



Universitat Ramon Llull

TESI DOCTORAL

Títol: El meu videojoc, la nostra narració. Els relats de la identitat

Realitzada per: Lluís Anyó Sayol

en el Centre: Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna

i en el Departament: Departament de Comunicació

Dirigida per: Dr. Fernando de Felipe Allué
(Àrea de Cinema i Televisió, Departament de Comunicació,
Universitat Ramon Llull)

Dr. Manuel Delgado Ruiz
(Departament d'Antropologia Cultural i Història d'Amèrica i Àfrica,
Universitat de Barcelona)

Tesi doctoral

El meu videojoc, la nostra narració.

Els relats de la identitat

Tesi doctoral

El meu videojoc, la nostra narració.

Els relats de la identitat

Lluís Anyó Sayol

Àrea de Cinema i Televisió · Departament de Comunicació

Facultat de Comunicació Blanquerna

Universitat Ramon Llull

Barcelona, 2011

Directors de la tesi

Dr. Fernando de Felipe (Departament de Comunicació · FCB · URL)

Dr. Manuel Delgado (Departament d'Antropologia Cultural · UB)

al meu pare

a la Natàlia

Si Hundreds Hall està encantat, el seu fantasma no se m'apareix mai. En efecte, em dono la volta i m'emporto una desil·lusió quan comprenc que el que estic mirant és només el vidre trencat de la finestra, i que la cara que em mira distorsionada, perplexa i ansiosa, és la meua.

Sarah Waters, *The Little Stranger*

Agraïments

Tot text és d'alguna manera una creació col·lectiva. Més encara un com aquest, on l'autor pren les idees d'altres i, esperant no trair-los, les fragmenta, les reordena i mira d'elaborar un discurs que tingui quelcom d'original. La responsabilitat és, però, només de qui el firma.

En el llarg procés de treball, els deutes són immensos i és impossible esmentar tots els mestres, amics o col·legues que, d'una manera o altra, hi han col·laborat. En primer lloc, agraeixo l'entusiasme i la bona disposició de les comunitats de jugadors que han tolerat diversos exercicis d'observació participant, a Nèmant i a Azeroth. En particular, el temps de Joan Bermudez i Guillem Masalles, la paciència d'Aleix Jiménez i Beatriz Garès, i sobretot la dedicació de Víctor Sarsal. Ara bé, sense la invitació de Núria Bonet i l'atenta recepció de Jordi Salvat, potser mai no hauria començat aquest camí.

Aquest treball parteix d'una investigació prèvia, presentada com a treball de recerca en el programa de doctorat en comunicació i humanitats de la Universitat Ramon Llull. Sense l'atenta ajuda del director del treball, Dr. Fernando de Felipe, no hauria pogut iniciar el camí que m'ha portat a l'actual investigació. El tribunal que va valorar el treball, Dr. Miquel Tresserras, Dra. Elisenda Ardèvol i Dr. Joan Sabaté, em va fer valuoses indicacions que he tingut molt presents en l'actual. Agraeixo a la Dra. Elisenda Ardèvol el descobriment d'autors i escoles per a mi inèdits i als Dr. Lluís Calvo i Dr. Miquel Tresserras l'encoratjament per continuar endavant. Tinc també deutes intel·lectuals, fruit de la nostra col·laboració docent, amb el Dr. Iván Gómez i el prof. Marc Roig. La guia dels directors de la tesi, Dr. Fernando de Felipe i Dr. Manuel Delgado, m'ha orientat en un camí sovint laberíntic, massa similar a un *survival horror*. Els agraeixo la paciència, el suport incansable i el seu generós mestratge.

Injustament, la feina de la Marta Esteller hauria de ser transparent: ha revisat el text i m'ha suggerit modificacions d'estil. Les figures són de la Natàlia Ballester.

I més enllà dels deutes, la Natàlia i el Guillem m'han ajudat d'una manera difícil d'expressar. Simplement, són aquí.

Resum

En el marc ampli de les teories audiovisuals, aquesta tesi doctoral aborda les relacions entre identitat, narració i videojocs des de la perspectiva de l'antropologia cultural, de les teories narratològiques en cinema i literatura i de la ludologia. Es proposa la figura teòrica del jugador implicat per explicar el tipus de relació entre el jugador i el seu personatge, en relació amb la construcció d'un relat identitari. En aquest sentit, es relaciona la idea de marcs d'experiència amb la de nivells narratius i narradors. El model teòric i metodològic resultant s'aplica a l'estudi de cas de dos videojocs: *Silent Hill 2*, un *survival horror* monousuari, i *Espai8*, un joc de rol en línia massiu i multiusuari.

Índex

Introducció.....	1
Plantejament, pregunta i hipòtesi	1
Objecte d'estudi i estat del coneixement.....	2
Marc teòric i estructura del treball	8
1. Identitat i videojocs.....	13
1.1 Identitat.....	15
1.1.1 La cultura com a ordre	15
1.1.2 Cultura i identitat.....	17
1.1.3 Identitat: noves aportacions.....	27
1.1.4 Identificació	31
1.1.5 Tecnologies del jo: Autocomprensió.....	34
1.1.6 El caràcter grupal d'identitat.....	36
1.1.7 De nou: identitat	38
1.2 Videojocs.....	43
1.2.1 Entre la realitat i la ficció: les vivències narratives.....	43
1.2.2 Què són els jocs.....	47
1.2.3 Marcs d'experiència	50
1.2.4 “Maneres de fer”	54
1.2.5 Les regles del joc	56
1.2.6 Regles: <i>paidia</i> i <i>ludus</i>	58

1.2.7 Móns de ficció i <i>storytelling</i>	60
1.3 Presentació dels estudis de cas	65
1.3.1 Un videojoc d'entorn virtual 3D: <i>Silent Hill 2</i>	65
1.3.2 Anàlisi general de videojoc <i>Silent Hill 2</i>	69
1.3.3 Un joc de rol social: <i>Espai8</i>	71
1.3.4 Anàlisi general del videojoc <i>Espai8</i>	81
2. Narracions i videojocs	85
2.1 Estructures narratives.....	87
2.1.1 Interactivitat	87
2.1.2 Estructures narratives (quasi) lineals	93
2.1.3 Estructures narratives no-lineals.....	99
2.1.4 Regles i estructures narratives	105
2.1.5 Jugabilitat i estructura narrativa	108
2.2 Immersió	113
2.2.1 Immersió en un món de ficció.....	113
2.2.2 Presència: immersió i compromís	122
2.3 Què són els videojocs	127
2.3.1 L'artefacte cultural Videojoc	127
2.3.2 Definint Videojoc	129
2.3.3 Gèneres de videojocs.....	130
2.3.4 Experiència de joc, rol i narració	142

2.4 L'anàlisi de les narracions	147
2.4.1 <i>Fabula i siuzhet</i>	147
2.4.2 Relat, narració, diègesi.....	150
2.4.3 Anàlisi del relat	155
3. Relat i jugabilitat.....	157
3.1 Són narracions, els videojocs?.....	159
3.1.1 Categories del relat i anàlisi del joc	160
3.1.2 Els videojocs com a narracions.....	168
3.1.3 Els videojocs com a simulacions.....	176
3.1.4 Els videojocs com a representacions.....	179
3.1.5 Els videojocs com a <i>environmentals storytellings</i>	181
3.2 El temps narratiu	189
3.2.1 El temps d'acció.....	189
3.2.2 La doble temporalitat en els videojocs.....	190
3.2.3 Ordre temporal: paradoxes de viatges en el temps	197
3.2.4 Continuitat en els videojocs	202
3.2.5 Durada	204
3.2.6 Incoherències temporals	211
3.2.7 Velocitat.....	213
3.2.8 La convenció narrativa del bucle	214
3.3 L'espai narratiu.....	221

3.3.1 Camp i fora de camp	221
3.3.2 Posada en escena	222
3.3.3 Continuitat d'espai	224
3.3.4 Espai virtual i base de dades.....	225
3.3.5 Espai navegable	229
3.4 Interfície	233
3.4.1 Cinema d'atraccions	233
3.4.2 Videojocs d'atraccions	237
3.4.3 Hiperrealisme	242
3.4.4 La imatge en els nous mitjans digitals	245
3.4.5 Interfície: control i representació	248
3.4.6 <i>Flow</i>	253
4. Jugadors i narradors	259
4.1 El punt de vista	261
4.1.1 Focalització en literatura i cinema	261
4.1.2 Focalització en els videojocs	267
4.2 Nivells narratius i narradors	275
4.2.1 Nivells narratius en literatura.....	275
4.2.2 Nivells narratius en els videojocs: el punt d'acció	278
4.2.3 Personatge-narrador en cinema	281
4.2.4 El narrador cinemàtic.....	283

4.2.5 L'autor implicat en literatura i cinema	289
4.2.6 El jugador implicat	296
4.2.7 Partida implicada: de la sorpresa al suspens	304
5. Estudi de cas: <i>Silent Hill 2</i>	309
5.1 Estructura i immersió.....	311
5.2 Espai i temps narratius en la interfície	323
5.3 Nivells narratius: jugador implicat i narrador.....	331
6. Identitats fictícies	335
6.1 Interaccions cara a cara.....	337
6.1.1 El control de la situació d'interacció.....	337
6.1.2 El control de les expressions.....	341
6.1.3 Identitat virtual i identitat contruïda.....	343
6.1.4 Persona-rol i rol-personatge.....	346
6.2 Cultura fan	351
6.2.1 Distinció cultural	351
6.2.2 Estil i cultures juvenils	361
6.2.3 Cultura de la participació.....	365
6.3 Comunitats de videojugadors	375
6.3.1 Comunitats virtuals.....	375
6.3.2 Comunitats fictícies	380
6.3.3 Etnografies virtuals.....	385

6.3.4 Els jocs massius i multijugador.....	388
7. Hipermodernitat	395
7.1 Cartografia cognitiva	397
7.1.1 Anomalia i rituals de pas.....	397
7.1.2 Fragmentació postmoderna	400
7.1.3 El sistema cultural del capitalisme tardà.....	401
7.1.4 El mapa de les representacions socials	403
7.1.5 Culturització de la vida quotidiana.....	407
7.2 Simulacre	411
7.2.1 Significants flotants.....	411
7.2.2 Model i sèrie.....	415
7.2.3 El valor-signe	418
7.2.4 La precessió dels simulacres.....	422
7.2.5 Eficàcia simbòlica	424
7.3 Teoria de la conspiració.....	429
7.3.1 Intertextualitat	429
7.3.2 Pastitx	430
7.3.3 Sublim tecnològic	433
7.3.4 Una cartografia degradada.....	436
7.3.5 El relat possible	438
8. Estudi de cas: <i>Espai8</i>	443

8.1 Fons d'informació de l'estudi de cas	445
8.2 Descripció d'un episodi de joc: l' <i>apocalipsi</i>	447
8.3 Anàlisi de l'episodi	457
8.3.1 Marcs d'experiència i nivells de realitat.....	457
8.3.2 Rol i identitat.....	463
8.3.3 Distinció i cultura fan	476
8.3.4 Conspiració i postmodernitat a <i>Espai8</i>	488
8.3.5 Identitats o narracions.....	491
Conclusions	495
Com podem definir el concepte d'identitat en l'actualitat, si és que podem?	495
Com podem definir els videojocs, en general, i quines diferències fonamentals podem trobar entre uns gèneres i altres gèneres?	498
Com podem definir narració, relat i món de ficció en els videojocs?.....	503
Com es construeix el relat de la identitat en els videojocs?	507
Bibliografia.....	511
Índex de pel·lícules i videojocs mencionats en el text	527

