entre d'altres coses per la manca d'acord entre diferents plataformes tecnològiques, des dels anys noranta del segle XX, d'introduir la televisió digital interactiva. Amb l'aparició d'Internet i les actuals plataformes de televisió, tot i que encara tímidament, es comencen a produir productes narratius de caràcter interactiu, com per exemple Netflix Inc., amb l'anteriorment anomenat *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) i productes narratius interactius a través d'internet com ara els documentals web, que actualment tenen molta acceptació.

Per veure quina és la situació actual d'aquest procés, farem un recorregut per la introducció de la digitalització en el cinema i el seu tímid apropament al videojoc d'una banda, i de l'altra, al camí més exitós que recorre el videojoc cap a la cinematografia.

Les primeres pel·lícules digitals només ho eren parcialment, és a dir, que només eren digitals en alguns dels seus processos. Fou el cas de *Tron* (Mansbridge, 1982) que emprà seqüències digitals per simular un joc d'ordinador, o de *Jurassic Parc* (Spielberg, 1993) o *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994), que incorporaren per primera vegada efectes digitals. La primera pel·lícula d'animació totalment digital fou *Toy Story* (Lasseter, 1995). Malgrat això, l'entrada al cinema digital no ha seguit una evolució lineal. *Star Wars: Episode I* (Lucas, 1999), per exemple, va ser rodada analògicament i després

digitalitzada. La primera pel·lícula comercial totalment digital no va aparèixer fins l'any 2000, amb *Timecode*, de Figgis & Figgis. Cap d'aquestes pel·lícules és interactiva, sinó que només codifiquen digitalment la informació visual i sonora. Alguns intents d'introduir la interactivitat a les sales de cinema han resultat un fracàs. El primer fou *Mr. Payback: An Interactive Movie* (Gale & Croughwell, 1995), projectada en sales de cinema; articulada com a hipertext de seqüències alternatives en què els espectadors tenien un dispositiu tipus *joystick*, que els permetia interactuar mitjançant el vot per escollir com havia de continuar la història. Notem aquí la baixa interactivitat permesa a l'espectador, que consistia de fet només a pitjar un botó, i les conseqüències d'aquesta acció només eren evidents per als qui coincidien amb la majoria. A part d'aquest intent experimental, la primera pel·lícula pròpiament interactiva va ser *I'm Your Man* (Bejan, 1992), que va canviar el format de sala de cinema a DVD, el qual permet una visualització i interactivitat més individuals.

Abandonada la via de l'exhibició en sala, el cinema interactiu comença una nova opció més productiva que conflueix amb Internet. Comencen així a sorgir ficcions interactives que permeten als espectadors triar el final de la història, o possibles desenvolupaments o distints punts de vista, com l'experiment de narrativa interactiva *Switching* (Schjødt, 2003), *The Outbreak* (Lund, 2008), *Bank Rum* (Lund, 2010) o *Façade* (Mateas, 2005) —considerada un videojoc.

D'altra banda, l'evolució dels videojocs es caracteritza per una acceleració constant. Tot i que de manera experimental, ja existien els videojocs l'any 1962, però no és fins els anys setanta que apareixen els primers videojocs comercials, els *arcade*, amb el mític *Pong* (un ping-pong digital) com a primer videojoc. Amb l'aparició dels ordinadors personals els anys vuitanta, i sobretot gràcies a l'aparició l'any 1995-96 de la primera generació de consoles com Sony PlayStation (Sony Interactive Entertainment, 1993-2006) i la Nintendo 64, que fan possible que el jugador pugui moure's dins un món de ficció. És a partir d'aquest moment que el videojoc s'acosta al cinema, i els gèneres cinematogràfics d'acció, aventura o terror entren dins el camp dels videojocs.

Un dels primers gèneres que podríem considerar són les anomenades aventures gràfiques, sorgides els anys noranta, que inclouen jocs *point and click* o jocs en primera persona. Alguns exemples d'aventures gràfiques són: *Jones and the Last Crusade* (Taito, 1989), *The Secret of Monkey Island* (Gilbert et al., 1990), *Myst* (Miller & Miller, 1993) i *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001). Al principi dels 2000 aquest tipus de joc sembla que desapareix del mercat. No obstant això, a la dècada següent apareix un altre tipus de joc semblant, considerat com un subgènere d'aquest, que és conegut amb el nom de joc d'exploració o *walking simulator*. Una altra nomenclatura, similar a aquesta, la trobam en els jocs d'acció-aventura, amb un plantejament similar a les aventures gràfiques, però en els quals hi ha un component més d'escenes d'acció. Exemples d'aquest tipus de joc serien: *Dear Esther* (Pinchbeck, 2012), *Gone Home* (Gaynor, 2013) o *Firewatch* (Olly Moss, 2016). Alguns d'aquests jocs s'enquadren dins el que s'anomenen 'jocs de tirs en tercera persona', i en trobam subgèneres com el de *survival horror*. L'objectiu principal d'algunes de les aventures gràfiques sol ser explicar una història i, per tant, la narració hi té un pes fonamental, s'hi proposa una narració no lineal en la qual l'usuari tria el seu propi itinerari i solen presentar escenaris fantàstics pels quals es mou el protagonista, que ha de desxifrar enigmes, puzles i diferents proves d'habilitat.

Podem trobar força precedents del joc-cinematogràfic o pel·lícula interactiva jugable en casos de videojocs pioners com *Dragon's Lair* (Bluth & Dyer, 1983). No obstant això, no és fins als anys noranta que començam a trobar una riquesa de gràfics similars al cinema animat digital però amb possibilitats interactives molts superiors, a obres com *Mad Dog McCree* (Roberts, 1990), *Night Trap* (Riley, 1992), *Myst* (Miller & Miller, 1993), *Shenmue* (Suzuki, 1999), i més recents: *Resident Evil 4* (Mikami, 2005) o la saga *God of War* (Jaffe, 2005). És amb *Heavy Rain* (Cage, 2010), desenvolupat per Quantic Dream, on podem assenyalar ja una maduresa industrial i narrativa del gènere. A *Heavy Rain* (Cage, 2010) es té per primera vegada la sensació clara que el jugador pot estar controlant o dirigint personatges de ficció dins una trama cinematogràfica. Just en el moment de més èxit de *Heavy Rain* (Cage, 2010), apareix *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), que madura la idea afegint el motor tridimensional en temps real, i les vint-i-vuit càmeres que capten les expressions facials

dels actors sobre els quals s'ha basat l'animació dels personatges del joc. *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) comparteix amb *Heavy Rain* el fet de posar el joc al servei de la narració i no a l'inrevés; tal com veurem a l'estudi de cas, la impressió que fa als jugadors és la d'estar dins una pel·lícula de cinema.

Amb un nou motor del mateix creador de *Heavy Rain* (2010), David Cage va realitzar l'audiovisual *Kara* (2012), del qual es va dir que era la manera més potent per crear emocions (Peña, 2012). Aquesta tecnologia va sortir al mercat al final de l'any 2013, i va comptar amb la implicació tant de la indústria cinematogràfica com dels videojocs en la producció del projecte *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), en el qual es fa ús de seixanta-cinc càmeres, com dèiem abans, en lloc de les vint-i-vuit d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011).

A partir de la tercera generació de consoles, *PlayStation 3* (Sony Interactive Entertainment, 2006), cap a l'any 2006-2007, els videojocs experimenten un veritable avenç en estètica i temàtica amb obres com *BioShock* (2K Boston, 2007), que ben prest passen a ser considerades obres d'art al mateix nivell que el cinema. Paral·lelament, en el camp del cinema s'usen les tècniques de captura de moviment corporal i/o facial de l'actor en el cinema d'animació a *The Polar Express* (Zemeckis, 2004) i *Beowulf* (Zemeckis, 2007); com també en el camp dels videojocs s'usen tècniques d'intel·ligència artificial per donar moviment individual a personatges que estan en grup o a oponents en combat que sembla que actuen amb 'intel·ligència' responnent a les accions realitzades pels personatges manejats pels jugadors, un exemple d'això seria *The Last of Us* (Dog, 2013). En els darrers productes audiovisuals comencen a confluïr els videojocs amb la tradicional indústria audiovisual (Belsunces Gonçalves, 2011), on ja es parla de l'existència d'una cultura de la convergència entre el tecnodigital i les noves ficcions digitals.

Així mateix, el camp de la narrativa interactiva ha experimentat recentment una revolució en el camp dels documentals, narrativa interactiva de no-ficció. A partir de pioners com *La cité des mortes, Ciudad Juárez* (Rampal et al., 2005), el gènere dels *webdoc* es consolida amb obres com *Prison Valley* (Brault & Dufresne, 2010), *Bear 71*

(Mendes & Allison, 2012), *Hollow* (McMilion, 2012) o *Fort McMoney* (Dufresne, 2013), en el qual s'integren components jugables, en una confluència entre documental i videojocs, com també a altres gèneres com els videoclips o la publicitat, per exemple a *The wilderness downtown* (Milk, 2011).

Per a la nostra investigació també ens resulta interessant explicar la introducció de la intel·ligència artificial (IA) en els videojocs, la qual està implantada en la majoria de jocs en l'actualitat. La introducció de la intel·ligència artificial (IA) en els jocs electrònics es realitza de manera primerenca en els anys quaranta del segle XX i sobretot als cinquanta a partir de l'article de Turing (1950) *Computing Machinery and Intelligence*, en què proposa el famós test per comprovar la intel·ligència d'una màquina. Si un humà no és capaç de distingir una resposta donada per una màquina de la donada per un altre humà, es considera que és una màquina intel·ligent (Barceló, 2005).

Comencen a aparèixer estudis per a la programació de sistemes d'aprenentatge automàtic en jocs de dames i escacs. Als anys setanta l'ús d'aquests algorismes ja es troben implantats en nombrosos jocs electrònics per aconseguir aleatorietat en la resposta de personatges de ficció, principalment en els enemics amb els quals s'enfronta el jugador. Aquests personatges de ficció 'aprenien' de les accions que les persones realitzaven en el joc. Un dels primers jocs paradigmàtics a implantar aquest algorisme fou *Space Invaders* (Nishikado, 1978). Als anys vuitanta s'introdueix el concepte 'personalitat', personatges que responen de manera diferent segons característiques personals, que també s'aplica als *non-player character* (NPC), és a dir, als personatges no jugables. Aquesta idea madura als anys noranta amb el joc de simulació *Black & White* (Molyneux, 2001), en el qual els personatges 'sembla' que actuen en temps real en resposta a les accions que fa el jugador.

La introducció d'intel·ligència artificial (IA) té l'objectiu de fer que el comportament dels personatges de ficció sigui el més semblant possible al comportament que tendria un humà davant una situació determinada. En el cas dels videojocs, l'aplicació del test de Turing el realitza el mateix jugador quan que els

personatges estan dotats, o no, de suficients capacitats humanes que els duguin a poder ser considerats 'intel·ligents' (Alcalá, 2011; Martínez, 2014; Sotillo & Martínez Ruiz, 2015; Pujos, 2016). Les tècniques d'IA que actualment s'usen en els videojocs impliquen la introducció de conceptes com ara 'variabilitat' en el comportament per oferir al jugador diferents nivells de dificultat, i 'adaptació dinàmica'; entesa com un canvi de comportament en el temps fruit de les interaccions amb el jugador. Totes aquestes tècniques són aplicables al *non-player character* (NPC), no obstant això, no s'aturen aquí els avenços en IA, sinó que ara també s'apliquen al jugador mateix, quan el joc adapta el seu contingut, mecànica, opcions, etc. A les preferències del jugador, com per exemple el joc *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), això s'aconsegueix amb processos de mineria de dades, per oferir al jugador experiències personalitzades i adaptades a la seva individualitat. També s'usen les simulacions de xarxes de neurones artificials (ANN), que s'apliquen a tècniques de reconeixement d'obstacles i en el moviment autònom. I eines d'arbre de decisions, en els diàlegs entre el jugador i altres personatges de ficció, i arquitectures que el model *belief-desire-intention model* (BDI), de Bratman, implementa per programar agents intel·ligents entesos com aquells sistemes capaços de rebre informació de l'entorn, mitjançant sensors, per exemple, i actuar en conseqüència a partir d'una rutina de percepció, planificació i actuació (Sotillo & Martínez Ruiz, 2015; Pujos, 2016).

La clau de l'èxit dels videojocs respecte a la indústria cinematogràfica pareix ser, doncs, la possibilitat de l'experiència individual de poder controlar un personatge dins un món de ficció de característiques altament cinematogràfiques juntament amb l'aplicació de tècniques d'intel·ligència artificial que permeten al jugador la il·lusió que els personatges tenen un comportament de cada vegada més semblant al comportament humà. D'altra banda, el cinema ha aconseguit millorar i atreure més públic pel fet de distribuir-se a través d'Internet, cosa que permet una més alta interactivitat individual, una millor difusió i la inclusió d'element jugables en les seves narratives, bàsicament amb el recurs de poder controlar un avatar gràfic, és a dir, de situar l'espectador en el lloc del protagonista d'una narració interactiva.

La relació amb el joc és de cada dia més evident en les noves produccions audiovisuals i en les noves formes de cultura digital emergents, que incorporen la interactivitat, com ara els transmèdia o els *crossmedia*. Això demostra que el joc és una activitat de la cultura humana ben assentada, i que ha esdevingut un aspecte fonamental de la cultura contemporània. La participació activa de l'espectador (ara ja usuari), integrat en el seu propi procés de consum cultural, i la capacitat de difusió a través d'Internet dels productes del seu gust, fomenten una participació activa en la cultura i un poder conscient de la influència en la indústria.

### **A manera de conclusió, una proposta de definició**

A partir d'aquest recorregut sobre els principals corrents teòrics, els debats que han caracteritzat l'estudi del fenomen dels videojocs i la dificultat per classificar-los, com també sobre el desenvolupament dels videojocs en la direcció de la interactivitat narrativa, intentarem donar resposta a la pregunta inicial, tot i que sabem que és agosarat de fer-ho, ja que no hi pot haver una resposta fàcil davant un fenomen tan complex. En tot cas, proposam una definició personal que posarem en relació amb les altres definicions donades per diferents autors, per argumentar-ne la superioritat.

El primer aspecte a tenir en compte és que el que identifica el videojoc com a objecte no és la seva característica de joc visual en si mateixa —com hem vist també hi ha videojocs sense suport visual—, sinó el programa informàtic que permet la possibilitat d'interacció entre una persona i la màquina. Així, la característica principal d'aquest tipus d'objectes tecnològics és que permeten dur a terme una activitat lúdica a través de la seva capacitat de generar interacció entre el jugador i la màquina. Per tant, la definició del que és un videojoc, en tant que objecte, seria: un objecte electrònic basat en un programa informàtic que permet la interactivitat. Aquesta interactivitat es basa en la programació d'una resposta predeterminada a cada una de les accions que un jugador pot efectuar, mitjançant un dispositiu (sigui aquest un teclat, una consola, una pantalla tàctil...). La principal finalitat d'aquest objecte és l'activitat lúdica, encara que no en exclusiva, ja que també pot ser educativa, formativa, o terapèutica. Aquesta interactivitat està mitjançada per una interfície.



Generalment, aquesta interfície és de tipus gràfic i presenta una història. Per aquest motiu, el videojoc també pot ser considerat un mitjà de representació, i per això mateix, un objecte artístic.

Ara bé, el videojoc no pot ser considerat només en tant que objecte, perquè suposaria confondre el joc amb la joguina. El videojoc, en tant que joc, necessita el jugador, sense ell el joc no existeix, com ja hem vist. L'activitat del jugador, per tant, és el centre de l'experiència de jugar amb un videojoc. Aconseguir aquesta experiència és, de fet, la finalitat última des del punt de vista del disseny de joc —el que s'entén com a aconseguir una bona jugabilitat. L'experiència del joc en el jugador té una part física, de manipulació de la consola o del teclat, i una altra de mental, i pot incloure també una activitat diegètica: aquella que el jugador realitza mitjançant un avatar o personatge dins el món ficcional del joc. El resultat perseguit d'aquesta activitat dins la ficció consisteix en l'experiència 'd'esdevenir protagonista' d'una narració.

### Capítol 3. Les relacions entre el subjecte-jugador i el personatge d'una narració

#### Introducció

En els capítols anteriors, hem delimitat el nostre objecte d'estudi partint de la caracterització dels jocs, primer, i dels videojocs, en segon lloc. Una de les principals característiques dels videojocs, com hem vist, consisteix en la seva dimensió narrativa, que s'enllaça amb la dimensió imaginativa del joc. L'objectiu d'aquest capítol és argumentar quin lloc ocupa el jugador d'un videojoc dins d'aquesta dimensió narrativa i com es relaciona el subjecte-jugador amb la figura del protagonista fictici d'un videojoc.

Per tal de dur endavant l'objectiu proposat, revisarem diversos conflictes teòrics que la dimensió narrativa dels videojocs ha plantejat (Aarseth, 2001; Eskelinen, 2001; Mayrä, 2005). El primer és sobre el concepte mateix de *narració* i on recau aquesta en un videojoc (Barr, Marsen & Noble, 2005; Mallon & Webb, 2005; Polaine, 2005). Revisarem el concepte *narració* (Fuldernick, 1996, Bordwell, 1996, Jenkins, 2006; Torres, 2018) i el concepte *interactivitat* (Berenguer, 2004; Juul 2005; Klimmt & Hartmann, 2006) i les relacions entre *interactivitat* i *narrativa*, en la teoria hipertextual i el cibertext (Aarseth, 1997; Hayles, 2001; Gaut, 2010). Abordarem altres punts de fricció entre la narratologia clàssica i la interactiva: la figura del narrador i de l'autor (Eskelinen, 2001; Ramon & Serra, 2016; Navarro, 2016), conceptes ben definits i delimitats en els mitjans lineals o seqüencials, que la introducció de la interactivitat ha obligat a replantejar. A continuació, situam el personatge protagonista dins la narració per veure quines relacions s'estableixen entre el subjecte-jugador i el protagonista de ficció d'un videojoc. El personatge és un 'altre jo' del jugador dins el món de ficció que es representa en un videojoc. Per tant, com a tal, interactua i es relaciona amb elements de la dramàtica d'una història, amb l'objectiu i el conflicte del personatge de ficció, i pot, de diverses maneres, canviar o crear la trama d'una història.

Per acabar, explorarem les diverses possibilitats de com el jugador pot intervenir sobre els elements narratius, com ara la trama, l'argument, el punt de vista o la creació de personatges, posant exemples concrets d'obres de diferents característiques que han explorat aquestes possibilitats (Ramon & Serra, 2016).

### **La discussió inicial: On hi ha joc hi pot, o no, haver història?**

L'enfrontament inicial entre ludòlegs i narratòlegs, que hem enunciat en el capítol 2, recau principalment en les qüestions següents: On és la narrativa en un videojoc? Allà on hi ha interactivitat hi pot haver narrativa, o història? Com hem explicat anteriorment, els primers teòrics dels *game studies*, els ludòlegs, consideren fonamental centrar els seus estudis sobre la interactivitat i els aspectes formals dels jocs, i critiquen els seus contraris, els narratòlegs, de només atendre les característiques narratives dels jocs (Aarseth, 2001; Eskelinen, 2001; Mäyrä, 2005). L'argument dels ludòlegs és que els narratòlegs interpreten el joc com a narració (o com a text), en la qual el lector només intervé com a intèrpret, mentre que en els jocs, el jugador activa «configuracions d'esdeveniments» a la recerca d'un objectiu, és a dir, els jocs són simulacions que responen a regles (Frasca, 2003). Alguns autors declaren incompatibles totalment o parcial la narrativa i la interacció (Barr, Marsen & Noble, 2005; Mallon & Webb, 2005; Polaine, 2005), exposant que la narració en el videojoc només pot recaure en les escenes cinemàtiques, és a dir, en aquelles escenes audiovisuals que en alguns tipus de jocs s'intercalen entre les escenes interactives, que són les úniques que consideren jugables. Les escenes cinemàtiques són les que sostindrien la història del joc, on el jugador es limita a observar com a espectador, tal com faria davant una pel·lícula cinematogràfica. Aquestes parts o escenes cinemàtiques són distingides per Glassner (2004) i Sheldon (2004) com la clau de l'apropament a les convencions cinematogràfiques per part dels videojocs. Altres autors proposen un equilibri entre el pes de la interactivitat i el de la narració, i sorgeix així un aspecte important que cal remarcar: l'experiència de jugar, la personal de cada jugador, forma part de la història completa del joc, cosa que a la pràctica permet una síntesi de les dues postures inicialment enfrontades (Juul, 2006; Costikyan, 2000; Glassner, 2004).

Per entendre en profunditat el debat que es genera en tota aquesta discussió acadèmica, és necessari entendre que el nucli del conflicte es troba en les mateixes nocions de narrativa, d'una banda, i la d'interactivitat, d'una altra. El marc de fons d'aquesta discussió rau en la indefinició del concepte de *videojoc*, que per la seva gran varietat, fa molt difícil, si no impossible, fer una teoria que englobi i s'ajusti a tots els casos, com hem vist en el capítol 2. Revisant la primera part del problema: els conceptes *narració* i *interactivitat*, veiem que el concepte de narració tradicional, per la seva natura, és quelcom tancat i dependent d'una estructura prefixada per un autor, en la qual l'espectador, el lector o el televident representen un paper passiu. En canvi, la 'narrativa interactiva', també per la seva mateixa natura, és oberta i depèn d'una estructura hipertextual i, tot i que és creada per un autor, permet al lector tenir-hi un paper més o menys actiu.

### **La narració**

En un sentit tradicional, per narració s'entén l'acció d'explicar (o exposar) fets o esdeveniments, siguin reals, històrics o fantàstics. Des de la teoria contemporània, la narració s'aborda des de la narratologia postclàssica i la seva aproximació a les ciències cognitives i la ment humana a la recerca de patrons i esquemes cognitius que permeten la construcció de sentit dels receptors del relat. Així, s'estudia el concepte *narració* fora dels límits del text literari i fora del camp literari. Aquest corrent de pensament teòric té com a antecedents el formalisme rus i l'estructuralisme dels setanta i vuitanta (Genette, 1989; Barthes, 1970; Todorov, 1971; Greimas, 1997), i s'inaugura en els estudis literaris amb Fuldernik (1996) i en els estudis cinematogràfics, amb Bordwell (1996).

*Towards a 'Natural' Narratology*, de Fuldernik (1996), es considera el text fundacional de la narratologia postclàssica i la narració s'hi tracta des d'una perspectiva cognitivista que té el focus en els marcs cognitius per a la comprensió de tota narració. Es proposa com a inseparables 'narrativitat' i 'experiencialitat'. Les narracions, partint de les orals, es relacionen cognitivament amb paràmetres de

l'experiència humana que es troben també en textos tradicionalment literaris. En la 'narrativitat', ve a dir Fuldernik (1996), la 'trama' és prescindible, el que no ho és, és el patró cognitiu de l'experiència humana. La 'narrativitat' és entesa com a experiència mediatra; per tant, es pot rastrejar a través de distints llenguatges i mitjans, i també transmedialment, i és una qualitat que es pot percebre, sempre que hi ha experiència en tota la seva dimensió antropològica i com a forma de construcció de sentit de la ment humana (Torres, 2018).

Per tant, 'la narració' no és específica de cap mitjà, i com ja assenyalava Jenkins (2006), la narració té capacitat transmèdia, les històries poden ser contades a través de mitjans diferents, inclosos els videojocs, i formar part de mons transmediàtics (Klastrup & Tosca, 2004). Tot i que el concepte narració és, com veiem, una qüestió transversal als diferents mitjans, no cal perdre de vista que cada mitjà té una capacitat narrativa distintiva, que aquesta és determinada per les característiques del mitjà. Per exemple, el cinema permet més possibilitats espaciotemporals que el teatre, però perd el contacte directe amb el públic. Els mitjans interactius tenen la capacitat d'integrar els llenguatges característics d'altres mitjans, sobretot l'audiovisual, i incorporar un llenguatge específic que gira entorn de la interactivitat i la intercomunicació entre la persona i l'aplicació, etc.

### **El problema de la narració en els mitjans interactius**

És freqüent que en la literatura acadèmica trobem els conceptes *narració*, *relat* i *història* usats indistintament, com també altres termes lligats a l'acte narratiu com ara *argument* o *trama*, entre d'altres (Ramon & Serra, 2003, 2004, 2010). El relat, com a objecte material, està 'clausurat' per la narratologia clàssica, és una estructura tancada entre un principi i un final —una idea que prové d'Aristòtil (ca. 335 aC)—, i Metz (1973), des de la teoria cinematogràfica d'arrels estructuralistes, considera el relat com un discurs tancat en el qual l'esdeveniment és la seva unitat fonamental. Aquesta estructura tancada és precisament, com ja hem vist, el que ha suposat un punt problemàtic en la discussió entre els narratòlegs i els ludòlegs en la teoria dels videojocs. El fet que el final d'un relat sigui obert o cíclic, o que en una història

interactiva hi hagi més d'un final, no altera la naturalesa del relat quan el considerem com a objecte. Com hem dit, narrar, en la seva concepció clàssica, és explicar, exposar fets o esdeveniments, ja siguin reals o imaginaris, històrics o fantàstics; equival a enunciar, a produir un discurs. Allò que diferencia la narració d'altres discursos és el tipus d'enunciat produït: el relat. Des del concepte clàssic de narració, aquesta té unes característiques que es repeteixen i que la doten d'identitat, com ara els temes, les estructures dels relats, les funcions dels personatges (Lévi-Strauss, 1987; Propp, 1998; Campbell, 1992), uns arguments universals que es van repetint no només en la literatura, sinó també en el cinema (Balló & Pérez, 1997).

Amb els interactius passam de l'estructura lineal i tancada del relat a la discontinuïtat i a la interactivitat que inclou necessàriament la participació del públic. Això representa un canvi d'escenari en les tradicions de lectura de les narratives tradicionals, actualment el paper de l'espectador deixa de ser passiu i la seva intervenció és imprescindible. El mode de lectura establert a través de la lògica lineal ara es reconfigura en una lògica temporal diferent (Landow, 1995), i els estudis sobre narratives centrades només en el text i en la recepció d'aquest text han d'incloure el subjecte que hi participa, la qual cosa, per a alguns autors, afecta la subjectivitat contemporània (Eslaona, 2006), tema que tractarem en el capítol següent.

La característica bàsica que permet la relació entre el jugador i el joc digital és, com hem dit, la interactivitat, entesa com la relació efectiva entre persona i màquina, com a recurs propi dels sistemes informàtics. La interactivitat en el joc s'entén com la capacitat del disseny de donar un punt d'entrada en el joc a les accions del jugador (Juul, 2005; Klimmt & Hartmann, 2006). Aquesta interactivitat ens permet entendre com s'articulen la seqüencialitat o la narració lineals, pròpies dels productes audiovisuals, amb la multiseqüencialitat dels mitjans interactius, i com es genera l'experiència d'interactivitat en el jugador mateix, que integra els elements narratius i els jugables, *gameplay*, entre si. Ho analitzarem amb detall en relació amb el cas d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), que, com ja hem avançat, utilitza les tècniques més avançades en aquest sentit.

Podem entendre el concepte d'*interactivitat* com la relació entre l'usuari (persona) i la màquina (programari i maquinari) a través d'una interfície gràfica. La interactivitat es dona quan es genera una seqüència de contingències recíproques entre el programa i el jugador, de manera que cada un respon als estímuls de l'altre: quan la persona fa una acció en el context del videojoc, la màquina respon, i viceversa. El terme *interactivitat* també és usat sovint per referir-se a la relació entre una persona i una altra persona. En aquest estudi, quan parlem d'*interactivitat* ens referim només a la relació entre persona i màquina; per referir-nos a la relació persona amb persona usam el concepte d'*interacció*. Ara bé, cal tenir en compte que la interactivitat pot implicar que aquesta relació recíproca s'articuli a través dels personatges de la narració.

Així doncs, l'objectiu d'un programa interactiu sempre és produir una retroalimentació, una resposta de l'usuari i una resposta a la de l'usuari. La interactivitat es pot classificar en funció de la intervenció que requereix el producte de l'usuari i, també, segons la capacitat de control i autonomia que li proporciona el producte. Quant a la quantitat d'interactivitat que requereix el producte, el nivell més baix correspon a videojocs que ofereixen opcions senzilles, en què la possibilitat d'intervenció de l'usuari es redueix a escollir l'ordre en què es desenvolupa la història. En canvi, en un nivell molt alt d'interactivitat, l'usuari podria arribar a incloure, crear o modificar opcions. Segons la capacitat de control i autonomia que proporcionen a l'usuari: quan el control és baix, els camins per escollir estan prefixats, quan el nivell d'autonomia és alt, l'usuari pot accedir a tot el producte per mitjà d'índexs, mapes de navegació, etc. (Berenguer, 2004). Les principals característiques d'un producte interactiu, per tant, són:

(i) la bidireccionalitat: hi ha una relació d'anada i tornada entre l'usuari i la màquina.

(ii) La retroalimentació: permet una resposta immediata de part de l'usuari.

(ii) La participació activa: l'usuari pot ser actiu, té la possibilitat d'actuar i decidir i se li permet optar entre diferents alternatives.

## Interactivitat i narrativa: l'hipertext

El concepte d'*hipertext* —i no la paraula, que va ser creada per Nelson en els anys seixanta— ja apareix a l'article de Bush de l'any 1945 «As we may think», publicat a *Atlantic Monthly*, que parla de la necessitat de manejar la gran quantitat d'informació mitjançant ordinadors interconnectats. Bush presenta el sistema analògic Memex amb la idea que la ment humana funciona per associació i que salta d'una dada a l'altra; per això, proposa el concepte de *blocs de text* units amb nexes. El terme *hipertext* serveix per diferenciar-lo d'altres termes com *text amb ramificacions*, *text amb estructura gràfica*, *text complex* o *text arborescent*... Per a Nelson (1992), l'hipertext és una escriptura no seqüencial; es refereix «a un text que es bifurca» i que permet escollir al lector. Roland Barthes (1970), en el llibre *S/Z*, introdueix la idea d'hipertext; un text compost de blocs de paraules (o d'imatges) que anomena *lexies*, units electrònicament per nexes electrònics que els connecten entre si, a través dels quals es pot realitzar un recorregut obert. En aquest text 'ideal' abunden les xarxes que actuen entre si sense que cap d'aquestes no es pugui imposar a les altres; no tenen principi, però sí diverses vies d'accés; no se'n pot classificar cap com a principal. Landow (1995) es refereix a l'hipertext com la relació entre la informació verbal i no verbal a través de la informàtica. Els nexes electrònics uneixen *lexies* tant 'externes' a una obra (un comentari d'un altre autor, o textos paral·lels o comparatius) com internes. Així creen un text no lineal, o més ben dit, multilineal o multiseqüencial i interactiu.

L'hipertext representa, així, una manera d'organitzar i transmetre el coneixement, diferent de les formes clàssiques d'estructurar i narrar, en la qual el lector té un paper actiu, ja que ha d'escollir i organitzar la seqüència de lectura que permet desenvolupar processos de comunicació participatius, i l'obra hipertextual s'aproxima al que es denomina obra oberta (Tomàs, 1999). En resum, les característiques d'un hipertext serien les següents: la pluralitat de connexions (enllaços entre diferents nodes) augmenta les interaccions que hi pot haver, que són comparables a la forma en la qual la ment humana desenvolupa els processos cognitius, i permet un procés de lectura no lineal, no seqüencial, interactiu.



Representa, doncs, una diferència respecte de les formes clàssiques d'estructurar i narrar, un nou sistema conceptual, en què l'usuari/lector té un paper actiu, creatiu. L'eix vertebrador de la lectura depèn d'ell, ja que ha d'escollir i organitzar el seu propi camí.

Això no obstant, la teoria hipertextual no acaba d'incorporar el lector al text, ja que és pensat com la xarxa global de totes les relacions i transicions possibles. El concepte de *cibertext* (Aarseth, 1997) va ser introduït per anar més enllà del d'*hipertext*, en el sentit d'un text 'generatiu' o 'emergent', que pretén abastar totes les formes de textualitat, per entendre també fenòmens que queden fora del camp de la literatura tradicional o que s'hi oposen. El concepte *cibertext* se centra en l'organització (mecànica) del text i també en les funcions de l'usuari del text, la construcció selectiva que en realitza el lector, un fenomen que ell considera 'ergòdic', terme que prové de la física, compost per les paules gregues *ἔργον* (treball, esforç) i *ὁδός* (camí o recorregut). La literatura ergòdica seria aquella que, independentment de la forma que prengui el text (paper, ordinador, joc...), necessita l'esforç del lector per processar el text.

Per a Aarseth (1997), els teòrics i crítics literaris han considerat els hipertextos o els jocs digitals com a fenòmens diferents de la literatura. Tota literatura és per a ell, en certa manera, indeterminada, no lineal i diferent en cada lectura que fa el lector. A tota literatura, el lector hi ha de fer eleccions per donar sentit al text; no obstant això, el text narratiu multilíneal ha de ser entès com un laberint, com un joc, en què el lector pot explorar, descobrir camins nous, en definitiva, jugar. El que fa Aarseth (1997) és replantejar, en definitiva, el concepte de *literatura*. El cibertext no seria, per tant, una forma nova o revolucionària de text, sinó el reconeixement de les possibilitats de la intervenció activa del receptor que sempre ha existit. No és trencar amb la tradició, sinó canviar algunes regles del joc en el camp de la teoria literària i en la manera com entenem els textos. És una perspectiva per donar cabuda a les noves formes de textualitat d'avui, o les que podrien aparèixer en un futur, que quedarien fora del camp de la literatura tal com s'ha entès fins ara. El projecte és intentar construir un nou model de comunicació textual que abasti qualsevol tipus de text. I aquesta nova

perspectiva es basa a reconsiderar la relació entre el text i la lectura, entre l'objecte intencional i l'esdeveniment mental, entre significant i significat. Aquesta relació és més oberta i més dependent de l'activitat del lector del que s'havia suposat. No hi ha una membrana impermeable entre aquests parells d'elements, sinó diu Aarseth (1997), les fugues entre un costat i l'altre es produeixen constantment al llarg de les diverses etapes de la recepció. Per tant, un text mai no es pot reduir a una seqüència independent de les paraules. En tot moment de la lectura hi ha context, convenció i contaminació.

Inicialment, la teoria de l'hipertext va crear molta expectació com a prometedora sistema que va capgirar la forma de fer i entendre la literatura. Des de la perspectiva actual ha tingut més èxit com a reflexió teòrica que com a gènere revolucionari pel que fa a la seva capacitat per contar històries (Ryan, 2006). Creiem que més que l'hipertext, han estat els videojocs i les narratives digitals interactives els que estan aconseguint revolucionar la creació dins el camp narratiu, i que el videojoc és la forma narrativa predominant de la cibercultura. Com ja anunciava Monfort (1999) el cibertext substitueix l'hipertext com a objecte 'estrella' de la cultura digital. Hayles (2001) proposa el terme de ciber/literatura, usant una barra vertical enmig per insinuar gràficament la ruptura amb els estudis hipertextuals i posar al mateix nivell els termes *ciber* i *literatura*. Seguint aquest corrent, els videojocs poden ser estudiats com a gènere cibertextual en relació amb els mitjans narratius clàssics com la novel·la, o el cinema, essent un gènere en si mateix i no un derivat dels seus orígens. Entenent la narrativa digital interactiva des de la perspectiva cognitivista de la narrativa postclàssica, el centre d'interès queda situat en la ment del jugador més que en l'objecte narratiu en si, tot i que això no descarta, com hem dit, estudiar quines són les característiques narratives dels mitjans que permeten actuar com a ressorts o estímuls sobre els quals actua la ment humana.

### **El problema de l'autor i del narrador**

Els mitjans interactius concedeixen part del protagonisme al públic, que fins i tot pot assumir algunes de les facetes abans reservades a l'autor. En el cas dels

videojocs, el jugador pot adoptar el paper del protagonista i moure's lliurement en una aventura gràfica. En aquesta circumstància, tant la creació de l'argument com el desenvolupament de la trama i el final estan, en diferents graus, en mans del jugador. La diferència fonamental entre mitjans com la televisió, el cinema, la ràdio, la novel·la i el teatre són les maneres diferents de narrar. Els mitjans audiovisuals són mitjans seqüencials, obligatòriament lineals, els esdeveniments només succeeixen un després de l'altre, tal com els ha desplegat l'autor. En canvi, en els mitjans interactius, la narració es converteix forçosament en multiseqüencial. Una narració audiovisual està constituïda per una sèrie d'imatges que se succeeixen una darrere l'altra, i tenen una dependència entre si, es troben unides per mitjà d'una seqüència i estan subordinades a l'ordre en què es desenvolupen, al temps i al moviment (Ramon & Serra, 2016).