Índex de figures i taules

Figura 1.1: <i>Grid-group cultural theory</i>	21
Figura 1.2: Marcs d'experiència.....	54
Figura 1.3: <i>Silent Hill 2</i> . Entrada al poble de Silent Hill.....	67
Figura 1.4: <i>Silent Hill 2</i> . La carta de Mary	68
Figura 1.5: <i>Silent Hill 2</i> . James amenaçat per una <i>lying figure</i>	68
Figura 1.6: <i>Espai 8</i> . Un exemple de tribu: curians.....	74
Figura 1.7: <i>Espai 8</i> . Un exemple de tribu: enatressos.....	74
Figura 1.8: <i>Espai 8</i> . La interfície personal.....	75
Figura 1.9: <i>Espai 8</i> . Un exemple del consell planetari: republitec	76
Figura 1.10: <i>Espai 8</i> . Un exemple del consell planetari: dictacornia	76
Figura 1.11: <i>Espai 8</i> . El planeta	77
Figura 1.12: <i>Espai 8</i> . La mina.....	78
Figura 1.13: <i>Espai 8</i> . El comerç (la flota)	78
Figura 1.14: <i>Espai 8</i> . El comerç (els minerals)	79
Figura 2.1: Estructura narrativa. Xarxa	99
Figura 2.2: Estructura narrativa. Vector amb branques laterals.....	100
Figura 2.3: Estructura narrativa. Laberint	100
Figura 2.4: Estructura narrativa del joc de progressió	107
Figura 2.5: Estructura narrativa híbrida	108
Taula 2.1: Categories del relat	156
Figura 3.1: Anacronies en el temps narratius dels videojocs.....	201

Figura 3.2: El temps en els jocs abstractes	207
Figura 3.3: Anàlisi del temps. Jocs en temps real	207
Figura 3.4: Anàlisi del temps. Jocs que no són en temps real	208
Figura 3.5: Anàlisi del temps. Alteració del temps de joc per les seqüències cinemàtiques.....	209
Taula 4.1: Anàlisi del relat. Mode	273
Figura 4.1: Nivells narratius	277
Taula 4.2: El text narratiu, l'autor i el narrador	292
Taula 4.3: Anàlisi del relat. Veu	302
Figura 4.2: Nivells narratius i marcs d'experiència	303
Figura 5.1: <i>Silent Hill 2</i> . James busca una explicació, mirant-se al mirall	312
Figures 5.2 i 5.3: <i>Silent Hill 2</i> . Silent Hill és un obscur laberint (vista del mapa i de James a la presó Toluca)	313
Figura 5.4: <i>Silent Hill 2</i> . James sent per la ràdio la veu distorsionada de Mary... morta	315
Figura 5.5: <i>Silent Hill 2</i> . Silent Hill és un poble boirós i amenaçador	318
Figura 5.6: <i>Silent Hill 2</i> . L'hotel Lakeview, un “lloc especial”	318
Figura 5.7: <i>Silent Hill 2</i> . Final de Silent Hill 2: L'atac de Maria/Mary	319
Figures 5.8, 5.9, 5.10 i 5.11: <i>Silent Hill 2</i> . El canvi al punt de vista “búsqueda”.	326
Figura 5.12: <i>Silent Hill 2</i> . Atac d' <i>Abstract Daddy</i> a l'Hotel Lakeview	328
Figura 6.1: <i>L'habitus</i> : estructura estructurada i estructurant	357
Figura 7.1: Mapa de les representacions socials.....	407
Figura 8.1: <i>Espai 8</i> . Imatge Fan-Art.....	484

Índex dels annexos

Els annexos es troben en suport DVD, a la cara interior de la contracoberta.

Silent Hill 2

Imatges

Seqüències

Espai8

Ajuda

Documentació en general

Entrevistes

Fanfic

Fòrums: apocalipsi

Fòrums: general

Messenger

Mostres d'interfície

Mostres de partides (estiu de 2006)

Notícies de Pokeviktor

Tribus

Introducció

Plantejament, pregunta i hipòtesi

Aquest estudi vol contribuir al coneixement dels videojocs en tant que narratives de la identitat. Ens preguntarem si és possible relacionar identitat amb narració en el cas concret dels videojocs. Per fer-ho, caldrà, en primer lloc, emmarcar conceptualment els tres termes clau que configuren el nucli de l'estudi: identitat, narració i videojocs. Definits els tres, i amb l'objectiu de relacionar-los –ja que no és la nostra finalitat principal, i escapa de l'ambició d'aquest treball, un discussió àmplia i separada sobre aquests termes– esperem estar en condicions de veure si les narracions poden considerar-se –i en quin sentit poden– com a part de les identitats, la construcció de les quals dependrà, des d'aquest punt de vista, del relat que els agents socials portin a terme a través dels mitjans disponibles al seu abast, en el nostre cas, els videojocs. La definició de videojoc haurà de contemplar la de joc. La definició de relat haurà de tenir en compte la de narració i la de ficció, en relació amb els universos d'experiència. Per tant, la nostra pregunta central de la investigació es pot formular així: com es construeix el relat de la identitat en els videojocs?

Podem desglossar aquesta qüestió en tres preguntes sobre definició dels conceptes:

- Com podem definir el concepte d'identitat en l'actualitat, si és que podem?
- Com podem definir els videojocs, en general, i quines diferències fonamentals podem trobar entre uns gèneres i altres gèneres?
- Com podem definir narració, relat i món de ficció en els videojocs?

Podem contestar aquestes preguntes, en forma d'hipòtesi, de la següent manera: Els videojocs són relats identitaris en el sentit que són vivències narratives subjectes a regles i a un món fictici, més o menys ampli, que el jugador posa en marxa, individualment i/o col·lectivament, en la seva acció de joc.

Objecte d'estudi i estat del coneixement

Els videojocs són la primera indústria cultural multimèdia. En un sentit històric, perquè són la primera producció cultural de masses nascuda directament de les tecnologies informàtiques;¹ en un sentit industrial,² perquè el seu volum de negoci és comparable al d'altres grans indústries culturals, ja que supera, per exemple, el volum de negoci de la indústria cinematogràfica a l'Estat espanyol;³ i, en un sentit polític, pel reconeixement per part de la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados del videojoc com a indústria cultural, al mateix nivell que el cinema, la música o d'altres.⁴

La nostra aproximació, però, no és històrica ni industrial ni política. Volem abordar l'estudi dels videojocs en una perspectiva fonamentalment teòrica i metodològica: És pertinent parlar de videojocs i identitat? Què són els videojocs? Tots els gèneres de videojocs són narratius? Les narracions dels videojocs són del mateix tipus que altres narracions, com les de la literatura o el cinema? Les pràctiques concretes dels videojugadors, constitueixen un fet rellevant de la construcció de la seva identitat? Aquesta es defineix individualment o col·lectiva? Els videojocs com a consum contribueixen a establir distinció? Quina relació hi ha entre videojocs i cultura postmoderna o hipermoderna?

¹ MORENO, P. M. "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". A: BUSTAMANTE, E., ed. *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*. Barcelona: Gedisa, 2003 (Multimedia; 25), p. 207.

² Veg. una introducció a la dimensió industrial dels videojocs a EGENFELDT-NIELSEN, S.; HEIDE, J.; PAJARES, S. *Understanding video games. The essential introduction*. New York: Routledge, 2007, p. 12-21.

³ Segons els estudis de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, el consum de videojocs a l'Estat espanyol va registrar el 2009 un volum total de vendes de 1.200 milions d'euros, el 53% del mercat d'entreteniment audiovisual i interactiu, comptant programari i maquinari de videojocs, per una banda, i consum de cinema, dvd i música gravada, per un altre. Veg. ADESE "Anuario 2009" Madrid, 2010. <<http://www.adese.es/pdf/Anuario2009aDeSe.pdf>> [Consulta: 25/4/2010].

⁴ Veg. CONSTENLA, T. "Un respeto para el videojuego" A: *El País*. Madrid, 2009. <http://www.elpais.com/articulo/cultura/respeto/videojuego/elpepucul/20090326elpepicul_2/Tes> [Consulta: 23/05/2010].

Aquestes qüestions, però, només seran pertinents si som capaços d'abordar-les en relació amb els videojocs com a narratives identitàries. Entenem el videojoc en una doble dimensió, com a nova forma narrativa i com a nova forma de relació social. Tot i que, des del punt de vista analític, les presentem per separat, les dues dimensions es complementen i s'expliquen l'una a l'altra. Per tant, la nostra aproximació a la identitat és sociocultural i l'aproximació als videojocs és narrativa. En aquest sentit, proposem entendre els videojocs com a un objecte d'estudi culturalment situat, que, com molts d'altres, permet pensar sobre la identitat i els seus processos de construcció.

L'objecte d'estudi, que hem presentat sota el terme general de videojocs, haurà de ser, sense cap mena de dubte, delimitat al llarg del treball, tenint en compte la seva gran diversitat genèrica. En principi, per l'àmbit en el que estem interessats i la pregunta i hipòtesi inicials, el nostre objecte d'estudi hauran de ser els videojocs narratius, considerant com a narratiu, de moment, tota forma estructurada de relat que implica una certa construcció d'un món de ficció. Així, pel caràcter interdisciplinari amb què abordem la investigació, aplicarem les propostes teòriques i metodològiques a dos videojocs diferents, que són exemples de dos gèneres diferenciats:

- Les aportacions estrictament narratològiques són aplicades a una aventura gràfica de *survival horror*, *Silent Hill 2*,⁵ un joc monousuari i amb una estructura narrativa tancada, que implica la vivència d'una història a través d'un personatge que és l'avatar del jugador en un món fictici. La narració en el joc és acció i exploració.⁶
- Les qüestions relatives a la identitat i la seva construcció, a partir de les conclusions que l'anàlisi estrictament narratològica ens hagi aportat, són

⁵ ISUBOYAMA, M. *Silent Hill 2. Director's cut*. [DVD-rom]. Europa: Konami corporation, 2003.

⁶ MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005 (Paidós comunicació; 163), p. 315.

aplicades al videojoc *Espai8*,⁷ un MMOG (joc en línia multijugador massiu [*massively multiplayer online game*]). Es tracta d'un *social storytelling*, en el sentit que permet crear els propis personatges i fer-los viure en un entorn virtual complex, amb les seves pròpies regles i representacions. Com a joc en xarxa, que es juga simultàniament amb diferents personatges-jugadors, es crea comunitat, aquí virtual.

El nostre objectiu és construir un model analític unificat, que doni resposta a la pregunta inicial i permeti relacionar els conceptes d'identitat i narració en els videojocs. És per això que, metodològicament, ens ha semblat més prudent presentar primer les qüestions relatives a la construcció individual de la narració en un joc monousuari, i després, seguint amb el mateix model, recollir aquestes aportacions en un cas més complex, on la narració es construeix en comunitat, però on esperem continuar trobant aquells processos de construcció individual de la narració. Finalment haurem de veure en quin sentit aquests contribueixen a la identitat individual i col·lectiva.

Les aproximacions teòriques i metodològiques als videojocs van viure, a la primera meitat de la dècada del s. XXI, el que podríem anomenar la proposta de fundació d'un àmbit d'estudi diferenciat, la ludologia, que, a partir dels estudis sobre jocs, però sobretot sobre videojocs, va voler construir un domini metodològic i teòric totalment nou, adequat a la naturalesa d'un nou objecte d'estudi, i no derivar-ne teories pensades i desenvolupades en altres àmbits, com són la narratologia i la semiòtica, que no tenien els recursos analítics adequats.

La perspectiva més freqüent fins aquest moment era la de reelaborar, a partir de la teoria literària o cinematogràfica, els conceptes més adients per a la seva aplicació a l'àmbit específic de les narratives interactives en general i els videojocs en particular. Brenda Laurel⁸ i Janet Murray⁹ en són dos exemples clars. També va

⁷ CCRTV-INTERACTIVA *Espai8*. [En línia]. Barcelona: Corporació Catalana de Ràdio i Televisió - 3xl, 2003-2010.

⁸ LAUREL, B. *Computers as theater*. London: Addison Wesley, 1993.

constituir un esforç important, en tant que se centrava específicament en els videojocs com a artefactes culturals, el treball d'E. Provenzo¹⁰, de principis dels anys noranta.

Espen Aarseth¹¹, en canvi, va ser pioner en defensar una aproximació no derivada o reelaborada a partir d'altres ciències, com ara la narratologia. A partir de les aportacions d'Aarseth, Gonzalo Frasca¹² introdueix per primera vegada el terme *Ludology*,¹³ ja al s. XXI. En aquesta mateixa línia, podem considerar els primers textos de Jesper Juul¹⁴ i el de K. Salen i E. Zimmerman.¹⁵ Efectivament, el nou segle s'estrena amb una allau d'estudis sobre els videojocs com a artefacte peculiar, que mereix el desenvolupament d'una teoria específica. En aquest sentit, a més dels ja citats, hi trobem els textos de M. J. P. Wolf¹⁶, I. Bogost¹⁷, M. Sicart,¹⁸ M. Maietti¹⁹ i B. Atkins i T. Krzywinska,²⁰ entre d'altres. Menció a part mereixen les valuoses recopilacions d'articles, que contribueixen al debat de l'especificitat dels

⁹ MURRAY, J. *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999 (Multimedia; 11).

¹⁰ PROVENZO, E. F. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University press, 1991.

¹¹ AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University press, 1997.

¹² FRASCA, G. "Simulation versus narrative: Introduction to ludology". A: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.

¹³ *Cybertext Yearbook*, coeditat per Markku Eskelinen i Raine Koskimaa.

¹⁴ JUUL, J. "A Clash between game and narrative". Comunicació presentada a: *DAC conference*. Bergen, 1998.

¹⁵ SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT press, 2004.

¹⁶ WOLF, M. J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas press, 2001.

¹⁷ BOGOST, I. *Persuasive games*. Cambridge: MIT press, 2006.

¹⁸ SICART, M. *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT press, 2009.

¹⁹ MAIETTI, M. *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli, 2004.

²⁰ ATKINS, B.; KRZYWINSKA, T. *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University press, 2007.

videojocs –i la seva diversitat genèrica– tot aportant perspectives diverses, com trobem a *The Video Game Theory Reader*,²¹ *First Person. New Media as Story, Performance and Game*²², *Handbook of Computer Game Studies*,²³ *Understanding Digital Games*,²⁴ *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*,²⁵ *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narrative*,²⁶ o, en el nostre país, *L'home videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*²⁷ i *Aprovecha el tiempo y juega*.²⁸

Amb aportacions molt valuoses, cal dir que, en els últims anys, la perspectiva narratològica, juntament amb d'altres com la psicologia, l'antropologia, l'estètica, la pedagogia, l'ètica, etc., ha dotat de bones eines l'àmbit d'estudi que ens ocupa. Com diu Carlos A. Scolari, “la ludologia està condemnada a la interdisciplinarietat”,²⁹ i, d'altra banda, aquest treball n'és una mostra. És en aquest mateix sentit que s'han d'entendre aportacions com les de Henry Jenkins³⁰ o també

²¹ WOLF, M. J. P.;PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.

²² WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004.

²³ RAESSENS, J.;GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005.

²⁴ RUTTER, J.;BRYCE, J. “Understanding digital games”. London: SAGE Publications, 2006.

²⁵ WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT press, 2007.

²⁶ WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *Third person. Authoring and exploring vast narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

²⁷ SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008.

²⁸ ARANDA, D.;SÁNCHEZ-NAVARRO, J., eds. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC, 2009.

²⁹ SCOLARI *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. , p. 11.

³⁰ JENKINS, H. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008 (Paidós comunicació; 175).

les de Jesper Juul,³¹ entre d'altres, com veurem més endavant. Són especialment interessants els textos que analitzen simultàniament diversos mitjans narratius tot comparant-los, com *Adaptación*,³² que dedica un dels seus capítols a les relacions entre cinema i videojocs.

En l'actualitat, continua vigent l'àmbit teòric de la ludologia, amb els autors de referència esmentats, i les aportacions multidisciplinars que s'hi han sumant i l'han matissat i enriquit. D'entre aquestes aportacions, n'hi ha de rellevants en la narratologia i en l'antropologia social. En són bona prova els recents estudis etnogràfics sobre comunitats virtuals de videojocs MMORPG (joc de rol en línia multijugador massiu [*Massively multiplayer online rol playing game*]) que podem veure a *Play between Worlds*, de T.L. Taylor,³³ un treball de camp a *EverQuest*; *Communities of Play*, un estudi sobre la comunitat de joc de "The Gathering of Uru", de Celia Pearce;³⁴ i a *The Warcraft Civilization*, sobre el món d'*Azaroath*, de W.S. Bainbridge.³⁵ Fem notar en aquest sentit que la definició d'un àmbit d'estudi específic, interdisciplinar, ha vingut acompanyada d'una progressiva especialització pel que fa a l'enfocament, amb aproximacions que poden ser sobre un determinat videojoc, o sobre un determinat aspecte d'un videojoc.

El nostre treball vol ser una contribució al desenvolupament del coneixement en els estudis acadèmics sobre videojocs. S'emmarca, en aquest sentit, dins l'àmbit d'altres tesis doctorals que han abordat aquest mateix objecte d'estudi, si bé des de perspectives diferents a la nostra, com són, a l'Estat espanyol i en els darrers anys,

³¹ JUUL, J. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT press, 2005.

³² DE FELIPE, F.; GÓMEZ, I. *Adaptación*. Barcelona: Trípodos, 2008 ((Ex)Tensiones; 3).

³³ TAYLOR, T. L. *Play between worlds. Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT press, 2006.

³⁴ PEARCE, C.; ARTEMESIA *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: The MIT press, 2009.

³⁵ BAINBRIDGE, W. S. *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*. Cambridge: The MIT press, 2010. Aquest estudi, a més, té tot l'aspecte d'una monografia d'antropologia cultural clàssica, des del títol fins als capítols en que està dividit: *Religion, Learning, Cooperation, Economy, Identity*, etc.

les diferents tesis doctorals que s'han presentat en l'àmbit de les ciències socials sobre videojocs, i que mica en mica conformen un corpus acadèmic. Per exemple les d'E. Horacek³⁶ en l'àmbit de la didàctica; D. Espinosa³⁷ en el de les humanitats; i O. Pérez³⁸ en el de la semiòtica, així com també la nostra investigació anterior sobre comunitats de videojugadors³⁹. També hem de fer referència a tesis sobre temàtiques similars, però no directament sobre videojocs, com l'estudi de les comunitats de jocs de rol, que en una perspectiva antropològica aborda P. Ranera⁴⁰.

Marc teòric i estructura del treball

Aquesta proposta implica, necessàriament, el recurs a disciplines relativament distants, principalment l'antropologia, i altres ciències socials afins, i la narratologia, adaptada als videojocs que volem analitzar. Aquí serà ineludible el debat entorn de la pertinència d'una narratologia aplicada als videojocs o, al contrari, d'una ciència nova que, amb el nom de ludologia, faci palès el caràcter distintiu del nou objecte d'estudi. Per tant, optarem, esperem que amb resultats fructífers, per una perspectiva transversal, que ens permeti travessar pel punt que ens interessa aquests diferents àmbits de coneixement, tot i haver de renunciar a una aproximació més àmplia que la complexitat de cadascun dels conceptes mereix. Som conscients, i no deixem de lamentar, les limitacions que comporta aquesta

³⁶ HORACEK, E. *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. [Tesi doctoral]. València: Departamento de didáctica y organización escolar. Universitat de València, 2004.

³⁷ ESPINOSA, D. *La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos*. [Tesi doctoral]. Alicante: Departamento de humanidades contemporáneas. Universidad de Alicante, 2000.

³⁸ PÉREZ, Ó. *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]. Barcelona: Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra, 2010.

³⁹ ANYÓ, L. *El meu videojoc, la nostra comunitat: del consum a la identitat. Una aproximació metodològica a l'anàlisi de comunitats de videojugadors*. [Treball d'investigació]. Barcelona: Departament de Comunicació. Universitat Ramon Llull, 2006.

⁴⁰ RANERA, P. *Juegos de rol: Experiencia en los mundos de lo imaginario*. [Tesi doctoral]. Madrid: Departamento de Antropología social. Universidad Complutense de Madrid, 1998..

aproximació horitzontal, com si d'hipervincles d'una xarxa es tractés, però ens ha semblat una limitació que havíem d'assumir d'acord amb la pregunta inicial que volem contestar.

La nostra concepció de cultura és antropològica. Considerem els videojocs culturalment produïts i culturalment consumits. En aquest últim sentit, els videojocs poden ser usats com a signes de distinció per part dels “coneixedors” o bé etiquetats com a “brutícia” –una forma de cultura porqueria– per part d'aquells que els veuen com a una influència perversa. Tot sistema d'ordre genera al mateix temps desordre. Toda definició d'alta cultura portarà implícita l'existència d'una cultura porqueria. Caldrà veure quins mecanismes posa en marxa un sistema sociocultural per tractar allò anòmal, desviat o diferent i que pot escapar del seu control. La relació entre cultura, ordre i identitat la farem amb Mary Douglas.⁴¹

El concepte d'identitat però, culturalment emmarcat, ha estat, ja des d'F. Barth,⁴² fortament qüestionat. Dos textos fonamentals, que en fan notar les ambigüitats i indefinicions, són el d'R. Brubaker i F. Cooper⁴³ i el de S. Hall⁴⁴. En lloc d'una gènesi del concepte, que no podem abordar per falta d'espai, ens centrarem directament en el seu qüestionament, de manera que seguirem el concepte de *self* en el sentit que li dona Erving Goffman i, per tant, la relació entre identitat, persona, rol i personatge, en relació amb els marcs d'experiència⁴⁵. Fem notar que l'aparell conceptual de Goffman pot ser molt valuós per a una anàlisi social de la relació personatge-jugador en un videojoc. També en aquest sentit, cal tenir en compte les aportacions de M. Delgado en relació amb el caràcter inestable de les relacions

⁴¹ Entre d'altres a DOUGLAS, M. *Símbolos naturales. Exploraciones en cosmología*. Madrid: Alianza editorial, 1988 (Alianza Universidad; 217).

⁴² BARTH, F. “Introducción”. A: BARTH, F., ed. *Los grupos étnicos y sus fronteras. La organización social de las diferencias culturales*. México: FCE, 1976.

⁴³ BRUBAKER, R.; COOPER, F. “Beyond “identity””. *Theory and Society* (2000), núm. 29.

⁴⁴ HALL, S. “Introducción: ¿Quién necesita identidad?”. A: HALL, S.; GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.

⁴⁵ El text fonamental aquí, sense renunciar a d'altres referències com veurem, és GOFFMAN, E. *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: CIS - Siglo XXI, 2006 (Monografías; 227).

socials urbanes.⁴⁶ En aquest mateix sentit, una perspectiva cultural d'identitat no pot deixar de banda temes com distinció social i cultura fan, a partir de Pierre Bourdieu⁴⁷ i la lectura que en van fer els *Cultural Studies*, com per exemple J. Fiske⁴⁸, ni tampoc la definició de “comunitat”, sempre carregada de problemes, dels grups virtuals de videojugadors. Finalment haurem de considerar l'encaix de les identitats i comunitats dels videojocs en el context més ampli de la cultura contemporània, on seran d'utilitat la postmodernitat, segons la defineix F. Jameson,⁴⁹ i la cultura del simulacre i de l'hiperreal de J. Baudrillard.⁵⁰ El repte està en elaborar aquest conjunt de referències com un tot homogeni que ens permeti entendre millor la naturalesa de la identitat en el moment hipermodern, del que considerem els videojocs un àmbit específic.

La nostra aproximació serà principalment teòrica i metodològica, en el marc ampli de les teories de la comunicació audiovisual, amb dos estudis de cas que permetin avaluar la viabilitat del marc teòric en l'anàlisi d'un videojoc MMOG i d'un altre d'aventura gràfica, i la seva definició com a estructures narratives i relats identitàris. El nostre marc teòric, sense voler renunciar a la riquesa de les diverses aportacions que han constituït, fins a la data, l'àmbit de la ludologia, és fonamenta en la narratologia modal, que a partir de Gerard Genette⁵¹ aporta als estudis literaris un model analític del relat. Aquest és adaptat als estudis fílmics per diferents autors,

⁴⁶ DELGADO, M. *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona: Anagrama, 1999 (Argumentos; 229).

⁴⁷ BOURDIEU, P. *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus, 1988 (Ensayistas; 259).