En un mitjà audiovisual lineal, l'espectador hi té un paper passiu, rep una narració necessàriament seqüencial, veu els esdeveniments d'aquesta narració en el temps i en l'ordre que proposa l'autor. Al principi, el mitjà audiovisual tradicional està concebut perquè la narració sigui consumida per l'espectador sincrònicament a la seva emissió o projecció. Excepte en el cas del vídeo, no hi ha la possibilitat de relectura, com passa en la novel·la. En un mitjà interactiu, en canvi, és l'usuari, el jugador, qui defineix el temps i l'ordre en el qual vol activar la informació, i ell mateix crea la seva determinada seqüència d'esdeveniments, sempre que aquesta opció hagi estat prevista abans per un autor-dissenyador (Ramon & Serra, 2010); des d'aquesta perspectiva, els dissenyadors serien més aviat arquitectes narratius que narradors en el sentit tradicional (Sánchez-Mesa, 2007). Altres diferències fonamentals entre l'audiovisual i l'interactiu són que en l'audiovisual la lectura està subjecta a un temps definit, i en l'interactiu el temps de lectura deixa de ser limitat i, com veurem a l'estudi de cas, la percepció d'aquest temps de l'interactiu és concebut pel jugador d'una manera molt diferent que en el de l'audiovisual. En l'audiovisual, l'autor té el control sobre la manera com aquesta informació arribarà al públic i en l'interactiu l'autor pot cedir part de la seva capacitat de control perquè l'assumeixi l'usuari, per la qual cosa aquest té una sensació de llibertat sobre el que s'explica en l'interactiu, tot i que és una 'llibertat dirigida' (Navarro, 2016), i que representa diversos graus de llibertat i possibilitats d'intervenció, com veurem més endavant. Així, una obra és interactiva en

el cas que les accions dels seus usuaris determinin en part les seves característiques i les seves característiques estètiques (McIver Lopes, 2009). És important assenyalar que els 'canvis' fets pels usuaris són possibles perquè estan 'autoritzats', han estat possibilitats pel disseny del programa, malgrat que algunes opcions no s'actualitzin mai.

El problema de l'autoria ha estat un dels grans temes objecte de debats teòrics sobre narrativa interactiva que és necessari abordar, encara que sigui breument, per tal d'entendre bé l'objecte d'estudi i el paper que té el jugador dins una obra narrativa. El debat se centra en si, en les obres interactives, l'usuari és coautor de l'obra, o si els autors creen l'obra i els usuaris la realitzen o la interpreten, o l'actuen, amb la seva presa de decisions. En una obra narrativa interactiva, els usuaris entren en una 'relació performativa amb el disseny digital' (Bolter & Gromala, 2003). Des d'aquest punt de vista, l'autoria es dispersa però no sense reconfigurar radicalment la relació entre autor, intèrpret i públic.

El concepte de *narrador* és un altre concepte principal que enfronta els teòrics de la narració i els del joc en el debat de com encaixa el jugador de jocs digitals dins la narrativa. El narrador, en la narrativa clàssica, és l'agent sobre el qual recau la responsabilitat d'explicar la història, el punt de vista a través del qual accedim a la història. El punt de vista, per a la teoria narrativa, és l'element que facilita com i quan és exposada la informació de la història al públic. L'autor posseeix tots els fets de la història, tots els pensaments del personatge, tota la informació rellevant, i és qui decideix com vol presentar aquesta informació, quina quantitat d'aquesta ha de conèixer l'espectador, o cada un dels personatges, en cada moment (Bordwell, 1996).

El narrador, al mateix temps, està implícit en la narració mateixa, en la manera com es presenta. Des d'aquest punt de vista, el narrador pot ser omniscient, quan ho sap tot sobre els personatges i els seus actes, o no omniscient, quan no s'introdueix en les ments dels personatges, sinó simplement narra des d'un punt de vista particular. Aquest punt de vista del personatge que relata els fets i els seus pensaments pot ser en primera, segona o tercera persona. En primera persona (jo), el relat és vist des del

punt de vista del narrador, que també n'és protagonista. La segona persona (tu) es dona quan un personatge guia l'espectador en la història, quan per exemple, un personatge apel·la directament l'espectador. I la tercera persona (ell) és el punt de vista d'un personatge (o narrador) que actua com a observador. Aquestes opcions en els mitjans seqüencials són donades per l'autor, i el públic no les pot variar.

Els mitjans interactius, en canvi, permeten més opcions, ja que es pot donar a l'usuari la possibilitat d'escollir el punt de vista des del qual captar el relat, de veure'l fins i tot des de diferents punts de vista, amb tot el que això implica de possibilitats narratives: des de la configuració de la psicologia dels personatges fins a canvis en l'estructura de la narració. Exemples de canvis en el punt de vista del narrador i de la càmera ja en trobam de manera molt primerenca en la novel·la hipermèdia *Califia*, de Coverley, publicada l'any 2000, en la qual coexisteixen diversos narradors que tenen personalitats i funcions ben definides i diferents, i que donen la possibilitat al lector d'apropar-se a la mateixa història des de tres punts de vista diferents. El canvi del punt de vista de la càmera és comú en la televisió interactiva, on s'ha experimentat mitjançant la retransmissió simultània d'un mateix esdeveniment i on l'espectador pot escollir des de quin punt de vista el vol veure.

Des del punt de vista de la narratologia clàssica, no existeix narració sense la figura del narrador (Eskelinen, 2001), la qual cosa suposa un problema per a la narrativa digital interactiva. En la discussió teòrica actual es poden observar dos corrents principals respecte de com s'enfronten al 'problema del narrador' en els mitjans interactius. La principal diferència entre literatura i cinema pel que fa a les seves capacitats narratives és, segons Gaut (2010), que hi participen més els 'narradors implícits', partint de la diferència entre 'narració verbal' i 'narració', en un sentit més ampli, que inclou les accions i 'la narració en imatges', tal com fa també Bordwell (1996). En el que anomena 'tesi de la simetria', Gaut (2010) sosté que la narració en literatura i en el cinema és idèntica respecte a les característiques estructurals de la narració, que inclouen els agents i les propietats bàsiques de la narració com ara els narradors, els autors implícits, la mediació, els punts de vista i la relació entre argument i història. Els teòrics de la simetria, segons Gaut (2010), sostenen que

aquestes característiques estructurals són idèntiques i només el mode de comunicació narrativa varia. El cinema narra mostrant imatges, diàlegs, accions i música, mentre que la literatura ho fa de manera verbal. La 'tesi de l'asimetria' es basa en el contrari: una narració es diferencia de l'altra almenys en una de les seves característiques estructurals bàsiques, els narradors, per exemple; mentre que en la literatura els exemples en són abundants, són escassos en el cinema. Els teòrics de la 'simetria' assenyalen que en el cinema sempre hi ha un narrador visual implícit, però això no afecta les característiques estructurals de la narració, hi ha d'haver a priori un relat per haver-hi narrador, i tota presentació narrativa implica conceptualment un agent narrador malgrat que aquest no tingui característiques humanes.

Els narratòlegs estableixen una diferència entre l'autor real i l'autor implícit (Booth, 1974). L'autor implícit és entès com un 'segon jo' de l'autor, que es dedueix del text de l'obra. Ambdós queden fora de la història, en el sentit de la 'diegesi' que fa Brodwell (1996). A més, tenim el narrador pròpiament dit, que és, com hem assenyalat, l'entitat de ficció a través de la qual arriba la història al públic. Aquesta entitat de ficció o narrador explícit en el cinema pot ser un narrador-personatge, una veu en off o models mixtos. Dins el camp de la narrativa interactiva, incloent-hi els videojocs, hi ha més eines per desenvolupar aquestes capacitats de representació. En la narrativa interactiva, el jugador participa directament en el món de la ficció. Des del nostre punt de vista, la narrativa interactiva implica un replantejament teòric del concepte tradicional de narrador, ja que ens obliga a qüestionar-nos si en alguns tipus de joc el jugador seria comparable al concepte de *narrador implícit* d'una pel·lícula o metanarrador.

Per a Gaut (2010), el jugador no posseeix tota 'la informació de la història' com sí que ho fa el narrador implícit cinematogràfic. Segons ell, el jugador no realitza una acció de narració, sinó que hi fa una participació activa, per exemple, explorant el món de ficció. No obstant això, no en tots els videojocs el paper del jugador es dedica a combatre o explorar, sinó que, mitjançant les seves decisions, pot intervenir sobre la trama o sobre els personatges —al final del capítol veurem exemples concrets d'aquest tipus d'intervencions. Per tant, en aquests casos hauríem de demanar-nos si

el que fa el jugador és un acte de narració i si encaixa en el paper de narrador implícit de l'obra interactiva.

Janet Murray (1997), com a exemple de les possibilitats encara no desenvolupades a l'any 1997 de la narrativa interactiva, explica que els tripulants de la nau Star Trek participen en històries hologràfiques que canvien segons les seves accions. Per a aquesta autora, cada narració en la narrativa interactiva és una vivència única d'una història. En els inicis de la teoria del videojoc, quan les postures encara eren enfrontades, des de la narratologia, Ryan (2001), Mateas & Stern (2003), entre d'altres, parlaven de les diferències fonamentals entre la narrativa interactiva i la no interactiva, en oposició als ludòlegs, com Juul (2005) i Frasca (1999), que eren crítics respecte de la narrativa interactiva en el sentit que qüestionaven que pogués haver-hi narració i joc al mateix temps, com ja hem explicat. Per a alguns autors, els tipus de jocs com el de l'estudi de cas *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), en el qual, com veurem, s'hi intercalen seqüències audiovisuals tradicionals amb seqüències en les quals el jugador agafa el control del protagonista de la història, demostren que la narració interactiva és només una il·lusió, que es manté en les seqüències narratives que s'intercalen entre les seqüències jugables. Fins i tot, alguns autors pensen que la narració interactiva no té valor en si mateixa i que aquesta ha de ser limitada per donar més pes a la jugabilitat. Mechner (2007), per exemple, afirma que la manera tradicional d'explicar històries dins un videojoc, intercalant escenes cinemàtiques com a transicions entre diferents nivells jugables, hauria de ser reduïda al màxim dins els videojocs i mostrar només els moments més poderosos i excitants de les històries, per donar prioritat al 'fer' més que no pas al 'mostrar'. Si en el cinema la clau és la història, continua dient Mechner, en el videojoc no, ja que la història només dona suport a la jugabilitat. Per tant, els autors que defensen aquesta via conclouen que els videojocs no són narratius en si mateixos, ja que s'entén com a narració només aquella que es produeix durant les seqüències no interactives. Les interactives no aportarien més que un complement a la part veritablement important, que és la jugable.

No tots els jocs, no obstant això, tenen aquesta estructura de separació entre la part cinemàtica i la jugable, hi ha jocs en els quals l'usuari actua sobre la història i en

decideix el final o sobre diferents seqüències que produeixen històries diferents, com en el cas de videojocs com *BioShock* (2K Boston, 2007), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Nort, 2008) o *Shadow of Memories* (Konami Computer, 2001). Per tant, la pregunta que sorgeix d'aquesta discussió és si veritablement allà on hi ha interactivitat, o jugabilitat més concretament, no hi ha narració.

En el cas de la narratologia potsclàssica, com hem vist, la importància de la ment de l'espectador sobre la construcció de la narració és clara (Bordwell, 1996). Però aquesta convicció no és tan clara en el cas de la teoria dels videojocs. Per a Juul (2005), la narració requereix una separació temporal entre l'acte de la narració que pot ocórrer ara, i els esdeveniments narrats, que poden ocórrer amb anterioritat a l'acte narratiu. Gaut (2010) afirma que conceptualment els esdeveniments narrats i la narració estan en punts temporals distints. El jugador, no obstant això, només juga en temps real, juga amb regles reals, però jugant s'imagina en un món de ficció. La idea que la narració pot haver ocorregut amb anterioritat a l'acte narratiu pot ser rebutada amb la divisió que fa Bordwell (1996) entre història i argument; l'espectador de cinema només hi veu en temps real, en present, però la construcció narrativa de la història es fa en temps real i de manera seqüencial o cronològica en la ment de l'espectador, independentment que aquesta expliqui esdeveniments del passat (*flashback*) o del futur (*flashforward*) narratiu.

Aquesta distinció entre història i argument no és nova. Els formalistes russos ja havien aïllat els conceptes de *faula* (el que ocorre, els fets) i de *subjecte* (la manera com el lector arriba a conèixer-los). Al seu torn, els estructuralistes separen, d'una banda, la història (argument, lògica de les accions) i, d'altra banda, el discurs (temps, aspectes, formes del relat). Per a Bordwell (1996), la història serien els fets deduïts per l'espectador més els fets presentats explícitament en el film. El món global de l'acció de la història és el que s'anomena diegesi (paraula grega que significa 'història explicada'). La història, així, comprèn tots els fets d'una narració, entesa com una cadena d'esdeveniments amb relacions causa-efecte, que transcorre en l'espai i en el temps. Aquests esdeveniments són tant els que es representen de manera explícita en



una pel·lícula com els que no (aquells que l'espectador pot deduir, però que no són representats explícitament a la pantalla on es projecta el film).

Bordwell (1996) utilitza el terme *argument* per a descriure tot el que es veu i se sent explícitament a la pel·lícula que visionam. L'argument inclou tots els fets de la història que hi són descrits de manera directa, però també pot incloure material aliè al món de la història, com ara els títols de crèdits o la música de la banda sonora. Aquests elements s'anomenen no diegètics perquè no pertanyen al domini de la història. Com a resultat, la història i l'argument coincideixen en alguns aspectes, però divergeixen en altres. Des del punt de vista del narrador (el guionista, l'autor), la història és la suma total dels esdeveniments de la narració. El narrador pot presentar alguns d'aquests fets, convertir-los en part de l'argument i deixar-ne fora d'altres, és a dir, pot convertir la història en argument. Bordwell (1996) assenyala que des del punt de vista de l'espectador les coses són diferents, tot el que veu és argument; veu la disposició que fem del material de la pel·lícula tal com apareix a la pantalla. El que fa l'espectador és crear la història en la seva ment a partir de les pistes que dona l'argument. Per exemple, la distinció entre història i argument, diu Bordwell (1996), ens permet tenir dues opcions quan volem explicar a algú una pel·lícula que hem vist: podem resumir la història començant pel primer incident que deduïm de l'argument i seguir linealment cap endavant, seguint l'ordre de la història. O podem explicar-la des del primer incident que ens apareix a la pel·lícula: l'ordre de la narració. Un tercer element que defineix Bordwell (1996) per distingir entre història i argument és l'estil, entès com el procés tècnic mitjançant el qual decidim materialitzar un argument, és el que alguns autors anomenen discurs. Un mateix argument ens serviria per a escriure una novel·la, representar una obra de teatre, un ballet o una història interactiva. L'argument seria entès, per tant, com un procés 'dramatúrgic' i l'estil, com un 'procés tècnic'. Aquests dos processos interactuen entre si, és a dir, en la posada en escena, la fotografia, les possibilitats del muntatge, etc. Podem resumir aquesta distinció entre història, argument i estil de Bordwell (1996) de la manera següent:

La història: (i) La història incorpora l'acció com una cadena cronològica causa-efecte dels esdeveniments que ocorren en una durada i espais determinats. (ii) La història d'una pel·lícula és com una explicació verbal sobre aquesta. (iii) La història no és materialment present a la pantalla o a la banda sonora.

L'argument: (i) L'argument és l'organització real i la representació de la història a la pel·lícula. (ii) És una construcció, el disseny de la història que es produeix en una determinada pel·lícula. (iii) L'argument és un sistema que organitza els esdeveniments de la història segons uns principis específics.

L'estil: (i) L'estil és inseparable del mitjà: són els recursos que utilitzam per a materialitzar l'argument. (ii) L'estil interactua amb l'argument, però no amb la història.

Com hem dit, l'argument presenta els esdeveniments de la història d'una manera determinada. En aquesta presentació podem manipular la informació que se subministra a l'espectador per a crear suspens, sorpresa, etc. En el cas dels interactius, l'argument i el control del grau d'informació de la història que arriba al públic és el que més varia respecte de l'estructura narrativa tradicional, ja que l'autor pot cedir part d'aquest control al jugador. Per a Frasca (1999), en comptes de narració real, un videojoc és una simulació que ha de ser experimentada, i la mateixa participació del jugador fa que aquest no sigui un mitjà narratiu. Però aquesta posició no té en compte que també el teatre i l'art poden incloure representacions narratives que compten amb la participació del públic sense deixar de ser considerats narratives per aquest motiu. Així, si es parteix de la base, com hem vist, que la narració requereix un narrador per ser narració (Eskelinen, 2001), i que un jugador no ho és. Gaut (2010) rebutja la qüestió argumentant que els narradors són entitats fictícies internes al món de la ficció i que el jugador determina en part la narració perquè l'autor ha dissenyat l'obra per cedir-li part d'aquest control sobre ella. Per tant, descartar radicalment el videojoc, en general, com a mitjà narratiu pensam que no és correcte i així es demostra amb l'apropament de la narratologia a la psicologia cognitiva. El problema del 'narrador' en el videojoc pensam que es resol en gran part una vegada que

entenem que el jugador adopta el paper del personatge protagonista, com explicarem a continuació.

### **El jugador com a personatge protagonista**

Situar el jugador en una narració interactiva, no en el paper del narrador, entès en el sentit tradicional de la teoria literària, sinó en el lloc del protagonista, planteja tota una altra sèrie de qüestions teòriques que passam a revisar. Un dels primers problemes que es presenta, és en quin punt de vista, respecte dels conceptes de narrativa tradicional, encaixa la participació del jugador. Douglass (2007) assenyala que poques novel·les estan escrites en segona persona (per exemple, és el cas d'una novel·la epistolar); en canvi, aquest punt de vista és comú en els videojocs. Trobam també la segona persona en llibres-jocs a l'estil de 'Tria la teva aventura' (*Choose Your Own Adventure*), en els jocs de rol, en els quals el *game master* crea mons directament adreçats als jugadors.

Hem vist en el capítol anterior que els videojocs narratius també són classificats com a jocs d'acció en primera persona (*first person shooter*). En aquests jocs el punt de vista de la càmera se situa sobre els ulls de l'avatar gràfic, des d'on es poden veure parts del cos del personatge, com les mans o els peus. Fa l'efecte al jugador de ser dins el cos del personatge de ficció. Jocs en 'tercera persona' serien aquells en què la càmera se situa en un altre lloc, extern al personatge, i el veiem des de fora, com si sortíssim del seu cos o com si fóssim un altre que veu el personatge actuar dins l'escenari del joc. Molts jocs combinen els dos punts de vista, com per exemple *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) o *The Master Chief* (Kawano, 2014). Segons Douglass (2007), l'ús d'un punt de vista o un altre té efectes en la immersió en el joc. Per exemple, en les ficcions interactives, els RPG o llibres joc, ocorren com si el punt de vista del jugador fos dirigit per un simulador, que crea pensaments complementaris dins la ment del jugador. Els pensaments del jugador, com mostrarem en l'estudi de cas, es verbalitzen sempre en primera persona. El jugador pensa i verbalitza aquests pensaments usant el 'jo': «Estic conduint», «L'he mort»... Són una prova clara, des del nostre punt de vista, que el lloc que els correspon dins la narració és el de

protagonista: «Soc jo que he fet l'acció, no l'avatar que estic manejant». No obstant això, el dubte que ens plantejam és si aquest tipus de jocs, tot i la seva denominació, són realment narracions en 'segona persona'. A l'estil dels jocs de 'Tria la teva aventura', el que fan és interpel·lar el jugador perquè actuï implicant-lo en la narració. Es tracta d'una segona persona narrativa que evoca la primera persona, seguint Douglass (2007). Els jocs en segona persona creen una experiència de la participació en 'primera persona' del jugador per aconseguir la identificació o la immersió. Això vol dir que tant la primera persona com la segona persona són dues perspectives per a la mateixa categoria experiencial: simular la immediatesa. Els conceptes relacionats amb aquesta experiència com els d'*identificació* o d'*immersió* i les seves relacions amb la identitat i la subjectivitat les desenvoluparem en el capítol següent.

### **El protagonista**

Una altra qüestió, que sorgeix quan situam el jugador en el lloc de personatge protagonista d'una narració, és com aquest personatge-jugador es relaciona amb altres elements de la narració, ja que l'element clau d'una narrativa tradicional, o més concretament de la seva part dramàtica, és el personatge principal, el protagonista, el *main character*, i aquest és creat exclusivament per l'autor. El protagonista és qui sosté la història; l'objectiu i els conflictes del personatge protagonista fan que la història existeixi. Per tant, sense protagonista no hi ha relat possible. Però en el cas dels videojocs, el protagonista és actuat, representat pel jugador mateix a través d'un avatar gràfic. Ara bé, no es redueix el seu paper a una actuació, com és el cas d'un actor o actriu de cinema, sinó que el jugador pren el lloc d'actant performatiu que executa la història i es converteix en un coenunciador generatiu, en tant que els videojugadors són subjectes que prenen decisions i transformen l'estat de les coses, i generen la particular disposició dels fets. Són a la vegada personatge i autor (Jiménez Orozco, 2018) i, com a tal, també narrador de la història jugada.

El fet d'esdevenir protagonista del relat permet un relat nou cada vegada que és experimentat per un nou jugador, o fins i tot pel mateix jugador en jugades diferents, i és l'experiència, única i personal del joc, la que sosté tots els relats

possibles. De fet, ha sorgit tot un fenomen al darrere del relat particular dels jugadors dels videojocs a través del canal YouTube Inc., es tracta de *gamers* o jugadors que s'enregistren jugant i comentant la seva experiència personal de joc. Alguns tenen milers de seguidors convertits en telespectadors. Aquest fenomen tot just s'està començant a estudiar, no obstant això, dona claus per entendre que la narració en un videojoc no la trobam únicament i exclusivament representada en els videojocs com a artefacte, sinó en la interrelació que s'ocasiona, en la relació entre la història proposada pels creadors i l'experiència del jugador en cada partida que realitza. Com ens indiquen l'èxit i el seguiment dels vídeos de la plataforma YouTube Inc., cada una de les històries particulars tenen interès per si mateixes, i l'estudi del jugador com a protagonista de la història és cabdal des del nostre punt de vista per entendre la vinculació entre les dues històries, la individual i la que la representació proposa. En els videojocs, el joc que experimenta el jugador i que narra en els vídeos de YouTube Inc., com hem explicat, on els *gamers* expliquen la seva particular experiència d'una partida de joc, el jugador es converteixen en narrador d'una metanarració. En aquests casos el *gamer* es converteix un narrador personal, únic, ja que cada jugador juga la seva determinada història en el joc. Per tant, pensam que per resoldre la qüestió sobre el 'problema del narrador' cal incloure el concepte de jugador com a narrador de la metanarració que es realitza sobre el joc.

El jugador 'com a protagonista' participa en la narració, no en el paper de narrador tradicional, al contrari: el jugador viu la narrativa, l'experimenta, l'actua 'com si fos' el protagonista. En l'interactiu, les decisions del jugador-protagonista determinen en part el que ocorre en la història, i per tant, també participa en la narració, les seves accions són el vehicle de la narració. Aquesta participació es troba també en jocs de fantasia, i jocs de rols en els quals el contingut d'aquests és variable. El jugador en el videojoc, per tant, executa la història, l'actua, es converteix en «actant performatiu» (Jiménez Orozco, 2018) de la història i ocupa el lloc de personatge protagonista en la narració.

## El lloc del personatge: El drama i la dramatització

Per entendre com funciona la narració i on situam el personatge, i quina funció té dins un relat, ens sembla útil una altra distinció a banda de l'esmentada entre *història* i *argument*, que també fa Bordwell (1996); distingeix entre l'estructura dramàtica i l'estructura narrativa. Entenem per estructura narrativa la construcció i l'entramat dels fets d'una història, la construcció del relat, del discurs, la manera com és explicada la història i la manera com els esdeveniments de la història es donen a conèixer al públic, a l'audiència. En canvi, l'estructura dramàtica és la història en si, i els elements principals d'aquesta història són el personatge, el seu objectiu i el seu conflicte. El personatge-protagonista, per tant, com hem dit, és l'element clau de l'estructura dramàtica. Aquest personatge protagonista és el que en els videojocs és jugable, el *main playable character*, l'avatar, que el jugador controla a través d'un dispositiu electrònic. En el videojoc objecte d'estudi, aquest personatge és el detectiu Cole Phelps.

A més del personatge protagonista, en la narrativa tradicional hi ha altres personatges que són importants per a l'obra, però que no resulten essencials. Aquests personatges poden ser substituïts sense que la narració variï substancialment, però de la interrelació d'ambdós es poden originar diàlegs i situacions en les quals es posen de manifest aspectes del caràcter del protagonista que, si no, no es manifestarien de manera explícita. Així, per exemple a *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), el paper del company policia del protagonista, Jack Kelso, és clau, com veurem més endavant, i ajuda el jugador en situacions en què aquest no sap què fer, per exemple, dona consells si el jugador està massa temps sense interaccionar amb el joc, o condueix el cotxe i el duu a llocs diferents si el jugador així ho decideix. Aquest secundari dona al jugador molta sensació de realisme, ja que sembla que interaccioni, com si 'fos de veritat', amb el 'jugador'.

La caracterització és la construcció d'un personatge que fa un autor. La paraula *caracterització* deriva de la paraula *caràcter* i els personatges cinematogràfics i els dels videojocs es defineixen bàsicament pel seu caràcter. Construir un personatge significa

donar forma a la seva personalitat a partir dels seus factors psicològics i físics, i crear la seva conducta per a fer-lo creïble, versemblant, quelcom que, com veurem, és imprescindible per iniciar el procés d'identificació amb ell. La construcció del personatge bàsicament s'aconsegueix fent que s'assembli al màxim a una persona real. Si bé la creació dels personatges presenta característiques comunes en una obra literària i en una obra de cinema o televisió, hi ha també alguns trets diferencials. L'autor de novel·la pot donar a conèixer el personatge mitjançant la descripció dels trets de caràcter, els sentiments i les accions, descrivint àmpliament els conflictes interns, els pensaments o sentiments dels personatges, etc. En el cinema, la definició i l'estructuració dels caràcters resulta, moltes vegades, més complicada que en la literatura, ja que l'accés al món interior del personatge és més complex i depèn de la interpretació dels actors, el desenvolupament de la trama i d'alguna situació reveladora, elements que faran que l'espectador intueixi o conegui la interioritat dels personatges; o també a través de la veu interior, una veu en off, o l'*stream of consciousness*, a més de la parla, el diàleg, l'acció, les actituds, l'expressió corporal i les actuacions. Tots aquests elements es donen a conèixer en clau d'acció i aquesta característica és el que més el separa de la literatura i moltes vegades, també, del teatre. L'acció del personatge és el que permet la interactivitat en el videojoc, les decisions del subjecte-jugador es manifesten a través de les accions que indica fer al personatge jugable.

Per *acció* també s'entén la representació de la reacció emocional que té el personatge davant situacions concretes; en la reacció i en el comportament del personatge és on hem de conèixer les seves emocions. Per a Chion (1992), l'emoció és un dels principals elements en què es basa la identificació, que és un altre dels punts de fricció en l'actual discussió teòrica sobre els videojocs i la narrativa interactiva en general, que reprendrem més endavant. Un personatge normalment no és estàtic, evoluciona amb la història a mesura que va acumulant experiències; perquè aquest personatge sigui creïble, les experiències han de provocar canvis en la seva personalitat. Els escriptors sovint coincideixen a dir que el personatge va adquirint personalitat per si mateix, al marge dels desitjos del seu creador. Aquests canvis en l'interior del personatge tenen el seu reflex en l'exterior, és a dir, en la seva conducta.

Enfrontar-se al conflicte afecta interiorment el personatge, i això es tradueix en altres conductes. Els personatges, per tant, són dinàmics, es transformen a mesura que transcorre l'acció; aquesta evolució interior del personatge al llarg de la història és el que es coneix amb el nom d'arc de transformació, que l'ajuda a ser creïble i proper a l'humà. En el videojoc, els canvis en la conducta del personatge, l'evolució i transformació d'aquest, són els canvis que afecten el jugador al llarg de la partida. D'altra banda, no només el jugador influeix en la transformació del personatge, sinó que el personatge afecta també el jugador en un procés bidireccional. En l'estudi de cas ho veurem clarament, quan el personatge mor per primera vegada, a causa de la incapacitat del jugador per controlar correctament els comandaments del joc. Com a resultat, aquest s'esforça per aprendre a fer-ho millor, ja que se sent 'responsable' de la mort fictícia del personatge en el joc. Rep l'impuls per millorar, a partir aquesta situació fictícia.

Un personatge per si mateix no és un element suficient per crear una història, com hem vist, són fonamentals també l'objectiu i, sobretot, el conflicte. L'objectiu és allò que el protagonista vol o necessita, i es divideix en diverses fases: el motiu, la intenció, l'acció i la meta. El motiu és allò que impulsa o 'força' el personatge a moure's, a fer quelcom dins la història, i és el que actua com a detonant al principi de la història. Com a resultat de la motivació, el personatge genera una intenció que el fa moure cap a una meta. Chion (1992) fa la distinció entre metes principals i metes secundàries. Les metes principals són salvar la vida, conquerir un amor, un tresor, un poder... Les metes secundàries poden ser guanyar tal destí, escapar d'una vigilància, descansar, trobar un altre personatge, etc. Hi ha un tipus de meta en alguns gèneres que es coneix amb el nom de MacGuffin, que és el terme que va proposar Hitchcock per a referir-se a aquells elements que en pel·lícules de suspens o d'espionatge serveixen de motiu perquè l'heroi emprengui l'acció, com ara trobar un microfilm, una fórmula, un secret, etc., però que en el fons només són un pretext. L'important no és l'objecte en si (la fórmula, el microfilm), sinó la riquesa dramàtica que provoca arribar a aconseguir-ho. Aquest tipus d'objectiu subordinat, el MacGuffin, és molt comú en els videojocs, allà on l'important és l'acció i no tant el que realment es persegueix. En els videojocs, el jugador que pren el lloc del protagonista adopta el motiu, la intenció i la



meta del personatge de ficció, però també té motius, intencions i metes, com per exemple 'arribar al final de la història', 'guanyar el joc', 'superar una fase per passar a un altre nivell', etc. Els objectius personals i els objectius del personatge a la ficció també interactuen, ja que aconseguir la meta del personatge en la ficció ens duu a guanyar el joc, superar les fases, enfrontar-nos al conflicte i arribar al final de la història. Per tant, en certa manera, en els videojocs hi ha els dos tipus d'objectius: el del subjecte-jugador, que pot ser 'guanyar el joc' o 'explorar el món de la ficció', etc.; i el proposat per l'autor, l'objectiu del protagonista de la ficció, que és el que fa avançar la història. L'un sense l'altre no tenen sentit en el cas dels videojocs.

El conflicte és el nucli de l'estructura dramàtica, dinamitza l'acció i posiciona el tema (Martínez, 1998). Sense conflicte, el drama no existeix. Això fa que en el transcurs d'una història hagi d'aparèixer un obstacle que impedeixi al personatge la consecució del seu objectiu. Aquest obstacle és el que confereix tensió dramàtica a una història. Aquest és el conflicte més clàssic de la narració, un personatge (l'antagonista) impedeix al protagonista aconseguir el seu objectiu perquè les metes de tots dos són excloents entre si... En el videojoc narratiu, el jugador, 'esdevingut protagonista', assumeix els dos objectius —l'objectiu del protagonista en la història i el seu propi objectiu—, i també s'ha d'enfrontar amb l'obstacle o els obstacles del personatge de la ficció, ja que sense la resolució del conflicte o conflictes d'aquest, el jugador no pot arribar a guanyar el joc, o no pot passar de nivell, etc. El conflicte del personatge es presenta en forma d'obstacle que el jugador ha de superar, i superant-lo pot arribar al final de la història. En el cas d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), els obstacles són la resolució dels casos proposats. També es considera un conflicte de situació, en el cinema per exemple, quan el protagonista es debat entre la vida o la mort. I, com veurem en l'estudi de cas realitzat, aquest és el primer conflicte que ha d'aprendre a superar el jugador, perquè el primer que el preocupa és mantenir viu el personatge protagonista, ja que sense ell no pot continuar jugant.

## Possibilitats d'intervenció del subjecte-jugador dins la narració interactiva

La narració interactiva implica, com hem dit, la possibilitat de tenir una vivència personal del relat, però, com veurem, aquesta no és del tot arbitrària, encara que sí oberta a les actuacions del jugador, sempre en el marc de referència previ de les possibilitats alternatives que preconfigura l'autor. Els elements de la narrativa tradicional persisteixen en la narració multilínea, però ara el jugador assumeix alguns dels papers que abans estaven exclusivament a les mans de l'autor. L'autor és qui es planteja quines són les funcions que delega en el jugador i li ofereix un ventall de possibilitats al seu abast per intervenir en la narració. A continuació, farem un recorregut sobre algunes d'aquestes possibilitats i posarem exemples concrets de gèneres i obres.

Partim de la idea que bàsicament hi ha dos tipus de ficció hipertextual: la hiperficció explorativa i la hiperficció constructiva (Pajares, 1997). En la narrativa hipertextual, com a gènere de literatura electrònica, també anomenada hiperficció, l'hipertext permet elegir l'ordre de lectura, o, també en alguns casos, es permet modificar l'obra directament o en col·laboració amb l'autor original. Exemples de narrativa hipertextual els trobam a *Afternoon, a story* (1987), de Michael Joyce, considerada la primera hiperficció; *Patchwork Girl* (1995), de Shelly Jackson; o *King of Space* (2013), de Sarah Smith. Dins aquest gènere també trobam la narrativa hipermèdia, en la qual les obres inclouen altres elements multimèdia, com ara so, imatge, imatge en moviment, etc. La narrativa hipertextual està molt lligada a les novel·les i, generalment, no tenen elements jugables. Aquest tipus de novel·la es compon d'una interfície gràfica, amb pantalles, que substitueixen les pàgines de paper tradicional, en les quals trobam enllaços, el lector pot guardar-hi el seu propi recorregut de lectura, pot introduir-hi notes, té un historial que li permet veure els nodes visitats. Són exemples d'hiperficció explorativa aquelles en les quals el lector només pot prendre decisions sobre els seus trajectes de lectura per poder triar un camí basat en les seves pròpies decisions. L'antecedent més clar d'aquest tipus de literatura són els llibres infantils en què poden triar la seva aventura, com ara els publicats per l'editorial Timun Mas. Aquest tipus de llibre apareix per primera vegada

l'any 1967 amb *Un conte à votre façon*, de Raymond Queneau. El 1974 es publica *Lucky Les*, de Hildick i Barrett, que és el primer llibre joc per a infants, i l'any 1979 es publica *Choose Your Own Adventure*, de l'editorial Bantam Books. En aquest tipus de llibre, l'autor no perd el control sobre el text i el lector decideix l'ordre en què accedeix al que ja està escrit.

En canvi, en la hiperficció constructiva, que també s'anomena autoria en col·laboració, s'hi troben exemples en forma de *wiki* o blogs que s'escriuen amb la col·laboració de diversos autors. Algunes hiperficcions també s'escriuen en xat, que són converses per escrit a la xarxa, en les quals els lectors escriuen entre tots una història i hi ha una espècie de moderador que compleix les funcions de narrador de la literatura tradicional, però no és qui escriu l'obra. L'antecedent immediat d'aquest tipus de ficcions són els jocs de rol (en què un narrador desenvolupa un esquema de la història i actua com a regulador de les accions dels jugadors). Cada un dels jugadors actua com un personatge dins la història. Els jugadors parlen entre si i van solucionant conflictes que planteja el narrador, com a actors d'una pel·lícula de la qual s'han d'anar inventant el guió (Pajares, 1997). Així, el narrador n'és l'organitzador i té en el seu poder l'estructura de la trama, hi integra els diferents textos dels participants i n'estableix les regles; és a dir, és qui controla la interacció. Per tant, podríem dir que en aquests casos l'autoria és compartida amb l'usuari.

Ja dins el camp dels videojocs, hi trobam les aventures conversacionals, que són els precedents de les aventures gràfiques, descendents dels primers jocs de les dècades dels setanta i vuitanta, creats sobretot per als ordinadors Commodore Amiga. Són narracions interactives que, en comptes de controlar-se mitjançant el ratolí, es manegen per mitjà d'ordres escrites a tall de conversa. N'hi ha algunes que només són text i d'altres que inclouen imatges en forma de dibuixos estàtics dels escenaris, els personatges o els objectes. Aquests jocs es basen en una història escrita, en la qual hi ha elements d'interactivitat que s'estableixen mitjançant frases escrites simples, com ara «ves al nord», «obre la porta», «agafa el llibre» i, fins i tot, de més complexes com: «agafa la capsa, obre-la, posa-hi el gat». Són, principalment, frases basades en un nombre limitat de verbs: mirar, examinar, veure, anar, usar. És a dir, s'indica a

l'ordinador, mitjançant unes instruccions, què és el que l'usuari vol fer en cada moment. Estan construïdes sobre la base d'un programa orientat a crear aventures conversacionals; se solen basar en la creació d'una base de dades amb informació sobre el joc que després serà interpretada per l'intendent (*parser*) del joc en qüestió. Aquests jocs formen un gènere en si mateixos. Tenen uns elements més o menys comuns que els defineixen segons els arguments i el tipus de personatges. Un exemple d'aventura conversacional és *Regreso al Edén* (2007), de Jarel.

La novel·la hipermèdia experimenta amb les possibilitats de la interactivitat en la narrativa tradicional, a mitjan camí entre els relats hipertextuals i els jocs. En aquest camp hi ha antecedents d'escriptura ramificada que provenen de la literatura, com *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941), de Jorge Luis Borges; *Rayuela* (1963), de Cortázar; o *Finnegan's Wake* (1939), de Joyce. En aquestes novel·les, els autors ofereixen certa llibertat als lectors perquè puguin explorar; sobre la base de les seves decisions pròpies, tenen la possibilitat d'apropar-se a una història des de diferents camins. Això implica cedir part del control al lector per explorar i prendre decisions que contribueixen a construir un univers narratiu, però alhora l'autor hi ha de mantenir una certa coherència narrativa (Orihuela & Santos, 1999).

Aquesta és la clau principal de la ficció interactiva. En paraules de Garrand (1997), s'ha de trobar l'equilibri entre concedir a l'usuari un cert control sobre la narrativa i permetre a l'escriptor desenvolupar les funcions clàssiques del narrador, incloses la presentació de personatges i l'entramat de la història. La primera novel·la considerada hipermèdia ja esmentada anteriorment, *Califia* (2000), de Coverley, va ser concebuda com un projecte experimental per a investigar les possibilitats de la narrativa multimèdia, creada originàriament com a hipermèdia i com un joc. La novel·la s'organitza sota l'estructura argumental de les històries de viatges: l'heroi a la recerca del tresor, configurat com un MacGuffin, amb aquest tresor com a motiu que provoca que el lector explori la història de Califòrnia per mitjà de cinc generacions de californians. El lector es converteix, així, en el protagonista, al qual se li encarrega una missió.

## Intervenint sobre la trama

Com ja hem explicat, una història en els seus elements més simples està constituïda per un personatge que té un objectiu, al qual se li presenta un conflicte que li impedeix momentàniament d'aconseguir-lo. Al personatge, de camí cap al seu objectiu, se li presenten alternatives constantment diferents i ha de prendre decisions perquè la trama pugui evolucionar. Un programa interactiu permet que l'autor deixi a les mans del jugador la possibilitat que sigui aquest qui triï entre les opcions diverses que es presenten al personatge. Així, s'obren diversos camins que al seu torn n'obren d'altres a mesura que el personatge es troba amb més cruïlles i l'usuari tria entre opcions noves que provoquen conseqüències diferents a cada pas. Aquest esquema és el que es troba de manera més freqüent en el cinema interactiu i la televisió interactiva, en què els espectadors poden intervenir sobre la trama o sobre algun punt de la ficció en què se li ofereixen diferents alternatives per a continuar la trama. Recentment tenim el cas d'èxit de la plataforma Netflix Inc. amb el capítol interactiu de la sèrie *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018).

*Black Mirror*, de Netflix Inc., és una sèrie de narrativa audiovisual lineal que explica històries independents a cada capítol, però que de vegades presenten alguna relació entre si. *Bandersnatch* (Slade, 2018) és un capítol diferent de la resta de la sèrie, ja que permet que l'espectador hi interactuï per mitjà del comandament a distància. Aquest capítol s'ha tractat com una novetat tot i que, com ja hem explicat al capítol 2, la primera pel·lícula interactiva destacable va ser *I'm Your Man* (Bejan, 1992), en DVD, i que l'intent d'introduir la interactivitat a les pel·lícules a les sales de cinema havia resultat sempre un fracàs. La novetat real amb *Bandersnatch* és que es presenta a través d'una plataforma d'èxit, a través d'Internet. La història que explica *Bandersnatch* (Slade, 2018) tracta sobre Stefan Butler, el protagonista, un jove programador que vol crear un videojoc a partir d'un llibre del tipus Tria la teva aventura. Stefan presenta la seva idea a l'empresa Tuckersoft, on coneix Colin Ritman, el seu ídol, un creador de videojocs. La possibilitat d'interacció amb la narrativa que té l'espectador fins aquí és molt escassa i no afecta gaire la història, però en aquest punt, coincidint amb el que seria el primer gir d'una narrativa tradicional, és l'espectador qui

ha de decidir si el protagonista ha d'unir-se a l'empresa o ha de continuar sol desenvolupant el seu videojoc. Un cop presa la decisió, entram al segon acte, en què, si acceptam quedar a l'empresa, el videojoc serà un fracàs. I ens condueixen un altre cop al mateix punt de decisió per explorar noves possibilitats. Llavors, obstacles diferents apareixen perquè Stefan pugui solucionar els seus conflictes personals, i fins que no hagi resolt el seu trauma de la infantesa, no aconseguirà acabar el videojoc. El trauma que hi arribam a descobrir és la mort de sa mare quan ell tenia cinc anys i la culpabilitat que sent per aquesta mort. El segon punt de gir de la trama és quan Stefan descobreix que la seva vida és controlada com si fos un personatge de videojoc i que 'fictíciament' els espectadors, amb les seves decisions, el duen cap a un camí o un altre. No obstant això, malgrat la possibilitat que se li obre de reviure la seva infantesa i de cercar diferents camins de vida, finalment, en un tercer acte, descobrim que no hi ha cap final satisfactori per poder solucionar la seva història.

Com es pot relacionar l'espectador amb la narrativa de la història? Just abans d'iniciar la pel·lícula apareix un avís per a l'espectador que l'informa que es tracta d'un producte interactiu i explica la manera d'interactuar-hi. A més, se sol·licita que l'espectador interactuï una primera vegada per confirmar que n'ha entès la mecànica d'interacció. Un cop iniciada la pel·lícula, mitjançant text escrit amb dues opcions a escollir i un temps determinat per fer-ho, les opcions d'interactivitat són simples, es tracta de triar entre dos camins, en les decisions que ha de prendre el protagonista. Les decisions preses per l'espectador afecten el contingut que veurà a continuació i, en certa manera, afecten fictíciament 'la vida' del protagonista. Per tant, les decisions i accions dels espectadors tenen conseqüències (malgrat que són limitades). La informació és presentada de manera seqüencial en bona part de la pel·lícula i de manera aleatòria limitada a dues opcions en els moments de decisió. No es pot dir que la narració sigui totalment aleatòria, ja que no hi ha un accés lliure a totes les opcions possibles fins al final. Després sí, una vegada arribat al final, hi ha la possibilitat de veure tots els finals alternatius previstos, seguint la mateixa estructura que la d'una novel·la de tipus *Choose Your Own Adventure*.

En aquest exemple, els autors necessiten un nou concepte d'estructura unitària, han d'escriure els textos com una estructura de possibles estructures, una escriptura en 'segona dimensió' (Bolter, 2001) —que és l'aportació dels mitjans electrònics a la història de la literatura. L'autor ha hagut de crear abans cada una de les trames que il·lusòriament crea l'usuari i aconseguir que cada una sigui per si mateixa una història lineal interessant; per aconseguir això, cada una d'aquestes trames en si mateixa haurà de tenir l'estructura d'una narració lineal. En canvi, l'estructura general derivada és una estructura ramificada. De cada un dels elements que configuren la narració lineal tenim diferents possibilitats en la narració multilínia. Es pot construir una ficció interactiva a partir de diferents seqüències paral·leles i alternatives, a fi que a cada opció de l'usuari li correspongui la seva seqüència, i que aquesta, al seu torn, desemboqui en diferents opcions, i així successivament fins al final. L'autor no sols decideix quina seqüència determina cada opció, sinó que també com evoluciona la història a partir d'aquell moment: si és lluny el final o no, si l'espectador ha optat per una acció incorrecta que l'allunya del seu objectiu o el perd definitivament, o produeix la mort del personatge (i per tant el final de la història), etc. També pot fer que l'usuari, enfront d'aquestes decisions 'incorrectes', pugui tornar cap enrere una o diverses escenes per tornar a escollir entre la resta d'opcions que el portaran per altres camins no explorats. Les possibilitats són moltes, i qui té el control en aquest tipus de narració és sempre l'autor, no l'espectador. Per tant, com hem vist en aquest exemple, l'espectador pot incidir en la forma en què es presenta la història, però la història en si mateixa està completament decidida per l'autor.

En altres relats hipertextuals, els usuaris poden intervenir sobre la trama, afegint-hi contingut, per exemple. En aquest cas, sí que podríem parlar d'una coautoria i l'espectador-lector-jugador afegeix contingut que no ha estat prèviament creat per un autor, i per exemple completa una història i n'escriu capítols nous, com és el cas del documental interactiu *The { } And* (Adizes, 2015), que explora, a partir de 30 parelles i 412 preguntes, què passa quan les persones són totalment honestes les unes amb les altres en les seves relacions. Aquest documental web (*webdoc*) es construeix a partir de preguntes íntimes i directes a parelles adultes de diverses ètnies, amb orientació sexual o edat diferents, que representen una gran varietat de relacions i entre les quals

també es troba l'usuari mateix juntament amb la seva parella. El *webdoc* es complementa amb un joc de cartes amb les preguntes per a utilitzar-lo fora de l'ambient digital, que és una extensió transmèdia d'aquest producte interactiu. Podríem considerar l'usuari com el protagonista de la història interactiva que se'ns presenta, que troba el seu conflicte en les preguntes compromeses que ha de fer a la seva parella, com succeeix als entrevistats en el documental, els quals podríem considerar els personatges secundaris (Far, Mas & Ramon, 2014).

Una altra opció és la possibilitat que sigui el jugador mateix qui vagi descobrint la trama. Això és aplicable a històries d'aventures o de misteri en què el jugador es mou lliurement per un món virtual i va recollint pistes per a completar, així, la trama proposada per l'autor. Un cas paradigmàtic d'aquest tipus de ficció interactiva en el camp dels videojocs és *Myst* (Miller & Miller, 1993), que no té cap altre personatge protagonista més que el jugador mateix. És un joc d'aventures dissenyat pels germans Robyn Miller i Rand Miller, i desenvolupat per Cyan el 1993. És un tipus de joc d'aventura gràfica que també s'anomena, com hem vist al capítol anterior, *point and click*: un joc en primera persona. Consta de diverses parts (*Myst*, *Riven*, *Myst III Exile*, *Uru: Ages Beyond Myst*, *Myst IV: Revelation* i *Myst V: End of Ages*). Ha estat objecte de diversos *remakes* amb jocs relacionats, i s'ha distribuït a través de diverses plataformes —recentment per a iOS i Android—, que l'han tornat a posar de moda actualment. A *Myst* (Miller & Miller 1993), el jugador explora un món virtual, resol enigmes i obstacles, i així va revelant la història que hi ha oculta en el joc. El jugador no està guiat pel programa, se submergeix en el món de la història sense pistes del que pot succeir o del que ha de fer. La decisió del jugador de moure's i actuar en aquest espai li permet descobrir què ha de fer, com en una espècie de trencaclosques. Va ser un tipus d'aventura gràfica de molta sofisticació en el seu moment, i és un dels jocs, com ja hem dit, que comença a 'fer la sensació' al jugador d'estar jugant dins una pel·lícula. A partir d'aquest joc i d'altres de semblants és quan els teòrics de la literatura i del cinema comencen a interessar-se pels videojocs i les seves possibilitats narratives (Ramon & Serra, 2016).



L'argument del joc *Myst* gira entorn de la història de la civilització D'ni, un poble que va descobrir la manera de crear mons mitjançant l'escriptura. El joc està plantejat amb un argument literari, no obstant això, no guia en cap moment el jugador; aquest ha de recórrer el joc alhora que descobreix què ha de fer. El jugador és el protagonista del joc, no hi ha avatar gràfic per manejar; el jugador només se submergeix en un univers gràfic que pot recórrer amb certa llibertat, pot mirar en totes les direccions, pot girar 360 graus i canviar de punt de vista. Quan el jugador vol avançar, apareix una mà amb un dit estès. Fent clic al ratolí sobre l'espai on apareix el dit, avança i explora aquest espai, també pot tocar coses, agafar-ne, fer-hi pressió, obrir una porta, girar una palanca, activar un mecanisme, etc. No hi apareix en cap moment cap tipus d'ajuda, ni de menú ni cap indicació (a part de les ja esmentades), res que indiqui què ha de fer el jugador. Només recorre l'espai i, a partir del que veu, ha de solucionar, per intuïció, una sèrie d'endevinalles o superar unes proves. Si el seu recorregut pel joc és correcte, apareixen una sèrie de personatges que li proposen altres reptes o li diuen quin és l'objectiu següent, i li revelen part de la història que sosté el joc. Així és com el jugador descobreix que hi ha una trama argumental darrere el desordre aparent. En el joc, com hem dit, no apareix cap avatar, cap representació de personatge protagonista, el punt de vista és el de la primera persona, el jugador veu allò que li mostra la càmera, però no hi ha cap referència visual a un personatge. Aquest fet ens indica clarament que el protagonista en aquesta narració no és cap altre sinó el jugador que ocupa el lloc del protagonista dins l'estructura dramàtica de la narració.

En alguns jocs s'ha desenvolupat la possibilitat que sigui el jugador mateix el coparticipant en la creació de la trama. Mitjançant les diferents accions del jugador sobre la trama, els personatges, l'espai i el temps, es van configurant infinites trames. En aquests jocs, el jugador té el poder de controlar una ciutat o una civilització sencera, i de fer-la evolucionar o funcionar. Molts de jocs no expliquen una història en el sentit tradicional del terme, sinó que són la creació que ha fet un autor, d'una realitat virtual. Dins aquesta realitat és el jugador qui ha de construir la seva trama. N'és un exemple *Age of Empires* (1997), un joc d'estratègia en temps real, de Microsoft, creat per Ensemble Studios. Amb les diferents parts del joc s'inclouen uns 10.000 anys d'història de la humanitat. El jugador domina una civilització, l'organitza i

la gestiona, n'urbanitza el territori, hi crea diferents personatges, construeix exèrcits, explora un territori, n'aconsegueix els recursos i resol els problemes propis de la seva civilització. A *The SimCity* (Maxis, 1989), un altre exemple, el jugador és qui organitza i gestiona un món virtual: controla estratègicament una gran urbs; en controla el trànsit, la construcció, el comerç i les indústries, l'aigua, l'electricitat, etc. Encara que en aquest exemple, tot i que el jugador crea una trama personal, aquesta nova creació no està disponible per a altres jugadors, com ocorre en altres jocs. El jugador s'hi implica aportant la seva experiència individual i exposant-la públicament, per exemple. Aquesta experiència s'exposa al costat de l'experiència d'altres usuaris. Hi ha també iniciatives a Internet que permeten generar contingut de manera més o menys controlada per l'autor. Les més habituals són els fòrums de discussió. Alguns d'aquests fòrums són veritables generadors de contingut. Un exemple n'és el web *Voyage of the St. Louis*, del Museu de l'Holocaust dels Estats Units, que relata el viatge cap a l'exili que van viure refugiats alemanys l'any 1939. Aquest web compta amb la participació col·lectiva, ja que usa un joc interactiu que narra la vida d'alguns dels seus passatgers. Proposa als visitants l'anàlisi de documents de l'època per a intentar reconstruir la història dels seus protagonistes. També crida a la col·laboració dels supervivents, descendents o coneguts perquè hi aportin testimonis o documentació del viatge i dels seus passatgers, i d'aquesta manera, s'incorporin més històries al web.

Un altre exemple de gènere de no-ficció i videojoc, en què el jugador pot intervenir sobre la trama, és el documental web *Fort McMurray* (Dufresne, 2013). El documental web tracta la història de Fort McMurray, una de les reserves de petroli més grans del món, que es troba a l'oest del Canadà, a un complex urbà que viu en l'abundància econòmica que dona aquest oli mineral, però també en la misèria social i ecològica. El joc és alhora un documental interactiu que explora les conseqüències de la indústria del petroli en la zona des del punt de vista d'un nouvingut a la ciutat: el jugador, que també n'és el protagonista. Aquest pot anar descobrint què hi ha realment en aquest lloc, el fa reflexionar sobre allò que hi passa i hi pot acabar influint en la política juntament amb altres usuaris. Així, la interactivitat d'aquest joc documental web permet a l'usuari decidir el futur de Fort McMurray alhora que es va descobrint la història social, cultural, econòmica i política d'aquesta ciutat canadenca.

Les valoracions dels jugadors influencien cada setmana el contingut nou del documental i fan possible un final tant múltiple com obert. La història també té una relació directa amb el temps real, una durada de quatre setmanes, i al final de cadascuna d'aquestes, el documental es modifica una mica en relació amb les aportacions dels seus 'jugadors' (Far, Mas & Ramon, 2013).

### **Intervenint sobre els personatges**

Hi ha jocs que permeten al jugador d'intervenir sobre un o diversos personatges. Per exemple, els personatges duen amb ells elements o objectes que l'usuari ha d'agafar per a enfrontar-se a certes parts del joc. Es permet la intervenció en la creació dels personatges canviant-ne el comportament, l'aspecte físic i les característiques psicològiques. En aquest tipus de joc, la tasca fonamental de l'autor és la creació dels personatges, però la creació de la trama és en mans del jugador. Un exemple en són els jocs de rol MUD (*multiple user domain*). El MUD és un entorn que permet el joc de rol per a un gran nombre d'usuaris. En aquest entorn s'hi participa normalment mitjançant textos escrits, com en un xat, però a diferència d'aquest, quan el jugador entra en el domini ha de triar quin és el personatge que vol representar. Aquests personatges tenen una sèrie de característiques, de poders i de regles del joc. Una vegada elegit el personatge, s'entra en la diegesi particular de la qual forma part aquest personatge; en aquest entorn s'interactua amb els altres personatges dels participants en un món virtual que està compost per un escenari que es pot recórrer en totes direccions. Relacionats amb els MUD, hi ha una sèrie de jocs en què els participants poden competir amb altres en temps real, són els jocs multiusuari, o els mons virtuals, i la versió multimèdia dels MUD més actualitzada és *Second Life* (Linden Lab, 2003).

Un cas diferent és *The Sims* (Maxis, 2000-2014), un simulador social o joc d'intervenció sobre el personatge més paradigmàtic. El jugador hi crea personatges que es defineixen pel seu aspecte físic i psicològic. El joc consisteix a fer-los 'viure' gairebé com en la vida real, tenen necessitats físiques que s'han de satisfer, estats d'ànim provocats per com de satisfets o no estan i per com els van les coses. Han

d'aconseguir una feina, pagar les seves despeses i s'han de relacionar entre si. En el joc es creen les condicions necessàries per a controlar una societat, però no hi ha una història que guïï l'argument; la història la creen els usuaris mateixos.

## Conclusions

Des del nostre punt de vista, la narrativa interactiva implica un replantejament teòric del concepte tradicional de narració, del paper del narrador, del concepte d'autor i del paper del jugador. Com que consideram el videojoc, en tant que mitjà narratiu, entenem que on hi ha joc també hi pot haver narració i, per tant, la participació de la ment del jugador s'ha de situar en el centre de l'experiència narrativa. Al videojugador, el podem considerar com un meganarrador comparable al concepte de narrador implícit d'una pel·lícula i, per tant, pot participar en tant que coautor d'aquest tipus de narració. El jugador participa directament en el món de la ficció ocupant el lloc de personatge-protagonista, prenent el lloc d'actant performatiu que executa la història i es converteix en un coenunciador generatiu (Jiménez Orozco, 2018), en tant que els videojugadors són subjectes que prenen decisions i transformen l'estat de les coses, i que generen una particular disposició dels fets; són a la vegada personatge, narrador i, per tant, també autor.

Entenent la vinculació entre les dues històries, la individual i la que la representació proposa, el subjecte-jugador s'enfronta a l'objectiu i al conflicte del personatge protagonista, que es relacionen amb els del jugador mateix de tal manera que per complir el seu objectiu de 'guanyar el joc' ha d'adoptar l'objectiu de ficció del personatge i enfrontar-se al conflicte que en la ficció es representa i superar-lo.

El 'punt de vista', respecte dels conceptes de narrativa tradicional, en el qual encaixaria la participació del jugador seria la 'segona persona' narrativa que evoca 'la primera persona'. Així, els jocs en 'segona persona' creen una experiència de la participació en 'primera persona' del jugador. De manera que són, tant la primera persona com la segona persona, dues perspectives per a la mateixa categoria per simular la immediatesa, la identificació amb el personatge i la immersió en el joc. Totes

aquestes qüestions es relacionen amb la identitat i la subjectivitat del jugador, conceptes que passam a abordar en el capítol següent.

#### **Capítol 4. L'experiència del jugador: identificació, identitat, immersió, intersubjectivitat**

##### **Introducció**

En aquest capítol ens interessa aprofundir en l'experiència del jugador i en els mecanismes psicològics pels quals s'estableix un vincle amb un personatge de ficció d'un videojoc, que permet al jugador 'esdevenir protagonista' d'un videojoc. Ens proposam fer un apropament a la relació jugador-personatge des del camp de la psicologia, que considera la narrativa, i l'estètica en general, com una eina cognitiva fonamental per entendre la realitat, per interpretar i organitzar experiències, que té un paper en la construcció de la identitat individual, via que ja hem iniciat al capítol anterior. Revisarem el concepte d'identificació, un tipus de lligam emocional que es crea entre l'espectador i el personatge principal d'una ficció, que prové de la psicoanàlisi i la teoria cinematogràfica (Morin, 1958; Baudry, 1975; Metz, 1977; Smith, 1995). I en discutirem l'aplicabilitat als estudis de joc. Situarem la 'identificació' en la interacció entre les estructures formals d'una obra narrativa i veurem les operacions mentals que realitza l'espectador per respondre-hi i com es relaciona això amb l'emoció que s'experimenta, idea abordada des de la psicologia cognitiva i el cinema (Caroll, 1996; Bordwell, 1996; Plantinga & Smith, 1999). Veurem també que, des de la teoria de la recepció i els estudis culturals (Fish, 1980; Stam, 2001; Shohat, 2002; Staiger, 2005), es comença a qüestionar aquest concepte. La idea d'identificació cinematogràfica amb un personatge requereix 'posar-se en el seu lloc' i respondre emocionalment d'una manera apropiada a la situació, des d'una perspectiva passiva, i regulada pels recursos estilístics i narratius del mitjà, que es posa en qüestió també des del punt de vista dels videojocs. Considerarem com es relaciona la identitat individual amb la d'un altre ficcional, a partir dels estudis de gènere (Mulvey, 1975; De Laurentis, 1987, 1992, 2001; Butler, 1990; Haraway, 1995) que es replantegen els conceptes d'identitat i de subjectivitat, i revelen la identitat com un concepte no

unitari, sinó fluid, i en construcció. El cinema i els videojocs són entesos des d'aquesta perspectiva com a constructes, dispositius o tecnologies creadores i distribuïdores massives de relats que travessen la construcció de les identitats individuals. A partir d'estudis qualitius de joc de rol (Gee, 2007; Bressan, 2010; Klevjer, 2012; Filiciak, 2013), examinem com els jugadors usen els seus avatars, personatges creats a partir dels trets escollits pels mateixos jugadors i que els representen en un món virtual, per explorar identitats diferents de la d'un mateix.

Ens basam especialment en l'estudi de Lankoski (2011), qui, des d'una perspectiva cognitiva aplicada al camp dels videojocs, reformula el concepte cinematogràfic d'*identificació* i proposa substituir el terme pel d'*engagement* de Murray Smith (1995), com un 'compromís' que s'articula a través de la reformulació dels conceptes de *reconeixement*, *alineació* i *lleialtat*, que també provenen de la teoria del cinema de Smith (1995), i que són aplicats per Lankoski (2011) als estudis de videojocs com a base per mostrar les seves relacions amb l'empatia. Partim també de l'ampliació del terme *engagement* de Martínez (2018), en la teoria '*storyworld possible selves*', per explicar els processos cognitius en l'experiència narrativa. Ens basam igualment en l'estudi de Taylor et al. (2015) que proposen un marc provisional d'eines metodològiques i teòriques que poden permetre entendre quins factors influeixen en el procés d'identificació en el context dels videojocs.

En segon lloc, introduïm el concepte d'*immersió*, que està relacionat amb el concepte d'*identificació* i també amb el d'*identitat*, en el sentit de com el joc pot afectar la identitat del jugador, alhora que també com una personalitat individual pot afectar la manera de jugar i la dimensió simbòlica dels jocs (Green, 2004; Bateman, 2007; Igartua, 2008, 2012).

El recorregut sobre la capacitat d'involucrar-se amb un personatge de ficció, i sobre com aquest procés pot afectar la identitat individual, ens du a endinsar-nos en la qüestió de com és possible comprendre o conèixer un altre diferent d'un mateix, de com atribuïm sentiments o estats intencionals a un altre, tenint en compte que aquest altre no és un humà, sinó un personatge dins una ficció. Per aproximar-nos a aquesta

qüestió introduïm un dels conceptes teòrics actuals de la psicologia cognitiva, *la perspectiva de segona persona*, de Gomila (2002, 2003), que articula la idea que la comprensió de l'altre es basa en un 'compartir intencional', la comprensió de l'altre s'aconsegueix a través d'interaccions intencionals i emocionals amb ell, i en experimentar la reciprocitat contingent de les reaccions mútues. Aquesta perspectiva que s'ha proposat per donar compte de la interacció entre individus cara a cara, creiem que és útil per explorar l'experiència del jugador interactuant amb altres —per bé que personatges de ficció— dins una narrativa de videojoc.

### **La identificació amb un personatge de ficció**

En els videojocs, el jugador no sol observar la ficció, com en el cas del cinema o la novel·la, no es limita a ser espectador passiu, sinó que també 'actua', processa informació, pren decisions i realitza accions per mitjà del dispositiu electrònic i el programa informàtic, en el món possible proposat per la narrativa. Aquesta posició activa i participant modifica la conducta d'un personatge de ficció jugable o d'un avatar, la qual cosa té repercussions en el món ficcional, que alhora es manifesten com a emocions en el jugador.

En efecte, una de les característiques més notables de l'experiència dels jugadors de videojocs és sentir emocions sobre allò que han fet fictíciament. Com veurem en l'estudi de cas, un jugador pot sentir culpabilitat per haver matat o deixat morir (en la ficció) algun personatge, o pot 'sentir-se malament' per les decisions que ha pres si aquestes no estan d'acord amb els principis i valors de la persona, o si el seu comportament 'virtual' és criticat per altres jugadors. En el videojoc, 'posar-se en el lloc de l'altre', del personatge amb qui s'interactua, en aquest cas, és una sensació molt més clara i vívida que en el cas del cinema.

Així, les emocions es viuen en primera persona i les accions es pensen com si fossin les pròpies de la vida real. Cada jugador, dins les regles o limitacions imposades pel joc, pot fer coses diferents, de manera que les emocions són particulars. El jugador,

al mateix temps, va desenvolupant habilitats a mesura que s'avança en el joc que també li generen emocions, habilitats que tenen a veure amb el coneixement de les regles del joc, sobre el domini en el maneig del dispositiu, destreses com la velocitat de reacció, per exemple, com veurem a l'estudi de cas en el capítol següent. L'èxit o el fracàs en l'adquisició d'aquestes habilitats es pot sentir com a frustració per la incompetència, satisfacció pel progrés assolit o eufòria pel domini i consecució d'objectius, entre d'altres.

No obstant això, aquesta només és una de les aproximacions al problema. Els videojocs com l'estudiat, com en aquells en què es fa ús d'intel·ligència artificial, a més de permetre participar directament en un món de ficció i permetre al jugador actuar 'com si fos un altre', també permeten interactuar amb un altre de ficció, i és aquí on creiem que es planteja un dels reptes més importants de la investigació teòrica actual.

En la ficció interactiva, el personatge jugable s'anomena *player character*. Es caracteritza per canalitzar la participació del jugador a través d'un personatge. El jugador juga a partir de dirigir directament el personatge a través del comandament de joc. Com a experiència consisteix, bàsicament, a adoptar la perspectiva del personatge que habita el món de ficció, a veure allò que el personatge mira, a moure's amb els moviments del personatge. No obstant això, la major part de l'activitat del jugador, a part de l'evidentment físicomaniplativa d'accionar els comandaments de la consola del joc, es fa en l'àmbit psicològic.

L'interès per la relació que vincula jugador i personatge no és nou, té els antecedents en les teories cinematogràfiques que se centren en les emocions o sensacions específiques que provoca el cinema a l'espectador; és el que s'anomena 'emoció fílmica' o 'implicació afectiva'.

En particular, la proposta dominant consisteix a entendre aquests processos com un cas d'identificació, que és un concepte que prové de la psicoanàlisi i l'ha desenvolupat la teoria del cinema (Morin, 1958; Baudry, 1975; Metz, 1977). La idea central de la teoria del cinema ha estat que l'espectador respon emocionalment a les



vivències del protagonista amb qui s'identifica. Els debats s'han centrat sobretot en com entendre aquest procés i de què depèn. La teoria psicoanalítica el concep com una projecció d'un subjecte en un altre, que anul·la la identitat i subjectivitat del primer, que viuria només a través d'aquell amb qui s'identifica. La psicoanàlisi es refereix principalment al cas de l'infant i la figura materna, i per això s'ha rebutjat com a model apropiat per al cinema. S'han proposat altres maneres d'entendre la identificació com una forma d'imaginació projectiva (Wollheim, 1973; Cohen, 2001), que també permetrien donar compte de l'experiència cercada del jugador de videojocs (Bateman, 2007; Tronstadt, 2008). En la nostra opinió, tanmateix, la dimensió de la interactivitat que permeten els videojocs dona lloc a un tipus d'experiència més complexa que la identificació, com mirarem d'argumentar. No obstant això, començarem per la identificació en la teoria cinematogràfica com a punt de partida.

La identificació, des de la perspectiva cinematogràfica, és un procés complex en el qual s'estableix un cert tipus de lligam emocional amb, bàsicament, un personatge, tot i que també podria ser amb una situació. A l'inici de la teoria cinematogràfica, es troben algunes referències sobre la capacitat del cinema per crear emocions a l'espectador. Münsterberg, l'any 1919, assenyala que l'objectiu fonamental del cinema és conjugar dos tipus d'emocions en el relat: les emocions en les quals els sentiments dels personatges són transmesos, representats; i les emocions que aquestes provoquen en l'espectador. L'espectador se sentiria solidari amb les emocions viscudes pel personatge, s'hi projectaria i acabaria sentint les mateixes emocions (Montiel, 1992). Edgar Morin, l'any 1958, creu que l'espectador no només veu o contempla la pel·lícula, sinó que la pateix i la sofreix (Morin, 1972, pàg. 14).

En els anys seixanta i els setanta, la 'identificació' d'arrel freudiana i lacaniana, fa focus en com el plaer i el desig es relacionen amb l'experiència fílmica. Des d'aquesta perspectiva, Baudry (1975) entén el 'dispositiu cinematogràfic' com a 'simulador' de la vida, que produeix efectes de natura psíquica que transformen l'espectador en 'subjecte espectral' (Zumalde, 2011, pàg. 24). Metz (1977) fa una analogia entre cinema i somni, entenent que ambdós, cinema i somni, són històries narrades en imatges en les quals el 'desig inconscient' es 'realitza simbòlicament'. Així,

diferència dos tipus d'identificació (primària i secundària), tots dos relacionats amb el plaer, el fetixisme, el narcisisme i l'espectador entès com a *'voyeur'*. La 'identificació primària' és aquella en què l'espectador s'identifica amb la mirada del personatge, de manera que es produeix una no diferenciació entre el subjecte que mira i el subjecte que és mirat. Aquest vincle afectiu primordial resulta de la mirada de l'espectador, que és articulada per la càmera i la pantalla, des de la qual se li ofereix un lloc privilegiat que li provocaria la il·lusió d'ubiquïtat del subjecte 'omnipotent', concepte relacionat amb l'"estadi mirall" de Lacan (Zumalde, 2011; Janniny & Amadeu de, 2016). Des d'aquest lloc, a través del qual mira el relat, la mirada de l'espectador se situa en la mateixa narrativa articulada a través del punt de vista del narrador, del qual ja hem parlat en el capítol anterior.

La 'identificació secundària' és aquella que permet establir el vincle afectiu entre l'espectador i el personatge de ficció. Aquest vincle hauria estat articulat per la construcció psicològica realitzada durant el procés de creació del personatge, que li atorga característiques amb les quals l'espectador pot sentir-se emocionalment proper, com ara trets que provoquin simpatia i atracció, entre d'altres. Aquesta identificació secundària, des del nostre punt de vista, no té a veure tant amb el procés de la caracterització en si del personatge, sinó amb el lloc que ocupa (normalment el del protagonista) en la narració i les característiques pròpies de la narració, com hem vist en el capítol anterior, que requereixen la intervenció de l'espectador en la construcció de la significació.

Des dels estudis de gènere, aquesta visió del cinema vinculada amb el desig d'arrel lacaniana és rebutjat de manera primerenca per Mulvey (1975), que posa èmfasi en el fet que homes i dones tenen maneres diferents d'entendre el desig, i que la mirada que ofereix el cinema clàssic de Hollywood està basada en una estructura del desig des del punt de vista de la dominació patriarcal.

Des de la psicologia cognitiva, es proposen alternatives distintes de les teories psicoanalítiques (Carroll, 1996; Plantinga & Smith, 1999), fugint de la passivitat de l'individu que pressuposa el concepte *identificació*, cercant la motivació racional de

l'espectador davant el cinema, la descomposició dels elements formals del cinema, que segueixen els patrons perceptius de la ment humana.

Així, els significats són en part construïts per l'audiència, com hem vist, i per tant, les narracions cinematogràfiques depenen de la recepció que en fan els espectadors, que són el resultat de la interacció entre les estructures formals de l'obra i les operacions mentals que realitza l'espectador en resposta a aquestes (Caroll, 1996; Bordwell, 1996; Platinga & Smith, 1999). Així, la construcció del significat es fa mitjançant senyals creats en les pel·lícules, que l'audiència, gràcies al seu propi coneixement del mitjà i el funcionament propi de la narració com a concepte independent del mitjà, interpreta. Aquests coneixements són causats pels esquemes o grups organitzats de coneixements que ens guien per elaborar hipòtesis interpretatives que depenen, en darrer terme, de la manera en què percebem significativament. Així, l'espectador crea sentit més enllà del que veu en la imatge, construeix significat més enllà d'allò que mostra la càmera. En conseqüència, les diverses pràctiques interpretatives individuals són la font de la pluralitat d'interpretacions.

La mateixa percepció de la imatge 'com si fos real', i no com a pura il·lusió, pressuposa aquest funcionament cognitiu bàsic. L'espectador construeix la seva interpretació no sols sobre el fet visual, sinó també sobre la mateixa ficcionalitat i el seu coneixement general. Així, l'autor de cinema usa mecanismes narratius, com les el·lipsis, per donar pistes a l'espectador sobre les quals construir la història, en aquest cas completant els buits deixats en l'argument, perquè l'espectador hi treballi mentalment (Bordwell, 1996). Aquí, entren en joc el seu coneixement del món real, però també els coneixements de les possibilitats expressives del mitjà i les convencions pròpies del gènere. Per tant, és en la interacció entre les característiques narratives de l'obra i les operacions mentals de l'espectador on és possible que es produeixi la 'identificació' amb un personatge de ficció (Gordal, 1997; Smith, 2003).

A més de vinculat a la construcció del significat narratiu, el concepte d'identificació, com veiem, en la teoria cinematogràfica, està relacionat, sobretot, amb

les emocions. Les emocions són considerades com a força motivadora que impulsa a fer una acció; per exemple, fugir d'allò que ens fa por. En el cas del cinema, l'emoció de l'espectador és provocada per un personatge o un esdeveniment representat. Des del punt de vista de la narratologia, la representació i la narració cinematogràfiques en si mateixes, en tant que objectes artístics i narratius, tenen característiques implícites capaces de provocar emocions. La rapidesa amb què arriben les dades sensorials a través de la percepció visual i auditiva fa que l'impacte emocional sigui més directe que, per exemple, en la literatura; per tant, el cinema provoca una major immediatesa en la resposta emocional. Un exemple d'això és l'efecte sorpresa, una entrada sensorial (visual, i sobretot auditiva) inesperada, la qual és interpretada de forma espontània com a amenaça potencial.

Gaut (2010), reivindicant un concepte d'*identificació* emancipat de la psicoanàlisi, diu que etimològicament la noció *identificació* prové de *fer idèntica l'emoció*. Ens 'posam en el lloc de l'altre' no d'una manera 'empàtica', sinó a un nivell més analític que emocional. L'empatia necessita la possibilitat de sentir realment el que sent el personatge. És possible identificar-se afectivament imaginant el seu dolor, ira o por, no empatitzant amb el personatge, sinó en una espècie de solidaritat. L'audiència interpretaria els personatges de les pel·lícules fent servir el mateix concepte marc que utilitza per a interpretar altres persones, els imita voluntàriament o automàticament, i els simula cognitivament (Currie, 2004; Smith, 1995). La identificació amb un personatge, en definitiva, requeriria 'posar-se en el lloc del personatge' i produir una resposta emocional tenint, d'una banda, emocions similars a les que representa el personatge i, d'altra banda, posant-les en relació amb les que aquestes provoquen en un mateix.

Sovint s'ha donat simplement per evident que el mitjà expressiu del videojoc és equiparable al cinema en aquesta dimensió de crear la identificació del jugador amb el seu personatge principal. De fet, fins i tot s'ha proposat que assolir la identificació és l'objectiu principal d'un videojoc i la mesura de la seva qualitat i possibilitats d'èxit comercial (Bateman, 2007; Tronstadt, 2008). Ara bé, com ja hem avançat, la reflexió teòrica sobre la posició activa del jugador en el cas dels videojocs, a diferència del

cinema o altres formes narratives tancades, exigeix aprofundir sobre l'especificitat de l'experiència que es deriva de la interactivitat.

La desvinculació de la teoria cinematogràfica amb la idea d' 'identificació' d'origen psicoanalític es produeix amb la revisió del concepte que fa Smith (1995), en què proposa, en contraposició al concepte *identificació*, el de *compromís* o *engagement*. Smith (1995) anomena 'estructura de la simpatia' al vincle que estableix l'espectador amb el món possible de la ficció narrativa. L'espectador presenta tres tipus d'*engagement* amb la representació: (i) reconeixement: la construcció que l'espectador fa sobre els personatges a partir dels indicadors textuais; (ii) alineació: el procés mitjançant el qual els espectadors se situen envers els personatges; i (iii) lleialtat: l'adhesió cognitiva i afectiva als valors i el punt de vista moral d'un personatge.