⁴⁸ FISKE, J. “The cultural economy of fandom”. A: LEWIS, L., ed. *The adoring audience*. London: Routledge, 1992.

⁴⁹ JAMESON, F. *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta, 1996.

⁵⁰ BAUDRILLARD, J. “La precesión de los simulacros”. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.

⁵¹ El primer text en què defineix el model és GENETTE, G. “Discurso del relato”. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1991.

com per exemple A. Gaudreault i F. Jost⁵² o S. Chatman,⁵³ i als estudis en ludologia, per autors com ara G. King i T. Krzywinska⁵⁴ o B. Neitzel.⁵⁵ Una vegada definits els videojocs i els seus gèneres –amb les aportacions fonamentals de F.X. Ruiz-Collantes⁵⁶, J. Juul i E. Aarseth, ja citats– en el marc més ampli de les estructures interactives –com fan J. Murray⁵⁷ i M-L. Ryan⁵⁸– serà pertinent preguntar-nos si podem considerar els videojocs com a representacions i com a narracions, amb dos autors per a nosaltres fonamentals com són Lev Manovich⁵⁹ i H. Jenkins, ja citat. També en aquest sentit cal esmentar “A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial”, un text pioner de F. de Felipe sobre els videojocs com a narracions interactives.⁶⁰ Esperem, de la comparació dels diferents conceptes de la narratologia –dels estudis literaris als fílmics i, finalment, als de la ludologia– poder proposar un model analític viable. Seguirem aquest recorregut tot intentat no traïr la riquesa conceptual i de matisos, tot i fer referències als autors primers, com l'esmentat Genette o els formalistes russos. No hem d'oblidar que el nostre objecte d'estudi són els videojocs narratius i que, per tant, és en aquest àmbit on es focalitza la present investigació. La riquesa de les diferents derivacions

⁵² GAUDREULT, A.; JOST, F. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995 (Paidós comunicació cine; 64).

⁵³ CHATMAN, S. *Historia y discurso*. Madrid: Taurus, 1990.

⁵⁴ KING, G.; KRZYWINSKA, T. “Film studies and digital games”. A: RUTTER, J.; BRYCE, J., eds. *Understanding digital games*. London: SAGE publications, 2006.

⁵⁵ NEITZEL, B. “Narrativity in computer games”. A: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005.

⁵⁶ RUIZ-COLLANTES, F. X. “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”. A: SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008.

⁵⁷ MURRAY *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*.

⁵⁸ RYAN, M.-L. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004 (Comunicación; 154).

⁵⁹ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*.

⁶⁰ DE FELIPE, F. “A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial”. *Trípodos* (2000), núm. Extra.

dels temes tractats ens deixa una certa sensació de fracàs, atès que no els hem pogut explorar en tota la seva complexitat, riquesa i amplitud. Esperem que la perspectiva interdisciplinària compensi, ni que sigui mínimament, aquestes evidents mancances i que en resulti algun aclariment respecte de la nostra pregunta central.

Hem estructurat el treball en relació amb els tres conceptes clau que constitueixen el nucli de la investigació: identitat, narració i videojocs. Bàsicament, podem dividir l'estructura en tres grans blocs:

- Un primer bloc, que correspon al primer capítol, “Identitat i videojocs” d'introducció als conceptes d'identitat i a la definició de l'objecte d'estudi, els videojocs, i una presentació dels casos d'anàlisi, *Silent Hill 2* i *Espai8*.
- Un segon bloc, que ocupa tot el cos central del treball, que correspon als capítols segon, “Narracions i videojocs”, tercer, “Relat i jugabilitat” i quart, “Jugadors i narradors” i conclou amb l'estudi de cas del videojoc *Silent Hill 2*, al capítol cinquè. Aquest segon bloc planteja un model analític derivat de la narratologia i aplicat al cas d'estudi, tenint molt present la relació entre narrador i jugador.
- Un tercer bloc, que correspon als capítols sisè, “Identitats fictícies” i setè, “Hipermodernitat”, i que conclou amb l'estudi de cas d'*Espai8*, al capítol vuitè, recupera els conceptes del primer bloc en el context cultural de la hipermodernitat i, tenint en compte les aportacions de la narratologia analitzades en el segon bloc, relaciona identitat amb narració i estableix si podem parlar d'un relat identitari en la relació entre narrador, jugador i personatge. En la conclusió, confirmarem, o no, la pregunta i la hipòtesi plantejades en aquesta introducció.

1. Identitat i videojocs

1.1 Identitat

1.1.1 La cultura com a ordre

De Mary Douglas és la següent reflexió entorn de les nostres idees sobre la puresa i la brutícia:

Podemos reconocer en nuestras nociones de suciedad el hecho de que estamos empleando un compendio universal que incluye todos los elementos rechazados por los sistemas ordenados. Se trata de una idea relativa. Los zapatos no son sucios en sí mismos, pero es sucio colocarlos en la mesa del comedor; la comida no es sucia en sí misma, pero es sucio dejar cacharros de cocina en el dormitorio, o volcar comida en la ropa.¹

Les nostres pràctiques relacionades amb la neteja i la salut provenen de coneixements científics sobre organismes patògens i no tenen, en principi, relació amb la religió, sinó amb la higiene o l'estètica. Ens resulta especialment difícil concebre-les com a pràctiques simbòliques, no naturals o no necessàries. En canvi, per Douglas, la nostra noció de brutícia té relació, com la noció primitiva de contaminació, amb la matèria posada fora del seu lloc. Es tracta, doncs, d'un sistema de classificació que, en establir la categoria de puresa i netedat ha d'establir a la vegada el seu contrari, allò que està fora de lloc o fora de la classificació, que en aquest cas defineix la contaminació i la brutícia. Es tracta d'idees relatives, és a dir, del lloc que ocupen les coses en un sistema de classificacions, i no de les coses en si mateixes, considerades de forma aïllada.

Bàsicament, la brutícia serà desordre i la netedat ordre. Quan netegem, pintem, ordenem, ens rentem, etc., no ens domina la necessitat d'escapar de la malaltia, sinó la d'ordenar el nostre entorn de manera que correspongui a una idea. Aquest comportament no és irracional, és un moviment creador, un intent de relacionar la

¹ DOUGLAS, M. *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*. Madrid: Siglo XXI, 1991, p. 35. Hem conservat les cites en l'idioma en que les hem llegit, siguin o no traduccions.

forma amb el contingut o, si es vol dir d'una altra manera, un ritual que permet manifestar en l'experiència allò que pertany al coneixement. El que està en joc és l'ordre social, és a dir, l'estabilitat mateixa del sistema social.

En aquest sentit, podem comparar les pràctiques higièniques modernes amb les dels pobles primitius. Potser les havíem de considerar com a fonamentalment diferents i, en canvi, ara ens semblen de la mateixa natura. Efectivament, es tracta de rituals. Ritual i societat són inseparables.

En cuanto animal social, el hombre es un animal ritual. Si se suprime el rito bajo cierta forma, no deja de surgir en otras, con mayor fuerza mientras más intensa es la interacción social. Sin las cartas de pésame, los telegramas de enhorabuena, y sin postales de vez en cuando, la amistad de un amigo distante no constituye una realidad social. No tiene existencia sin los ritos de la amistad. Los ritos sociales crean una realidad que no puede subsistir sin ellos.²

Porta a error pensar en les idees dels primitius com a bruixeria, manà, màgia, etc., com si formessin part d'una filosofia, o com si ells les pensessin d'una forma sistemàtica. Com diu Douglas citant Evans-Pritchard, no es tracta d'idees vinculades a una institució, sinó que es tracta d'institucions, igual que l'habeas corpus o la festa de Tots Sants a casa nostra. Totes elles estan formades per pràctiques i per creences i no és possible separar les unes de les altres. De la mateixa manera que la nostra idea sobre la neteja no busca la coherència intel·lectual, sinó una determinada acció concreta. Quan Douglas ens explica les idees dels azande sobre la fetilleria, seguint Evans-Pritchard,³ el que es posa de manifest és que les preocupacions són socials i no filosòfiques, d'institucions i no de pensaments. Si un graner vell i corcat cau a terra i mata algú que en aquell moment dormia a la seva ombra, els azande atribueixen l'esdeveniment a la fetilleria. Evidentment, admeten sense problemes que és natural que un graner vell i corcat caigui i que si algú passa moltes hores del dia dormint a la seva ombra, pot acabar esclafat pel graner. La regla general és evident. Allò que fa que

² *Ibid.*, p. 66-7.

³ *Ibid.*, p. 100-1.

l'esdeveniment sigui únic, i motiu d'especulació, és el fet que es tracta de la coincidència de dues seqüències separades: durant hores, ningú havia estat assegut a l'ombra del graner, durant hores, d'altres persones s'havien assegut a la seva ombra, però finalment va ser una persona concreta qui va morir, perquè estava en aquell moment concret a l'ombra del graner que es va ensorrar.

Efectivament, no estudiem sistemes filosòfics, sinó pràctiques socials, formes en què els humans ens organitzem per viure junts, explicar-ho i compartir-ho, sigui a l'ombra d'un graner o a través d'una representació virtual en un videojoc jugat sol o amb d'altres.

1.1.2 Cultura i identitat

El *Levític* és el tercer dels llibres del *Pentateuc* (*Torà* hebreu) de l'*Antic Testament*. En ell, s'estableixen tota una sèrie de preceptes d'obligat compliment per als hebreus, un conjunt de classificacions sobre l'alimentació, la vida quotidiana, la vida familiar, el comportament adequat, etc. En una de les parts del llibre,⁴ s'enumera tota una llista de preceptes positius –els animals purs– i negatius –els impurs– de manera que els purs són aptes per a la dieta i els impurs són abominacions prohibides. El criteri d'agrupació no respon, aparentment, a cap lògica coherent. Quina mena d'ordre podem trobar quan en la mateixa categoria d'abominació hi trobem el camell, el porc, la llebre, l'àliga, el corb o la cigonya i en la categoria d'apte hi trobem la cabra, l'ovella, el bou o el cabirol?⁵ Douglas proposa

⁴ LV XI, 2-32; LV XI, 41-42.

⁵ Segons algunes interpretacions, no hi ha cap ordre, sinó únicament un conjunt arbitrari d'intenció disciplinària: allò que és important és el seu compliment. També s'han proposat interpretacions de tipus al·legòric, on, per exemple, es diu que els peixos amb aletes i escames representen la paciència i el domini d'un mateix, de manera que són admesos per la Llei, mentre que als prohibits els arrossega el corrent. Els rèptils, serpentegen arrossegant el ventre, de manera que signifiquen les persones que es deixen portar pels desitjos i les passions i, en canvi, els que repton però tenen potes, i poden saltar, són purs perquè representen la victòria de l'esforç moral, etc. Aquest tipus d'interpretació el desenvolupa, per exemple, el prof. Stein i coincideix, bàsicament, amb el de Filó. DOUGLAS *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*, p. 42.

que el *Levític* és un sistema de classificació universal per als jueus, establert a partir de la idea de santedat, que es troba al llarg de tot el llibre sagrat. Cada precepte va encapçalat del manament de ser sant, de manera que ha de poder-se explicar en relació a aquest mandat, és a dir, hi ha d'haver una contradicció entre la santedat i l'abominació que doni sentit a totes i cada una de les restriccions particulars. Els preceptes positius i negatius no són només expressius sinó que es consideren eficaços: el seu compliment porta la prosperitat, en tant que un és sant, i la seva infracció el perill.