### **Implicació o involucració narrativa: l'*engagement***

El videojoc planteja altres preguntes respecte de les percepcions, comprensions i emocions que el jugador va experimentant mentre juga, les quals es tradueixen en accions que executa, de manera que la resposta psicològica del jugador es tradueix en acció i configura, així, la narració que ell mateix va construint. Això obliga a anar més enllà del procés d'identificació tal com s'ha caracteritzat en el cinema.

De manera destacada, Lankoski (2011), des d'una perspectiva cognitivista, creu que el concepte d'*identificació cinematogràfica* no és suficient per descriure amb profunditat la relació entre el jugador i el personatge jugable, i proposa recuperar el concepte *engagement* de Smith (1995) per aplicar-lo a l'estudi dels videojocs. La seva reflexió parteix de la comparació entre l'espectador de cinema i el jugador de videojocs, i concedeix que alguns aspectes de la teoria del cinema continuen essent útils per als videojocs, però que cal anar més enllà de la 'identificació', perquè el jugador, més que identificar-se amb un altre subjecte, assumeix un rol, se'l fa seu. En aquest sentit, proposa dos tipus d'*engagement* en el videojoc: l'*engagement* metarelacional, que s'estableix amb les metes del personatge que influeixen en com el

jugador actua, i l'*engagement* empàtic, que es refereix a com el jugador reacciona a les accions del personatge.

L'objectiu del personatge en el joc seria el mecanisme més important que produeix *engagement* entre jugador i protagonista (Lankoski, 2011). Com ja hem explicat en el capítol anterior, el jugador comparteix amb el personatge l'objectiu en el joc i això pot funcionar com a dispositiu per crear empatia. El jugador-protagonista, i no pas el narrador, com hem argumentat anteriorment, encaixa perfectament dins la dinàmica d'una història per compartir l'objectiu del protagonista del joc. I encara cal tenir en compte un altre aspecte, del qual Lankoski (2011) no ha fet prou esment en el seu estudi i que, segons el nostre punt de vista, és clau: el jugador s'enfronta també als mateixos conflictes que el protagonista del joc, fet que reforça la implicació del jugador en la trama de la narració.

Lankoski (2011) explica com es relacionen els objectius del jugador amb els objectius del protagonista en el joc. L'objectiu és el que guia el joc, l'objectiu i els subobjectius són regulats en el joc i s'han d'assolir per continuar o avançar en el joc. Com veurem, en el joc escollit en l'estudi de cas, l'objectiu del joc, que el jugador comparteix amb el personatge central, és aconseguir resoldre els casos proposats. Els objectius presenten els límits del joc; a més, el joc especifica també les opcions disponibles, que són els mitjans de què disposa el jugador-protagonista per arribar a la meta. La manera en què el jugador tria entre les opcions disponibles per enfrontar-se als reptes que li presenta el joc dona lloc a diferents resultats.

D'aquesta manera, el jugador projecta intencions al personatge i aquestes intencions projectades influeixen en el desenvolupament de la trama. En l'estudi de cas, com veurem, un dels jugadors, en comptes d'enfrontar-se als atacants mitjançant una arma, com han fet tota la resta dels participants en l'estudi, decideix agafar un cotxe per atropellar els atacants o, en darrer terme, fugir del lloc. Segons Lankoski (2011), la tria d'opcions disponibles té un impacte en l'*engagement* empàtic i també en la percepció dels trets de personalitat del personatge. Per al jugador del nostre estudi de cas, l'acció de fugir, en comptes de la de disparar, en les percepcions dels membres

del grup focal sobre el personatge-protagonista, evidencien aquesta variació en la personalitat del personatge: de ser percebut com a valent passa a ser considerat covard, pacifista, enginyós, hàbil o tot el contrari, segons el punt de vista particular de cada un dels diferents integrants del grup. Així, apareix també la connexió de la identitat del personatge amb la identitat del jugador mateix, com veurem a continuació.

Que el jugador assumeixi com a propi l'objectiu del protagonista es relaciona amb emocions positives, en la mesura que l'objectiu s'assoleix, i també amb emocions negatives, ja que arribar a la meta significa que el joc s'ha acabat. Tanmateix es generen emocions negatives relatives a les circumstàncies del joc, com el fet d'anticipar una situació de risc, angoixar-se per les decisions que s'hauran d'enfrontar, o haver d'actuar en circumstàncies plenes d'incertesa. L'emoció negativa més intensa que hem pogut observar en l'estudi de cas és la de la mort del personatge per la manca d'habilitats del jugador, tant en àmbit individual com per la pressió del grup, que fa comentaris sobre aquesta manca d'habilitats. No posam en dubte que aquestes emocions són experimentades de manera real pels jugadors, i són individuals, no tots els subjectes reaccionen igual: s'observen respostes emocionals lligades a la pròpia manera de ser i experiència personal.

En conclusió, l'*engagement* es produeix quan el jugador entra dins l'estructura de la narració i hi adopta el paper del personatge protagonista, que comparteix amb ell els seus trets característics, el mateix objectiu i s'enfronta als mateixos conflictes. Això el fa compartir les emocions representades pel personatge —i en aquest sentit, es produeix la identificació—, però a més a més, viu les emocions i dels processos cognitius provocats per les seves accions dins el món representat, la projecció amb el personatge no és total, no hi ha la fusió que pressuposa la identificació, perquè el jugador continua mantenint la seva identitat i experiència pròpies, més enllà de les del personatge protagonista. Per aprofundir més en aquest desdoblament del jugador derivat de la seva implicació amb el personatge i la narració, Lankoski (2011) reelabora els conceptes de *reconeixement*, *alineació* i *lleialtat*, introduïts per Smith (1995) en la teoria del cinema, i els aplica al camp dels videojocs.

## Les claus de la implicació: reconeixement, alineació, lleialtat

### i) Reconeixement

Per a Smith (1995), l'espectador cinematogràfic 'reconeix' els personatges de la narració en la mesura que els tracta com una alteritat a respectar. En aquest sentit, el reconeixement fa referència a la construcció que fa un espectador d'un personatge, la manera com es representa el personatge, tant per les seves característiques físiques com psíquiques i socials. Aquesta interpretació que es fa del personatge, per tant, pressuposa la triangulació amb les maneres que tenen els altres personatges de veure'l, de relacionar-s'hi, de valorar-lo, que reclamen un posicionament de part de l'espectador per assumir-les o rebutjar-les.

Quan aplicam aquesta idea al cas del videojoc, cal remarcar la importància del punt de vista del jugador. Cada perspectiva possible (de primera, segona o tercera persona, i les seves diverses combinacions possibles) ens ofereix un determinat accés al personatge. A més d'aquestes característiques comunes als jocs i al cinema, Lankoski (2011) hi afegeix que s'ha de tenir en compte com el mateix disseny i tipus de joc guien i limiten les opcions que té a l'abast el jugador, ja que aquestes influeixen en com el personatge es comporta; i per tant, també en la construcció que en fem, en com el reconeixem. A més, com veurem, el jugador pot entrar en interacció, a través del personatge principal, amb la resta de personatges, de manera que també ha de considerar les percepcions, els coneixements, intencions i emocions dels personatges, i es genera un nivell d'interacció intersubjectiva, com mostrarem. De moment, basti apuntar que els jocs representen la psicologia dels altres personatges en les escenes cinemàtiques. En el cas d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), el personatge no jugable, company del protagonista, reacciona, com veurem, davant les accions o la inactivitat del personatge-jugador, l'estimula en la presa de decisions o el censura (evidentment aquest diàleg és limitat i pautat per l'autor), però té influència sobre el personatge-jugador. El jugador també influeix en el caràcter dels personatges no jugables a través de les seves tries entre les diferents opcions possibles, per exemple atacar o fugir, detenir el sospitós o continuar barallant-se, matar o no matar, que el



motiven a reaccionar oportunament. En resum, el reconeixement significa que el jugador s'ha de fer una idea del caràcter dels altres personatges de la narració, no només del seu avatar-protagonista, i d'aquesta manera s'obre un nou tipus d'interacció pròpiament intersubjectiva.

## ii) Alineació

Lankoski (2011) agafa igualment el concepte de *l'alineació* de Smith (1995) per descriure la manera en què els esdeveniments i les informacions que es desenvolupen dins la seqüència del joc ens informen de l'estat del personatge. En el joc objecte de l'estudi de cas, aquesta alineació es construeix a partir de les escenes cinemàtiques, que s'ofereixen al principi de cada cas, a manera d'introducció de quina és la missió del personatge-jugador. En el cas d'aquest videojoc, aquesta fase s'indica, a més, per la vibració del comandament de la PlayStation (Sony Interactive Entertainment, 2006), que d'aquesta manera ens dona pistes sobre l'estat intencional del personatge. Altres elements poden servir igualment per expressar els diferents estats psicològics del protagonista, com la música o el canvi de color de la pantalla —que en el cas d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) ens informa que el personatge-jugador s'està morint. Aquests elements, com la música o l'estètica, no els aborda directament Lankoski (2011), malgrat que tenen la seva influència en la percepció dels estats mentals dels personatges, com també, des del nostre punt de vista, l'ambient, l'escenografia, els colors, el tipus de llum, el gènere cinematogràfic, etc.

## iii) Lleialtat

El concepte de *lleialtat* està lligat a l'avaluació positiva o negativa del personatge. L'avaluació positiva d'un personatge està relacionada amb les característiques moralment desitjables d'aquest i també, per exemple, amb avaluacions positives que altres jugadors en fan. Aquesta avaluació positiva recordem que també és la base del concepte d'*identificació*, tal com l'entén la teoria cinematogràfica clàssica, en el sentit que difícilment ens identifiquem amb un personatge que no tingui cap característica positiva, moralment acceptable, que no

generi certa simpatia cap a ell o que ens presenti d'entrada un conflicte de valors. En el cas dels videojocs no són imprescindibles els trets positius, ja que amb l'alineació és suficient perquè el jugador controli el personatge. De fet, hi ha jocs en què el personatge principal és un monstre, un assassí, un delinqüent. Això demostraria que la lleialtat no és necessària per jugar, sinó que basta que els reptes siguin atractius (Lankoski, 2011).

El que segurament fa la lleialtat és ampliar el ventall d'emocions. Per exemple, davant l'opció de la mort del personatge o davant l'opció de no aconseguir un objectiu, el jugador pot sentir por o ira, depenent de si sentim simpatia o antipatia respecte del personatge. Per tant, segons Lankoski (2011), l'efecte afectiu global està regulat per la lleialtat. Aquesta lleialtat, com en altres narratives, també pot ser manipulada, com en els casos en què un personatge se'ns presenta com a bo, però al final resulta que és l'assassí. El xoc entre emocions contradictòries (simpatia-antipatia) és precisament la clau per captar l'interès de l'espectador.

Els tres conceptes: *reconeixement*, *alineació* i *lleialtat*, de Smith (1995), aplicats als videojocs per Lankoski (2011), ens semblen totalment pertinents per entendre la relació que s'estableix entre el jugador i el personatge protagonista d'un videojoc.

## **Identitat**

El fet de poder implicar-se o involucrar-se amb un personatge de ficció ens obliga a plantejar-nos la pregunta sobre com es relaciona la identitat individual de cada jugador i jugadora amb la d'un altre ficcional.

Des de la teoria de la recepció, els estudis culturals, i els estudis de gènere, principalment, plantegen que en la teoria de la identificació cinematogràfica d'origen psicoanalític, l'experiència fílmica té un caràcter unívoc, i critiquen la teoria cognitivista d'entendre el subjecte com a històric, neutre i desubicat. S'hi emfatitza la idea que hi ha moltes maneres de ser espectador, derivades de les característiques personals, de gènere, d'origen ètnic, socials, històriques (Fish, 1980; Stam, 2001; Shohat, 2002;

Staiger, 2005). Així, el significat del text cinematogràfic és l'experiència distintiva de cada lector segons els seus condicionants de raça, classe, gènere, nacionalitat o ideologia (De Lauretis, 1987; Zumalde, 2011; Iadevito, 2014; Palencia Villa & Palencia Villa, 2014). El cinema, lluny de ser abordat només en termes d'anàlisi de les seves característiques formals i narratives, en el si de la cultura visual, és entès com a dispositiu que intervé en la construcció d'identitats i de subjectivitats. La identitat es revela com a construïda en la diferència, i només davant la presència d'un altre és possible la construcció d'un mateix (Hall, 1996, pàg. 3). La identitat transcendeix la seva dimensió material per situar-se en un pla simbòlic que és travessat per multiplicitat de relats i discursos (Ricoeur, 1991). Els relats són els que proveeixen d'elements emocionals i ideològics d'identificació, des d'on són construïdes les identitats (Butler, 1990; Haraway, 1995; Iadevito, 2014).

Braidotti (1995) introdueix el concepte de *subjecte nòmada*, per referir-se a una identitat, la qual és abandonada per poder desconstruir i reconstruir la subjectivitat. Haraway (1991) concep el subjecte com un ésser indeterminat, no natural i no biològic que posseeix un cos virtual, cibernètic, des del qual són possibles totes les recombinacions de la subjectivitat. Per a Butler (1990), la identitat és 'encarnada' mitjançant pràctiques discursives, i posa en el centre la qüestió de la 'representació' com el vincle que s'estableix entre el que és corporal i la seva encarnació en la realitat del discurs social. Turkle, pionera en els estudis de la virtualitat i la identitat, defensa que la dimensió virtual d'Internet és un espai on sentir-se lliure d'escollir una nova identitat, adoptar múltiples formes de ser, formar xarxes de relacions en línia que poden ser més profundes que les reals (Turkle, 1997, pàg. 15-22), on l'avatar del joc és vist com a canal a través del qual representam les nostres ansietats i desitjos.

En els darrers anys, sobretot a partir dels estudis qualitius del joc de rol, s'examina com els jugadors construeixen els seus avatars, personatges creats a partir dels trets escollits pels mateixos jugadors i que els representen en un món virtual. L'avatar permet explorar identitats diferents de la quotidiana (De Mul, 2006). El concepte d'hiperidentitats (Filiciak, 2003) és proposat per referir-se al fenomen de poder canviar d'identitat, d'una partida a una altra, o de poder assumir-ne moltes

simultàniament, en jocs diferents. En tot cas, com veurem en l'estudi de cas, els videojocs tenen un impacte clar en com el jugador es veu a si mateix. A més, l'efecte Proteus', de Fox (Bailenson & Tricase, 2013), descriu com es produeixen canvis en l'autopercepció, que sorgeixen a partir de jugar amb un avatar, pel fet de veure's un mateix encarnat en una forma virtual. L'avatar seria una espècie de 'pròtesi virtual' (Bressan, 2010) que inclou i substitueix el recurs tradicional de la màscara (del teatre i la literatura) com a mitjà per adoptar altres identitats, i transforma la manera com interactuen les persones i com es representen a si mateixes.

Diverses propostes han mirat de clarificar aquest fenomen. Klevjer (2012) entén els avatars com a '*proxies*' que serveixen de transport de la percepció del jugador i de l'agència en entorns virtuals. A Newman (2012), aquestes identitats elegides són 'instruments' que amplifiquen i transformen l'entrada del jugador, el '*play input*', en el joc. Dels estudis de joc de rol i avatars sorgeix el terme *identitats híbrides* (Gee, 2007), que considera els avatars com a mitjà per a estendre la intencionalitat del jugador en els espais virtuals. Els avatars són agents, les habilitats especialitzades dels quals ofereixen al jugador l'oportunitat d'actuar de maneres diferents, adoptant orientacions i punts de vista diferents del jugador. La 'filiació' entre jugador i avatar seria, per tant, una filiació alterable o canviant, 'no fixa', un procés fluid i continu, en què el jugador no ocupa el lloc de subjecte estable, i s'estableix entre tots dos una relació dinàmica. En aquest sentit, Taylor, Kampe & Bell (2015) entenen el concepte d'*identitat* com un intercanvi continu i dinàmic entre les 'maneres de direcció' que ofereix el joc i els aspectes de 'subjectivitat' dels jugadors activats a través del joc, com per exemple les experiències prèvies, els estats emocionals durant el joc, la relació entre els participants.

En aquesta mateixa línia també, Giddings (2007) assenyala que la identitat triada pot variar d'un moment a l'altre, i en el cas dels infants, per exemple, són capaços d'escollir la identitat d'objecte, com ara cotxes o el món virtual sencer. L'estudi de Taylor et al. (2015), per la seva banda, analitza com la percepció de l'agència respecte del personatge jugable canvia d'un moment a l'altre segons les operacions del joc o les interaccions amb altres jugadors, i intenta esbrinar de què

depenen i quan es produeixen. Proposa concebre els factors que hi influeixen com a atractors, com a forces que configuren identitats, i que els fonamentals en són quatre:

1. L'atractor *simulated* derivat del text: senyals visuals, audibles, mecànics, de procediment donats pel joc específic que s'està reproduint. Aquest atractor es pot mesurar quan els jugadors actuen en resposta a les accions o en referència als elements diegètics del joc. Per exemple, quan es presenten senyals visuals per assenyalar la debilitat d'un oponent.
2. L'atractor *lived*, quan el jugador personalitza l'experiència, comparant les vivències pròpies amb les experiències ficticionals. L'experiència de la mateixa realitat, de com aquesta té tendència a desenvolupar-se, influeix en la presa de decisions en la ficció. Per exemple, un jugador pren una decisió d'acord amb la creença de quina pot ser la resposta dels altres. Com quan salva la vida d'un personatge perquè tothom entendrà que és una decisió moralment correcta. O entenent que els personatges respondran igual que ho farien si fossin persones reals.
3. L'atractor *convencional* es deriva d'experiències passades amb el mateix tipus de representació (com les convencions de gènere, convencions narratives de tipus de jocs, per exemple). Així es formen expectatives sobre el comportament dels personatges establertes prèviament en les convencions de gènere narratives —en l'estudi de cas que hem realitzat, són les convencions característiques del cinema negre— o del gènere cinematogràfic en general, com per exemple, el protagonista no pot morir perquè la història s'acabaria, i per això en el darrer moment algú o alguna cosa ajudarà a salvar la situació, etc. Així, en alguns moments, les decisions dels jugadors estan influenciades per les limitacions específiques del joc mateix i la comprensió d'aquestes per part del jugador. Aquest tipus d'atractor, assenyalen Taylor et al. (2015), és el que menys compromet emocionalment i més, racionalment.
4. El quart atractor és el *situated*, que és el que es deriva de les respostes mentals o corporals resultants de, o concurrents amb, el context físic del subjecte dins una situació específica: per exemple, com el que hem observat en l'estudi de

cas, actuar d'una determinada manera, com ara prendre decisions d'una manera ràpida perquè el temps s'està acabant.

Entre els estudis més actuals sobre el concepte *engagement* narratiu, destaca el de Martínez (2018), amb el concepte *storyworld possible selves*, o SPS, des d'un enfocament multidisciplinari de l'*engagement* narratiu, dins els paradigmes de la lingüística cognitiva, la narratologia cognitiva i la psicologia social. Tot i que aquesta perspectiva només l'aplica al camp del text literari, creiem que té també es pot aplicar al camp del videojoc narratiu.

L'objectiu de Martínez (2018) és crear un model que pugui explicar els processos cognitius de l'experiència narrativa tenint en compte els components i respostes emocionals dels individus. La teoria se centra en el concepte d'*engagement* d'una perspectiva psicològica i proposa una sèrie de requisits que es basen en la perspectiva i focalització (perspectivació narrativa de Genette), el canvi díctic i els mons possibles, per aclarir com el lector, a través de la focalització del narrador, pot passar del seu món al món fictici. L'*storyworld possible selves* és definit com un estat mental híbrid en el qual habiten els *storyworlds* projectats per les narracions, en un espai nou (*the blend*) que resulta de la integració conceptual d'una perspectiva intradiegètica i extradiegètica. L'entrada a aquest nou espai es realitza mitjançant dues entrades, que hi projecten les seves característiques. Les dues entrades estan relacionades amb l'autoconcepte de lector que es pot dividir en dos esquemes diferents: els autoesquemes (el que consideram que som) i els 'possibles jo' (el que voldríem o no ser), i el concepte de *perspectiva* (la del narrador o la del personatge), un lector pot decidir si vol fer una alineació convergent o divergent amb les característiques del narrador o el personatge «des de la perspectiva i mirada del qual és presentat el món fictici» (Martínez, 2018, pàg. 134).

La teoria es basa en la construcció de personatges i en les nocions de psicologia social d'autoesquemes i 'possibles jo' que permeten explorar les respostes emocionals a les narracions, no sols en termes d'empatia o simpatia envers les entitats de ficció,

sinó també en termes d'ètica narrativa i de sentiments de rellevància personal i autotransformació determinats culturalment (Martínez, 2018).

## Immersió

Un altre concepte central que ha donat lloc a nombrosos debats dins la teoria del videojoc és el d'*immersió* (Bateman, 2007). La idea és que el videojoc ha d'aconseguir ser tan versemblant que el jugador senti que realment en forma part, que perdi la noció que és dins el cercle de la ficció. No es tracta només d'experimentar la narrativa des de dins, sinó d'arribar a una 'pèrdua temporal d'autoconsciència' (Igartua, 2008), en el sentit de perdre el sentit del cos i la posició, per sentir-se part del món de ficció. Un concepte relacionat és el de *transportation* (Green & Brock, 2000) o l'experiència de ser transportat a un món simulat o d'estar envoltat completament d'una altra realitat: *transporting into the narrative world* s'ha proposat com a constructe que vehicula l'atenció en el relat, l'activació d'imatges mentals i la implicació emocional (Green, 2004; Igartua, 2008, 2012). També es descriu com a experiència de ser 'absorbit', 'involucrat profundament' o l'experiència de 'fusió emocional', un estat mental lligat al 'plaer' i 'impacte emocional' que sent el jugador dins els jocs digitals. No obstant això, el concepte d'immersió és qüestionat actualment per considerar-lo massa unilateral, en comptes de concebre'l com un procés 'bidireccional', el resultat de la dissolució de la frontera entre joc i jugador (Häeig, 2012). Aquest procés és bidireccional en la mesura que els jugadors tenen intencions, expectatives i reaccions emocionals com a jugadors, i no només per la identificació amb els seus avatars. Per tant, la immersió no pot ser reduïda a un mecanisme senzill de desconexió de la pròpia identitat (Bartle, 2012). La relació entre jugador i joc és dinàmica, s'hi donen múltiples formes d'identificació, que indueixen el jugador a l'autoreflexió personal (Mukherjee, 2012).

De tota manera, la 'immersió' es vincula a la 'identificació' i també a la 'identitat', en el sentit de com el joc pot afectar la identitat del jugador, alhora que també com una personalitat individual pot afectar la manera de jugar i la dimensió simbòlica dels jocs. El concepte tradicional d'*identitat* com a quelcom fix, com hem

vist, s'ha de substituir per una idea d'identitat dinàmica, exploratòria i orientada a un procés constant d'evolució i aprenentatge (Mukherjee, 2012). Aquesta redefinició del concepte d'*identitat* posa en dubte el mateix concepte de *subjectivitat*, ja que en els jocs, el concepte d'*identitat* és incert. En comptes d'una única identificació sense fissures amb l'avatar ens podem trobar amb una confrontació. Així, tots dos conceptes, tant el d'*identitat* com el de *subjectivitat*, a partir dels estudis del joc, reclamen ser revisats per copsar la manera com l'experiència del jugador va més enllà de la seva concepció tradicional.

En el mateix sentit, Peach (2013) argumenta que durant el joc, el subjecte es col·loca en un límit entre el jo virtual i el corpori, de manera que el joc virtual influeix en la subjectivitat del jugador, tant com recíprocament. Igualment, Rehak (2003) sosté que la relació fonamental en molts de jocs no es troba entre l'avatar i el món virtual, o entre el protagonista i l'antagonista, sinó entre el jugador humà i la imatge de si mateix trobada a la pantalla. Precisament, la possibilitat de 'veure's a si mateix com un altre' és, en si mateixa, l'atractiu de molts de jocs. Rehak (2003) utilitza la teoria de Lacan d'"estadi mirall", ja adoptada, com hem vist, per la teoria cinematogràfica d'arrel psicoanalista, i l'aplica a la divisió entre l'ego i el reconeixement en un reflex, o representació de si mateix que es vehicula a través de l'avatar en el videojoc. La subjectivitat resulta fragmentada, en el sentit que el jugador veu l'avatar com una extensió de si mateix i al mateix temps com un altre. L'avatar compleix, per tant, una doble funció: com a jo i com a altre. Aquesta qüestió remet a la pregunta més fonamental de si la relació persona - sistema informàtic transforma la subjectivitat, i dona lloc a un nou tipus de subjectivitat, que traspasa els límits corporals del subjecte mateix i es projecta en la realitat virtual (McCallum, 2008; Smith & Watson, 2010; Peach, 2013).

Altres autors relacionen l'experiència immersiva dels videojocs amb altres aspectes. Stephenson-Mittlböck (2012) proposa una perspectiva diferent sobre allò que significa la immersió pel procés mateix de desenvolupament de la personalitat, d'acord amb el concepte d'*intermediate areas* de Winnicott (1971), com a espais mediadors entre la realitat interna i la vida externa, com hem vist al capítol primer. Les



‘zones intermèdies’ són coconstruïdes pel joc i el jugador, i requereixen aspectes psicodinàmics d’alfabetització en el joc. Friess (2012) estudia la significació del procés de presa de decisió amb relació a la narrativa i l’estètica en general dels jocs, com un element central de la relació jugador-joc, i l’entén com a interacció simbòlica. La percepció d’aquestes interaccions simbòliques són el resultat de la creació de sentit contextual. Meldgaard (2012) hi fa un apropament des de la percepció ecològica de Gibson, i el seu concepte d’*affordance*, com a oportunitat d’acció, com un indicador del grau d’immersió assolida. Des d’aquest punt de vista, es pot considerar el jugador com un ‘perceptor-actor’ en un ambient virtual ric en informació, i els jocs com a ‘sistemes d’acció’ que necessiten contínuament cicles de ‘percepció-acció’, i on destaca l’aspecte dinàmic de la percepció visual i la percepció del món del joc que, a diferència dels ‘medis pictòrics’, posen en joc la consciència, l’acció i el moviment. Els jocs digitals, especialment els de rol, ofereixen també espais de desenvolupament de les capacitats de l’individu, permeten experimentar i explorar en un context simbòlic sense sofrir riscos reals i tenen el potencial de ser simuladors d’experiències molt diverses.

Estretament relacionat amb aquesta experiència, el concepte de *percepció verídica* s’ha proposat com una de les variables lligades a la ‘credibilitat’ de la ficció, i als conceptes de *presència* i *presència espacial* (Wirth et al., 2007). La noció de presència es va introduir per referir-se a la percepció com a real de l’espai que experimenta el jugador, una sensació d’estar espacialment ubicat en l’entorn’ (Madigan, 2010). Per acabar, es pot esmentar el concepte de *flow*, de Sherry (2004), que segons Aranda i Sánchez-Navarro (2010) pot resumir-se en quatre punts: l’atenció focalitzada i intensa en allò que s’està fent, la sensació de control sobre les accions, la distorsió de l’experiència temporal i el ‘viure l’experiència’ com a plaent. En aquest cas, l’èmfasi es posa sobre les propietats de l’experiència de jugar, més que sobre el seu contingut.

## Intersubjectivitat

Pel que fa a l'experiència d'involucrar-se amb un personatge, i de l'impacte d'aquesta experiència en la identitat personal, i de la immersió en el món del videojoc, consideram que l'experiència del jugador inclou també una altra dimensió, a la qual la literatura no ha prestat atenció: la de la interacció intencional amb els altres personatges a través del personatge central. Certament no es produeix en tots els videojocs, però pensam que és una via fonamental per generar un tipus d'interacció que podem denominar 'intersubjectiva', encara que no sigui més que una il·lusió.

En efecte, les estratègies utilitzades per desenvolupar videojocs interactius, com hem vist en el capítol anterior, van consistir a permetre que el jugador pogués tenir un rol en l'organització temporal de la narració, o que pogués incidir en la història a través del personatge principal. Però en la mesura que la trama involucra més personatges, es genera la necessitat que el jugador hagi de fer-se càrrec de les interaccions intencionals del seu avatar amb aquests altres personatges. Com veurem en l'estudi de cas, ha de detectar si menteixen o si són fiables, ha de reconèixer les seves intencions i emocions i, en la mesura que han d'interactuar, ha de rastrejar l'efecte que allò que diu o fa té en els altres, i viceversa, com ara allò que els altres diuen o fan l'afecta, i, a més, reaccionar a continuació amb tanta brevetat com sigui possible per orientar la interacció en un sentit o un altre. El resultat per al jugador és experimentar la il·lusió d'estar tractant amb un altre subjecte, amb qui s'ha de coordinar o de qui ha de desconfiar, a través del seu avatar.

Per mirar d'explicar aquesta experiència, recorrem a la noció de 'la perspectiva de segona persona' (Gomila, 2002). Segons la seva caracterització, la perspectiva de segona persona és la que adoptam per atribuir estats mentals a altres amb qui interactuam en temps real. A diferència de les atribucions de tercera persona —les que fem des de la perspectiva de l'observador o espectador—, o les atribucions de primera persona —les autoatribucions a un mateix—, les de segona persona són més bàsiques i directes, no proposicionals ni explícites, sinó especificades amb relació als elements

del context rellevant per a la interacció. En segona persona, soc sensible al somriure que la persona que tinc davant em fa, puc veure'l com un somriure còmplice, com un comentari a alguna cosa que acaba de succeir, per exemple, i reaccionar-hi amb un somriure semblant. En canvi, en tercera persona, puc interpretar que aquesta persona que veig que somriu està en realitat dissimulant la ràbia que sent cap a una altra persona, per alguna cosa anterior, o imaginar que la intenta seduir.

Les atribucions de tercera persona són conceptualment complexes i, en aquest sentit, les fem tenint en compte tot el coneixement disponible. Les de segona, en canvi, són directes i es caracteritzen per la contingència recíproca en què es basa l'experiència de la interacció: cada moviment meu genera una resposta en l'altre que al seu torn genera una reacció en mi. En la mesura que el jugador experimenti aquesta interdependència mútua, s'estarà generant la il·lusió d'intersubjectivitat —que al seu torn realimentarà la d'identificació-implicació amb el seu avatar, la d'immersió i la d'altres identitats. En aquest sentit, les atribucions de segona persona s'assemblen a les autoatribucions derivades del procés d'identificació-implicació amb el protagonista, que permeten al jugador respondre psicològicament com si fos el personatge principal, sense haver de reflexionar sobre què deu voler i què deu sentir —que és una atribució per tercera persona, la de l'observador extern a la situació.

En definitiva, la perspectiva de segona persona ens permet aconseguir la comprensió de l'altre a través d'interaccions atencionals i emocionals amb ell. L'atribució d'emocions a altres amb qui interactuam ocupa un lloc central en aquesta proposta com un cas canònic d'atribució de segona persona. Atribuir alegria a algú altre en interacció no consisteix a inferir l'alegria de la dinàmica de moviments corporals i facials observats (bé per mediació del coneixement teòric sobre la relació entre moviments i estat emocional intern, o bé per projecció o simulació de la mateixa casuística a l'altre), sinó en l'activació d'un procés psicològic que ens duu a reconèixer directament les emocions dels altres per com l'altre s'expressa, al mateix temps que es genera i s'expressa igualment un sentiment apropiat a la interacció en un mateix.

La segona persona és la particular dels casos d'implicació emocional en què atribuïm emocions a altres amb els quals interactuam i que generen reaccions emocionals recíproques. No és el cas de l'espectador de cinema, que reacciona emocionalment a la narració cinematogràfica, bé per la identificació amb un personatge, o bé perquè la història l'impacta de manera personal. En el cas dels videojocs que ofereixen aquesta experiència d'intersubjectivitat, el jugador reacciona emocionalment a les expressions dels altres personatges dirigides al seu avatar, i la seva reacció afecta aquests altres personatges i genera una dinàmica d'interacció emocional i, de retruc, l'experiència d'intersubjectivitat, la il·lusió d'estar interactuant efectivament amb altres subjectes, amb la seva pròpia vida mental.

La *intersubjectivitat* és un concepte difícil de definir. En alguns casos s'ha proposat que és una teoria que ens explica com les ments humanes poden reconèixer els impulsos de l'altre de forma intuïtiva amb elaboracions cognitives o simbòliques o sense (Martínez, 2011). La intersubjectivitat, que és la base de la comunicació humana i que permet accedir als estats mentals dels altres i compartir significats, existeix prèviament i independentment del llenguatge. Martínez (2011) distingeix dues aproximacions cap a l'estudi de la intersubjectivitat: intersubjectivitat d'una via, una subjectivitat per a un altre com a objecte de les perspectives de primera i tercera persona. Per a la perspectiva de segona persona, en canvi, la via és doble, dues subjectivitats entren en contacte i se n'adonen. Com en el cas de les dues persones que es miren als ulls i immediatament cada un es fa conscient de la mirada de l'altre i, al mateix temps, que l'altre és conscient que ambdós són conscients que es miren. Una cosa semblant passa en la comunicació lingüística directa exitosa: cada interlocutor s'adona que l'altre se li adreça i que vol fer-se entendre a través del que diu.

La intersubjectivitat s'ha descrit com aquesta sintonia mental, però, segons Gomila (2003), es basa en la detecció de les contingències recíproques per part dels qui interactuen. Com en el ball en parella, en què cada un dels ballarins ha de ser sensible a les intencions de l'altre, que s'expressen en moviments subtils, i ha de reaccionar apropiadament als moviments de l'altre, una interacció s'experimentaria com a intersubjectiva si cada agent que hi intervé reconeix i respon als moviments

intencionals i expressius de l'altre. Això és especialment clar en el cas dels jocs de rol socials, en què diversos jugadors interactuen a través dels seus respectius avatars. Però com veurem en el capítol següent en l'estudi de cas, també pot emergir a través d'interaccions amb personatges virtuals. Per això, parlo d'il·lúsió, d'interacció intersubjectiva, per analogia amb la immersió en el món de fantasia. Com si la immersió no es limités a experimentar-se com ubicada dins el món virtual, sinó que a més, els personatges que habiten aquest món virtual ofereixen possibilitats efectives d'interacció.

De fet, podem afirmar que les relacions intersubjectives es donen en molts de videojocs. Els jugadors que juguen a través de les comunitats, se senten part de la comunitat igual que en el món real. Si bé aquestes no són imprescindibles per a jugar, sí que poden influir en el ritme en què s'avança, i presentar oportunitats que són impossibles quan es juga tot sol. En l'estudi de cas, el joc seleccionat no inclou la possibilitat de jugar en comunitat, però una part de l'estudi s'ha basat en el joc col·lectiu i s'ha analitzat la intersubjectivitat entre individus i com aquesta pot afectar les decisions que pren el jugador durant el joc, com es podrà veure en l'apartat indicat.

Els estats mentals que captam a través de la perspectiva en segona persona són estats expressius, configuracions corporals, amb un paper protagonista en el rostre humà, veiem que algú està enfadat, trist, eufòric... Davant un personatge de ficció amb què interactuem, s'activen els patrons i esquemes perceptius bàsics que ens permeten reconèixer tals estats mentals, especialment en el cas del videojoc que hem estudiat que, com hem vist, usa una tecnologia potent per captar els moviments del rostre humà.

Per a la perspectiva de segona persona, les interaccions intersubjectives són recíproques i es duen a terme a través d'un intercanvi anàleg a un diàleg (Gomila, 2002), allà on la reacció emocional desencadenada per l'atribució pot dur l'atribuït a reaccionar-hi i aquesta reacció també afecta el primer. En els videojocs, la interacció no és amb un subjecte real, malgrat això, cada dia s'avança més en el terreny de la interactivitat, en el sentit de permetre aquesta contingència recíproca en temps real,

com també en el sentit de la sofisticació tècnica per imitar i reproduir les subtileses dels moviments i gestos expressius de la cara i del cos. Per això, consideram pertinent proposar que la perspectiva de segona persona es pot activar també en la interacció entre jugador i personatge de videojoc, en la mesura que el jugador es corporifica en el seu avatar.

La narrativa representa patrons de comportament i emocionals humans, que també ens poden servir per conèixer-nos a nosaltres mateixos. A través del videojoc experimentam, en un entorn controlat (el joc pren aquí tot el sentit de simulador), com reaccionam en un altre ficcional. Això ens du a comprovar com 'probablement' reaccionaria un mateix en la mateixa situació que proposa la ficció, en un constant anar cap a dins i cap a fora del *self* emocional en relació amb la narrativa ficcional interactiva.

Aquí, residiria precisament l'enorme capacitat pedagògica del joc en tot el procés de desenvolupament humà. El joc de ficció, així, no només tindria importància en el desenvolupament humà durant la infància, sinó també en l'edat adulta. La psicologia ha mostrat que l'aprenentatge infantil no es produeix per mitjà del llenguatge, sinó que es dona a través de les accions, d'esquemes amb sentit. Aquest fet està lligat a la capacitat de percebre immediatament el sentit de les accions d'un agent —gràcies a la perspectiva de segona persona. I els infants comencen a captar al mateix temps la disposició interna dels que realitzen l'acció. La interioritat d'un altre es capta a través de la seva activitat, de les seves accions. Així, en la infantesa s'adquireixen els significats de l'acció regulada pels adults dins un context i propòsit compartits.

El joc simbòlic infantil es basa en representacions de tipus teatral amb referència o no a la vida real (Piaget, 1946). L'actuació de l'infant quan juga segueix un guió, unes pautes marcades, un escenari acotat, uns objectes determinats, un inici i un final regulat. Les accions es desenvolupen en una trama narrativa, amb uns esquemes d'accions. En els diferents tipus de jocs, com per exemple els manipulatius, els adults, en un principi, poden dur el pes de la narració i el nen actua com a espectador, fins

que entra en el món del joc i se'n sent part. Sadurní (1993) explica que molts d'aquests jocs entre figura materna i infant tenen un format episòdic, de conte, en què es planteja una situació, uns personatges, un escenari, etc. L'infant pot passar del paper d'espectador al d'actor i també al de narrador. Té la capacitat de veure's actuant, conta a un altre allò que fa a la vegada que s'adona del que fa. L'infant entra en contacte amb el món simbòlic a través de narracions, contes i a través del joc. Les narratives proposen models que indueixen els infants a sentir i els motiva a actuar. Aquesta capacitat no la perdem en la vida adulta, i és totalment aplicable a l'experiència que ens proposen les narratives en el videojoc. Per a Trevarthen i Logotheti (1987) el valor del que és simbòlic és precisament generar congruències en les idees, emocions i intencions que intercanvien per mitjà de símbols. I són precisament aquests els que creen la comunitat social. Les narratives són potents instruments, no només d'accés a models culturals, sinó també de proposta, de creació, que ens indueixen a sentir, a actuar, com els models proposats. La comprensió de l'emoció representada depèn de la mateixa activació emocional en una dinàmica interactiva que és parcialment independent de les nostres creences sobre la realitat (Gomila, 2015). Existeix una congruència entre les emocions que expressen els personatges en la narrativa, però també hi ha una congruència respecte de la trama que se sosté sobre les expectatives que tenim com a humans.

L'aprenentatge de les emocions és clau en aquest procés i és aquí on tenen un paper fonamental, no solament la interacció social sinó també l'aprenentatge que fem a través dels objectes narratius, entenent la funció de la narrativa interactiva com a simulador emocional en què el jugador posa en funcionament les seves emocions dins el món ficcional. La reacció que sorgeix de l'emoció despertada en el jugador es representa mitjançant una acció, accionant a través del comandament de joc una reacció que executarà l'avatar virtual, com veurem en l'estudi de cas, i cada reacció depèn de la personal idiosincràsia humana, tal com passa a la vida real. Tot això no impedeix que ens continuem involucrant amb la representació com a part d'un joc simbòlic. Les emocions, el que sentim, formen part del joc, una de les parts més importants en l'experiència d'esdevenir protagonista d'un videojoc', com també veurem en l'estudi de cas.

Seguint la perspectiva de segona persona ens sorgeixen diverses preguntes que poden donar lloc a futures investigacions. La subjectivitat d'un individu es construeix només a través de les seves relacions dialògiques amb un altre humà? No pot ser que també es pugui construir a través de relacions dialògiques amb uns altres virtuals amb qui pot interactuar? O a través d'un jo virtual (l'avatar) i la relació entre aquest i els altres personatges d'un món virtual i ficcional? Com s'articula aquesta funció medidora del jo virtual?

## Conclusió

L'experiència d'«esdevenir protagonista» d'un videojoc necessita la capacitat de «posar-se en el lloc d'un altre», en aquest cas, d'un altre virtual, però s'articula a través de la interacció d'aquest avatar amb altres personatges que també han de ser entesos com a agents intencionals. Hem suggerit que en aquesta experiència es posen en funcionament els mateixos mecanismes mediadors de la interacció (la perspectiva de segona persona) que s'activen davant d'un altre real.

Aquesta experiència intersubjectiva realimenta la identificació amb el personatge principal, però la identificació en el cas dels videojocs interactius va més enllà de la identificació específica de l'espectador cinematogràfic, perquè es fa més complexa i profunda, tal com el concepte d'*implicació* o *involucració* —que hem relacionat amb el de *compromís* o *engagement*— intenta copsar. La teoria cinematogràfica parla del concepte d'*identificació* com el mecanisme pel qual sentim emocions i es produeix un cert tipus de lligam emocional amb un personatge o amb una situació, pel fet de sentir el que sent el personatge. Tanmateix, els estudis sobre el videojoc consideren que el concepte d'*identificació* cinematogràfic és un concepte limitat, ja que en el cas del videojoc, l'emoció es converteix en acció, i aquesta acció afecta tant el desenvolupament del joc com la percepció del personatge, i tot això genera noves emocions en el jugador. El concepte d'*engagement* substitueix el d'*identificació* i s'emfatitzen dos tipus d'emocions que es posen en relació en els



videojocs: d'una banda, el fet de situar-se en el lloc del protagonista en la narració fa que el jugador adopti el mateix objectiu i, més important des del nostre punt de vista, s'enfronti al mateix conflicte que el personatge en el relat, per la qual cosa el jugador ha d'atendre les emocions del personatge de les quals és corresponsable, ja que amb les accions que fa intervé en el desenvolupament narratiu. D'altra banda, experimenta les emocions que li provoquen les seves pròpies accions i les repercussions que aquestes tenen sobre la història i el desenvolupament del joc. Per tant, la identitat individual es relaciona amb la virtual, que en jocs determinats és escollida i cocreada pel jugador mateix i que permet, també a través de comunitats virtuals, relacionar-se amb altres avatars d'altres persones, però no s'hi confon. La identitat ja no és unitària sinó 'híbrida', i cal replantejar-se-la, com també el concepte de *subjectivitat*, que resulta fragmentada entre el jo i l'altre o altres possibles. Finalment, la immersió es planteja com un dels objectius del disseny de videojocs interactius, i s'entén igualment en termes de l'experiència del jugador, que se sent part del 'cercle màgic' creat pel joc.

En conjunt, aquest capítol ofereix un repàs de diverses facetes de l'experiència del jugador que ens permeten entendre la fascinació pels videojocs interactius, tot i les seves limitacions. Al mateix temps, oferim pautes sobre com assolir l'objectiu de produir aquest tipus de videojocs.

## Capítol 5. Estudi de cas: *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011)

### Introducció

Per analitzar com el subjecte-jugador esdevé protagonista d'un relat d'un videojoc, s'ha optat per fer un estudi de cas sobre el videojoc *L.A. Noire*, escrit i dirigit per Brendan McNamara, desenvolupat per Team Bondi, publicat per Rockstar Games per a PlayStation 3 (Sony Interactive Entertainment, 2006) i llançat l'any 2011. Es tracta d'un videojoc amb un pes narratiu molt important i una trama i estètica típiques d'un *thriller* cinematogràfic, en què el jugador ha de resoldre una sèrie d'assassinats. Per obtenir les dades qualitatives s'ha realitzat una observació participant exploratòria amb un grup focal format per 20 estudiants voluntaris amb una edat compresa al voltant dels vint-i-un anys, d'ambdós sexes i de diferent experiència prèvia com a jugadors de videojocs. S'han utilitzat diverses tècniques etnogràfiques per a la recollida de dades, jugades individuals i en grup, sessions de discussió amb el grup focal, entrevistes en profunditat, observació participant i diari de camp, tal com s'explicarà amb detall a l'apartat de mètode.

L'estudi consta de dues fases. En la primera, es realitza un estudi i una anàlisi de l'objecte d'estudi, el videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), en tant que narrativa i en tant que joc: la història que explica, la seva estructura narrativa, els elements d'interactivitat que es presenten al jugador, entre d'altres, per tal de respondre la pregunta següent: Quina influència té el jugador-protagonista sobre la narrativa del joc? En la segona fase de l'estudi de cas, aïllem els elements i processos que podem observar que estan implicats en la construcció de l'experiència d'esdevenir protagonista d'un videojoc, i el pes que tenen els elements d'interactivitat en aquest procés. En aquesta fase s'estudia l'experiència viscuda dels jugadors en la construcció del jo-protagonista.

## Hipòtesi

Les hipòtesis de partida que formulam sobre el fenomen 'esdevenir protagonista d'un videojoc' són les següents:

1. El jugador se sent 'emocionalment implicat' amb el protagonista, el personatge jugable d'una narració interactiva. Aconseguir 'sentir-se emocionalment implicat' té a veure, en primer lloc, amb l'establiment previ d'una acceptació per part del subjecte d'un estat mental en el qual assumeix voluntàriament les regles pròpies de la narració interactiva, diferents de la vida real. El jugador fa un contracte «immersiu lúdic» (Jiménez Orozco, 2018), que l'introdueix en un estat mental diferent del de la realitat quotidiana. Aquest estat mental no és nou, ni exclusiu dels videojocs ni de les noves narratives, sinó que se sustenta en l'activitat humana del joc simbòlic, la fantasia, i s'activa igualment en la narrativa tradicional, en el teatre i en el cinema. Per tant, la primera hipòtesi és: **Per 'esdevenir protagonista d'un videojoc' és un requisit imprescindible l'adopció voluntària d'un estat mental diferent del de la realitat quotidiana, que implica l'acceptació de les regles, tant les de la ficció com les del joc.**
2. Amb la interactivitat i la tecnologia s'aconsegueix cada de vegada més una experiència versemblant que, en alguns casos, com en la realitat virtual, se superposa a l'experiència de la realitat. Per aconseguir aquesta interactivitat, el jugador ha d'accionar un dispositiu tecnològic, el qual li permet actuar 'com si fos un altre dins la ficció'. L'ús del dispositiu pensam que ha de tenir alguna repercussió en la implicació que pot aconseguir el jugador amb el personatge protagonista. Això ens du a formular la hipòtesi següent: **Per 'esdevenir protagonista' són determinants el coneixement del funcionament i certa destresa en l'ús del dispositiu tecnològic, abans de poder sentir un lligam emocional amb el protagonista del joc.**

3. 'Posar-se en el lloc del protagonista' d'una narració és un procés en el qual la identitat individual s'ha de relacionar amb la identitat fictícia del protagonista de la narració. Els elements del joc mateix, en tant que narració i en tant que joc, tenen influència en aquest procés: el personatge, el seu objectiu i el seu conflicte, com s'estructura el relat i quins elements són jugables i quins no. Per tant, formulam com a tercera hipòtesi: **El tipus de caracterització del personatge, com també el realisme de la representació i la interactivitat que permet el joc, afavoreixen el procés de vinculació de la identitat individual del jugador amb la identitat fictícia del personatge.**

### **Principals resultats i conclusions esperats**

Els resultats esperats són: conèixer els principals elements de l'artefacte estudiat sobre els quals es pot observar com es construeix l'experiència d'«esdevenir protagonista d'un videojoc». Volem comprovar si l'ús del dispositiu de control del personatge té relació amb l'experiència de sentir-s'hi implicat emocionalment. Amb l'estudi de cas esperam obtenir alguna clau sobre en quin moment en concret es pot observar que es produeix la identificació o *engagement* amb el personatge del joc. I si es poden aïllar les diferents fases del procés pel qual passen els jugadors i la relació d'aquest procés amb els elements narratius, jugables i tecnològics dels videojocs. També com es relacionen aquests amb les característiques individuals i els aspectes psicològics dels jugadors.

### **Consideracions sobre la metodologia**

La metodologia existent per apropar-se al fenomen objecte d'estudi és encara poca i requereix, com també s'ha realitzat a l'aproximació teòrica, un enfocament pluridisciplinari. Els teòrics assenyalen la necessitat de trobar eines noves i mitjans per

analitzar el fenomen dels videojocs (Fromme & Unger, 2012; Björk & Holopainen, 2003; Consalvo & Dutton, 2006; Taylor, Kampe & Bell, 2015).

Les metodologies diverses proposades per a l'estudi dels videojocs provenen de diversos camps, com els estudis de la comunicació, ciències socials i humanitats, i s'hi usen tant tècniques quantitatives com qualitatives.

Des del punt de vista metodològic, per a aquest estudi s'ha tingut en compte l'article de Consalvo i Dutton (2006), ja que proposa un mètode per apropar-se a l'estudi dels videojocs des d'una metodologia qualitativa, de manera que és un primer intent rigorós de com pot ser analitzat un joc. L'objectiu dels autors, tal com el títol de l'article indica, és el «desenvolupament d'un conjunt d'eines metodològiques per a l'estudi qualitatiu dels jocs», i es posiciona al capdavant del debat sobre quina és la metodologia més adequada per apropar-se als videojocs des de les ciències socials.

S'ha de remarcar, no obstant això, que aquest estudi de cas no segueix el mètode tal com és proposat per Consalvo i Dutton (2006), ja que aquell és aplicat al joc *The Sims* (Maxis, 2000), de natura molt diferent de la narrativa d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011). No obstant això, sí que ens ha servit de base per dissenyar el mètode usat en aquest estudi.

L'article de Peach (2013) sobre els efectes de la narrativa en els jocs de rol multijugador en línia (MNORPG) proposa, en àmbit metodològic, l'ús dels registres automàtics i personalitzats de les accions que fa en el joc cada jugador, i que l'autor anomena 'l'autobiografia virtual'. Aquests registres són la narració de les interaccions que el jugador fa amb l'entorn virtual, que l'ordinador emmagatzema automàticament. Com hem vist, Peach (2013) entén com a fonamental de l'experiència del videojoc la construcció psicològica que fan el jugador i el seu avatar en l'entorn virtual i, per tal d'apropar-se a aquesta construcció, proposa el mètode de l'autobiografia virtual de cada jugador que es troba en l'historial de joc de cada jugador, i en els videowebbs de les jugades, que són les narracions transcrites de les experiències dels jocs.

L'estudi de les experiències i els historials del jugador és la manera més bàsica i directa per accedir a la construcció que fa el jugador de la seva experiència. Medler (2011) defineix els expedients dels jugadors com a 'informes visuals' basats en les dades del joc d'un jugador, representen la petjada que deixa la 'identitat' del jugador en el joc. Els registres permeten saber tot el que ha fet, el temps que ha jugat; també permeten avaluar les seves habilitats, l'èxit obtingut, les destreses de cada jugador. Per això, reflecteixen el desenvolupament de la subjectivitat en l'individu. Aquests registres, per a Medler (2011), permeten construir informació significativa sobre la seva identitat. Ruffino (2012) també considera necessari tenir en compte altres textos generats pel jugador: els vídeos penjats a YouTube Inc. amb les jugades i comentaris d'aquestes, la participació en xats, fòrums, etc. I en la mateixa línia, Nohr (2012) creu que el discurs analític s'ha de centrar també en altres textos com ara manuals, solucions del joc, revisions... Aquests autors entenen els jocs digitals com a configuracions de coneixement intersubjectiu complexes, ramificades i interdiscursives. Taylor, Kampe i Bell (2015) proposen el mètode 'microetnogràfic' per fer exploracions del joc i la participació dels jugadors en l'anàlisi del joc *The Walking Dead* (2012), amb l'objectiu de generar informació descriptiva sobre el joc per tal que la comprensió que s'hi desenvolupi resulti de les observacions, reflexions i diàlegs amb els participants. El mètode usat per Taylor, Kampe i Bell (2015) és el de l'entrevista semiestructurada. Els participants en l'estudi juguen el joc en solitari de manera individual, i no conversen durant el joc, ja que, segons els autors, això els podria distreure de la presa de decisions que fan durant el joc. Sobre aquest punt no hi estam d'acord; per aquest motiu, en aquest estudi proposam la innovació metodològica de realitzar jugades col·lectives, ja que en la participació col·lectiva els participants interactuen els uns amb els altres i parlen en veu alta espontàniament; això ens permet obtenir dades observables sobre les reflexions i diàlegs establerts. Tampoc no hem fet ús de l'historial del joc com proposa Medler (2011), ja que pensam que aquest només és útil per obtenir dades quantitatives i la nostra opció és un estudi etnogràfic qualitatiu, tal com especificam en el punt següent.

## Mètode

Per obtenir les dades qualitatives, s'ha realitzat una observació participant exploratòria. Per tal de dur-la a terme, s'ha creat un grup focal format per 20 estudiants voluntaris d'una edat al voltant dels vint-i-un anys, d'ambdós sexes i diferent experiència prèvia com a jugadors de videojocs.

Dels vint estudiants s'ha demanat a cinc d'ells, tres homes i dues dones, que juguin el joc. S'han realitzat diverses sessions de joc en què cada jugador hi ha jugat durant 20 minuts, mentre la resta del grup ha actuat com a observador participant. S'ha demanat als cinc jugadors que reportin per escrit la seva experiència personal de manera individual, després d'haver acabat la seva sessió de joc.

Posteriorment s'ha realitzat una sessió de debat amb el grup complet, en què s'ha comentat l'experiència, tant la dels jugadors (els que tenien el comandament a la mà), com els membres del grup d'observadors.

La investigadora ha actuat com a observadora participant, tant de les sessions de joc com en la sessió de debat posterior, i n'ha pres notes en un quadern de camp.

També s'han fet entrevistes en profunditat a tres dels cinc jugadors. A un d'ells se li havia demanat que jugàs tot el joc de manera individual i en solitari. Aquestes entrevistes s'han enregistrat i ens han permès conèixer les experiències prèvies, concepcions, idees sobre els videojocs en general i sobre l'experiència particular amb *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), dels entrevistats.

D'una altra banda, la investigadora ha jugat en solitari el joc per viure en primera persona l'experiència. N'ha pres notes en un diari de camp de cada una de les sessions d'experiència autoetnogràfica com a jugadora del joc.

També s'ha elaborat una anàlisi sobre la narració del joc, la seva estructura i els elements d'interactivitat amb els quals compta, i s'ha analitzat com aquests es relacionen amb l'experiència personal d'esdevenir protagonista del joc.

Les dades recollides són les notes del diari de camp de l'observació participant experimental en el grup focal, les notes de diari de camp sobre la posada en comú posterior a les sessions de joc en el grup focal, l'enregistrament i la posterior transcripció de les entrevistes, les notes del quadern de camp sobre les sessions de joc autoetnogràfiques i els escrits dels cinc participants de les sessions de joc en el grup focal. Per a la gestió d'aquestes dades s'ha usat el programari d'anàlisi de dades qualitatives ALTAS.ti 6.2.

## **Resultats**

### **Fase I: Estudi de la narrativa d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) i la intervenció en aquesta del jugador-protagonista**

L'objectiu d'aquesta fase és respondre la pregunta: Quina influència té el protagonista-usuari sobre l'estructura narrativa de la història? Per tal de contestar-la, s'ha procedit a jugar al joc complet de manera individual i s'han pres notes en un diari de camp de cada una de les sessions del joc. També s'ha fet una anàlisi sobre la narració del joc, la seva estructura i els elements d'interactivitat, i s'ha analitzat com aquests es relacionen amb l'experiència personal d'esdevenir protagonista del joc.

La narració a *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) està ambientada a la ciutat de Los Angeles al final dels anys quaranta, amb l'estètica, la temàtica i les convencions de gènere típiques del cinema negre americà, com l'ús del *flashback* en la narració i la temàtica de corrupció, droga i crims de la postguerra. L'escenografia és fruit d'un intens treball de documentació de l'equip creatiu per reconstruir fidelment la ciutat de Los Angeles de l'època. El guió del joc, que compta amb més de dues mil pàgines, es basa en una extensa documentació de casos reals ocorreguts a l'època,



recollida dels arxius de la Universitat de Califòrnia a Los Angeles i la Universitat de Califòrnia Meridional, i als arxius de diaris com *Los Angeles Times*, *The Herald Examiner* o *The Daily News*. La banda sonora inclou música de jazz i referents cinematogràfics clàssics del gènere com *Chinatown* (Polanski, 1974), *Scarlet Street* (Lang, 1945) o *The Maltese Falcon* (Huston, 1941).

El protagonista principal de la història és Cole Phelps, un policia de la ciutat que anteriorment havia participat en la Segona Guerra Mundial com a militar de la marina de l'exèrcit dels Estats Units d'Amèrica. Aquest és el protagonista a través del qual es permet al jugador resoldre una sèrie d'assassinats, organitzats en casos, que conformen els capítols diferents en què s'organitza el joc. Per resoldre els casos, el jugador, a través del personatge de Phelps, ha d'investigar, recollir pistes, interrogar sospitosos, detenir-los, acusar-los amb arguments i resoldre els casos proposats. Cada capítol té un argument propi i, a mesura que s'avança en el joc, els casos són de cada vegada més complexos.

Com s'ha pogut comprovar en l'anàlisi, el joc combina seqüències d'animació audiovisual d'estructura, llenguatge i estètica pròpiament cinematogràfics i no interactives, amb moments interactius en els quals el jugador agafa el control del protagonista a través del personatge jugable.

**Les seqüències d'animació, també anomenades seqüències lineals o d'acció en tercera persona**, no són interactives, i principalment són usades en els casos següents i per a les funcions següents:

- **A l'inici de cada cas**, juntament amb els títols de crèdit i títol del cas. En aquesta seqüència es fa la presentació del cas amb veu en off i veiem l'acció del protagonista arribant al lloc del crim o a la comissaria, on el cap explica les característiques del nou cas.

- **A les arribades al lloc del crim** o escenaris nous en els quals s'ha d'investigar, es fa una presentació general de l'escenari del crim, normalment només visual, però també pot incloure diàlegs amb un altre policia, forense o testimoni.

- **Converses amb personatges**, sospitosos, criminals, companys o cap de policia. Es tracta de diàlegs fonamentals en els quals resideix el pes del fil argumental principal de la trama.

- **Altres seqüències**, com ara detencions, inicis d'interrogatoris, escenes de resolucions de casos, converses entre els companys dins el cotxe...

- **La trama secundària**, que apareix al llarg de tot el joc, narra la història del Dr. Fontaine, una figura fosca i controvertida, anomenat el 'doctor de les estrelles de Hollywood', a les quals subministra drogues, i el seu jove ajudant, Sheldon, estudiant de medicina que també ha estat a la guerra. Aquestes seqüències de trama apareixen, per exemple, quan el protagonista-jugador agafa un diari en un dels escenaris del joc. També apareix sense intervenció del jugador en altres moments del joc, com ara en escenes d'acció paral·lela a la trama principal.

- Els **flashbacks** que solen aparèixer sense intervenció del jugador al final dels casos, una vegada s'ha resolt correctament un cas, per exemple. Es tracta de seqüències sobre el passat del protagonista, Cole Phelps, en la seva etapa de militar, que es diferencien de la resta estèticament perquè es representen en blanc i negre. Aquests *flashbacks* ens permeten conèixer el rerefons del protagonista, qui és i com pensa.

Les seqüències no interactives són absolutament cinematogràfiques, amb una planificació, llenguatge, moviments de càmera i muntatge d'estil clàssic i propi del cinema negre americà. La funció de les seqüències lineals no interactives en aquest joc, des del nostre punt de vista, és mantenir la trama argumental, la història narrativa en si mateixa. Les seqüències de la trama secundària i els *flashbacks* de la vida del protagonista mantenen l'interès del joc sobre la història; en un principi el jugador descobreix si estan relacionades entre si o amb la història principal.

**Les seqüències de joc interactiu o seqüències d'acció en primera persona** són aquelles en les quals el jugador pren el control, per mitjà del comandament, del protagonista, la qual cosa en permet la interacció.

Quan la seqüència lineal passa a ser interactiva, es percep un lleuger moviment d'apropament a l'escena o tancament del pla sobre l'escena, llavors el personatge protagonista respon les ordres del comandament del joc i el jugador passa a controlar-lo. A partir d'aquest moment la planificació, el tipus de pla, el punt de vista i el moviment de càmera ja no estan pautats pel joc, sinó que depenen del jugador.

Entre les accions que pot dur a terme el jugador hi ha: la d'escollir el punt de vista; mirar al davant, al darrere, a dalt o a baix; veure-hi en visió subjectiva (la del protagonista) o veure al protagonista en la pantalla; caminar, córrer, escalar, conduir un vehicle, investigar una pista (trobar-la, agafar-la, manipular-la); apuntar amb una arma, disparar, lluitar, protegir-se, cobrir-se; parlar (cridar al company, fer interrogatoris); i decidir si l'interrogat diu la veritat o menteix, acusar-lo i/o demostrar l'acusació o retirar-la.

Així podem agrupar els tipus de seqüències interactives del joc en les accions següents:

- **Moure's per dirigir-se a un destí.** Per dirigir-se a un destí en cotxe el jugador-protagonista pot escollir entre conduir ell mateix el cotxe o que el condueixi el personatge company, però només pot conduir el company si no es tracta d'una persecució. Si condueix el company apareix una seqüència no interactiva, amb una conversa entre els dos companys. Es pot triar el destí prèviament si aquest apareix en la llibreta del cas o bé perquè sigui l'escenari del crim, i per tant objectiu del cas, o bé perquè a mesura que s'incorporen pistes es va creant la necessitat d'investigar altres escenaris. Si condueix el protagonista, es va assenyalant el seu moviment dins la ciutat en un mapa on també hi apareix el destí. Llavors es tracta de conduir el cotxe per la ciutat de Los Angeles, amb el trànsit, els senyals, els semàfors, els vianants i les normes de circulació pertinents.

- **Investigar: cercar i analitzar pistes.** És una de les activitats principals per poder resoldre els casos. Es pot caminar i cercar pistes en l'escenari del crim, en el cos de la víctima i en els habitatges i espais relacionats amb les víctimes o els testimonis. Una vegada trobada una pista o objecte, es pot agafar, acostar i manipular per veure què és i si hi ha alguna informació important relacionada amb el cas. Si és així, el joc 'avisa' amb una vibració del comandament i una emfasització musical. Una vegada trobades les pistes en un escenari, aquestes queden incorporades a la llibreta del cas. Una vegada descoberta una adreça en la documentació de la víctima, per exemple, aquesta també queda anotada automàticament a la llibreta i pot ser escollida com a destí. El mateix ocorre amb el nom de possibles sospitosos, a mesura que es van descobrint, per exemple, perquè els esmenta un testimoni. També es van incorporant a la llibreta com a sospitosos del cas, cosa que permetrà, juntament amb les pistes, interrogar-los i, si escau, acusar un sospitós.

- **Interrogar.** És la innovació i el màxim interès que presenta el joc. El jugador-protagonista pot interrogar els sospitosos i decidir si menteixen o diuen la veritat, o si té dubtes, pot acusar, encara que no falsament, i si s'equivoca pot retirar l'acusació. Tot això és possible amb l'ajuda de l'opció de text que apareix en pantalla en el moment en què s'ha de formular una pregunta, d'una manera molt dirigida. Per tal d'iniciar l'interrogatori, el protagonista s'ha de situar davant el sospitós, dret o bé assegut, i s'ha d'escollir primer l'opció de parlar, i a continuació, per mitjà de la llibreta es poden seleccionar les pistes i les preguntes que es volen fer. Un cop feta la pregunta, s'ha d'observar el personatge i pel seu comportament, llenguatge no verbal, expressions facials i, pel que respon, el joc dona opcions diferents: l'acusat ha dit la veritat, es pot intentar treure més informació d'ell formulant una altra pregunta, se'n pot dubtar i també se li pot formular la mateixa pregunta o una altra, i si es tenen proves a la llibreta que el que diu és mentida, se'l pot acusar de mentir, i donar suport a l'acusació amb una prova. Sense suport probatori el personatge es pot enfadar i negar-se a col·laborar. Durant els interrogatoris el jugador pot escollir si es comporta com un «poli bo» o «un poli dolent», si no escull l'opció adequada, l'interrogatori no té èxit i això provoca problemes al protagonista, com rebre una reprensió del seu cap, o no superar la prova i, per tant, no pot concloure el cas.

Altres seqüències del joc són les persecucions en cotxe o a peu, tirotejos, baralles..., i altres elements del joc: pujar de rang, obtenir recompenses, canviar de vestuari, etc.

**L'estructura narrativa** de cada capítol es correspon amb una estructura en tres actes clàssica i en la trama específica d'una pel·lícula de detectius del cinema negre serialitzada en capítols: el protagonista rep l'encàrrec d'investigar un crim, a la comissaria, o a través de la ràdio mentre patrulla amb el company. Ha d'arribar a l'escenari del crim, hi ha de cercar pistes, interrogar els testimonis, dirigir-se a altres destins, cercar-hi més pistes o sospitosos, interrogar els sospitosos, realitzar hipòtesis sobre qui pot ser l'assassí, detenir el sospitós, o perseguir-lo si aquest fuig, i finalment descobrir el culpable i resoldre el cas. Aquesta és una estructura bàsica que es va complicant a mesura que s'avança de nivell en el joc.

Ara bé, en aquesta estructura fixa hi intervé el jugador. A continuació, s'explica quina és la intervenció de l'usuari convertit en protagonista i si modifica, i com ho fa, aquesta estructura clàssica.

Segons l'anàlisi personal realitzada, s'ha pogut comprovar que la intervenció del jugador com a protagonista influeix en el desenvolupament principal de l'argument de la història, en el sentit que descobrir l'assassí pot resoldre el cas i no descobrir-lo pot allargar la temporalitat i els episodis del cas, el protagonista pot morir —pot ser atropellat per un cotxe, per arma de foc— o pot ser apallissat, i acabar amb èxit o fracàs el cas. La seva intervenció té un resultat sobre el desplegament narratiu del cas que es planteja al jugador. El jugador juga el seu propi i determinat argument en les parts que són interactives i aquesta actuació altera el total dels esdeveniments de l'argument.

Per exemple, s'avança en l'acció quan es descobreix una pista correcta. Una pistola trobada al lloc del crim el du cap a l'armeria, identificar el número de sèrie i tipus de pistola, el duu a localitzar en un registre d'armes un nom que el pot dur a

trobar el sospitós. Però si no ha trobat la pistola o el número de sèrie i tipus d'arma al registre, no pot descobrir l'adreça del sospitós.

Després de repetides vegades de no superar amb èxit una seqüència d'acció, apareix l'opció d'obviar-la. Es passa llavors a una seqüència lineal no interactiva com si s'hagués superat amb èxit la prova, i s'aconsegueix el resultat previst en la història. L'argument acaba (malgrat que sigui després de diversos intents) en un tercer acte de resolució final. Per tant, el jugador hi intervé principalment modificant l'argument del segon acte.

En el joc és important **l'ordre en el qual es fan les accions**. Aquest ordre té conseqüències en l'èxit o no de la resolució del cas, i l'ordre dels esdeveniments de la història és el que en conforma l'argument. Per exemple, si es fa un interrogatori sense tenir totes les pistes, no es pot formular una acusació sòlida. Si es formula una pregunta abans d'una altra, no es pot obtenir la resposta necessària per continuar el cas. Si s'abandona un escenari sense haver-ne recollit totes les pistes, en tornar-hi ha passat el temps diegètic i ja no es poden trobar, etc.

«Si no es troben totes les pistes correctes en un escenari, l'escena no et surt com ratllada en el quadern de notes del protagonista. Si no has trobat totes les pistes, no pots usar-les als interrogatoris i el joc no avança. Vas fent voltes pels escenaris, però no acabes de trobar-hi res i no es resol el cas. El temps corre, també en la història, ara s'ha fet nit, ja se n'han endut el cos, ja has perdut la possibilitat de trobar totes les pistes. Hi ha vegades que s'ha d'anar primer a un lloc i després d'haver aconseguit una determinada opció, tornar-hi perquè s'activin algunes pistes». (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc)

La resolució del cas passa llavors per la correcta **selecció de l'ordre de les seqüències**. L'ordre és important, malgrat que no definitiu. El joc permet al jugador seguir avançant si falla la missió, dona l'opció de tornar a començar i també l'opció d'evitar una brega o una persecució si es falla repetides vegades... En definitiva, el joc

va conduint el jugador pel camí proposat per la narració. De tota manera, és cert que es pot acabar un cas, tot i no haver acusat correctament a l'assassí, i havent obtingut 5 de 15 respostes correctes. Malgrat aquest índex de fracàs, el joc continua i es pot acabar resolent el cas, de manera que el marge per arribar a la solució és bastant ampli. El joc complet és extens i s'hi pot jugar durant molt de temps. Per acabar-lo completament, s'han d'assolir una sèrie de fites: casos tancats (21), diaris llegits (13), crims resolts (40), llocs importants descoberts (30), rangs assolits (20) i tipus de vehicle conduït (95).

Després d'analitzar l'estructura narrativa del joc estam en disposició per respondre la pregunta següent: Quina influència té el protagonista-usuari sobre l'estructura narrativa de la història?

La intervenció del jugador té un gran impacte sobre l'argument de la història, més que sobre la història mateixa: el pes narratiu de la història es recolza en les seqüències de narració no interactives, que són fixes. El que canvia és l'experiència viscuda d'aquella història, ja que el jugador ha jugat un argument determinat, propi i personal, entenent que les seves accions dins el joc formen part de la mateixa narració personal viscuda i que, necessàriament, és diferent per a cada jugador. La història, però, no es modifica, tots els jugadors arriben a conèixer, jugar la mateixa història.

### **El narrador i la interpel·lació ètica**

A la primera seqüència del videojoc, una veu en off, en tercera persona narrativa, ens situa en el context històric, ens explica com és la ciutat de Los Angeles l'any 1947, una ciutat que tal com ens assenyalen, no és el que sembla. Després, la veu en off canvia a una segona persona narrativa en adreçar-se al personatge de Cole, el protagonista, per tant, interpel·la el jugador que prendrà el control sobre Cole. Aquesta veu en off en determinats moments també usa la primera persona, de manera que passa a ser personatge de la narració. Aquesta interpel·lació al jugador-protagonista es basa des d'un principi en la moralitat: «Lluitar contra la corrupció és com perseguir ombres [...] No saps si amb qui estàs parlant és un corrupte o no, sigui

el teu company o l'oficial de guàrdia. De qui et fies, Cole? Jo ja vaig prendre la decisió fa molt de temps [...] No pots nadar entre dues aigües i has d'escollir el bàndol» (primera seqüència d'*L.A. Noire*). El jugador és lliure d'actuar com un policia honest o un policia corrupte, que és l'opció que es percep clarament que han escollit la majoria dels seus companys, i aquest és el dilema ètic que es presenta al llarg de tot el joc. Trobam, aquí, un cas de doble perspectiva (la del narrador i la del personatge) des dels quals, seguint Martínez (2018), es pot situar el jugador.

Aquesta possibilitat d'escollir entre diverses actuacions (o diverses perspectives), tot i que es fa molt evident en els interrogatoris, com hem explicat, és el lloc on el jugador pot escollir clarament si es comporta com un «poli bo» o «un poli dolent». No obstant això, no és l'únic cas observat en què el jugador pot fer, des de la seva 'llibertat', elecció de conducta. Pot actuar amb seny des del primer moment del joc i respectar les regles o no, per exemple quan condueix, pot respectar o no el codi de circulació o la seguretat dels vianants. Totes les actuacions que triï tenen diverses conseqüències en el joc. Seguint Martínez (2018), aquí l'autoconcepte del jugador ha de tenir un pes important, com veurem en el cas explicat a continuació d'un dels participants en l'estudi, que es nega a usar la violència i cerca alternatives al joc, per no fer-ne ús.

## **Fase II: Elements implicats en el procés d'«esdevenir protagonista» d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011)**

**La segona fase de l'anàlisi** té l'objectiu de conèixer quins elements estan implicats en el procés d'arribar a convertir-se en protagonista de la ficció. En aquesta fase es té en compte **l'experiència viscuda del jugador en la construcció del jo-protagonista**.

Hem vist que el jugador ha d'assumir, a través de les seves decisions, el paper de protagonista de la narració. Aquest és un procés en el qual intervenen diferents factors que han sortit a la llum en l'estudi de cas. La recollida de dades ha revelat les



claus de l'experiència personal de convertir-se en protagonista d'un joc, i també la gran capacitat de la narrativa interactiva per crear experiències emocionals que són percebudes pels jugadors com a més reals, intenses, immersives, etc. que no a altres mitjans narratius com la novel·la o el cinema. Hem pogut dividir el procés de convertir-se en protagonista en una sèrie de moments, els quals hem comprovat que no són successius, sinó que es donen simultàniament, i que depenen els uns dels altres.

Com hem pogut observar, l'element clau d'aquest procés té a veure amb 'el control' del personatge dins la ficció. 'Control' és la paraula que ha sorgit més durant les entrevistes amb els jugadors i el grup focal. Per tant, s'ha optat per anomenar aquests diferents moments com a 'graus d'assoliment' de tres diferents aspectes que el jugador ha de 'controlar' per aconseguir 'esdevenir protagonista' de la ficció.

*«el hecho de que tú, mediante una herramienta, el mando, estás dentro de un mundo en el que tu controlas tus actos, controlas lo que haces»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

El primer control que s'ha d'assumir és el control de la representació del protagonista, és a dir, desenvolupar una destresa tècnica i habilitats psicomotrius suficients per a l'ús correcte i hàbil del dispositiu de manipulació del joc, per tal d'aconseguir manejar el personatge protagonista sense gaire dificultats, dins l'espai de representació del joc. Aquestes habilitats inclouen: aprendre a moure la figura del protagonista dins l'espai de representació del joc; aprendre a caminar, a córrer, anar en línia recta, girar, pujar escales, saltar, conduir, ubicar-se dins l'espai, anar cap a la direcció que un vol, girar, controlar la velocitat, conduir el cotxe amb habilitat per anar superant proves, com ara persecucions de sospitosos; aprendre a barallar-se: protegir-se, pegar, esquivar, bloquejar, detenir el sospitós, apuntar amb una arma, disparar...