La santedat es relaciona amb l'ordre, oposat a la confusió o barreja, de manera que la rectitud i el tracte franc són sants mentre que la contradicció i el tracte pervers van contra la santedat. "Ser santo es estar entero, ser uno; la santidad es unidad, integridad, perfección del individuo y de la especie. Las reglas dietéticas sencillamente desarrollan la metáfora de la santidad según las mismas líneas".⁶

Aquest conjunt de preceptes respon a un ordre que té el seu origen al llibre del *Gènesi*, on es desplega una classificació tripartita de l'univers en terra, aigua i cel. D'acord amb aquest esquema bàsic, el *Levític* assigna a cada gènere animal el seu lloc a l'univers: les aus de dues potes que volen amb ales al cel, el peixos amb escames que naden amb aletes a l'aigua, els animals de quatre potes que salten o caminen a la terra. Qualsevol tipus d'animal que no s'ajusti a aquesta classificació, que habiti en un lloc equivocat d'acord amb el seu tipus de locomoció, serà considerat una abominació, és a dir, contrari a la santedat. El contacte amb aquests animals impurs desqualifica la persona per anar al Temple. Si repassem la llista d'abominacions veurem com, efectivament, els animals aquàtics que no tinguin aletes ni escames són impurs,⁷ també els de quatre potes que volen⁸ o els

El problema d'aquestes interpretacions és que, essent el *Levític* un llibre escrit per sacerdots, semblaria que aquests haurien d'estar preocupats per l'ordre i que una interpretació al·legòrica no deixa de semblar arbitrària i tanmateix necessita d'una diferent explicació per a cada cas.

⁶ *Ibid.*, p. 56.

⁷ LV XI, 10-12

de dues cames i dues mans que caminin a quatre potes,⁹ o els que s'arrossegen, serpentegen o pul·lulen sobre la terra.¹⁰

Veiem com, a proposta de Douglas, podem interpretar el text sagrat d'acord amb una idea coherent que genera un sistema de classificació fort i que, en definitiva, té sentit com a guia per a l'acció, per al comportament adequat en un grup social concret, al qual confereix identitat.¹¹ Els sistemes de classificació coherents i públics imposen als individus normes que els pressionen. Així podem definir cultura: una guia per a l'acció i la comunicació –un conjunt de normes– i també un conjunt de significats i relacions significatives entre les persones, les institucions, els esdeveniments –un conjunt de representacions–.¹²

Qualsevol sistema de classificació, en tant que disposa quin és l'ordre de l'univers, implica la idea de desordre: confereix identitat als membres que pertanyen al grup i genera la idea d'estranger al mateix temps. En establir el que és normal, el que està classificat dintre del sistema, estableix al mateix temps el que està fora, és a dir, tot allò que és anòmal. De l'anomalia, en parlarem més endavant, en tractar la hipermodernitat.

Efectivament, aquest sembla el tret característic del que hem anomenat "identitat" i, al mateix temps, també la manifestació més clara de la seva indefinició substantiva. No podem aprofundir en una qüestió que per la seva complexitat depassa l'atenció que aquí li podem dedicar. Farem només una breu panoràmica

⁸ LV XI, 20-26

⁹ LV XI, 27

¹⁰ LV XI, 41-44

¹¹ Menys satisfactòries que aquesta seran les interpretacions materialistes, com la de Marvin Harris, que fa una explicació segons a la racionalitat econòmica, en el sentit que prohibir la carn de porc constitueix una bona adaptació ecològica a l'hàbitat àrid de l'Orient Mitjà: "Creo que la Biblia y el Corán condenaron al cerdo porque la cría de cerdos constituía una amenaza a la integridad de los ecosistemas naturales y culturales del Oriente Medio" HARRIS, M. *Vacas, cerdos, guerras y brujas. Los enigmas de la cultura*. Madrid: Alianza Editorial, 1983 (El libro de bolsillo; 755), p. 42..

¹² Veg. WARNIER, J.-P. *La mundialización de la cultura*. Barcelona: Gedisa, 2002, p. 16.

d'alguns dels referents, que, principalment des de l'antropologia, han abordat el problema general de definir-la, per tal d'entendre les dificultats associades als conceptes.

Cultura i identitat compleixen un paper fonamental en posar a disposició dels actors socials repertoris d'acció i representacions que els permeten comportar-se de conformitat amb les normes del grup. La identitat, com abans ens passava amb la puresa, implica el que està fora, la brutícia en un cas, l'estranger en l'altre, aquell que no és com nosaltres, que no forma part del grup. Definir-nos com a grup implica definir d'altres com a fora del grup.

De fet, la relació del sistema de classificacions amb la identitat és gairebé física quan ens referim als conceptes de netedat i brutícia. Quan posem ordre, expulsem fora tot allò que considerem indesitjable, però que són fragments de la cosa de la que procedeixen, com per exemple cabells, restes de menjar, embolcalls. Aquests fragments tenen encara una semiidentitat. En el moment de ser reduïts a brutícia la perden i pateixen un procés d'indiferenciació, són la massa comuna del desperdici. Aquest és el motiu pel que resulta desagradable buscar alguna cosa perduda a les escombraries, perquè l'activitat de buscar reanima la identitat perduda. Mentre les coses no es diferencien i no tenen identitat, no són perilloses. La creació d'ordre provoca de forma inevitable la creació de brutícia, de forma que "el repudió es la conseqüència de la búsqueda de la pureza".¹³ La identitat, com la brutícia, és una idea relativa.

Viure en societat implica acceptar les seves normes, és a dir, portar a terme els rols aprovats, negociar-ne de nous o, del contrari, patir la desaprovació pública. El control social, amb l'objectiu de mantenir l'estabilitat, varia en el grau segons la comunitat. Però, dintre del sistema social o en relació amb d'altres sistemes, l'individu s'expressarà mitjançant símbols d'adhesió o rebuig, precisament per mostrar la seva identitat en contrast amb la identitat dels estrangers o, en contrast, a l'interior de la seva pròpia societat, amb grups dels que vol distingir-se.

¹³ DOUGLAS *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*, p. 191.

Douglas ha escrit abastament sobre la relació entre els dos aspectes de la cultura que abans hem considerat definitoris –normes i classificacions per una banda, símbols i representacions per una altra– en la seva tipologia cultural del *grid-group analysis*. Per ella, la vida social pot entendre's segons dues dimensions, una de tipus simbòlic i l'altra relacionada amb la interacció. La primera és l'expressió social del sistema de classificacions; la segona, el tipus de pressió que exerceixen les persones en el decurs de la vida grupal. Douglas situa aquestes dues dimensions en dos eixos, de manera que en resulten quatre quadrants d'un mapa general de les organitzacions socials i els sistemes de cosmovisió universal (FIGURA 1.1). El *Grid-Group analysis* ha tingut diferents i amplis desenvolupaments.¹⁴

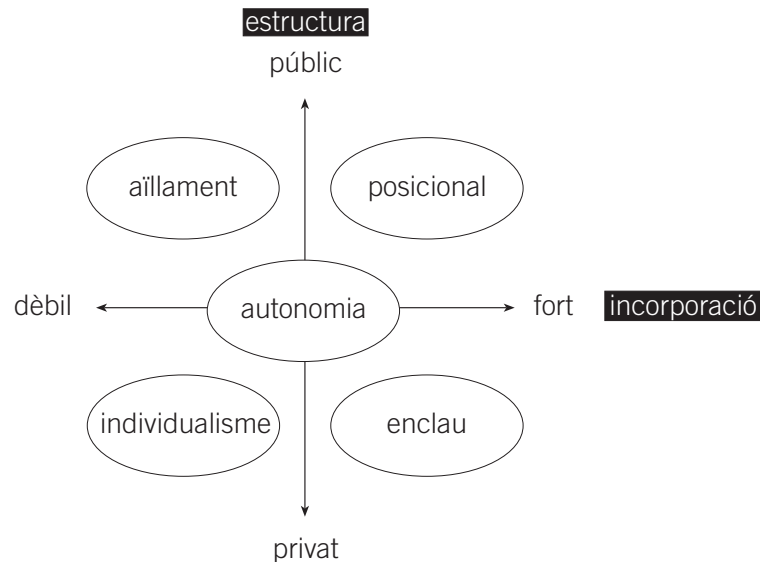


FIGURA 1.1: GRID-GROUP CULTURAL THEORY¹⁵

La proposta de Douglas vincula estretament trets identitaris amb dimensions culturals, tant pel que fa a la classificació de tipus de societats com pel que fa als

¹⁴ Podeu consultar, en una perspectiva relacionada amb el consum DOUGLAS, M.; ISHERWOOD, B. *The World of goods: Towards an anthropology of consumption*. London: Routledge, 1996, p. 23.; així com l'abundant bibliografia de propostes que desenvolupen la *grid-group analysis* de Douglas per part d'altres autors, com per exemple la seva conversió en teoria cultural a THOMPSON, M.; ELLIS, R.; WILDAVSKY, A. *Cultural Theory*. Boulder CO: Westview, 1990. El text de MAMADOUH, V. "Grid-group cultural theory: An introduction". *GeoJournal* (1999), núm. 47. és un excelent resum.

¹⁵ Si no s'indica el contrari, les figures són d'elaboració pròpia.

tipus de preferències culturals que es donen en una societat determinada. La proposta és valuosa en tant que vincula identitat amb estil de vida, és a dir, relaciona identitat amb pràctiques, preferències socials i cultural i amb estils de consum. El problema del concepte “identitat”, doncs, continua sense resoldre's.

Veiem, doncs, que la identitat es pot presentar com una idea forta, que ancora l'individu en un grup determinat, el constreny d'acord amb unes normes i el diferencia d'altres grups, potser considerats indesitjables. Al mateix temps, pot presentar-se també com una idea feble, per dir-ho així, segons la qual els individus s'identifiquen amb repertoris que depenen del context, gaudeixen d'un cert grau de llibertat, i conformen múltiples adhesions cap de les quals es considera essencial.

La primera idea d'identitat, forta, pot exemplificar-se en l'escola culturalista de l'antropologia americana, amb R. Redfield, R. Linton, M. Herkovits i O. Lewis entre d'altres, i present entre nosaltres amb C. Esteva-Fabregat,¹⁶ que pren la idea romàntica de cultura derivada de l'idealisme alemany i proposa un lligam fort entre el sentiment d'identitat ètnica i una determinada concepció del món, que es podia veure contaminada o trastornada per processos d'aculturació, és a dir, pel contacte entre cultures diferents. Al contrari, com hem fet notar, la idea feble de cultura conceptualitza que és precisament aquest contacte, d'altra banda sempre inevitable, però en l'actualitat quotidiana, el que genera la idea mateixa d'una identitat, a diferència de la identitat dels “altres”, és a dir, amb més contingut relatiu que substantiu.

La segona idea d'identitat, feble, pren forma sobretot a partir dels anys setanta, per exemple en el seminari organitzat per J.-M. Benoist, on es va fer palesa la dificultat de trobar contingut substantiu al concepte.¹⁷ Bàsicament, es tracta de considerar la identitat basada en el territori de la comunitat o considerar-la definida per pertànyer a un grup cultural, com indica Douglas.

¹⁶ ESTEVA-FABREGAT, C. *Cultura y personalidad*. Barcelona: A. Redondo editor, 1973 (Beta; 9), p. 25 i ss.

¹⁷ LÉVI-STRAUSS, C. *La identidad*. Barcelona: Petrel, 1981.

També l'escola nòrdica, principalment representada per F. Barth,¹⁸ va considerar que la diferenciació ètnica era el resultat de situacions en què grups humans interaccionaven amb d'altres, més que no pas un contingut essencial independent de tota relació. En el mateix sentit, autors com P.-A. Taguieff¹⁹ o M. Wieviorka²⁰ relacionen la consideració immanent i absolutista d'identitat amb noves formes del vell racisme biològic, atès que naturalitza les peculiaritats culturals.

Barth reflexiona a partir de la definició de grups ètnics per qüestionar-se la idea d'identitat: podem entendre que els grups ètnics són grups d'adscripció i identificació que els mateixos actors socials utilitzen com a categories. Ara bé, el fet de compartir una cultura comuna, sovint el tret més definitori de l'adscripció de l'individu al grup, la seva identitat cultural, planteja el problema de definir grup ètnic segons una concepció rígida, tancada:

Esta definición de tipo ideal no está muy alejada en contenido de la proposición tradicional que afirma que una raza = una cultura = un lenguaje, y que una sociedad = una unidad que rechaza o discrimina a otras.[...] Se reduce el número de factores que utilizamos para explicar la diversidad cultural: se nos induce a imaginar a cada grupo desarrollando su forma social y cultural en relativo aislamiento y respondiendo, principalmente, a factores ecológicos locales, inserto en el curso de una historia de adaptación fundada en la invención y la adopción selectiva. Según ello, esta historia ha producido un mundo de pueblos separados con sus respectivas culturas y organizados en una sociedad que, legítimamente, puede ser aislada para su descripción como si fuese una isla.²¹

En canvi, per Barth, cal donar la volta a aquesta lògica: “al hecho de compartir una cultura común le es atribuida generalmente una importancia central. En mi opinión, mucho se ganaría si se considerase este rasgo tan importante más bien

¹⁸ BARTH “Introducción”.