En aquest procés, entren en joc diferents variables personals. Els resultats de l'estudi mostren que una de les variables que s'ha vist clarament que té relació directa amb la destresa d'assumir el control físic del protagonista està relacionada amb l'experiència prèvia del participant com a jugador. Aquesta destresa en l'ús del

comandament dins l'espai de la representació del joc és un procés d'aprenentatge que ofereix el joc mateix, s'adquireix per l'experiència, jugant, però el domini s'aconsegueix més o menys ràpidament segons l'experiència prèvia del jugador.

Assumir el control físic del protagonista té una relació directa, encara que no correlativa, amb el moment següent, que anomenem assumir el control de les emocions del jo-protagonista. En aquest moment és quan es pot parlar d'immersió, d'implicació emocional, d'identificació, *engagement*, de la percepció de l'espai de la representació i el temps en les coordenades del joc.

La destresa tècnica sembla tenir conseqüències en la implicació emocional del jugador amb el protagonista. Això no vol dir que hi hagi una relació de causa-efecte, ni que sigui necessari el ple domini de la primera condició: dominar el control físic, per passar a la segona fase: assumir el control emocional, sinó que aquestes dues fases es van donant de forma més o menys paral·lela, com podem comprovar a continuació.

Dels cinc jugadors i jugadores que han participat en l'estudi experimental, cap d'ells havia jugat abans al joc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) i només un coneixia el comandament de la PlayStation (Sony Interactive Entertainment, 2006). Un d'ells es declara jugador habitual de videojocs; un altre jugador, ocasional; i els altres tres no han jugat mai o quasi mai, en diferents graus, a cap videojoc. No obstant això, tots hi varen tenir dificultats inicials semblants perquè no coneixien les funcions del joc.

Tots els jugadors fan comentaris sobre el fet que no controlen el comandament. La resta de participants els intenten ajudar i els diuen què han de fer.

«En Miquel assenyala que mai no ha jugat a cap videojoc i es mostra molt desorientat. “*No sé qué hacer*”, diu. Hi ha persones entre el grup d'observadors-participants que volen ajudar-lo i li diuen què ha de fer» (Fragment del diari de camp de l'observació del jugador 1).

«Quan Laura aconsegueix fer alguna cosa bé, riu, i la resta de companys l'aplaudeixen.» (Fragment del diari de camp a l'observació de la jugadora 2).

«Marc demana als seus companys '*¿Y ahora qué hay que hacer?*'. Els companys contesten, tots alhora, indicant el que ells farien, li diuen què ha de fer quan s'equivoca i ell respon: '*¡Es que hay muchos botones!*'. Els altres parlen com si mirassin la televisió, i diuen en veu alta el que el protagonista (Marc) ha de fer» (Fragment del diari de camp a l'observació del jugador 3).

En la posada en comú de l'observació amb el grup focal, el primer tema que va sortir va ser aquest: el primer que tots han fet és aprendre com funciona el comandament. No obstant això, la manca de domini tècnic complet no ha estat una condició prèvia per començar a implicar-se en el protagonista. Hem pogut comprovar què ocorre gairebé des del primer moment que s'agafa el comandament. Per tant, molt abans d'aconseguir una destresa total en l'ús del comandament. La implicació es manifesta a través de les verbalitzacions i els canvis d'íctics de persona. De fet, tots els participants, des del primer moment, han parlat, han fet ús de la primera persona *jo*, i no de la tercera, *ell*: «em mataran», «on és el meu company?», «he atropellat algú?», entre d'altres.

*«Expresiones verbales: “Me van a matar”, “No sé hacia dónde ir”. Los jugadores se incluían en el juego, como si el personaje protagonista fueran ellos mismos»* (Fragment del diari de camp de Laura, observadora participant).

Una reacció que també s'ha observat és l'acompanyament de moviments del cos del jugador, en l'intent d'aconseguir moure els elements del joc dins l'espai virtual.

«Na Mònica intenta utilitzar el comandament amb moviments físics: quan agafa el comandament de la Play comença a fer moviments amb el cos i les mans, a dalt i a baix. Fa els moviments del volant quan condueix un cotxe. Mostra tensió

i moviments corporals. Sospira quan ha acabat una acció. Els companys riuen.» (Fragment del diari de camp a l'observació del jugador 4).

«Na Mònica duia el comandament com un volant de cotxe, es posava nerviosa perquè s'hi implica molt» (Fragment del diari de camp de Neus, observadora participant).

*«Algunos jugadores agitaban el mando cuando sentían presión o querían hacer que el personaje se moviera. También se movían según como querían que se moviera el personaje, por ejemplo, llevaban el mando hacia un lado cuando querían que su personaje se moviera hacia ese lado. En situaciones de tensión los jugadores se ponían nerviosos, cambiando de posición corporal o bien expresándolo verbalmente»* (Fragment del diari de camp de Laura, observadora participant).

*«Las reacciones físicas también son significativas, ya que demuestran que el jugador se siente identificado en un alto nivel al intentar moverse igual que el personaje, o hacer mover el personaje con movimientos del cuerpo»* (Fragment del diari de camp de Laura, observadora participant).

Poder arribar a controlar amb fluïdesa el comandament, com hem dit, és un repte a assolir i un dels atractius dels videojocs, no és un impediment per començar a 'esdevenir protagonista'.

*«Yo creo que el elemento clave es la interactividad, es el elemento básico, el hecho de que tú, mediante una herramienta, el mando, estás dentro de un mundo en el que tú controlas tus actos, controlas lo que haces...»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

La importància de l'experiència prèvia és un factor clau a tenir en compte en el tema d'assumir el control físic del protagonista. El jugador que menys dificultat va tenir va ser el jugador 5, Bernat, que tenia experiència prèvia en altres jocs de PlayStation

(Sony Interactive Entertainment, 2006) i és un jugador habitual de videojocs. Tot i això, li va costar un temps habuitar-se a les funcions específiques del joc, ja que cada joc té convencions diferents en l'ús del comandament.

El domini de l'habilitat tècnica està relacionat i influeix en la percepció que es té del joc i amb la sensació d'immersió en la història:

*«Es muy importante la relación anterior que se ha tenido con los videojuegos a la hora de sumergirse en las historias, ya que eso influye en la comodidad del jugador con los mandos del juego [...]. He podido llegar a esta conclusión observando que, de los tres sujetos, solo el que no tiene relación con videojuegos ha presentado dificultades para inmiscuirse dentro de la trama, mientras que los otros dos mostraron bastante entusiasmo a los retos que se les presentaron»* (Fragment del diari de camp de Joan Miquel, observador participant).

Una de les experiències més interessants i una de les més intenses que s'ha viscut és «la sensació de responsabilitat per haver de mantenir viu el personatge» (fragment del quadern de camp de l'anàlisi individual del joc). Aquest 'mantenir viu el personatge' depèn de les habilitats que s'adquireixen durant el joc, això no obstant, el sentiment de 'responsabilitat' i d' 'implicació emocional' hi és present gairebé des del principi:

*«La primera vegada que m'han mort havia travessat el carrer sense mirar i un cotxe m'ha atropellat. Llavors, he estat conscient que 'la vida' en la ficció del personatge estava en les meves mans; a partir aquell moment, cerc el pas de vianants i observ si el semàfor està en verd abans de travessar un carrer. Ara vaig més a poc a poc i cerc estratègies per travessar el carrer si no veig el semàfor, com per exemple, creuar quan un altre personatge del joc ho fa. En certa manera, pens que l'altre personatge 'sap el que fa', ja que 'pertany al món de la ficció'. En tot cas, les normes de seguretat viària són les mateixes que a la vida real»* (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc).

«Em maten perquè no record com es dispara. He vist la ‘meva’ sang i això impacta. Vas veient com et desapareixen i com et surt sang i et vas debilitant, et sents frustrat per no ser més hàbil. Els colors van variant cap al blanc i negre mentre sents el so del cor del personatge fins que s’atura. Si caus mort, moltes vegades et sents ben impotent» (Fragment del diari de camp de l’anàlisi individual del joc).

Aquesta implicació amb el protagonista es relaciona amb l’habilitat tècnica en el fet de ‘ser menys hàbil amb l’ús del comandament’, implica que el protagonista (el meu ‘possible jo’ en la ficció) mori, o que no aconsegueixi agafar l’assassí perquè no se’l fa conduir bé i, en conseqüència, no es pot resoldre el cas. El resultat és un sentiment de frustració que empeny a millorar aquestes habilitats.

«Agent mort dues vegades. La tensió és gran a les persecucions, et sap greu quan el teu personatge mor. Rares vegades passa això a una pel·lícula, el protagonista no sol morir» (Fragment del diari de camp de l’anàlisi individual del joc).

*«Sí, no sé, te da un pequeño subidón de adrenalina cuando de repente te llega el malo y dices “uaa”, tengo que sobrevivir a esto, te metes dentro del jugador, te sientes ese avatar que está jugando... Es divertido. Yo juego porque es divertido primero de todo, si el juego me aburre lo dejo en mi estantería y no se mueve de allí, nunca más se va a mover»* (Fragment de l’entrevista en profunditat: Entrevista\_02 BERNAT).

Un cas interessant és el del jugador 3, Marc, que cerca estratègies per ‘salvar la vida’ del jo-protagonista usant destreses que ja ha assolit, com per exemple: conduir escapant de l’escenari que li suposa un perill o atacant amb el cotxe. S’ha de dir que aquesta alternativa no està prevista en el joc, per tant, no pot acabar resolent el cas. No obstant això, sorgeix la pregunta de si realment és la falta de coneixement en l’ús del comandament allò que fa que no agafi l’arma, tal com estava previst en el joc, tal com va fer la resta de participants en l’estudi per defensar-se d’un atac en el qual es

veu de sobte implicat, o és una qüestió d'autoconcepte lligat a la moralitat, així com hem assenyat anteriorment.

«També té problemes perquè no coneix les funcions del comandament. Un fet molt interessant: cerca estratègies alternatives a les que li proposa el joc. En comptes d'enfrontar-se a un tiroteig, intenta fugir de l'escena agafant una camioneta. Aquest fet em sorprèn molt, en un joc en què les accions, les decisions d'actuar, depenen de la personalitat del jugador, talment la vida real. Aquest jugador ho viu molt, està molt ficat en el joc». (Fragment del diari de camp d'observació participant de la investigadora).

*«Fue muy divertido, pero lo que más me gustó fue ver a mis compañeros jugar, es decir, gente que nunca había jugado, que se movía por la pantalla sin sentido, moviendo el mando, moviéndose ellos, dentro del juego; por ejemplo, me sorprendió mucho Marc, que cogió la furgoneta y empezó a pegar a la gente con la furgoneta, en vez de como lo haría casi todo el mundo: coger la escopeta y empezar a disparar. Estas cosas me sorprenden mucho»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_02 BERNAT).

«A les persecucions, baralles, tiroteigs, sents molta de tensió, sobretot quan no tens l'habilitat suficient amb el comandament. Aconseguir acabar un cas, aconseguir habilitat, et dona una gran satisfacció» (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc).

La implicació de la resta de participants, que actuaven com a observadors del jugador, ha estat evident, ens ha permès observar la dimensió social del joc.

*«Aunque suele ser una actividad más solitaria [...] tras las observaciones se ha podido ver cómo hay una implicación por parte de todos en la trama. En todas las investigaciones acabaron tanto observadores como observados ayudando a superar la trama del videojuego»* (Fragment del diari de camp d'Estefania, observadora participant).

Tant en la posada en comú de l'experiència dels participants, com en les tres entrevistes en profunditat, s'hi destaca que allò que més «ha agradat» del joc és el seu caràcter cinematogràfic. La immersió en el joc, diuen els entrevistats, ha estat produïda pel fet que el jugador era clarament el protagonista dins un joc que semblava una pel·lícula. S'ha tingut una forta sensació d'estar jugant dins una pel·lícula:

*«Me encantó lo cinematográfico que es. Me gustó porque era jugar a una película, te sentías tú... era lo que le falta a las películas, lo tenía este juego. Tú eras el protagonista, y eras tú jugando, y estabas tú en la primera escena, buscando las pistas, buscando huellas, todo lo que habías visto en películas y series lo estabas aplicando aquí y decías 'uaaa', soy un inspector de policía increíble ahora mismo.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_02 BERNAT).

Tot i l'aspecte altament cinematogràfic d'*L.A. Noire*, és remarcable que el joc ha agradat molt més que una pel·lícula. Segons l'opinió generalitzada dels participants, la interactivitat fa que la implicació emocional que provoca el joc sigui més alta que en el cinema convencional:

*«Y evidentemente no todos los juegos son así, hay juegos con mayor o menor implicación emocional. Luego también depende de lo que te puede hacer sentir un videojuego; yo creo que el cine difícilmente te puede hacer sentir lo que un videojuego... Yo, en general, lo que me interesa, es la historia, el guion, esa implicación que puedes conseguir con el jugador, es lo que más me interesa (10:50) que no está en el cine, en series, ni en otro medio de comunicación que conozca.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

*«Sí, te involucras más en el juego, hay más feedback, no sé. El juego te da unas herramientas y tú con estas herramientas haces lo que quieres. En cambio, la película es un guion que va para adelante y no se para, no se para por ti, ahora está cambiando un poco, pero en principio los videojuegos son más activos que*



*las películas.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_02 BERNAT).

«La sensació de perill i d'intriga és més gran que en una escena d'acció en el cinema. L'emoció de l'experiència, vius més emocions, més en primera persona. Et sents més responsable. En el cinema pateixes, t'angoixes, però el responsable del que passarà és l'autor. En el joc et sents menys hàbil, maldestre, això fa que el personatge pugui morir...» (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc).

Aquesta implicació emocional es vincula a la immersió en el relat. Ha estat relacionada pels participants amb (a) la interactivitat, (b) la història, (c) els personatges i (d) el món que s'ha creat.

La immersió està relacionada amb la 'presència', i s'ha de separar, d'una banda, la immersió dins el món de la representació o 'presència espacial' (Wirth et al., 2007) i de l'altra, la immersió dins el món de la narració, el que des de la narrativa clàssica s'anomena *diegesi*, com hem vist al capítol anterior.

«En Marc s'espanta, se sorprèn, ho viu amb total identificació amb el protagonista, com si realment el protagonista fos ell.» (Fragment del diari de camp de l'observació participant de la investigadora).

Una de les parts que aporta més sensació «d'estar dins» *L.A. Noire*, segons l'opinió dels participants, és la part dels interrogatoris, en els quals el jugador sent com si realment la interacció amb altres personatges dins la ficció fos real, com si el *feedback* entre les accions del jo-protagonista i dels personatges de ficció fossin reals.

*«En L.A. Noire, lo realmente grande, lo que lo hace diferente a los demás y lo que lo hace a mi gusto, te diria, excepcionalmente bueno es el tema de los interrogatorios en los que eres tú.... no tienes ninguna ayuda de nadie, eres tú mismo el que tiene que... estás en un interrogatorio y tienes que adivinar si la persona que estás entrevistando miente o dice la verdad, y esto se acerca de*

*una forma muy exagerada a la realidad que es bastante inmersivo en ese sentido y eso es lo que le hace grande, digamos.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

Sentir-se un mateix 'personatge de ficció', a banda que és condició indispensable per continuar el joc, és una experiència que t'ofereix la ficció, que et permet interrelacionar-te amb altres personatges de ficció, i així posar-te en 'la perspectiva de la segona persona' (Gomila, 2001) a través de la narrativa, tal com ho podríem fer a la vida real. El mecanisme psicològic de comprensió intencional recíproca que ens permet experimentar l'altre, copsar la seva perspectiva personal, no com una 'pèrdua temporal d'autoconsciència', sinó més aviat establint un diàleg entre la nostra perspectiva i la de l'altre, pensam que es pot aplicar en el cas d'aquest videojoc en la part dels interrogatoris. Aquesta dimensió intersubjectiva també es comença a denominar 'copresència' o 'presència social', l'experiència d'un altre subjecte en l'espai virtual, però es sol limitar a la interacció de persones que juguen a distància, no al fenomen d'interactuar amb un personatge de ficció, com es dona en el nostre cas (Oh et al., 2018; Shahid et al., 2012).

L'experiència de 'sentir-se dins' el videojoc, maximitzada en la part dels interrogatoris, no es veu com una separació de la vida real, més aviat és percebuda com a experiència viscuda comparable a la vida real.

*«[...] la diferencia entre una experiencia virtual y una real es que tú lo sientes a pesar de que estás jugando a un juego. El hecho de estar jugando a un juego y ponerte nervioso, sentir miedo, es una experiencia propia de tu vida real porque la estás viviendo en ese momento y te está pasando a ti, no le está pasando al que estás controlando en el videojuego, sino a quien está sentado en el sofá jugando con el mando. En ese sentido es igual que una experiencia real».* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

El domini de l'espai de la representació i el tema del temps són uns altres dels temes clau que ha anat sorgint durant la investigació i que també s'han comparat amb

l'espai i el temps de la representació cinematogràfica.

*«Sí, respecto al espacio [...] la diferencia en ese sentido entre el cine y el videojuego es que el cine te lo pone ante ti, en los videojuegos tú lo descubres por tu cuenta. Lo puedes descubrir por tu cuenta. [...] (28:00) pero en muchos videojuegos eres tú el que descubre ciertos mundos, ciertos lugares que el videojuego te pone a disposición las herramientas para descubrirlo pero no te da el camino. En cambio el cine te lo da todo [...] Sí, en ese sentido el videojuego digamos que es más palpable. No es como en el cine, que te lo imaginas, si no que tú ves lo que hay ahí, y lo que ves no va a desaparecer.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

El videojoc permet escollir també la perspectiva de l'espai, podent alternar entre el punt de vista propi i el de qui s'està observant. L'elecció depèn, més que de la preferència personal, del sentit pràctic. Per exemple, interessa veure l'obstacle que hi ha al davant i veure'n la relació, la distància del protagonista amb un element de l'escenografia.

*«La vista que més m'agrada és la de la càmera al darrere. De vegades vull mirar a dalt. Punt de vista: subjectiu, omniscient, objectiu. Pots usar el que vols, de vegades et va bé el punt de vista subjectiu del personatge, per exemple, per veure què tens a dalt (veure allò que el personatge veu).»* (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc).

Una observació rellevant que ha sorgit en el grup de discussió és que el primer pla del personatge, del tot necessari en el cinema convencional per mostrar les emocions a l'espectador, es fa totalment prescindible en les seqüències interactives. Les emocions ja no cal que siguin representades a través de la cara del personatge, perquè les emocions rellevants són les del jugador. En aquest sentit, podem posar en dubte que el procés d'identificació es relacioni tant amb la caracterització del personatge com amb la interacció entre les emocions del jugador i les accions que es realitzen dins la representació.

En canvi, en les seqüències dels interrogatoris, el primer pla de l'interrogat agafa tot el protagonisme, perquè en aquest cas sí que copsar totes les expressions facials del personatge ens ha de permetre descobrir si diu la veritat o no. Així, tot i que el *thriller* conserva les convencions de gènere respecte de la planificació de les càmeres en els diàlegs (pla, contraplà i pla conjunt o de relació), les quals són necessàries per mantenir l'aspecte cinematogràfic, hem observat que en els interrogatoris el pes del discurs narratiu recau en el pla de l'interrogat i el pla conjunt, i es deixa el primer pla del protagonista com a secundari o fins i tot innecessari, la qual cosa seria impensable en el cas d'una narració cinematogràfica.

«No interessa veure les 'expressions de la cara del personatge' per saber el que sent, jo soc la que sent, no necessit el suport visual de l'altre, de la mateixa manera que tenc una consciència interior del que sent. Jo sé el que estic sentit, no necessit aquest reforç emocional del primer pla per identificar-me amb les emocions del protagonista.» (Fragment del diari de camp de l'anàlisi individual del joc)

En referència a la qüestió del temps i la seva percepció subjectiva, aquesta s'ha fet també ben evident durant l'experiència. És un fet comú en les anàlisis dels efectes dels videojocs l'experiència de la 'pèrdua de la noció del temps', que es relaciona amb el fluir (*flow*) que genera l'activitat de jugar. És una de les sensacions més fàcils de ser-ne conscient, més que d'altres processos implicats en la percepció, com per exemple, de l'espai representat. Així, tots els jugadors de la mostra diuen que el temps havia passat més aviat mentre jugaven i tots volien continuar jugant durant més temps del que s'havia establert per a cada jugador en l'estudi de cas.

«Quan li dic a Marc que el seu temps s'ha acabat, diu: "¿Ya? ¡Ha durado muy poco!"» (Fragment del diari de camp de l'observació participant de la investigadora).

*«En el videojuego, el tiempo respecto al cine se te pasa mucho más rápido.»*  
(Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

El temps real, el temps percebut, la durada d'una història i la noció del pas del temps també han estat comparats, a l'experiment, amb el cinema i els audiovisuals en general. Les hores que et permet jugar un joc d'aquestes característiques són moltes, la 'durada' d'un joc és més semblant a la durada total de serials de televisió que no pas a un llargmetratge unitari.

*«Completar la historia puede durar 50-60 horas y esto, para empezar, el cine no te lo da».* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

*«He llegado a tener una partida de 190 horas y te puedes volver loco, no sabes cuantos años habrán pasado en ese juego pero yo me he tirado unas 100-120 horas delante de la pantalla y no te das cuenta, te lo pasas bien, dices ¿cómo puede ser que lleve 120 horas... y 120 horas son un montón de días o un montón de meses»* (Entrevista en profunditat. Entrevista\_02 BERNAT).

Aquesta noció de 'pèrdua de la consciència del pas del temps' o que 'el temps passa més ràpidament' té a veure amb (a) la capacitat d'intervenció en la història, (b) la implicació emocional, (c) el plaer obtingut i (d) la immersió dins el joc.

*«Ese tiempo te pasa más rápido porque actúas, porque haces cosas, porque estás disfrutando. Sí, porque te implicas... no sé, muchas veces has estado jugando dos horas y para ti pasa una hora; a mi me pasa bastante, la verdad, creo que la inmersión es tal que no te das cuenta... vives para el juego, digamos que es como una conexión que se crea... estoy hablando aquí de forma un poco poética... pero la conexión que se crea entre el juego y el jugador y que el tiempo parece que no pasa.»* (Fragment de l'entrevista en profunditat: Entrevista\_01 LUCAS).

## Discussió dels resultats

En resum, el segon moment de l'experiència del videojoc ens ha permès aïllar una sèrie de fases —no successives en tots els casos, ja que algunes es produeixen simultàniament i són codependents— per les quals passa el subjecte-jugador en el procés d'«esdevenir protagonista».

La primera és la que anomenam 'assumir el control físic del personatge'. Està relacionada amb l'habilitat psicomotriu, control i habilitat en el maneig del dispositiu, i les regles del joc, com moure's, com disparar, com conduir, etc. En aquesta fase estan relacionades variables personals, com les capacitats individuals, experiència prèvia, etc. Assumir el control físic té una relació directa, encara que no correlativa, amb el moment següent, que anomenam assumir el 'control emocional del personatge'. Amb aquest moment, s'hi relacionen els conceptes d'identitat, identificació, immersió, subjectivitat, intersubjectivitat i percepció del temps. Els vincles emocionals que s'estableixen en primera instància estan relacionats amb 'la sensació de responsabilitat de mantenir viu el protagonista', i aquesta es vincula bàsicament amb el moment anterior, perquè depèn de la perícia i habilitat per aconseguir manejar correctament el protagonista i conèixer les regles de la representació i del joc.

Un tercer moment, que anomenam 'control de la realitat ficcional', està relacionat amb l'aspecte representacional. El realisme d'aquesta representació és una de les variables que hem observat que estan implicades en el vincle. Així, el seu aspecte altament cinematogràfic i la seva narrativa realista, basada en casos reals, són fonamentals per assolir 'sentir-se implicat'. Aquí entren en joc conceptes com el de realitat i representació, percepció verídica, els mecanismes narratius i la tecnologia usada.

Una vegada establert el vincle emocional, es passa a un quart moment, que anomenam 'control de la identitat ficcional', en el qual entra en joc el diàleg entre la identitat particular i la del protagonista, un diàleg entre l'autoconsciència i la subjectivitat, en què s'experimenta l'altre ficcional des d'una perspectiva personal, que

hem relacionat amb el concepte d'*engagement*, i com és possible que es produeixi reflectit en la teoria '*storyworld possible selves*' de Martínez (2018). Com hem pogut comprovar, aquest moment es dona quan els jugadors se senten totalment implicats amb el personatge protagonista fins al punt que sembla que no hi ha separació entre l'un i l'altre.

Hem pogut comprovar, al llarg d'aquest estudi, alguns dels mecanismes que estan implicats en el fet de convertir-se en el jo-protagonista d'una narració de ficció interactiva. Primer de tot, hem observat que el jo-protagonista d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) intervé en el segon acte i influeix en l'argument de la narració, en el sentit que l'accés a la història és particular de cada jugador, però no intervé en la història que explica el joc en si, ja que aquesta arriba a ser coneguda, tard o d'hora, per tots els jugadors.

Una de les descobertes més destacables ha estat observar que la falta inicial d'habilitats en l'ús del comandament no impedeix sentir-se emocionalment implicat amb el protagonista, al contrari: la implicació emocional ha suposat un estímul en la millora de l'habilitat per tal d'aconseguir un millor domini o 'control' del personatge, per la qual cosa hem pogut descartar la segona hipòtesi plantejada al principi de la investigació. Hem comprovat que molt abans d'aconseguir una destresa suficient amb l'ús del comandament, el jugador ja es refereix al protagonista del joc fent ús de la primera persona 'jo' en comptes de la tercera 'ell'. Per tant, per 'esdevenir protagonista' no són determinants el coneixement del funcionament, ni la destresa en l'ús del dispositiu tecnològic, abans de poder sentir un lligam emocional amb el protagonista del joc, tot i que, com més destresa, més implicació i immersió.

El que és imprescindible, realment, és la voluntat d'entrar en el món de ficció, voler jugar i acceptar l'estímul que la narrativa ens ha proposat. Es comprova, per tant, la primera hipòtesi plantejada en l'estudi. El jugador se sent 'emocionalment implicat' amb el protagonista, el personatge jugable d'una narració interactiva, amb l'establiment previ d'una acceptació per part del subjecte, d'un estat mental en el qual assumeix voluntàriament les regles pròpies de la narració interactiva, diferents de la

vida real. Tal com ho fa l'espectador en el món diegètic del cinema, gràcies al fet que està genèticament capacitat per interpretar —partint de l'apropament que fa la teoria cognitiva del cinema a Anderson (1996) a la perspectiva ecològica de Gibson. El pacte és voluntari i és imprescindible per poder entrar dins la història que el joc proposa. Per tant, queda comprovada la primera hipòtesi: per 'esdevenir protagonista d'un videojoc' és un requisit imprescindible l'acceptació voluntària d'assolir un estat mental diferent del de la realitat quotidiana, que implica l'acceptació de les regles, tant les de la ficció com les del joc. Aquesta hipòtesi pensam que queda demostrada amb el sorgiment del sentiment de responsabilitat que sent el jugador vers la 'vida fictícia' del personatge. El fet que el personatge mori en el joc fa sentir responsable i/o culpable el jugador, perquè ha assumit les regles del món de ficció.

La tercera hipòtesi queda parcialment demostrada, ja que el tipus de caracterització del personatge, com també el realisme de la representació, no tenen tanta relació amb el fet de 'sentir-se implicat' amb el personatge com amb la interactivitat que permet el joc, que sembla que té una influència major per afavorir el procés d'identificació-implicació del jugador amb el personatge.

En aquest sentit, trobam que són insuficients tota una sèrie de conceptes que s'usen actualment en els estudis de la narrativa dels videojocs com els d'*immersió* i *identificació* del jugador amb el protagonista d'un joc. El concepte d'*identificació*, tal com s'entén des de la teoria clàssica cinematogràfica, com hem vist en el capítol 4, depèn més aviat de la correcta caracterització del personatge i de la capacitat d'aquesta construcció per provocar una reacció empàtica en l'espectador, i no té en compte la voluntat del jugador de voler experimentar viure i sentir com l'altre, sigui com sigui aquell altre —més enllà de l'experiència vicària que permet el cinema. Així, hem observat que no és necessari l'ús del primer pla en el videojoc per mostrar les reaccions emocionals representades en la ficció, sinó que les emocions del jo-protagonista, són les que en els videojocs substitueixen les del personatge. És a dir, el concepte d'*identificació* és un mecanisme d'una sola direcció, que a través de la caracterització del personatge, permet a l'espectador de viure l'experiència interna del que sent el personatge en la ficció. Pensam que en el cas dels videojocs s'ha de



considerar que el fenomen és més complex, es tracta d'un mecanisme de doble direcció, en què són les emocions del jugador i la seva identitat les que es relacionen amb les accions representades en la ficció, i que les repercussions de les decisions que pren el jugador en resposta a les pròpies emocions repercuteixen en el que li ocorre al personatge en la ficció, la qual cosa genera altres emocions en el jugador.

La noció *engagement*, com hem vist en el capítol 4, resulta més apropiada per copsar aquesta doble relació, que caracteritza l'experiència del jugador d'un videojoc interactiu com el que hem estudiat. Per tant, s'ha de posar en qüestió l'interès del concepte tradicional d'*identificació*, concepte que parteix de la teoria psicoanalista, per entendre l'experiència que ofereixen els videojocs —a diferència del seu valor per a l'experiència de l'espectador cinematogràfic. Les noves narratives desenvolupades en els videojocs interactius es basen en un diàleg bidireccional entre el subjecte-jugador i el personatge de ficció en qui es personalitza. En aquest sentit, trobam interessant aplicar la teoria del «jo o jos possibles» del món de la història, de Martínez (2018).

Igualment, l'estudi de cas realitzat qüestiona el concepte unitari d'*identitat*. A través del joc virtual, la identitat del subjecte-jugador té la capacitat de fragmentar-se temporalment i el subjecte és capaç d'assumir la identitat del subjecte virtual amb qui s'implica, sense perdre la individual, com també pot combinar les dues. Tenim la capacitat d'entrar en un espai *the bend* on autoconcepte i perspectiva poden tenir diverses possibilitats de combinació, la qual cosa ens permeten passar del món físic al món de la història (Martínez, 2018).

A més, com hem observat a través d'aquest personatge principal, el jugador entra en interacció amb altres personatges de la història. La interacció no es limita al fet d'intervenir en el desenvolupament de la història a través de les decisions que el jugador pren, en tant que controlador del personatge principal, sinó que es genera la il·lusió d'interacció intencional amb els altres personatges, que ens poden mentir, manipular o ajudar. El *feedback* comunicatiu entre subjecte real i subjecte virtual, i entre subjecte virtual i altres personatges, també faria necessari replantejar, des de la teoria, els conceptes relacionats de *subjectivitat* i d'*intersubjectivitat*, entesa aquesta

última com la capacitat d'atribuir estats mentals a uns altres, capacitat que en els darrers temps s'ha revelat com a fonamentalment interactiva.

Un altre concepte que caldria replantejar és el d'*immersió*. Els nostres resultats qüestionen l'opinió que per sentir-se immers en un joc és necessari que la representació sigui prou realista i rica en experiències sensorials. Una animació, com en el cas d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), també pot aconseguir generar l'experiència d'immersió del jugador, amb el seu efecte associat de flux i de pèrdua del sentit del temps. De fet, l'aspecte 'realista' de l'animació d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) no ha estat el que s'ha considerat com a fonamental en la immersió durant l'experiment dut a terme, sinó que el que ha aconseguit més la sensació d'«estar dins» la ficció ha estat 'el caràcter de representació cinematogràfica', és a dir, una representació d'una representació.

Com en el joc simbòlic infantil, no és, per tant, important el grau d'iconicitat de la representació mostrada, sinó la versemblança, la credibilitat de les lleis de la ficció que ens proposa la narrativa. És cert que les reaccions, les expressions facials, els moviments i les respostes que ofereixen els personatges d'animació amb aspecte de ficció cinematogràfica han estat basats en moviments reals d'actors captats amb moltes càmeres, i són la novetat del joc. No hem pogut comprovar, però, que hagi estat realment aquesta tècnica la causant directa d'aquesta sensació de sentir-se dins la ficció. El que els subjectes participants en l'experiment perceben com a 'més realista' i 'més sorprenent', com ja s'ha assenyalat, ha estat principalment l'efecte de *feedback*, de retroalimentació, d'acció-reacció, entre un personatge de la ficció i les accions decidides pel jugador. Per tant, és el '*feedback*' propi del control la clau de la implicació entre el jugador i el protagonista, i no sols el seu aspecte realista i la seva caracterització com a personatge, el que ha fet creure al jugador que un personatge de ficció corresponia espontàniament al jo-jugador. Aquesta correspondència és el que ha fet sentir al jugador formar realment part de la ficció. Igualment, com hem apuntat abans, la contingència recíproca entre els moviments ordenats al personatge principal i les reaccions emocionals i gestuals dels altres personatges, i viceversa, generen la il·lusió d'interacció intersubjectiva.

Aquest resultat, en la nostra opinió, obre la possibilitat d'estudis futurs per determinar els mecanismes de *feedback* entre personatges de ficció i jugadors, per obrir des del camp de la narrativa possibilitats d'oferir experiències realment immersives al jo-protagonista, d'una banda, i de l'altra oferir estudis als camps de la ciència i la tecnologia sobre la relació dels individus i els personatges representats, en definitiva la relació entre humà i màquina.

Les observacions dutes a terme en aquest estudi de cas donen pas a noves preguntes d'investigació que poden guiar investigacions futures, com la següent: és possible arribar a crear dins el camp de la narrativa, a través d'una representació d'un personatge no humà, un *feedback* tan 'versemblant' que les fronteres entre el jo-self i el jo-protagonista de ficció quedin fortament difuminades?

En aquest sentit, apostam per endinsar-nos més en el camp de la psicologia cognitiva i concretament en les aplicacions del concepte de la 'perspectiva de segona persona' (Gomila, 2001), com una via per donar més consistència als conceptes de *presència social* o *copresència*, que es manegen actualment en la teoria relacionada amb els videojocs i la realitat virtual. Creiem que aquest concepte dona una explicació valuosa dels mecanismes psicològics que intervenen en la interrelació entre ments humanes, que pot tenir una aplicació fructífera per entendre la capacitat del jo per convertir-se en protagonista d'una narració i experimentar la interacció amb altres personatges.

El domini del personatge de ficció no el pensam relacionat amb una 'pèrdua temporal d'autoconsciència' o amb una capacitat unilateral d'identificació, sinó més aviat amb el diàleg constant entre la consciència d'un mateix i una de diferent. La narrativa, en aquest sentit, ens permet viure a través de la ficció altres 'possibles jos' i relacionar-los intersubjectivament amb altres de ficció. En aquest diàleg intersubjectiu jugam, experimentam viure i sentir com un altre, encara que aquest altre no sigui un humà real. Establim una relació entre el que som, sentim, hem experimentat en el passat, hem viscut, somiat o experimentat en altres ficcions, i reactualitzam

sentiments, confrontam reaccions i, en definitiva, establim un diàleg intern entre un mateix i un altre, entre diferents subjectivitats, en un estat que permet la 'intersubjectivitat'.

## **Conclusions**

Aquesta investigació s'ha centrat en el procés pel qual un subjecte-jugador arriba a 'esdevenir' personatge-protagonista d'una narració en un videojoc. Podem dir que s'han complert els principals objectius proposats, que eren descobrir quins elements o processos permeten que un videojoc s'experimenti com a interactiu. La pregunta que ha articulat l'estudi és: com el subjecte-jugador 'esdevé' personatge-protagonista d'una història en un videojoc? Per tal de respondre-la, la pregunta ha estat descomposta en els seus elements principals. D'un costat, la contribució del subjecte-jugador; per un altre, el personatge protagonista d'una narració i, finalment, l'artefacte tecnològic que és el videojoc. En la primera part de la tesi hem aprofundit en cada un dels vèrtexs d'aquest triangle. En la segona part, l'estudi de cas del capítol 5, hem verificat que aquests elements es conjuguen per generar l'experiència del jugador, en el cas del videojoc que hem considerat com a més ambiciós en el seu objectiu d'assolir la interactivitat. Presentam, ara, els principals resultats d'aquest estudi, seguint el mateix ordre en què hem considerat cada element, començant per l'artefacte per finalment arribar al jugador. Consideram també com es relacionen amb les hipòtesis plantejades, i quines conclusions ens permeten extreure'n.

En definitiva, el que hem fet ha estat:

### **1. Caracteritzar el joc com un espai transicional entre la vida quotidiana i el món de la ficció.**

Defensant la idea que el joc està lligat a l'art i la cultura, considerant erroni que el joc en la vida adulta es percebi només en termes d'entreteniment i que el 'valor' s'entengui simplement com a 'benefici econòmic', situant el videojoc en el lloc que

creiem que realment ocupa, punt de confluència de noves formes narratives, d'expressió artística i d'experiència estètica, que configuren l'actual cultura digital, hem reivindicat la importància de la ficció narrativa com a forma d'ampliació de l'experiència quotidiana, i hem assenyalat els elements de continuïtat entre els dos plans —la vida real i el joc— en contra de la visió disjuntiva tradicional, argumentant que el joc sí que pot tenir conseqüències en la vida real si es considera des de la funció de 'simulador', com a eina de mediació entre nosaltres i el món exterior. Aquest territori intermedi entre la realitat psíquica interna i el món exterior constitueix un espai transicional, un espai de possibilitats entre l'individu i el seu medi, entre la subjectivitat i l'experiència de relació amb l'altre. A més, hem argumentat que és una activitat que no té cap comportament específic que permeti aïllar l'activitat 'joc' de qualsevol altra experiència humana.