¹⁹ TAGUIEFF, P.-A. *La force du préjugé. Essai sur le racisme et ses doubles*. París: Gallimard, 1987.

²⁰ WIEVIORKA, M. *El espacio del racismo*. Barcelona: Paidós, 1992.

²¹ BARTH “Introducción”, p. 11.

como una implicación o un resultado que como una característica primaria y definitiva de la organización del grupo étnico”,²² de manera que

una adscripción categorial es una adscripción étnica cuando clasifica a una persona de acuerdo con su identidad básica y más general, supuestamente determinada por su origen y su formación. En la medida en que los actores utilizan las identidades étnicas para categorizarse a sí mismos y a los otros, con fines de interacción, forman grupos étnicos en este sentido de organización. Aunque las categorías étnicas presuponen diferencias culturales, es preciso reconocer que no podemos suponer una simple relación de paridad entre las unidades étnicas y las similitudes y diferencias culturales. Los rasgos que son tomados en cuenta no son la suma de diferencias "objetivas", sino solamente aquellas que los actores mismos consideran significativas.²³

En definitiva, per Barth, els grups ètnics són organitzacions on els individus porten a terme processos d'autoadscripció i categorització, d'ells mateixos i dels altres, de manera que, com a resultat, es consideren significatives diferències amb altres grups, que són considerades, aleshores, trets identitaris característics i definitoris per als agents socials implicats.

També l'escola de Manchester²⁴ ha expressat un semblant escepticisme respecte del caràcter substantiu d'identitat. La proposta del concepte “selecció situacional” fa referència a l'adaptabilitat de les expressions identitàries a cada moment social i no del moment social a una mena d'identitat superior i independent de tota interacció social. El moment social en marca el sentit i en preserva la coherència, mentre que és la identitat la que per “selecció situacional” s'adapta al moment.

En aquest sentit, com explica M. Delgado,

²² *Ibid.*, p. 12.

²³ *Ibid.*, p. 14.

²⁴ Veg. MITCHELL, J. C. “The Situational perspective”. *Cities, society and social perception*. Oxford: Clarendon press, 1987.

la identidad étnica no se forma con la posesión compartida de unos rasgos objetivos, sino por una dinámica de interrelaciones y correlaciones, donde en última instancia, sólo la conciencia subjetiva de ser diferente es un elemento insustituible. No es que no haya diferencias «objetivas» entre grupos humanos diferenciados, sino que estas diferencias han resultado significativas para alimentar la dicotomía nosotros-ellos.²⁵

De manera que, sovint, la cultura identitària dels immigrants pren la forma que Delgado anomena “dominio de lo escénico”, una mena d'escenificació dels marcadors identitàris propis, sense cap relació amb condicions de vida que els facin funcionalment pertinents, sinó només una mena de representació de la pròpia identitat, potser, en definitiva, el seu veritable tret característic:

Negado su derecho a la reificación, la identidad se reduce, si llevamos a sus últimas consecuencias todas estas declaraciones de agnosticismo axiológico en relación con lo “étnico”, a una entidad espectral que no puede ser representada puesto que no es otra cosa que su representación, superficie sin fondo, reverberancia de una realidad que no existe, ni ha existido, ni existiría sino fuera precisamente por sus periódicas escenificaciones.²⁶

També N. García-Canclini, en relació amb Amèrica Llatina, relaciona el concepte d'allò popular amb un desplaçament cap el consum i les ofertes simbòliques d'espectacles d'identificació col·lectiva, el que ell anomena “actos de enunciación, de puesta en escena”.²⁷ En un text posterior, relaciona el canvi de les “identitats modernes” a les “identitats postmodernes” amb el pas del territori a la globalització, de l'Estat al mercat i del ciutadà al consumidor.²⁸

²⁵ DELGADO, M. “La identidad de los inmigrantes. Etnicidad y usos simbólicos del espacio urbano”. A: GILBERT, A., ed. *Producción, uso y consumo de ciudad*. Bogotá: Fundación Habitat Colombia, 1996, p. 123.

²⁶ *Ibid.*, p. 124.

²⁷ GARCÍA-CANCLINI, N. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona: Paidós, 2001 (Estado y Sociedad; 87), p. 246.

²⁸ GARCÍA-CANCLINI, N. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo, 1995, p. 30.

Efectivament, tornarem a tractar de la relació entre escenificació o representació de la identitat quan parlem de consum, subcultures espectacularitzades i cultura fan. Fem notar, en tot cas, que aquest caràcter espectacularitzat o escenogràfic de les “noves cultures” no li és exclusiu, al contrari, sembla ser l'única qualitat realment distintiva d'això que en diem identitat, ja que afecta per igual, com veiem, les identitats suposadament lligades a la “tradició”, com les de “nova creació”, en realitat no tan diferents pel que fa als seus processos.

També l'antropologia postmoderna –com no podia ser d'una altra manera– ha pensat cultura en termes no només relatius, sinó també directament fragmentats. En un article de títol explícit al respecte “Los productos puros enloquecen”, J. Clifford explica: “Las identidades del siglo XX ya no presuponen culturas o tradiciones continuas. Por doquier los individuos y los grupos improvisan realizaciones locales a partir de pasados (re)coleccionados, recurriendo a medios, símbolos y lenguajes extranjeros. [...] Las raíces de la tradición se cortan y se reanudan y los símbolos colectivos se enajenan a partir de influencias externas”.²⁹

Podem considerar, d'acord amb V.F. Sampedro, que

Representar una identidad implica construir la diferencia estereotipada de “los otros”. Por tanto, se parte de una selección de elementos definitorios que después se guionizan formulando una “unidad de destino”; es decir, un proyecto individual y colectivo común que arranca del pasado, se manifiesta en el presente y se proyecta hacia el futuro. La perspectiva de análisis que adoptamos es, por tanto, construccionista. No negamos la base material en las identidades que analizamos. Pero, en vez de considerarla como determinante, entendemos que es sometida a un proceso de construcción e interpretación colectivas, donde al final priman unas marcas identitarias sobre otras.³⁰

²⁹ CLIFFORD, J. *Dilemas de la cultura. Antropología, literatura y arte en la perspectiva postmoderna*. Barcelona: Gedisa, 1995, p. 30.

³⁰ SAMPEDRO, V. F. “Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad”. A: SAMPEDRO, V. F., ed. *La pantalla de las identidades. Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad*. Barcelona: Icaria editorial, 2003 (Sociedad y opinión; 30), p. 17.

1.1.3 Identitat: noves aportacions

Identitat acaba per ser un terme que, de tant complex i qüestionat, esdevé summament ambigu, com fa notar A. Kuper,

la cultura inviste a la persona con una identidad. Pero esto es hacer de la cultura (o del discurso) el único poder sobre la tierra y, en apariencia, un poder sin una justificación independiente. Simplemente es o, mejor, simplemente se hace a sí mismo. [...] Las dificultades se multiplican si se pretende que tanto la cultura como la identidad son productos de procesos libres de invención, que cada persona –él o ella– erige su propia identidad, eligiendo entre lealtades, creencias y valores distintos. La identidad –"el proceso inventivo híbrido y a menudo discontinuo" de [James] Clifford– es, así, una cuestión de estilo de vida, elegida a capricho o, desde una perspectiva más tenebrosa, dictada por la moda.³¹

R. Brubaker i F. Cooper, en un interessant article sobre la complexitat del concepte d'identitat, indiquen aquesta diversitat de significats, fins i tot contradictòria:

Strong conceptions of "identity" preserve the common-sense meaning of the term – the emphasis on sameness over time or across persons. And they accord well with the way the term is used in most forms of identity politics. But precisely because they adopt for analytical purposes a category of everyday experience and political practice, they entail a series of deeply problematic assumption.³²

En aquest sentit, la identitat és alguna cosa que tothom té individualment, i tots els grups tenen des d'una perspectiva col·lectiva, o bé que han de descobrir, o que tindran o que han de tenir. En canvi, en la concepció dèbil o tova "identity is multiple, unstable, in flux, contingent, fragmented, constructed, negotiated, and so on. These qualifiers have become so familiar –indeed obligatory– in recent years that one reads (and writes) them virtually automatically".³³

³¹ KUPER, A. *Cultura. La versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós, 2001 (Básica; 112), p. 277.

³² BRUBAKER; COOPER "Beyond "identity"", p. 10.

³³ *Ibid.*, p. 11.

De manera que, per Brubaker i Cooper, de tan tou, poc rígid i maleable, el concepte perd tota utilitat analítica. El terme identitat, en ser considerat construït,

loses its analytical purchase. If identity is everywhere, it is nowhere. If it is fluid, how can we understand the ways in which self-understandings may harden, congeal, and crystallize? If it is constructed, how can we understand the sometimes coercive force of external identifications? If it is multiple, how do we understand the terrible singularity that is often striven for –and sometimes realized– by politicians seeking to transform mere categories into unitary and exclusive groups? How can we understand the power and pathos of identity politics?³⁴

S. Hall, al contrari, considera que, si bé el concepte és força ambigu, també és difícil substituir-lo per un altre. En definitiva, s'ha imposat una versió feble d'identitat, que hem d'acceptar perquè la continuem necessitant com a concepte:

De manera directament contraria a lo que parece ser su carrera semántica preestablecida, este concepto de identidad no señala ese núcleo estable del yo que, de principio a fin, se desenvuelve sin cambios a través de todas las vicisitudes de la historia; el fragmento del yo que ya es y sigue siendo siempre el mismo, idéntico a si mismo a lo largo del tiempo. Tampoco es –si trasladamos esta concepción esencializadora al escenario de la identidad cultural– ese yo colectivo o verdadero que se oculta dentro de los muchos otros yos, más superficiales o artificialmente impuestos, que un pueblo con una historia y una ascendencia compartidas tiene en común.³⁵

Brubaker i Cooper observen que identitat s'ha utilitzant en molts altres diversos sentits, en part per la popularització del terme, en part perquè és un terme compartit per la pràctica política i l'acció col·lectiva. L'existència d'una categoria pràctica per al terme no obliga a utilitzar-lo com a categoria d'anàlisi. Tampoc el desqualifica, és clar. El problema està en com es fa ús del terme. Identitat s'utilitza, en l'anàlisi científica, més o menys de la mateixa manera que s'utilitza com a categoria de pràctica, és a dir, reïficat, de manera que implica que les persones

³⁴ *Ibid.*, p. 1.

³⁵ HALL “Introducción: ¿Quién necesita identidad?”, p. 17.

tenen identitat. Si s'argumenta, continuen Brubaker i Cooper, que la perspectiva més comuna en els estudis sobre identitat és el constructivisme i no l'essencialisme, cal mirar bé aquests treballs que, sovint, utilitzen el llenguatge del constructivisme –construït, fluït, múltiple– però no poden escapar a la implicació essencialista del terme –o no volen, atès que, molt sovint, els científics socials que l'utilitzen són també protagonistes actius de moviments polítics determinats–.

Brubaker i Cooper troben diferents usos del terme identitat, força diferents entre si i fins i tot, contradictoris:

Clearly, the term “identity” is made to do a great deal of work. It is used to highlight non-instrumental modes of action; to focus on self-understanding rather than self-interest; to designate sameness across persons or sameness over time; to capture allegedly core, foundational aspects of selfhood; to deny that such core, foundational aspects exist; to highlight the processual, interactive development of solidarity and collective self-understanding; and to stress the fragmented quality of the contemporary experience of “self”, a self unstably patched together through shards of discourse and contingently “activated” in differing contexts.³⁶

Vist que “identitat” rep significats tan diferents, potser no necessitem el concepte. La proposta de termes alternatius, en substitució d'“identitat”, per part de Brubaker i Cooper, és la següent:

a) Identificació [*identification*]³⁷ i categorització [*categorization*].

Identification –of oneself and of others– is intrinsic to social life; “identity” in the strong sense is not. One may be called upon to identify oneself –to characterize oneself, to locate oneself vis-a-vis known others, to situate oneself in a narrative, to place oneself in a category– in any number of different contexts. In modern settings, which multiply interactions with others not personally known, such occasions for identification are

³⁶ BRUBAKER;COOPER “Beyond “identity””, p. 8.

³⁷ Sempre que un concepte està en un altre idioma diferent del català, l'hem traduït i, com a mínim la primera vegada el nombre, l'hem acompanyat de l'original entre claus i en cursiva.

particularly abundant. They include innumerable situations of everyday life as well as more formal and official contexts. How one identifies oneself – and how one is identified by others– may vary greatly from context to context; self- and other- identification are fundamentally situational and contextual.³⁸

Hi hauria dues maneres d'entendre la identificació: relacional [*relational*], és a dir, en relació amb d'altres, i categòrica [*categorical*], és a dir, compartint atributs de grup (raça, etnicitat, llengua, gènere, etc.).

Una altra distinció important fa referència a la autoidentificació [*self-identification*] i a la identificació i categorització per part d'altres. En general, la producció i difusió de categoritzacions dependrà de les institucions socials, però no exclusivament. Podem incloure aquí el concepte d'auto-representació.

Finalment, el terme identificació té l'avantatge de suggerir l'especificació dels agents que fan la identificació, sigui un mateix o altres, siguin anònims o no, en relació amb altres o en relació amb una categoria social. Identificació difícilment farà referència al significat “dur” d'identitat, en tant que fa referència sempre a un procés. Tornarem a aquest concepte amb S. Hall.

b) Autocomprensió [*self-understanding*].

“It is a dispositional term that designates what might be called “situated subjectivity”: one's sense of who one is, of one's social location, and of how (given the first two) one is prepared to act.”³⁹

Així, aquesta autocomprensió es refereix a un coneixement pràctic, unes tècniques que aplica un mateix i sobre un mateix. Té relació amb l'auto-representació [*self-representation*] i l'autoidentificació [*self-*

³⁸ BRUBAKER;COOPER “Beyond “identity””, p. 14.

³⁹ *Ibid.*, p. 17-8.

identification]. És un coneixement pràctic i subjectiu, que genera experiència en dotar-la de sentit. Aquest concepte el treballarem amb N. Rose.

c) Compartit [*commonality*], relacional [*connectedness*], grupal [*groupness*].

Els autors fan referència aquí a allò que ens identifica amb el propi grup i que, en conseqüència, en diferencia dels que no en pertànyen, dels “altres”.

Cal distingir, però, entre compartit, relacional i grupal: “Commonality” denotes the sharing of some common attribute, “connectedness” the relational ties that link people. Neither commonality nor connectedness alone engenders “groupness” –the sense of belonging to a distinctive, bounded, solidary group.”⁴⁰

La relació entre els tres termes, compartit, relacional i grupal, és complexa, en tant que el grau en què els elements compartits i les relacions entre els membres determinen el caràcter grupal, pot tenir moltes variacions. Tornarem a aquest concepte amb É. Durkheim i la definició de comunitat.

1.1.4 Identificació

J. L. Warnier⁴¹ defineix identitat com un conjunt de repertoris d'acció, de llengua i de cultura que permeten una persona identificar-se com a membre d'un grup al qual pertany. En la seva definició d'identitat, destaca el verb “identificar-se”, que ens indica que la identitat és un procés, no un fenomen fix, sinó identificacions múltiples que es mobilitzen en funció del context. Warnier prefereix parlar d'identificació en lloc d'identitat.

S. Hall, en preguntar-se per la necessitat del terme identitat, proposa també l'alternativa d'identificació per fer referència al sentit feble, múltiple i adquirit

⁴⁰ *Ibid.*, p. 20.

⁴¹ WARNIER *La mundialización de la cultura*, p. 15.

d'“identitat”. Ara bé, la seva perspectiva no és tan ingenua com la de Brubaker i Cooper i ens adverteix que un simple canvi de terme no soluciona els problemes.

La identificación resulta ser uno de los conceptos menos comprendidos: casi tan tramposo como identidad, aunque preferible a este; y, sin duda, no constituye garantía alguna contra las dificultades conceptuales que han acosado a este último. Su uso implica extraer significados tanto del repertorio discursivo como del psicoanalítico, sin limitarse a ninguno de los dos. [...] El enfoque discursivo ve la identificación como una construcción, un proceso nunca terminado: siempre en proceso.⁴²

A. Giddens, en la seva coneguda idea de la crònica del jo mateix [*narrative of the self*] expressa aquest caràcter construït i processual de la identitat. Narrativa del jo mateix es refereix a la identitat construïda a partir del relat d'un mateix sobre un mateix, més que no pas a partir del propi comportament o de les reaccions dels altres, però això no vol dir que aquest relat sigui fictici, sinó que ha d'estar integrat en el món extern de les relacions quotidianes:

Está claro que la identidad del yo, como fenómeno coherente, presupone una crónica: se explicita la crónica del yo. Llevar un diario y redactar una autobiografía son recomendaciones fundamentales para mantener un sentimiento integrado del yo [...]. Una autobiografía en especial en el sentido amplio de historia interpretativa del yo presentada por el individuo en cuestión, tanto si está puesta por escrito como si no –se situa en la actualidad en el centro de la identidad del yo en la vida social moderna. Como cualquier otra crónica formalizada se trata de algo que debe ser elaborado y exige obviamente recursos creativos.⁴³

Mentre en les societats tradicionals, la narrativa del jo venia donada per la funció social, en l'actual, en canvi, hem de crear-la nosaltres mateixos. Creem, mantenim i revisem un conjunt de relats biogràfics, rols socials i estils de vida –la història de qui som i com hem arribat a ser-ho–. Aquesta situació es pot descriure des d'una

⁴² HALL “Introducción: ¿Quién necesita identidad?”, p. 15.

⁴³ GIDDENS, A. *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península, 1991, p. 100-1.

doble vessant: per una banda, són més lliures d'escollir el que volem fer i amb qui ho volem fer, però, per altra, la disponibilitat d'opcions comporta estrès emocional i necessitat de temps per prendre decisions.

Altres autor també utilitzen “identificació” de forma similar. Per exemple, T. Coelho, al seu *Diccionario crítico de política cultural*, una vegada ens ha advertit de la crisi del concepte d'identitat, proposa, d'acord amb l'ús majoritari per part de les ciències socials contemporànies, el d'identificació, en relació amb pràctiques socials exercides per individus o grups de forma intermitent i amb motivacions més o menys variables, que implica l'ús de màscares per part d'actors socials perduts en el flux constants dels mitjans de comunicació massius.⁴⁴

En definitiva, l'individu viu les seves diferents *personae* o personalitats simultàniament o successivament, en un procés constant de construcció d'una entitat mai estabilitzada del tot o, fins i tot, en part.

Aquesta és també la perspectiva de Z. Bauman, qui, a més, caracteritza el pas d'una identitat forta i estable a una altra dèbil i inestable amb el pas històric de la modernitat a la postmodernitat.

Los conceptos de construcción de la identidad y de cultura (vale decir, de la idea de la incompetencia individual, la necesidad de educación colectiva y la importancia de educadores profesionales y bien informados) nacieron y sólo podían nacer, juntos. La identidad descontextualizada anunció simultáneamente la libertad de elección del individuo y su dependencia de la guía experta.⁴⁵

Bauman desenvolupa en forma de metàfora el caràcter propi de la postmodernitat, en oposició a la modernitat. La figura de la modernitat és el pelegrí, aquell que ha de seleccionar el punt d'arribada des d'un bon inici de la seva vida, amb la seguretat que la línia recta de la vida l'hi portarà. La fragmentació actual fa inviable

⁴⁴ COELHO, T. *Diccionario crítico de política cultural. Cultura e imaginario*. Barcelona: Gedisa, 2009, p. 168.

⁴⁵ BAUMAN, Z. “De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad”. A: HALL, S.; GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003, p. 42.

aquesta figura. El substitueixen quatre figures:

- a) El passejant (pixa-vagant) o *flâneur*. Sortir a fer un passeig, trobar-se amb estranys, ser un estrany. Conèixer-los de forma episòdica, superficial, a partir de l'aparença.
- b) El rodamón, que no té destí, els seus moviments són imprevisibles, lliures.
- c) El turista, que sí que té una finalitat: les noves experiències, experiències de la diferència i la novetat amb protecció, l'exotisme i la innocuïtat.
- d) El jugador.

Para cerciorarse de que ninguna partida deje consecuencias duraderas, el jugador debe recordar (al igual que sus compañeros y adversarios) que “esto es sólo un juego”. Un recordatorio importante pero difícil de aceptar, ya que la finalidad de la partida es ganar, sin dar lugar a la piedad, la compasión, la conmiseración o la cooperación. [...] La marca de la adultez posmoderna es la disposición a abrazar el juego de todo corazón, como los niños.⁴⁶

Que la quarta figura identitària de Bauman sigui “el jugador”, és particularment significatiu en el context d'aquesta investigació, en definitiva sobre jocs i jugadors en l'època postmoderna. Ara, tampoc ens deixem dur per l'entusiasme, ja que Bauman descriu el jugador en termes metafòrics i aquest és tot el valor que té la figura. Sens dubte, la caracterització de Bauman respon a un context on “els jocs” donen sovint l'idioma a relacions socials que no pertanyen al seu àmbit. Ara bé, en tant que figura retòrica, és tan suggerent com limitada al perill de simplificar i d'estereotipar allò que la fa original.

1.1.5 Tecnologies del jo: Autocomprensió

Pel que fa al segon terme alternatiu, autocomprensió [*self-understanding*], es relaciona, com indiquen Brubaker i Cooper, amb la posició subjectiva en la

⁴⁶ *Ibid.*, p. 63.

societat, el significat de les nostres experiències com a individus i el conjunt d'accions que portem a terme sobre nosaltres mateixos. N. Rose s'ha referit a aquest conjunt de significats com a “subjectificació”, a partir del treball, principalment, de M. Foucault i les “tecnologies del jo”.

Les tecnologies del jo (traducció de l'original *technologies of the self*, de manera que aquí “jo” es refereix al “self”, al jo mateix, no al subjecte, sinó a l'interlocutor interior del subjecte) fan referència a les tècniques –és a dir, la dimensió pràctica– que permeten els individus efectuar operacions sobre els seus cossos, les seves ànimes, els seus pensaments, les seves conductes, etc., de manera tal que quedin transformats ells mateixos, modificats amb la fi d'arribar a un cert estat de perfecció, felicitat, puresa, poder sobrenatural, etc. Aquestes no són les úniques tecnologies que existeixen, és clar:

A modo de contextualización, debemos comprender que existen cuatro tipos principales de estas “tecnologías”, y que cada una de ellas representa una matriz de la razón práctica: 1) tecnologías de producción, que nos permiten producir, transformar o manipular cosas; 2) tecnologías de sistemas de signos, que nos permiten utilizar signos, sentidos, símbolos o significaciones; 3) tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto; 4) tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad”.⁴⁷

A partir d'aquesta idea, Rose desenvolupa una genealogia del concepte de subjectificació [*subjectification*] com ell l'anomena.

La subjectificació –com l'autocomprensió– implica un saber pràctic que produeix experiència:

⁴⁷ FOUCAULT, M. *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós. ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona, 1990 (Pensamiento contemporáneo; 7), p. 48.

A mi entender, no pueden establecerse relaciones cambiantes de subjetificación por derivación o interpretación de otras formas culturales o sociales. Suponer explícita o implícitamente que sí es posible hacerlo supone la continuidad de los seres humanos como sujetos de la historia, esencialmente provistos de la capacidad de atribuir significado. Pero los modos como los seres humanos “dan significado a la experiencia” tiene su propia historia. Los dispositivos de “producción de significado” –las grillas de visualización, vocabularios, normas y sistemas de juicio– producen experiencia; no son producidos por ella.⁴⁸

1.1.6 El caràcter grupal d'identitat

El tercer concepte alternatiu proposat per Brubaker i Cooper fa referència al caràcter grupal o col·lectiu de la identitat.