## **2. Aportar evidències que per introduir-se en l'espai transicional del joc és un requisit imprescindible l'acceptació prèvia de les regles del món de la ficció.**

Es corrobora la primera hipòtesi de la investigació, segons la qual, per aconseguir l'experiència de 'sentir-se emocionalment implicat' en el joc, cal primer de tot l'establiment d'una acceptació per part del subjecte d'un estat mental que implica assumir voluntàriament les regles pròpies de la ficció i les del joc. Aquesta acceptació l'hem relacionada amb el concepte *immersió*, que es manifesta en la voluntat de jugar acceptant les regles del joc, sense la qual no és possible aconseguir 'esdevenir' protagonista d'un videojoc. L'estudi de cas ens ha aportat evidències per demostrar la hipòtesi, molt destacadament en la constatació que tots els participants s'han vist afectats per la mort fictícia del protagonista a causa de la falta d'habilitat o de coneixement de les regles o característiques del joc, cosa que els ha fet reaccionar i intentar millorar les habilitats per tal de mantenir 'viu' el protagonista de ficció. Aquesta experiència demostra que el jugador ha assumit les regles i lògiques de la ficció, ha entrat dins la diegesi, ja que en aquesta, sense el 'jo protagonista', no hi ha història possible, i el joc no pot avançar.

### **3. Comprovar que en el procés d'esdevenir protagonista, l'habilitat d'ús del mecanisme tecnològic pel qual s'accedeix a la representació no és determinant.**

Caracteritzat el videojoc en tant que objecte, hem assenyalat que la característica principal és permetre l'activitat lúdica a través de la seva capacitat de generar la interacció entre el jugador i la màquina a través de la seva manipulació. L'experiència del joc en un jugador té una part física, mecànica, corporal, de manipulació de la consola o del teclat. A través d'aquesta activitat es genera, d'una banda, l'activitat diegètica, aquella que el jugador realitza mitjançant un avatar o personatge dins el món friccional del joc, i de l'altra, la seva experiència mental d'exercir el control d'aquest avatar. El resultat combinat d'ambdues és aconseguir l'experiència d'esdevenir protagonista d'una narració a què dona lloc el joc mateix, en la mesura que els episodis responen a les pròpies decisions.

En aquest procés, la part més física o mecànica de l'acte de jugar un videojoc està relacionada amb l'habilitat de l'ús del dispositiu amb el qual es juga. Tanmateix, com hem pogut observar en els resultats obtinguts en l'estudi de cas, per 'esdevenir protagonista' d'un relat en un videojoc no ha estat determinant el domini expert del funcionament i de l'ús del dispositiu tecnològic, com a requisit previ per poder sentir un lligam emocional amb el protagonista del joc. Ha quedat descartada, així, la segona hipòtesi de la investigació. Com hem observat abans d'assolir una destresa suficient tant en l'ús del comandament com de les regles del joc, el procés d'esdevenir protagonista ja s'ha iniciat, i és precisament aquest procés el que esperona el jugador a voler millorar les destreses amb el dispositiu del joc i el coneixement de les regles d'aquest.

### **4. Demostrar que la representació cinematogràfica és el que més ha influït en la sensació d'estar 'immers' dins el videojoc.**

El concepte d'immersió és central per explicar què sent el jugador dins l'experiència del joc. Es defineix com l'experiència de ser transportat a un món simulat, o bé com l'experiència d'estar envoltat completament d'una altra realitat. L'estudi de cas ens ha

revelat que la immersió ha estat produïda pel fet que el jugador era clarament el protagonista dins un joc d'una gran aparença cinematogràfica. S'ha tingut una forta sensació d'estar jugant dins una pel·lícula. *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) ha estat triat precisament per les seves semblances amb el cinema, tant per la temàtica com per les ben conegudes convencions del gènere de cinema negre, i de fet, és un dels primers videojocs en què es pot veure la maduració de l'apropament del videojoc al cinema. Hem defensat la idea de catalogar aquest tipus de videojocs amb una categoria particular, com a 'gènere híbrid', frontissa entre ambdós mitjans, partint de l'observació de l'encara no resolta classificació de gèneres en el videojoc en l'àmbit teòric. La fita més important d'aquest tipus de videojocs, respecte dels intents no sempre exitosos de la indústria cinematogràfica, ha estat oferir, a través de la interactivitat, la sensació de poder 'controlar', tal com hem vist en l'estudi de cas, un personatge dins una representació de característiques plenament cinematogràfiques. Hem considerat els videojocs narratius un 'gènere híbrid' i hem apostat per incloure'ls dins una categoria superior que es pot anomenar narrativa digital interactiva, que inclouria altres gèneres igualment narratius, com ara les pel·lícules interactives o els documentals web.

##### **5. Situar el lloc del jugador en el lloc del personatge protagonista dins una narració interactiva.**

Havent-nos posicionat respecte de la natura de l'artefacte videojoc *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011), ens hem centrat en el segon element de la pregunta d'investigació: el personatge-protagonista. Hem revisat els conflictes que l'objectiu de generar l'experiència interactiva planteja per a la dimensió narrativa dels videojocs en l'àmbit teòric, que han abocat a la necessitat de revisar els conceptes de *narració* i *interactivitat*. La discussió prové, d'una banda, del concepte de *narració tradicional*, que per la seva mateixa natura és quelcom tancat i dependent d'una estructura prefixada per un autor, davant la qual l'espectador, el lector o el televident adopten un paper passiu; i d'altra banda, de la *narrativa interactiva*, que també per la seva particular natura, és oberta i dependent d'una estructura hipertextual o cibertextual, tot i que creada per un autor, i que permet al lector tenir-hi un paper més o menys

actiu. Un dels problemes que planteja la teoria és el del 'narrador', amb l'argument que la narració requereix un narrador i que un jugador no ho és. Tanmateix, els narradors són entitats fictícies internes, i en la mesura que el jugador el pot determinar en part, perquè l'autor ha dissenyat l'obra per cedir-li part d'aquest control, el jugador sí pot esdevenir aquest narrador intern. De tota manera, el 'problema del narrador' en el videojoc es resol situant el jugador en el lloc del personatge protagonista. Tanmateix, tenint en compte la revisió del concepte *engagement* (Martínez, 2018), el jugador té l'opció de situar-se entre les dues perspectives, tant la del narrador com la del personatge, des de diferents graus d'aproximament, que depenen també de l'autoconcepte del jugador i el lloc que ocupa el personatge dins la ficció.

No obstant això, hem plantejat la qüestió teòrica de quin punt de vista, respecte dels conceptes de la *narrativa tradicional*, encaixaria la participació del jugador. Els pensaments del jugador, com hem vist en l'estudi de cas, es verbalitzen sempre en primera persona, a través del 'jo', i per això es pot observar que el jugador entén que el 'paper' que li correspon dins la narració és el de protagonista: 'Soc jo el que he fet l'acció'. Els moments interactius en els quals el jugador agafa el control del protagonista, com hem observat en la primera part de l'estudi de cas, estan intercalats amb seqüències purament cinematogràfiques en les quals el jugador observa el que ocorre, i estan narrades seguint les convencions de gènere de cinema negre tradicional. En aquestes escenes, és quan s'encarrega al protagonista la missió del cas, que és adoptada pel jugador com a pròpia. Quan la seqüència lineal passa a ser interactiva és quan el jugador pren el control del personatge protagonista i, com hem vist, tant el tipus de pla, el punt de vista i el moviment de càmera ja no estan pautats pel joc sinó que depenen del jugador, que es converteix en un meganarrador, que participa com a coautor de l'argument. Des d'aquest punt de vista de la construcció narrativa global del joc, en aquestes parts interactives, la narració passa a ser una narració en segona persona, en el sentit que el joc proposa la participació d'un 'tu' que allibera el personatge perquè el jugador agafi el control i interpel·la el jugador si aquest no actua, per exemple, amb la intervenció del personatge company del policia, etc. No obstant això, aquesta segona persona narrativa pensam que evoca la primera



persona, així el joc en segona persona crea una experiència de la participació en 'primera persona' del jugador. Consideram que tant la primera persona com la segona persona són dues perspectives per a la mateixa categoria, simular la immediatesa.

**6. Comprovar que el jugador en el paper de 'personatge-protagonista' a *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) no modifica la història narrada, sinó que actua principalment sobre l'argument del segon acte.**

Hem observat que la intervenció del jugador en l'estructura narrativa del joc d'*L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) no modifica ni l'estructura ni la història global, ja que l'argument sempre acaba, malgrat que sigui després de diversos intents, en un tercer acte de resolució final. La intervenció del jugador consisteix principalment a modificar l'argument del segon acte de la narració. Per tant, la resposta a la pregunta plantejada en la primera part de l'estudi de cas, «Quina influència té el protagonista-usuari sobre l'estructura narrativa de la història?», és la següent: la intervenció del jugador té un impacte sobre l'argument, no sobre la història: el pes narratiu de la història el tenen en les seqüències de narració no interactives (el primer i el tercer acte). El que canvia és l'experiència viscuda d'aquella història, ja que el jugador ha jugat un determinat i personal argument, entenent que les seves accions dins el joc formen part de la narració personal viscuda i que necessàriament és diferent en cada jugador.

**7. Observar que el jugador 'esdevé' protagonista 'implicant-se' amb els mateixos objectius del personatge i enfrontant-se als conflictes plantejats en la narració.**

En l'estudi de cas, hem observat que efectivament el jugador s'enfronta al mateix objectiu que el protagonista, que és resoldre la missió plantejada en el primer acte, en el qual s'assigna el cas al personatge protagonista. Durant el segon acte és quan el jugador s'enfronta als obstacles de cada cas, que són trobar les pistes correctes i en l'ordre correcte, trobar els sospitosos, interrogar-los per tal de descobrir el culpable, demostrar que és culpable..., tot això porta a la resolució del cas i també a la superació del joc. En aquest sentit, l'objectiu del personatge fictici i l'objectiu del jugador

s'interrelacionen de tal manera que, si no s'aconsegueixen superar els conflictes del protagonista, no s'aconsegueix arribar al final de la història i superar el joc, objectiu principal del jugador. Quan el jugador assumeix l'objectiu del personatge protagonista, es produeix l'*engagement metarelacional* (Lankoski, 2011), terme que substitueix, en el cas dels videojocs, el d'*identificació cinematogràfica*. No obstant això, pensam que és sobretot assumint el conflicte del personatge com a propi, quan realment es produeix l'efecte d'engagement.

#### **8. Assenyalar que la identitat individual s'interrelaciona amb la del protagonista, que adopta, temporalment, una identitat híbrida.**

Hem observat que la identitat individual s'interrelaciona amb la del protagonista i adopta, temporalment, la identitat fictícia d'un policia per resoldre el cas, i esdevé com a identitat 'híbrida', o 'jo possible' (Martínez, 2018). Hem observat en l'estudi de cas que sorgeix la consciència que la 'vida del personatge' depèn del jugador, que dona lloc al sentiment de responsabilitat i la implicació emocional. Veure com 'et maten' en el joc a conseqüència de les accions que ha fet el jugador, és una experiència que els participants han relatat que senten com a molt impactant; veure la sang del protagonista, que el seu cor deixa de bategar i perd les forces, fins que finalment cau mort, és uns dels moments que més impacte emocional té sobre el jugador, que li produeix impotència i sensació de dol. Es revela, així, el compromís o l'*engagement* empàtic (Lankoski, 2011), en què el jugador comparteix les emocions representades pel personatge a la vegada que les pròpies davant les seves accions dins el món representat. En el cas de la mort, a més, s'aconsegueix la identificació, l'alineació i la lleialtat amb el personatge, no sols produïda pels components visuals de l'escena, sinó també per mitjà d'altres informacions que ens ofereix el joc, com la vibració del comandament, el canvi en la música, el canvi de color de la pantalla, entre d'altres, que ens informen que el personatge s'està morint o com s'està sentint en aquell moment.

**9. Comprovar que el *feedback* interactiu entre el jo-protagonista i altres personatges de ficció s'ha experimentat com allò que produeix la sensació d'‘estar dins’ la narració.**

Hem vist en l'estudi de cas que el que aporta més sensació d'‘estar dins’ *L.A. Noire* (Team Bondi & McNamara, 2011) es produeix quan el jugador-protagonista ha d'interrogar un altre de ficció. En aquest moment, el jugador sent com si el *feedback* entre les accions del jo-protagonista i els personatges de ficció fos real. El jugador ha de saber llegir els gestos, les mirades, les paraules, d'un personatge de ficció, posant en marxa tots els coneixements i experiències adquirits en el món real en la interrelació amb altres humans que l'han dut a aprendre a identificar si una persona menteix o no. En aquest cas, el personatge que, possiblement ens està mentint no és un humà, sinó que és un personatge de ficció, i tanmateix els participants han reaccionat talment com si fos un altre real. Podem concloure, respecte de la tercera hipòtesi plantejada, sobre quins elements afavoreixen el procés de vinculació de la identitat individual del jugador amb la identitat fictícia del personatge, que el procés se sustenta en (i) la implicació o *engagement* metarelacional, assumir la meta del protagonista i enfrontar-se als conflictes representats en la narració, (ii) en la implicació o *engagement* emocional en tenir la sensació que les emocions del protagonista s'entrellacen amb les del jugador, a través dels conceptes que la vehiculen de reconeixement, alineació i lleialtat; i (iii) en la il·lusió d'intersubjectivitat, la sensació de *feedback* real entre els jugadors i els personatges ficticis en els interrogatoris.

Hem considerat, a partir de la il·lusió de *feedback* real entre els jugadors i els personatges ficticis en els interrogatoris que hem observat, plantejar-nos com a hipòtesi si podem aplicar la ‘perspectiva en segona persona’ (Gomila, 2002) davant un personatge de ficció igual que ho fem davant un altre real. La ‘perspectiva de segona persona’ ens permet aconseguir la comprensió de l'altre a través d'interaccions atencionals i emocionals amb ell. En el videojoc aquesta experiència d'intersubjectivitat es dona quan el jugador reacciona emocionalment a les expressions dels altres personatges i la seva reacció afecta en qualque mesura altres

personatges (n'altera el comportament, per exemple), fet que genera l'experiència d'il·lusió d'intersubjectivitat.

**10. Aïllar alguns moments pels quals passa el subjecte jugador en el procés d'esdevenir personatge protagonista d'una ficció.**

Consideram que hem pogut aïllar els principals elements sobre els quals es pot observar com es construeix l'experiència d'esdevenir protagonista d'un videojoc. Hem comprovat que l'ús del dispositiu de control del personatge té relació amb l'experiència de sentir-se implicat emocionalment, i hem analitzat els diversos elements implicats en l'assoliment d'aquest objectiu dels dissenyadors de videojocs. No obstant això, hem descobert que no cal un maneig perfecte d'aquest abans de poder sentir-se dins el paper de protagonista. Hem obtingut algunes claus sobre en quin moment concret es pot observar que es produeix la implicació o *engagement* amb el personatge del joc, que pràcticament s'ha donat en moments molt primerencs, durant el segon acte de la narració quan el jugador agafa el control sobre el personatge, una vegada que ha assumit l'objectiu del protagonista, quan el punt de vista canvia a una segona persona narrativa, que permet al jugador actuar en primera persona i executar l'argument de la història. Finalment, hem pogut aïllar quatre fases no successives i codependents per les quals passen els jugadors fins a completar el procés que hem anomenat 'esdevenir' personatge protagonista:

- (i) Assumir el control físic del personatge
- (ii) Assumir el control emocional del personatge
- (iii) Assumir el control de la realitat ficcional
- (iv) Assumir el control de la identitat ficcional

### **11. Presentar una innovació metodològica per estudiar el jugador no de manera aïllada sinó en interacció amb altres.**

Destacam que una de les aportacions d'aquest estudi en l'àmbit metodològic és la d'haver realitzat una innovació dins el camp de l'estudi del videojoc pel fet de proposar d'observar el jugador no aïllat, encara que l'artefacte estudiat sigui un joc pensat per jugar-hi en solitari. El fet d'haver realitzat jugades en grup, i posteriors sessions de discussió, ens ha aportat dades clarificadores que no podrien haver-se obtingut d'altra manera. En aquest sentit, trobam que pot ser útil aquesta tècnica per a altres investigadors, ja que hem pogut obtenir més dades que ens han permès aïllar unes fases concretes per les quals s'arriba a 'esdevenir' personatge protagonista, que donen resposta a la pregunta d'investigació inicialment plantejada.

### **12. Identificar futures línies d'investigació.**

Per acabar, volem remarcar que aquesta investigació ens ha fet identificar una futura línia d'investigació per endinsar-nos més en la relació entre humans i personatges no humans, qüestió que resulta totalment rellevant i necessària en l'actualitat, en què de cada vegada hi ha més presència d'intel·ligència artificial en la nostra societat. En aquest sentit, hem introduït la hipòtesi que és possible aplicar 'la perspectiva de la segona persona' (Gomila, 2002, 2003; Pérez & Gomila, 2020) per a la comprensió d'un altre humà, a la interacció entre un humà i un personatge no humà.

## Referències

### Pel·lícules

Cage, D. (dir.); Fondaumière, G. (prod.) (2012). *Kara* [Pel·lícula]. EUA: Quantic Dream.

Figgis, M. (dir.); Figgis, M. i Stewart, A. (prod.) (2000). *Timecode* [Pel·lícula]. EUA: Screen Gems.

Huston, J. (dir.); Hall B. W. (prod.) (1941). *The Maltese Falcon* [Pel·lícula]. EUA: Warner Bros.

Lang, F. (dir.); Wanger, W. (prod.) (1945). *Scarlet Street* [Pel·lícula]. EUA: Universal Pictures.

Lasseter, J. (dir.); Arnold, B. i Guggenheim, R. (prod.) (1995). *Toy Story* [Pel·lícula]. EUA: Pixar i Walt Disney Pictures.

Lucas, G. (dir.); McCallum, R. i Lucas, G. (prod.) (1999). *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* [Pel·lícula]. EUA: Lucasfilm.

Mansbridge, J. (dir.); Kushner, D.; Miller, R. i Harrison, E. (prod.) (1982). *Tron* [Pel·lícula]. EUA: Walt Disney Pictures.

Spielberg, S. (dir.); Kennedy, K. i Molen, G. R. (prod.) (1993). *Jurassic Parc* [Pel·lícula]. EUA: Amblim Entertainment.

Polanski, R. (dir.); Evans, R. (prod.) (1974). *Chinatown* [Pel·lícula]. EUA: Paramount Pictures.

Zemeckis, R. (dir.); Finerman W. [et al.] (prod.) (1994). *Forrest Gump* [Pel·lícula]. EUA: Paramount Pictures.

Zemeckis, R. (dir.); Zemeckis, R. [et al.] (prod.) (2004). *The Polar Express* [Pel·lícula]. EUA: Shangri-La Entertainment.

Zemeckis, R. (dir.); Zemeckis, R. [et al.] (prod.) (2007). *Beowulf* [Pel·lícula]. EUA: Paramount Pictures.

### Pel·lícules interactives

Bejan, B. (dir.) (1992). *I'm Your Man* [Pel·lícula interactiva]. EUA: Controlled Entropy Entertainment.

Gale, B.; Croughwell, D. (dir.); Franco II, M. [et al.] (prod.) (1995). *Mr. Payback: An Interactive Movie* [Pel·lícula interactiva]. EUA: Sony New Technologies.

Lund, C. (dir.); Lund, L. (prod.) (2008). *The Outbreak* [Pel·lícula interactiva]. USA: SilkTricky. [En línia] Disponible a: <http://www.survivetheoutbreak.com/> [Consulta: 2-11-2017].

Lund, C. (dir.); Lund, L. (prod.) (2010). *Bank Rum* [Pel·lícula interactiva]. USA: SilkTricky. [En línia] Disponible a: <http://www.bankrungame.com/> [Consulta: 2-11-2017].

Slade, D. (dir.); McLean, R. (prod.) (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Pel·lícula interactiva]. Regne Unit: Netflix Inc.

Schjødt, M. (dir.); Spreckelsen, F. (prod.) (2003). *Switching*. [Pel·lícula interactiva]. Dinamarca: Oncotype.

## **Videojocs**

11 bit studios (ed.) (2014). *This War of Mine* [Videojoc]. Polònia: 11 bit studios.

2K Boston (des.); Levine, K. (dir.) (2007). *BioShock* [Videojoc]. EUA: 2K Games.

343 Industries (des.); Kawano, J. (prod.) (2014). *Halo: The Master Chief Collection* [Videojoc]. Japó: Xbox Game Studios.

Acció Natura (2007). *Alerta CO2* [Videojoc]. Barcelona: Fundació Natura.

Aces Game Studio (des.) (2006). *Flight Simulator X* [Videojoc]. EUA: Microsoft Game Studios.

Alcorn, A. (dis.) (1972). *Pong* [Videojoc]. EUA: Atari. Inc.

American Laser Games (des.); Roberts, D. (dir.) (1990). *Mad Dog McCree* [Videojoc]. EUA: American Laser Games.

Atari (prod.) (1974). *Touch Me* [Videojoc]. EUA: Atari Games.

Blizzard Entertainment (des.) (2004). *World of Warcraft* [Videojoc]. EUA: Blizzard Entertainment.

Bluth, D. i Dyer, R. (dis.) (1983). *Dragon's Lair* [Videojoc]. EUA: Cinematronics.

Capcom Production Studio 4 (des.); Mikami, S. (dir.) (2005). *Resident Evil 4* [Videojoc]. Japó: Capcom.

Cloud Imperium Games (des.); Roberts, C. (dir.) (2020). *Citizen Star* [Videojoc]. EUA: Cloud Imperium Games.

Cyan Worlds (des.); Miller R. i Miller R. (dir.) (1993). *Myst* [Videojoc]. EAU: Brøderbund.

Digital Pictures (des.); Riley, J. (dir.) (1992). *Night Trap* [Videojoc - Pel·lícula interactiva]. Japó: Sega.

Dog, N. (des.) (2013). *The Last of Us* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.

Gañán, A. [et al.] (dir.) (2014). *Aislados* [Videojoc]. Madrid: SIAD, Servicio Interdisciplinario de Atención a las Drogodependencias.

Gaynor, S. (dis.) (2013). *Gone Home* [Videojoc]. EUA: The Fullbright Company.

Gilbert, R. [et al.] (dis.) (1990). *The Secret of Monkey Island* [Videojoc]. EUA: LucasArts.

Goodman, R. (dis.) (1997). *Age of Empires* [Videojoc]. EUA: Ensemble Studios.

Id Software (des.) (1996). *Quake* [Videojoc]. EUA: GT Interactive.

Id Software (des.) (1999). *Quake 3 Arena* [Videojoc] EUA: Activision.

Ion Storm L.P. (des.) (2000). *Daikatana* [Videojoc]. EUA: Eidos Interactive.

Konami Computer Entertainment Tokyo (des.); Kawano J. (prod.) (2001-2). *Shadow of Memories* [Videojoc]. Japó: Konami.

Linden Lab (des.) (2003). *Second Life* [Videojoc]. EUA: Linden Lab.

Magnetic Fields (des.) (1997). *International Rally Championship* [Videojoc]. EUA: Europress Interplay Entertainment & THQ.

Mateas, M. i Stern, A. (dis.) (2005). *Façade* [Videojoc]. EUA: Procedural Arts.

Maxis (des.); Wright, W. (dis.) (1989). *The SimCity* [Videojoc] EUA: Maxis.

Maxis (des.); Wright, W. (dis.) (2000). *The Sims* [Videojoc]. EUA: Electronic Arts.

Molyneux, P. (dis.) (2001). *Black & White* [Videojoc]. Califòrnia: Electronic Arts, Inc.

Nishikado, T. (dis.) (1978). *Space Invaders* [Videojoc]. Tòquio: Taito Corporation.

Olly Moss, O. i Vanaman, S. (dir.) (2016). *Firewatch* [Videojoc]. EUA: Panic.

Pajitnov, A. (dis.) (1984). *Tetris* [Videojoc]. Regne Unit: Andromeda Software.



- Pinchbeck, D. (prod.) (2012). *Dear Esther* [Videojoc]. Regne Unit: The Chinese Room.
- Quantic Dream (des.); Cage, D. (dir.) (2010). *Heavy Rain* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.
- Quantic Dream (des.); Cage, D. (dir.) (2013). *Beyond: Two Souls* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.
- Quera, S. i Peregrin, Y. (dir.) (2017). *Animal Hero Universe* [Videojoc]. Girona: Escola universitària ERAM.
- Raven Software (des.) (2000). *Soldier of Fortune* [Videojoc]. EUA: Activision.
- Rockstar Nort (des.); Benzies, L. (prod.) (2008). *Grand Theft Auto IV* [Videojoc]. EUA: Rockstar Games.
- Roper, B. (prod.) (1996). *Diablo* [Videojoc]. EUA: Blizzard Entertainment, Davidson & Associates Electronic Arts.
- Roper, B. i Wyatt, P. (prod.) (1994). *Warcraft* [Videojoc]. EUA: Blizzard Entertainment.
- SCE Japan Studio i Team Ico (des.); Ueda, F. (dir.) (2001). *Ico* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.
- SCE Santa Monica Studio (des.); Jaffe, D. (dir.) (2005). *God of War* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.
- Sega AM2 (des.); Suzuki, Y. (dir.) (1999). *Shenmue* [Videojoc - Pel·lícula interactiva]. Japó: Sega.
- Sperry, B. (dis) (1992). *Dune II* [Videojoc]. EUA: Westwood Studios.
- Sports Interactive (des.) (2009). *Football Manager Handheld* [Videojoc]. Japó: Sega.
- Steer, J. (dir.) (2001). *Emperor: Battle for Arrakis* [Videojoc]. EUA: Westwood Studios.
- Taito (prod.) (1989). *Jones and the Last Crusade* [Videojoc]. EUA: LucasArts.
- Telltale Games (des.); Vanaman, S. [et al.] (dir.) (2012). *The walking dead* [Videojoc] EUA: Telltale.
- Team Bondi (des.); McNamara, B. (dir.) (2011). *L.A. Noire* [Videojoc]. EUA: Rockstar Games.
- Thatgamecompany i Santa Monica Studio (des.) (2012). *Journey* [Videojoc]. EUA: Sony Computer Entertainment.

The 8th Day (des.) (1991). *Heimdal* [Videojoc]. Regne Unit: Core Design, Virgin Games, Ltd.

Valve (des.) (1998). *Half-Life* [Videojoc]. EUA: Sierra Studios.

Video Games Deluxe (des.) (2019). *L.A. Noire: The VR Case Files* [Videojoc]. EUA: Rockstar Games.

West, S. (dir.) (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Videojoc]. EUA: Mutual Film Corporation.

### Documentals interactius

Adizes, T. (dir) (2015). *The { } And* [Documental interactiu]. EUA: *Mit open documentary Lab*. [En línia] Disponible a: <https://www.theand.us/>

Brault, P. i Dufresne, D. (dir.) (2010). *Prison Valley* [Documental interactiu]. França: Arte TV. [En línia] Disponible a: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Dufresne, D. (dir) (2013). *Fort McMone*y [Documental interactiu]. Canadà: National Film Board of Canada. [En línia] Disponible a: <http://www.fortmcmoney.com>

McMilion, E. (dir.) (2012). *Hollow - An Interactive Documentary* [Documental interactiu]. EUA: Tribeca Film Institute. [En línia] Disponible a: <http://hollowdocumentary.com/>

Mendes, J. i Allison, L. (dir.) (2012). *Bear 71* [Documental interactiu]. Canadà: National Film Board of Canada. [En línia] Disponible a: <https://bear71vr.nfb.ca/>

Rampal, J. C.; Fernandez, M. i Larrivaz, E. (dir.) (2005). *Le cité des morts, Ciudad Juárez* [Documental interactiu]. França: Upian.com. [En línia] Disponible a: <http://lacitedesmortes.net/>

US Holocaust Memorial Museum (USHMM) (2006). *Voyage of the St. Louis* [Documental interactiu]. [En línia] Disponible a: <https://www.ushmm.org/exhibition/st-louis/>

### Narrativa hipertextual

Borges, J. L. (1941). *El jardín de senderos que se bifurcan* [Narrativa]. Buenos Aires: Sur.

Cortázar, J. (1963). *Rayuela* [Narrativa]. Nova York: Pantheon Books.

- Coverley, D. M. (2000). *Califia* [Ficció hipertextual]. EUA: Eastgate Systems Inc.
- Hildick, E. W. i Barrett, P. (1974). *Lucky les* [Novel·la]. Londres: Brockhampton Press.
- Jackson, S. (1995). *Patchwork girl* [Ficció hipertextual]. EUA: Eastgate Systems.
- Jarel (2007). *Regreso al Edén* [Relat interactiu - Aventura conversacional]. [En línia] Disponible a: <http://www.caad.es/jarel/games/RegresoAlEden.zip>
- Joyce, J. (1939). *Finnegan's Wake* [Narrativa]. Londres: Faber and Faber.
- Michael, J. (1987). *Afternoon, a story* [Ficció hipertextual]. EUA: Eastgate Systems.
- Packard, E.; Montgomery, R. A.; Stretch, J. (1979). *Choose Your Own Adventure Series* [Llibre joc]. Nova York: Bantam Books.
- Queneau, R. (1967). *Un conte a votre façon* [Ficció hipertextual]. França: Les Lettres nouvelles.
- Smith, S. (2013). *King of Space* [Ficció hipertextual]. EUA: Eastgate Systems.

### **Videoclips interactius**

- Milk, C. (dir.) (2011). *The wilderness downtown* [Videoclip interactiu]. EUA: Chrome Experiment. Google. [En línia] Disponible a: <http://www.thewildernessdowntown.com/>

### **Webgrafia**

- Beyond: Two Souls* (2013). Oficial Site. <http://beyondps3.com/>
- Heavy Rain* (2010). Oficial Site. <http://www.heavyrainps3.com/>
- L.A. Noire* (2011). Oficial Site. <http://www.rockstargames.com/>
- Quantic Dream* (2012). *Kara*. PS3 Tech Demo True-HD Quality. <https://www.youtube.com/watch?v=PPCw09-DNFg>

## Bibliografia

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

Aarseth, E. J. (2001). «Computer Game Studies, Year One». *GameStudies, The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, núm. 1. [En línia] Disponible a: <http://www.gamestudies.org/0101/> [Consulta: 6-3-2013].

Aarseth, E. J. (2004). «Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation». A Wardrip-Fruin, N. i Harrigan P. (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press, pàg. 45-69. [En línia] Disponible a: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> [Consulta: 6-5-2013].

Aarseth, E. J. [et al.] (2017). «Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal», *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 6, núm. 3, pàg. 267–270. DOI: 10.1556/2006.5.2016.088. [En línia] Disponible a: <https://akademai.com/doi/pdf/10.1556/2006.5.2016.088> [Consulta: 1-2-2019].

Abbott, H. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.

Alberich, J.; San Cornelio, G. (2011). *Cultura audiovisual digital*. Barcelona: FUOC.

Alcalá, J. (2011). «Inteligencia artificial en videojuegos». Cicle de conferències *Game Spirit 2*. [En línia] Disponible a: <http://www.flasentertainment.com/blog/ia.pdf> [Consulta: 2-4-2019].

Anderson, J. D. (1996): *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Illinois: Southern Illinois University Press.

André, J. M. (1967) «L'otium dans la vie morale et intellectuelle romaine, des origines à l'époque augustéenne», *Revue des Études Anciennes*, núm. 6, pàg. 166-168. [En línia] Disponible a: [https://www.persee.fr/doc/rea\\_0035-2004\\_1967\\_num\\_69\\_1\\_3791\\_t1\\_0166\\_0000\\_2](https://www.persee.fr/doc/rea_0035-2004_1967_num_69_1_3791_t1_0166_0000_2) [Consulta: 7-6-2019].

Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2009). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: UOCpress.

Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. (2010). «Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social», *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, núm. 40, pàg. 129-142. [En línia] Disponible a: <http://www.raco.cat/index.php/analisi/article/viewFile/243380/326107> [Consulta: 6-2-2013].

- Ardèvol, E. (coord.) (2011). «Mediaccions», *Digithum. Les humanitats en l'era digital*, vol. 0, núm. 13. Universitat Oberta de Catalunya. [En línia] Disponible a: <http://hdl.handle.net/10609/8917> [Consulta: 25-10-2011].
- Aristóteles (2015). *Ética a Nicómaco*. Madrid: Tecnos (Original 349 aC).
- Aristòtil (2016). *Poètica*. Barcelona: Angle (Original 335 aC).
- Atkins, B. (2003). *More Than A Game. The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.
- Baird, W. E; Silvern, S. B. (1990). «Electronic games: Children controlling the cognitive environment», *Early Child Development and Care*, vol. 61, núm. 1, pàg. 43-49. [En línia] Disponible a: DOI: 10.1080/0300443900610106 [Consulta: 26-7-2015].
- Baltezarevic, R. [et al.] (2018). «The video gaming industry», *International Review*, núm. 3-4. [En línia] Disponible a: [https://www.researchgate.net/publication/330324266\\_THE\\_VIDEO\\_GAMING\\_INDUSTRY\\_from\\_play\\_to\\_revenue](https://www.researchgate.net/publication/330324266_THE_VIDEO_GAMING_INDUSTRY_from_play_to_revenue) [Consulta: 14-9-2019].
- Balthazar, R. (2009). «David Cage: «Heavy Rain para mí ya no es un videojuego», *Ingame magazine*. [En línia] Disponible a: <http://www.ingamemagazine.com/videojuegos/david-cage-heavy-rain-para-mi-ya-no-es-un-videojuego/> [Consulta: 6-5-2013].
- Balló, J.; Pérez, X. (1997). *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama.
- Balsdon, J. P. V. D. (1960). «Auctoritas, Dignitas, Otium», *The Classical Quarterly*, vol. 10, núm. 1, pàg. 43-50. [En línia] Disponible a: <http://www.jstor.org/stable/637589> [Consulta: 16-7-2019].
- Barceló, M. (2005). *La intel·ligència artificial*. Barcelona: UOC.
- Bar-On, D. (2004). *Speaking my Mind. Expression and self-knowledge*. Oxford: University Press.
- Barr, P.; Marsen, S.; Noble, J. (2005). «Oppositional Play: Gathering negative evidence for computer game values», actes de The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*. París: Éditions du Seuil.
- Bartle, R. A. (2012). «MNO Morality», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.

- Bateman, C. (ed.) (2007). *Narrative skills for videogames*. Boston, MA: Charles River Media.
- Baudrillard, J. (2005). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudry, J. L. (1975). «Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité», *Communications*, 23, pàg. 56-72.
- Belsunces Gonçalves, A. (2011). A Universitat Oberta de Catalunya, Roig Telo A. (ed.), *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica* (Treball final de màster). Universitat Oberta de Catalunya. [En línia] Disponible a: <http://hdl.handle.net/10609/8581> [Consulta: 25-10-2011].
- Benjamin, W. (1990). *El origen del drama barroco alemán*. Madrid: Taurus.
- Berenguer, X. (1998). «Històries per a ordinador», *Serra d'Or*, juliol-agost.
- Berenguer, X. (2004). «Una dècada d'interactius», *Temes de Disseny*, núm. 21, pàg. 30-35. [En línia]. Disponible a: <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/viewArticle/29826/0> [Consulta: 31-10-2011].
- Bettendorff, M. E.; Prestigiacomo, R. (2002). *El relato audiovisual. La narración en el cine, la televisión y el video*. Buenos Aires: Longseller.
- Bieber, M. (1993). «Providing Information Systems with Full Hypermedia Functionality», actes de la 26a Hawaii International Conference on System Sciences.
- Bittanti, M.; Fraticelli, D.; Cañete, D. G.; Lowood, H. (2008). *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo Editorial.
- Björk, S.; Holopainen, J. (2003). «Describing games: An interaction-centric structural Frame work», actes de Level Up - 1st international Digital Games Research Conference, 4-6 de novembre. Països Baixos: Universitat Estatal d'Utrecht. [En línia] Disponible a: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.10348.pdf> [Consulta: 14-12-2016].
- Bloom, B. S.; Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, by a committee of college and university examiners*. Handbook I: Cognitive Domain. Nova York: Longman, Green.
- Bogost, I. (2006). «Comparative Video Game Criticism». *Games and Culture*. [En línia] Disponible a: <https://doi.org/10.1177/1555412005281775> [Consulta: 14-12-2016].
- Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: Computer, Hypertext, and Remediation of Print*. Londres: Lawrence Erlbaum.

Bolter, J. D.; Gomala, D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art; and Myst of Transparency*. Cambridge: MIT Press.

Bolter, J. D.; Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Booth, W. C. (1974). *A Rhetoric of Irony*. Chicago: University of Chicago Press.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de Ficción*. Barcelona: Paidós.

Borràs, L. (2005). «Teorías literarias y retos digitales», *Textualidades electrónicas, Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC.

Boss, G. (1984). «Juego y filosofía», *Ideas y valores*, 64- 65. Universitat Nacional de Colòmbia.

Boyd, B. (2009). *On the origin of stories. Evolution, cognition and fiction*. Harvard: University Press.

Braidotti, R. (1995). *Soggetto nomade: femminismo e crisi della modernità*. Roma: Donzelli.

Braithwaite, B.; Sharp, J. (2010). «The mechanic is the message: A post mortem in progress», *Ethics and game design: Teaching values through play*, pàg. 311-329. EUA: Information Science Reference.

Bressan, R. (2010). «De les màscares als avatars: transformacions mitjançant pròtesis digitals», *Digithum. Les humanitats en l'era digital*, vol. 0, núm. 12. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. [En línia] Disponible a: <http://hdl.handle.net/10609/8903> [Consulta: 25-10-2011].

Brougère, G. (2013). «El niño y la cultura lúdica», *Lúdicamente*, vol. 2-4, octubre. [En línia] Disponible a: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>

Bruner, J. S. (2001). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.

Bühler, K. (1990). *Theory of language. The representational function of language*. Amsterdam: John Benjamins P. C. (Original de 1934).

Bush, V. (1945). «As We May Think», *The Atlantic*. [En línia] Disponible a: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> [Consulta: 25-10-2011].

Butler, J. (1997). *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. Nova York: Routledge.

- Butler, J. (2001). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Mèxic: Paidós.
- Butler, J. (2001). *Los mecanismos psíquicos del poder. Teorías sobre la sujeción*. Universitat de València: Ediciones Cátedra.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»*. Buenos Aires: Paidós.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Mèxic: Fondo de Cultura Económica (Original de 1958).
- Campbell, J. (1992). *El héroe de las mil caras*. Mèxic: Fondo de Cultura Económica.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the moving image*. Cambridge University Press.
- Cassell, J.; Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Chatman, S. (1979). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Chion, M. (1992). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra.
- Cohen, J. (2001). «Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters», *Mass Communication and Society*, vol. 4, núm. 3, pàg. 245-264.
- Cole, T. (2015). «The Tragedy of Betraya: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion», *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games - Cultures - Identities*. Luneberg, Alemanya. [En línia] Disponible a: <http://research.gold.ac.uk/id/eprint/17320/> [Consulta: 20-11-2016].
- Consalvo, M.; Dutton, N. (2006). «Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games», *Game Studies the international journal of computer game research*, vol. 6, núm. 1, desembre. [En línia] Disponible a: [http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton) [Consulta: 25-10-2011].
- Coover, R. (1992). «The end of the books», *New York Times*. [En línia] Disponible a: <http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>
- Costikyan, G. (2000). «Where stories end and games begin», *Game Developer*, 7.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Califòrnia: McGraw-Hill Osborne Media.



Currie, G. (2004). «The Representational Revolution», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 62, núm. 2, pàg. 119-128. [En línia] Disponible a: <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2004.00145.x>

De Felipe, F. (2000). «A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial», *Trípodos*.

De las Heras, A. (1991). *Navegar por la información*. Madrid: Fundesco.

De Lauretis, T. (1987). *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.

De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*. Madrid: Cátedra.

De Lauretis, T. (2000). *La tecnología del género*. A De Lauretis, T. *Diferencias*, pàg. 33-69. Madrid: Horas y Horas.

De Lauretis, T. (2001). «Repensando el cine de mujeres: teoría estética y teoría feminista». A Navarro, M. i Stimpson, C. (comp.), *Nuevas Direcciones*, pàg. 203-232. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

De Mul, J. (2006). «The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games». A Raessens, J. i Goldstein, J. (ed.), *Handbook of Computer Game Studies*, pàg. 251-266. MIT Press Cambridge.

Deroux, C. (1994). *Studies in Latin Literature VII*. Brussel·les: Latomus.

Douglass, J. (2007). «Enlightening Interactive Fiction: Andrew Plotkin's Shade». A Harrigan, P. i Wardrip-Fruin, N. (ed.) *Second Person: Role-Playing and Story Games and Playable Media*, pàg. 129-136. Cambridge: Mit Press.

Egenfeldt-Nielsen, S.; Smith, J. H.; Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Nova York: Routledge.

Eskelinen, M. (2001). «The Gaming Situation», *Games Studies*, vol. 1, juliol. [En línia] Disponible a: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Eснаоla Horacek, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?*. Buenos Aires: Alfagrama.

Eснаоla Horacek, G.; Levis, D. (2008). «La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional». A Sánchez i Peris; F. J. (coord.), *Videojuegos: una herramienta educativa del «homo digitalis»* [monogràfic en línia]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3. Universitat de Salamanca. [En línia] Disponible a: [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_esnaola\\_levis.pdf](http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf)

Esposito, N. (2005). «A Short and Simple Definition of What a Videogame Is», *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference*. [En línia] Disponible a: <http://summit.sfu.ca/item/258> [Consulta: 14-2-2019].

Far, P.; Mas, M.; Ramon, C. (2013). «Fort McMoney», *Narrativa Interactiva*. Blog Grau Multimèdia. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). [En línia] Disponible a: [http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/files/2014/02/Soluci%C3%B3\\_PAC3\\_2013-14-4.pdf](http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/files/2014/02/Soluci%C3%B3_PAC3_2013-14-4.pdf)

Far, P.; Mas, M.; Ramon, C. (2014). «The and», *Narrativa Interactiva*. Blog Grau Multimèdia. UOC. [En línia] Disponible a: <http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/files/2014/02/SOLUCI%C3%93N-PAC3-IB-2014-15-2.pdf>

Fernández, L. (1992). «Los videojuegos enganchan», *Perspectiva Escolar*.

Field, S. (1996). *El manual del guionista*. Madrid: Plot ediciones.

Filiciak, M. (2003). «Hyperidentities». A Wolf, J. i Perron, B. (ed.), *The Video Game Theory Reader*, pàg. 87-102. Routledge, Nova York.

Fish, S. (1980). *Is there a Text in This Class?*. Cambridge: Harvard University Press.

Fiske, J.; Watts, J. (1985). «Video Games: Inverted Pleasures», *Australian Journal of Cultural Studies*, vol. 3, núm. 1.

Fodor, J. A. (1986). *La modularidad de la mente*. Madrid: Ediciones Morata.

Foster, E. M. (1956). *Aspects of the Novel*. Nova York: Harcourt Brace & Company.

Fox, J.; Bailenson, J. N.; Tricase, L. (2013). «The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars», *Computers in Human Behavior*, núm. 29, pàg. 930-938. [En línia] Disponible a: <https://vhil.stanford.edu/pubs/2013/the-embodiment-of-sexualized-virtual-selves/> [Consulta: 12-7-2015].

Frasca, G. (1999). «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative». [En línia] Disponible a: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Consulta: 25-10-2011].

Frasca, G. (2003). «Simulation versus narrative». A Wolf, J.P. i Perron, B. (ed.), *The video game theory reader*, pàg. 221-235.

Frasca, G. (2004) «Videogames of the Oppressed». A Wardrip-Fruin, N. i Harrigan, P. (ed.), *First Person*. Boston: MIT Press.

- Freige, D. M. (2012). «Computer game as work of Art», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Friess, R. (2012). «Symbolic Interaction in Digital Games: Theoretical reflections on Dimensions of Meaning construction in Digital Game play», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Fromme, J. i Unger, A. (ed.) (2012). *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. SpringerScience+Business Media.
- Fludernik, M. (1996). *Towards a «Natural» Narratology*. Londres: Routledge.
- Gadamer, H. (1991). «El elemento lúdico del arte». *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gadamer, H. (2000). «El juego como hilo conductor de la explicación ontológica». *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- Gagmon, D. (1985). «Video Games amb Spatial skills: an exploratori study». *Educational Communication and Technology Journal*, 33.
- García Pérez, B. (2012). *La teoría estética del juego. De Schiller (1795) a nuestros días* (Treball fi de màster). [En línia] Disponible a: <https://www.academia.edu/4395543/>
- Garrand, T. (1997). *Writing for Multimedia*. Boston, Focal Press.
- Gaut, B. (2010). *A Philosophy of Cinematic Art*. Cambridge: University Press.
- Gazzaniga, M. S.; LeDoux, J. E. (1978). *The Integrated Mind*. Berlín: Springer.
- Gee, J. P. (2007). «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy». *CyberPsychology & Behavior*, 12, núm. 1.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. Nova York: Basic Books Inc.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Giddings, S. (2007). «Dionysiac Machines: Videogames and the Triumph of the Simulacra», *Convergence*, vol. 13, núm. 4, pàg. 417-431. [En línia] Disponible a: <https://doi.org/10.1177/1354856507082204>
- Glassner, A. (2004). *Interactive storytelling: Techniques for 21st century fiction*. Massachusetts: A. K. Peters.
- Gomila, A. (2001). «La perspectiva de segunda persona: mecanismos mentales de la

intersubjetividad», *Contrastes*, supl. vol. 6, pàg. 65-86.

Gomila, A. (2003). «La perspectiva de segunda persona de la atribución mental». A Rabossi, E. i Duarte, A. (ed.), *Psicología cognitiva y filosofía de la mente*, pàg. 195-218. Buenos Aires: Alianza Editorial.

Gomila, A. (2007). «The second-person point of view: the basic mechanism of intersubjectivity», presentació al seminari Narrative alternative in theory of mind. Londres: Universitat de Hertfordshire.

Gomila, A. (2009). «La relevancia moral de la perspectiva de segunda persona». [En línia] Disponible a: <http://antonigomila.wordpress.com/papers/> [Consulta: 25-10-2012].

Gomila, A. (2013). «Las emociones en el teatro: ¿por qué nos involucramos emocionalmente con una representación?». A Soria Tomás, G. (ed.), *La representación de las pasiones: perspectivas artísticas, filosóficas y científicas*, pàg. 57-78. Madrid: Ed. Dykinson.

González Sánchez, J. L.; Zea, N. P.; Gutiérrez, F. L. (2009). «Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game», INTERACT 2009: 12th IFIP TC 13 International Conference, Uppsala, Suècia, pàg. 24-28.

Green, M. C.; Brock, T. C. (2000). «The role of transportation in the persuasiveness of public narratives», *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 79, núm. 5, pàg. 701-721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>

Green, M. C. (2004). «Transportation Into Narrative Worlds: The Role of Prior Knowledge and Perceived Realism». *Discourse Processes*, vol. 38, núm. 2. [En línia] Disponible a: [http://dx.doi.org/10.1207/s15326950dp3802\\_5/](http://dx.doi.org/10.1207/s15326950dp3802_5/) [Consulta: 20-3-2013].

Greenfield, P. M. (1984). *Mind and Media. The effects of Television, video game and computers*. Cambridge: Harvard University Press.

Greimas, A. J. [et al.] (1997). *Análisis estructural del relato*. Mèxic, DF: Ediciones Coyoacán Clifford.

Grodal, T. (1997): *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feeling and Cognition*. Oxford: Oxford University Press.

Gualeni, S.; Vella, D. (2020). *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Nova York: Palgrave Mcmillan.

Gutiérrez, M. T. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesi doctoral). Universitat Complutense de Madrid.

Gutiérrez, T. (2009). «El juego en el arte moderno y contemporáneo», *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 21, pàg. 51-72. Universitat Complutense de Madrid.

Häeig, D. (2012). «Inside and Outside the Game», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.

Hall, S. (1996). «Introduction: who needs identity?». A. Hall, S. i Du Gay, P. (ed.), *Questions of cultural identity*, pàg. 3-17. Londres: Sage Publications.

Hall, S. (2000). «Cultural Identity and Cinematic Representation», A. Stam, R. i Miller, T. (ed.), *Film and Theory*, pàg. 704-714. Oxford: Blackwell Publishers.

Haraway, D. J. (1991). *Ciencia cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Harrigan, P. [et al.] (2007). *Second Person. Role-Playing and Story in Game and playable Media*. Cambridge: The MIT press.

Hayles, K. N. (2001). «Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media». *GameStudies*, I (1), juliol.

Hernández de la Fuente, D. A. (2012). «La escuela del ocio: tiempo libre y filosofía antigua». *Cuadernos hispanoamericanos*, núm. 747, pàg. 77-100.

Hesíode (2012). *Teogonia. Els treballs i els dies*. Barcelona: La Magrana (Original ca. 700 aC).

Holmes, T. (2003). «Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre». Presentat a Digital Arts Conference (DAC), Melbourne, Austràlia.

Huizinga J. (2002). *Homo ludens*. Madrid: Alianza (Original de 1938).

Iadevito, P. (2014). «Teorías de género y cine. Un aporte a los estudios de la representación», *Universitas Humanística*, núm. 78, pàg. 211-237. [En línia] Disponible a: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79131632010> [Consulta: 25-7-2015].

Igartua, J. J. (2008). «Identification With the Characters And incidental Persuasion Through Feature films», *Escritos de psicología*. [En línia] Disponible a: [http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2\\_1/escritospsicologia\\_v2\\_1\\_4identificacion.pdf/](http://www.escritosdepsicologia.es/descargas/revistas/vol2_1/escritospsicologia_v2_1_4identificacion.pdf/) [Consulta: 20-3-2013].

Igartua, J. J. (2010) «Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films», *Communications*, vol. 35, núm. 4, pàg. 347-373.

Igartua, J. J. (2012). «Tendencias actuales en los estudios cuantitativos en comunicación», *Nueva época*. [En línia] Disponible a:

[http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/pdf/cys17\\_11/articulo1.pdf/](http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/pdf/cys17_11/articulo1.pdf/)  
[Consulta: 20-3-2013].

Ip, B. (2011a). «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 3, pàg. 103-134.

Ip, B. (2011b). «Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 3, pàg. 203-244.

IronicSonic (2013). «Nuevo gameplay de Beyond: Two Souls devela mecánicas de juego», *3Djuegos*. [En línia] Disponible a: <http://www.17bits.cl/2013/03/nuevo-gameplay-de-beyond-two-souls-devela-mecanicas-de-juego/> [Consulta: 6-5-2013].

Janniny, G. K.; Amadeu de, W. (2016). «O voyeurismo no cinema: uma análise de janela indiscreta». *Jornal de Psicanálise*, vol. 49, núm. 91, pàg. 227-239. [En línia] Disponible a: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-58352016000200020&lng=pt&tlng=](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352016000200020&lng=pt&tlng=)

Jenkins, H. (2002). «Game design as narrative architecture». A Harrington, P. i Frup-Waldrop, N. (ed.), *First person*. Cambridge: MIT Press. [En línia] Disponible a : [http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson\\_hjenkins.pdf/](http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf/) [Consulta: 6-3-2013].

Jenkins, H. (2003). «Transmedia Storytelling», *MIT Technology Review*.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova York: New York University Press.

Jiménez Orozco, G. (2018). «El videojugador y el dispositivo que le permite ser otro», *Investigación universitaria multidisciplinaria*, any 17, núm. 17.

Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Buenos Aires: Paidós.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Videogames between real rules and fictional world*. MIT Press.

Kant, M. (2003). *Crítica del Juicio*. Biblioteca virtual universal (Original de 1790). [En línia] Disponible a: <https://biblioteca.org.ar/libros/89687.pdf> / [Consulta: 8-4-2019].

Kardefelt-Winther, D. (2014). «A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use», *Computers in Human Behavior*, núm. 31, pàg. 351-354. Doi: 10.1016/j.chb.2013.10.059

Kinder, M. (1991). *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. EUA: University of California Press.

- Klevjer, R. (2012). «Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games». A Sageng, J. R.; Fosshem, H. i Mandt Larsen, T. (ed.), *The Philosophy of Computer Games*, pàg. 17-38. Springer Netherlands.
- Klimmt, C.; Hartmann, T. (2006). «Effectance, Self-Efficacy; and the Motivation to Play Videogames», *Playing videogames: Motives, Responses, and consequences*, pàg. 13-145. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Knaak, S. (2005) «Breast-feeding, Bottle-feeding and Dr. Spock: The Shifting Context of Choice», *Canadian Review of Sociology*, vol. 42, núm. 2, pàg. 197-216.
- Kristof, R.; Satran, A. (1998), *Diseño interactivo*, pàg. 32-37. Madrid: Anaya Multimedia. [En línia] Disponible a: [http://www.webstyleguide.com/index.html?/sites/site\\_design.html/](http://www.webstyleguide.com/index.html?/sites/site_design.html/) [Consulta: 7-4-2013].
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- Lankoski, P. (2011). «Player character engagement in computer games», *Games and Culture*, vol. 6, núm. 4, pàg. 291-311.
- LeBlanc, M.; Hunicke R. [et al.] (2004). «Mechanics, Dynamics and Aesthetics. A Formal Approach to Game Design and Games Research». San Jose: Games Developers Conference.
- Le Diberder, A.; Le Diberder, F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. París: La Découverte.
- León Jariego, R. (2003). «Los adolescentes y los videojuegos», *Apuntes de Psicología*. [En línia] Disponible a: [http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/VOL21\\_1\\_5.pdf](http://www.cop.es/delegaci/andocci/files/contenidos/VOL21_1_5.pdf) [Consulta: 27-10-2011].
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (1990). *Les technologies de l'intelligence*. París: La Découverte.
- Loftus, G. R.; Loftus, E. F. (1983). *Mind and play: The psychology of videogames*. Nova York: Basic Books.
- Lopes, D. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Nova York: Routledge. »
- MacLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. Nova York: McGraw-Hill Education.
- Madigan, J. (2010). «The psychology of immersion in video games». [En línia] Disponible a: <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/> [Consulta: 6-5-2013].

- Mallon, B.; Webb, B. (2005). «Stand up and take your place: Identifying narrative elements in narrative adventures and role-play games». *ACM Computer in Entertainment*.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Marcuse, H. (2010). *Eros y civilización*. Madrid: Ariel.
- Martínez, D. C. (2014). «Inteligencia Artificial en Videojuegos», *T3chFest*. [En línia] Disponible a: 2014.<https://silo.tips/download/inteligencia-artificial-en-videojuegos> [Consulta: 12-5-2019].
- Martínez, G. (1998). *El guion del guionista*. Barcelona: Cims.
- Martínez, M. (2011). «Intersubjetividad y Teoría de la Mente», *Psicología del Desarrollo*, I (II), pàg. 9-28.
- Martínez, M. (2018). *Storyworld Possible Selves*. Sèries: Applications of Cognitive Linguistics [ACL], vol. 37. Berlín: De Gruyter Mouton.
- Maté, C. (2004). «El juego en los antropoides y los niños», *Estudios de Psicología*, vol. 25, núm. 2, pàg. 149-167.
- Mateas, A.; Stern, M. (2003). «Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama», *Computer Science*.
- Mauri, M. (2018). «La skholé aristotélica como condición de la excelencia humana», *Pensamiento*, vol. 74, núm. 282, pàg. 883-897. [En línia] Disponible a: [https://www.researchgate.net/publication/329813373\\_La\\_skhole\\_aristotelica\\_como\\_condicion\\_de\\_la\\_excelencia\\_humana](https://www.researchgate.net/publication/329813373_La_skhole_aristotelica_como_condicion_de_la_excelencia_humana)
- Mäyrä, F. (2005). «The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies», *Digra, Digital Games Research Association*. [En línia] Disponible a: <http://www.digra.org/>
- McCallum, S. (2008). «Gamification and serious games for personalized health», *Studies in health technology and informatics*, núm. 177, pàg. 85-96.
- McIver Lopes, D. (2009). *A Philosophy of Computer Art*. Londres: Routledge.
- Mechner, J. (2007). «The Sand of Time: Grafting Videp Game story», *Second Person. Role-Playing and Story in Games and playable Media*. Cambridge: MIT Press.
- Medler, B. (2011). «Player dossiers: Analyzing gameplay data as a reward». *Games Studies*, vol. 11, núm. 1.



- Meldgaard, B. L. (2012). «Playing by The Visual Rules: An Ecological Approach to Perception and Video games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Metz, C. (1973). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Planeta.
- Metz, C. (1979). *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Meyerowitz, N. (1992). «L'ipertesto riduce anche il colesterolo?». A Nyce, J. i Kahn, P. (ed.), *Da Memex a Hypertext*. Pàdua: Franco Muzzio Editore.
- Monfort, N. (1999). «Cybertetxt Killed the Hypertext Star», *Electronic Book Review*. [En línia] Disponible a: <https://electronicbookreview.com/> [Consulta: 6-5-2013].
- Montiel, A. (1992). *Teorias del Cine. Un balance histórico*. Barcelona: Montesinos.
- Mora-Fernández, J. (2007). «Expresiones hipermedia: relaciones comunicativas eficientes entre interfaz, narrativa interactiva, emociones y valores en productos lúdico-educativos», *Comunicación*, núm. 5, pàg. 149-170.
- Morin, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Seix Barral (Original de 1958).
- Mukherjee, S. (2012). «Egoshooting in Chernobyl: Identity and Subject(s) in the S.T.A.L.K-E.R Games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Mulvey, L. (1975). «Visual Pleasures and Narrative Cinema», *Screen*, vol. 16, núm. 3.
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Barcelona: AnaitGames.
- Muriel, D.; Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Nova York: Routledge.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: the Future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Myers, D. (1984). «The pattern of player games relation ships. A study of computer game players», *Simulations & Game*, vol. 15.
- Navarro, V. (2016). *La libertad dirigida: anàlisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tesi doctoral). Tarragona: Universitat Rovira i Virgili,.
- Nelson, T. H. (1992). *Literary Machines*. Pàdua: Franco Muzzio Editore.

- Nelson, T. H. (1992). «Come penseremo». A Nyce, J. i Kahn, P. (ed.). *Da Memex a Hypertext*. Pàdua: Franco Muzzio Editore.
- Newman, J. (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Nova York: Routledge.
- Nielsen, J. (1990). *Hypertext and Hypermedia*. Academic Press.
- Nietzsche, F. (2011). *El naixement de la tragèdia*. Martorell: Adesiara Editorial.
- Nohr, R. F. (2012). «Free Market Economy and Dino Crisis: The Production and Circulation of Knowledge in Strategy games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Oh, C. S.; Bailenson, J. N.; Welch G. F. (2018). «A Systematic Review of Social Presence: Definition, Antecedents, and Implications», *Frontiers in a Robotics and AI*. 5:114. doi: 10.3389/frobt.2018.00114
- Oliver, M. B.; Bowman, N. D.; Woolley, J. K.; Rogers, R.; Sherrick, B. I.; Chung, M. Y. (2016). «Video games as meaningful entertainment experiences», *Psychology of Popular Media Culture*, vol. 5, núm. 4, pàg. 390-405.  
<https://doi.org/10.1037/ppm0000066>
- Orihuela, L.; Santos M. L. (1999). *Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*, pàg. 69-74. Madrid: Anaya Multimedia.
- Pajares Tosca, S. (1997). «Las posibilidades de la narrativa hipertextual», *Espéculo*, núm. 6.
- Palencia Villa, R. M.; Palencia Villa, M. (2014). «La representación cinematográfica en la construcción de la identidad subjetiva de género y del quehacer político», *La ventana. Revista de estudios de género*, vol. 5, núm. 39, pàg. 62-96. [En línia] Disponible a: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-94362014000100005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-94362014000100005&lng=es&tlng=es) [Consulta: 17-8-2016].
- Palmero, C.; Jiménez, J.; Jiménez, A. (2015). «Ocio, Política y Educación. Reflexiones y retos veinticinco siglos después de Aristóteles», *Revista Española de Pedagogía*, vol. 73, núm. 260, pàg. 5-21. [En línia] Disponible a: <http://www.jstor.org/stable/24711237> [Consulta: 14-7-2016].
- Peach, R. (2013). «Playing with subjectivity virtual autobiography in videogames», *Journal Macquarie Matrix: undergraduate research journal*, núm. 3, pàg. 29-41.
- Peña, A. (2012). «David Cage afirma que “Kara” es el modo más potente de crear emociones». *El mundo player* [En línia] Disponible a : <http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/2012/03/08/david-cage-afirma-que-kara-es-el-modo.html> [Consulta: 6-5-2013].

Pérez, M. (1993). «Los videojuegos como nueva realidad social y cultural», *Infancia y sociedad: Revista de estudios*, pàg. 73-91.

Pérez, D.; Gomila, A. (2021). *The second person: Social Cognition in Human Interaction*. Londres: Routledge.

Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesi doctoral). Universitat Pompeu Fabra. [En línia] Disponible a: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/top1> [Consulta: 6-5-2013].

Pérez Latorre, O. (2011). «Generos de juego y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teoricas», *Revista de Comunicació*, núm. 28 (1), pàg. 127-146.

Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Piaget, J. (1946). *Le développement de la notion de temps chez l'enfant*. París: Presses universitaires de France.

Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.

Pietschman, D. [et al.] (2012). «The effect of Authentic Input Devices on Computer Game Immersion», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.

Planells de la Maza, A. J. (2010). «La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)», *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*. [En línia] Disponible a: <http://www.ehu.es/zer/Zer29/zer29-06-Planells%20de%20la%20Maza.pdf> [Consulta: 27-10-2011].

Plantinga, C.; Smith, G. M. (1999): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*, pàg. 1-17. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Plató (2015). *Diàlegs, vol. XX: Les lleis (llibres IV-VI)*. Barcelona: Alpha (Original ca. 360 aC).

Polaine, A. (2005). «The flow Principle in Interactivity», actes de The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment.

Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación*. Madrid: Akal.

Propp, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.

Przybylski, A. K. (2016). «Mischievous responding in Internet Gaming Disorder research juego»m *Peer Journal*, 4, e2401. [En línia] Disponible a: <https://peerj.com/articles/2401/> [Consulta: 1-2-2019].

Pujos, W. P. (2016). *Inteligencia artificial del videojuego La Dama*. (Treball final de grau). Universitat Central de l'Equador.

Raczkowski, F. (2012). «And What Do You Play? A Few considerations concerning a Genre Theory of Games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.

Raessens, J. i Goldstein, J. (ed.) (2005). *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press.

Ramon, C. (2013). *L'usuari esdevingut protagonista dins la narrativa del videojoc L.A. Noire (2011). Estudi de cas*. (Treball de final de màster). Universitat Oberta de Catalunya.

Ramon, C.; Serra, M. (2003). *Elaboración de guiones multimedia*. Barcelona: UPC Fundació Politècnica de Catalunya - Universitat Oberta de Catalunya.

Ramon, C.; Serra, M. (2004). *Guionización de interactivos multimedia*. Barcelona: ed. Planeta-UOC.

Ramon, C.; Serra, M. (2010). *Narrativa Interactiva*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Ramon, C.; Serra, M. (2016). *Narrativa digital interactiva*. Barcelona: Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya.

Ramos, J.; Marimón, J. (2002). *Diccionario del guion audiovisual*. Barcelona: Océano.

Rancière, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani.

Rehak, B. (2003). «Playing at being: Psychoanalysis and the avatar». A Wolf, M. J. P. i Perron, B. (ed.), *The Video Game Theory Reader*, pàg. 103-128. Londres: Routledge.

Ricoeur, P. (1991). *Sí mismo como otro*. Mèxic: Siglo Veintiuno Editores.

Robson, J.; Tavinor, G. (ed.) (2018). *The Aesthetics of Videogames*. Londres: Routledge.

Romaguera i Ramio, J.; Alsina Thevenet, H. (ed.) (1989). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.

Rought, B. (2017). «The Incompatibility of Games amb Artwork», *Journal of the Philosophy of Games*.

- Rovelli, C. (1994). *I Percorsi dell'Ipertesto*. Bolonya: Synergon.
- Rubio Arribas, F. J. (1997). «El niño consola-do: los videojuegos en el proceso de socialización», *Investigación y marketing*.
- Ruffino, P. (2012). «A theory of Non-existent Video games: Semiotic and Videogames Theory», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Rush, M. (1999). *New Media in Late 20th Century Art*. Londres: Thames & Hudson.
- Ryan, M. L. (2001). «Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media», *MFS Modern Fiction Studies*. [En línia] Disponible a: [http://muse.jhu.edu/journals/modern\\_fiction\\_studies/](http://muse.jhu.edu/journals/modern_fiction_studies/) [Consulta: 27-10-2012].
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sadlek, G. M. (2004). *Idleness Working: The Discourse of Love's Labor de Ovid Through Chaucer y Gower*. Washington, DC: The Catholic University of America Press.
- Sadurní, M. (1993). *La ontogénesis del significado* (Tesi doctoral). Girona: Universitat de Girona.
- Safranski, R. (2006). *Schiller o la invención del idealismo alemán*. Barcelona: Tusquets.
- Sageng, J. R.; Fossheim, H. i Mandt Larsen, T. (ed.) (2012). *The Philosophy of Computer Games*. Països Baixos: Springer.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press.
- Sánchez Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Mesa, D. (2007). «Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital», *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, núm. 23, juliol-desembre, pàg. 13-26.
- Santoyo, R. (2017). *Una revolución cultural. Hipermédios como dispositivos culturales simbólicos* (Tesi doctoral). Universitat Nacional Autònoma de Mèxic. Facultat de Filosofia i Lletres.
- Schiller, F. (1983). *Cartes sobre l'educació estètica de l'home*. Barcelona: Laia (Original de 1795).
- Schofield, D. (1998). *The Second person: A punt of View? The Function of The Second-Person Proum in Narrative Prose Ficción* (tesi doctoral). Universitat Deakin, Geelong, Austràlia.

- Scolari, C. (ed.) (2008). *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactive*. Vic: Eumo.
- Seger, L. (1987). *Cómo convertir un buen guión en un guion excelente*. Madrid: Rialp.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Shahid, S.; Krahmer, E.; Swerts, M. (2012). «Video-mediated and co-present gameplay: effects of mutual gaze on game experience, expressiveness and perceived social presence», *Interact. Comput*, 24, pàg. 292-305. doi: 10.1016/j.intcom.2012.04.006
- Sheldon, L. (2004). *Character development and Storytelling*. Boston: Thomson Course Technology.
- Sherry, J. L. (2004). «Flow and Media Enjoyment». *Communication Theory*. [En línia] Disponible a: <http://icagames.comm.msu.edu/flow.pdf> [Consulta el 15-4-2013].
- Shohat, E. y Stam, R. (2002). *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación. Crítica del pensamiento eurocéntrico*. Barcelona: Paidós.
- Shweder, R. A. (1991). *Thinking through Cultures: Expeditions in Cultural Psychology*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sicart, M. (2008). «Defining game mechanics», *Games Studies*, vol. 8, núm. 2.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Sicart, M. (2011). «Against Procedurality», *Game Studies*. [En línia] Disponible a: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap) [Consulta el 10-4-2012].
- Simons, J. (2007). «Narrative, Games, and Theory», *Game Studies*. [En línia] Disponible a: <http://www.gamestudies.org/0701/articles/simons> [Consulta el 10-4-2012].
- Smith, G. M. (2003). *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, G. M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Smith, S.; Watson, J. (2010). *Reading Autobiography: A Guide for Interpreting Life Narratives*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Smuts, A. (2005). «Video Game and the Philosophy of art», *American Society for Aesthetics Newsletter*.
- Staiger, J. (2005). *Media Reception Studies*. Nova York: New York University Press.

- Stam, R. (2001). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Stephenson-Mittlböck, K. (2012). «Personality Development Thought Immersion into Intermediate Areas of Digital Role-playing Games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Sotillo, J.; Martínez Ruiz, C. (2015). «Inteligencia artificial en los videojuegos». [En línea] Disponible a:  
[https://www.academia.edu/22310357/Inteligencia\\_Artificial\\_en\\_los\\_Videojuegos](https://www.academia.edu/22310357/Inteligencia_Artificial_en_los_Videojuegos)  
 [Consulta el 25-5-2019].
- Soto-Sanfi, M. T.; Aymerich-Franch, L.; Ribes Guàrdia, F. X. (2010). «Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones», *Psicothema*, vol. 22, núm. 4, pàg. 822-827. [En línea] Disponible a:  
<http://www.psicothema.com/pdf/3807.pdf> [Consulta el 15-4-2013].
- Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Ontario: Broadview Press.
- Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Swain, D. V. (1976). *Filmscript writing. A practical manual*. Nova York: Hasting House Publishers.
- Tabakalera (coord.) (2011). «Jolasean. El (Video)juego en la cultura contemporànea. Congreso del Centro de creació Arteleku-Tabakalera», *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, núm. 69. Sant Sebastià: Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku i Tabakalera - Kultura Garaikidearen Nazioarteko Zentroa. [En línea] Disponible a:  
<https://openlibra.com/es/book/download/el-videojuego-en-la-cultura-contemporanea>  
 [Consulta: 27-9-2013].
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Taylor, N.; Bell, K.; Kampe, Ch. (2015). «Me and Lee: Identification and the play of attraction in the walking dead», *Game Studies*, vol. 15.
- Tejeiro Salguero, R. (2001). «La adicción a los videojuegos. Una revisión». *Adicciones. Revista de Sociodrogalcohol*. [En línea] Disponible a:  
<http://www.adicciones.es/files/tejeiro.pdf> [Consulta: 29-10-2011].
- Thar, J.; Stoenner, S.; Borchers, J. (2018). «HaptiGames - Personally Fabricated for Visual Impaired», actes del simpòsium anual Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts. Association for Computing Machinery, Nova York, pàg. 137-141. [En línea] Disponible a: DOI:<https://doi.org/10.1145/3270316.3270592>  
 [Consulta: 24-9-2019].

- Tobias, R. (1999). *El gui3n y la trama*. Madrid: Internacionales Universitarias.
- Todorov, T. (2004). *Po3tica estructuralista*. Barcelona: Losada (Original de 1971).
- Tomàs i Puig, C. (1999). «De l'hipertext a l'hiperm3dia. Una aproximaci3 al desenvolupament de les obres obertes», *Revista Formats*. Universitat Pompeu Fabra. [En l3nia] Disponible a: [http://www.iua.upf.edu/formats/formats2/tom\\_c.htm](http://www.iua.upf.edu/formats/formats2/tom_c.htm)
- Torres, A. (2018). «¿Nuevas teor3as literarias?: entre el pensamiento te3rico, la narratolog3a posclásica y el paradigma cognitivo», *Seminarios de estudios sobre narrativa SENALC*. [En l3nia] Disponible a: <https://www.senalc.com/2018/08/01/nuevas-teorias-literarias/>
- Trevarthen, C.; Logotheti, K. (1987). «First symbols and the nature of human knowledge». A Montangero, J.; Tryphon, A. i Dionnet, S. (ed.), *Symbolisme et Connaissance/Symbolism and Knowledge*, quadern núm. 8, pàg. 65-92.
- Tribe, M.; Reese, J. (2006). *New Media Art*. Col3nia: Taschen GmbH.
- Tronstadt, R. (2008). «Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance». A Cornekiussen, H. i Rettberg, J. (ed.), *Digital culture, Play and identity*, pàg. 249-264, Cambridge: MIT Press.
- Turing, A. M.; Strachey, C.; Bates, B.; Bowden, B. V. (1953). «Digital Computers applied to games», *Fasten Than Thought*. Londres: Pitman.
- Turkle, S. (1995). «Cyberspace and Identity», *Contemporary Sociology*, vol. 28, núm. 6, novembre, pàg. 643-648. American Sociological Association.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcci3n de la identidat en la era de Internet*. Barcelona: Paid3s.
- Van Rooij, A. J.; Prause, N. (2014). «A critical review of 'Internet addiction' criteria with suggestions for the future», *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 3, pàg. 203-213. doi:10.1556/JBA.3. 2014.4.1
- Van Rooij, A. J.; Schoenmakers, T. M.; Van de Mheen, D. (2017). «Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of patients with "game addiction"», *Addictive behaviors*, vol. 64, pàg. 269-274.
- Veugen, C. (2012). «Comptures game as a Comparative Medium. A Few Cautionary Remarks», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.



- Vorderer, P.; Bryant, J.; Pieper, K. M.; Weber, R. (2006). «Playing Video Games as Entertainment». A Vorderer, P. i Bryant, J. (ed.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, pàg. 1-7. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*, Buenos Aires: Paidós.
- Vygotsky, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica (Original de 1932).
- Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (ed.) (2004). *First person. New Media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press.
- Wiemer, V. S. (2012). «Interface Analysis: Notes on the “Scopic Regime” of Strategic Action in Real-time Strategy Games», *Computer Game and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerScience+Business Media.
- Williams, T. G. (1970). *Game playing with a digital computer*. Detroit: Management Information services.
- Wilson Company, H. W. (1973). *Readers' guide to periodical literatura*. Nova York: H. W. Wilson Co.
- Wilson, S. (1994). «The aesthetics and practice of designing interactive computer events», *Multimedia*. Nova York: ACM.
- Winnicott, D. (1995). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa (Original de 1971).
- Wirth, W. [et al.] (2007): «A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences», *Media Psychology*. [En línia] Disponible a: <http://people.ict.usc.edu/~morie/PDF%20PresencePapers/VordererPaper.pdf> [Consulta: 15-4-2013].
- Wittgenstein, L. (2005). «Tractatus logico-philosophicus» (Original de 1921), *Anuari de la Societat Catalana de Filosofia*, pàg. 119-7. [En línia] Disponible a: <https://www.raco.cat/index.php/AnuariFilosofia/article/view/322329> [Consulta: 26-03-2019].
- Wittgenstein, L. (2017). *Investigaciones filosóficas*. Madrid: Trotta (Original de 1953).
- Wolf, M. J. P.; Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nova York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.
- Wollheim, R. (1973). «Imagination and Identification», *On Art and the Mind*. Londres: Allen Lane.
- Zumalde, I. (2011). «La emoción fílmica. Un análisis comparativo de las teorías cinematográficas», *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 66, pàg. 1-24.

Zyda, M. (2005). «From Visual Simulation to Virtual Reality to Games», *Computer*, vol. 38, pàg. 25-32.