Una forma més clàssica d'expressar el caràcter compartit i relacional d'un grup és amb el concepte de comunitat i associació, que vinculen diferents tipus de societats i també d'identitats.

Una comunitat és un grup d'individus, en general reduït, dotat d'estabilitat, localitzat, i on els seus membres comparteixen alguna funció social comuna. Aquesta definició, mínima, de comunitat és respectuosa amb la recopilació que va fer G. H. Hillery de definicions de comunitat, quan en va recollir 94 en un estudi de l'any 1950. En dos terços de les definicions, hi ha dos aspectes fonamentals: interacció social distintiva entre els seus membres i localitat compartida.⁴⁹

F. Tönnies proposa tres tipus de comunitat, segons què és el que uneix els seus membres: comunitat de lloc (territori comú), comunitat de sang (parentiu) i comunitat d'esperit. A més, la caracterització de comunitat es completa amb la seva oposició a associació:

⁴⁸ ROSE, N. “Identidad, genealogía, historia”. A: HALL, S.;GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003 (Comunicación, cultura y medios, p. 219.

⁴⁹ citat a GIRÓN, J. L. “Comunidad”. A: AGUIRRE, Á., ed. *Diccionario temático de antropología*. Barcelona: Boixareu Universitaria, 1993 (Historia de la antropología española; 3), p. 137.

Tota convivència íntima, privada, excloent, sól ésser entesa, tal com veiem, com a vida en *Gemeinscrhaft* (comunitat). *Gesellschaft* (associació) significa vida pública, el món mateix. A través de la comunitat que hom manté amb la família pròpia, hom hi viu unit des del naixement, tant per a bé com per a mal. Així mateix, hom accedeix a la societat de la mateixa manera que hom arriba a un país estrany. El jove és previngut contra la mala societat, però parlar de mala comunitat viola el significat del terme⁵⁰

Històricament, el segon deriva del primer. Sociològicament, es troben en la societat, conjuntament, en tensió constant. Les relacions comunitàries estan fetes de lligams afectius, personals, familiars i, fins i tot, nacionals. Les relacions associatives són instrumentals, racionals, estratègiques, tàctiques. En les primeres, els homes es tracten entre si com a tals subjectes; en les segones, com a objectes.

La comunitat pertany al reialme de la voluntat essencial, natural i orgànica; l'associació al de la voluntat racional i reflexiva. Els homes units en comunitat comparteixen orígens, sentiments, aspiracions, tenen lligams de filiació, parentiu, comunió. Els homes en associació, que no estan vertaderament units, es caracteritzen per formes de relació impersonals, artificials i mecàniques.

En general, el plantejament de Tönnies és nostàlgic. Si bé amb l'associació hi ha guanys socials, organització, productivitat, racionalitat política i jurídica, espai lliure per a l'ús de la raó, etc., també es veu amb nostàlgia la pèrdua de tot el que hi havia a la comunitat: certeses, identitats clares i fixes, sentit de la vida ben definit, etc. És clar, també era opressiva.

Aquesta distinció serà seguida, amb els termes *Vergemeinschaftung* i *Vergesellschaftung* per Max Weber, i amb els conceptes de solidaritat mecànica i solidaritat orgànica per Durkheim.⁵¹

⁵⁰ TÖNNIES, F. *Comunitat i associació*. Barcelona: Edicions 62, 1984 (Clàssics del pensament modern; 19), p. 34.

⁵¹ DURKHEIM, É. *De la división del trabajo social*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1985.

Aquesta mateixa distinció es troba en C. Lévi-Strauss, en termes de societats autèntiques i societats inautèntiques: en definir l'objecte i l'objectiu de l'antropologia cultural fa referència al tret que ell considera més distintiu dels fenòmens que, habitualment, són objecte d'interès per part dels antropòlegs:

El futuro dirá, sin duda, que la contribución más importante de la antropología a las ciencias sociales consiste en haber introducido (por lo demás inconscientemente) esta distinción capital entre dos modalidades de existencia social: un género de vida percibido inicialmente como tradicional y arcaico, que es ante todo el de las sociedades auténticas, y otras formas de aparición más reciente, de las cuales no está por cierto ausente el primer tipo, pero donde ciertos grupos de autenticidad imperfecta y parcial se hallan organizados dentro de un sistema más vasto que, a su vez, es inauténtico.⁵²

Per autenticitat, entén C. Lévi-Strauss una major densitat psicològica, on les relacions interpersonals i el sistema de vincles socials estan integrats formant una totalitat. Les relacions inautèntiques seran aquelles casuals, inestables, fragmentàries, heterogènies, no duradores, dèbils.

1.1.7 De nou: identitat

Quan llegim els autors que parlen sobre "identitat", veiem que, en definitiva, sota aquest gran i conflictiu terme, recullen, de definitiva, a algún o més d'un dels conceptes definits en els tres termes alternatius que Brubaker i Cooper proposen. Així ho fa S. Hall, després de reconèixer la complexitat del terme, com hem vist,

las identidades son puntos de adhesión temporaria a las posiciones subjetivas que nos construyen las prácticas discursivas. Son el resultado de una articulación o encadenamiento exitoso del sujeto en el flujo del discurso. [...] La idea de que una sutura eficaz del sujeto a una posición subjetiva requiere no sólo que aquel sea convocado, sino que resulte investido en la posición, significa que la sutura debe

⁵² LÉVI-STRAUSS, C. *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós, 1987, p. 379.

pensarse como una articulación y no como un proceso unilateral, y esto, a su vez, pone firmemente la identificación, si no las identidades, en la agenda teórica.⁵³

A. Kuper, conscient de les dificultats del terme, fa referència, de forma més o menys explícita, als tres:

La identidad no es sólo una cuestión privada. Se debe vivir ahí afuera, en el mundo, inmerso en un diálogo con los otros. De acuerdo con los constructivistas, la identidad se fabrica en dicho diálogo, pero no es ése el modo como se experimenta. Desde un punto de vista subjetivo, la identidad se descubre dentro de uno mismo e implica identidad con los otros. El yo interior encuentra su hogar en el mundo participando en la identidad de una colectividad (por ejemplo, una nación, una minoría étnica, una clase social, o un movimiento religioso). Esta identificación se expresa a menudo en términos exaltados y místicos. El yo real (mi alma, dirían algunos, aunque no los sociólogos, claro está) se une a la vida espiritual de la comunidad.⁵⁴

Si podem entendre “identitat” com un espai que posa en comú estructura i situació, morfologia social i acció social; si, quan parlem d’“identitat”, parlem d’una sutura entre (a) els processos d’identificació (i categorització), (b) la subjectificació o autocomprensió que genera experiència subjectiva i (c) el caràcter grupal (compartit i/o relacional); aleshores, no ens sembla necessari descartar el terme com diuen Brubaker i Cooper, sinó, utilitzant el seu propi desglossament, especificar en cada moment a quin dels tres sentits concrets ens estem referint i reservar, finalment, “identitat” a per les indubtables i pertinents relacions entre els tres.

On es troben els àmbits d’autenticitat, de comunitat, en la societat urbana contemporània? Quin és l’àmbit on tenen lloc els sistemes de representació i de classificació, tant importants per definir els estils de vida, propis de la societat postmoderna? La nostra hipòtesi és que, davant la desintegració d’antigues formes de vida social comunal, davant l’esfondrament de sistemes de representació

⁵³ HALL “Introducción: ¿Quién necesita identidad?”, p. 21.

⁵⁴ KUPER *Cultura. La versión de los antropólogos*, p. 271.

tradicionals, s'han de reconstruir aquestes en formes noves, simulades o fictícies, a través de les comunicacions mediades, primer pels mitjans de comunicació de masses i ara, i amb més intensitat, per les comunicacions mediades pels nous mitjans digitals.

En aquest sentit s'expressen autors com D. Wolton⁵⁵ o M. Tresserras. Wolton considera la televisió generalista la “cultura gran públic” de les societats contemporànies. La cultura gran públic es relaciona directament amb la classe mitjana, la més nombrosa de la societat de finals de s. XX i principis del XXI, i troba en la televisió generalista el seu mitjà de comunicació ideal. La televisió es converteix així en l'objecte privilegiat de transició entre l'àmbit privat de la llar de la família de classe mitjana i la resta del món, la *urbs* i la vida pública.

En aquest mateix sentit, Tresserras considera que

en la ciutat cosmopolita i postmoderna d'avui es va imposant un model d'organització fragmentat, de parcel·les comunicades. [...] La ciutat contemporània es veu temptada a constituir-se en un agregat heterogeni de grups comunicats cadascun dels quals reclama els seus drets alhora que sembla oblidar o simplement desentendre's dels drets del conjunt. En aquestes circumstàncies els mitjans de comunicació de massa apareixen com una oportunitat d'eixamplar l'horitzó; són el canal, sovint únic, de comunicació entre comunitats religioses, ètniques, lingüístiques, etc, que, sense malmetre la identitat de les minories, tan sovint menyspreada o aniquilada, les salvi d'experimentar-se a si mateixes com un gueto i de ser-ho considerades per la resta dels ciutadans. [...] La televisió esdevé una oportunitat d'afavorir un consens social bàsic.⁵⁶

Encara més, els nous mitjans digitals i interactius constitueixen noves maneres d'entendre les relacions socials, adaptades a la vida social urbana. Les comunicacions mediades constitueixen espais de trànsit entre l'aïllament familiar i

⁵⁵ WOLTON, D. *Sobre la comunicació. Una reflexió sobre sus luces y sus sombras*. Madrid: Acento Editorial, 1999, p. 120.

⁵⁶ TRESSERRAS, M. *La ciutat de risc. El prodigi de la televisió i altres tecnologies*. Barcelona: Trípod, 2005 (Papers d'estudi; 14), p. 237-8.

individual de la vida privada i l'anonimat inestable i complex de la vida pública. Una d'aquestes formes la proporcionen els videojocs MMOG i MMORPG.

Dit això, cal entendre que identitat deixarà de tenir per nosaltres qualsevol qualitat substantiva o intrínseca i derivarà, sempre, en una idea relativa que permet diferenciar un grup considerat per ell mateix o pels altres com a coherent respecte de determinats trets que el defineixen i, per tant, per aquest mateix motiu, separat d'altres grups que no els comparteixen, sense que els continguts en cada cas siguin més pertinents que en relació amb d'altres continguts. En resum, com ja hem dit, la identitat, com la brutícia, és una idea relativa.

1.2 Videojocs

1.2.1 Entre la realitat i la ficció: les vivències narratives

Els videojocs impliquen experiències de consum similars a les que podem trobar en una pel·lícula i, al mateix temps, completament diferents. Aquesta tensió entre dos pols està molt ben expressada per F. de Felipe quan diu “el marco narrativo básico de cualquier videojuego consiste en la construcción de un mundo diegético de naturaleza ficcional y de unas reglas del juego perfectamente establecidas” i segueix “todo ello desencadena y propicia al mismo tiempo un muy particular tipo de narratividad, escindida entre la identificación espectral y la reflexividad metalingüística.”⁵⁷ Efectivament, com a jugadors som al mateix temps reflex i responsables del personatge del joc.

Cal tenir en compte, aleshores, els diferents universos d'experiència que trobem en les obres de ficció, de la literatura als videojocs, perquè ens ajudaran a entendre la peculiar forma en què els nostres jocs en entorns virtuals es constitueixen en narracions.

En relació amb les ficcions, I. Calvino parla de diferents nivells de realitat segons l'univers d'experiència. Hi ha una credibilitat especial que afecta l'interior dels textos narratius:

una credibilidad como entre paréntesis, a la cual corresponde, por parte del lector, una actitud que Coleridge define como *suspension of disbelief*, suspensión de la incredulidad. Esta *suspension of disbelief* es condición para el éxito de toda invención literaria, aunque ésta se sitúe declaradamente en el reino de lo maravilloso y de lo increíble.⁵⁸

⁵⁷ DE FELIPE “A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial”, p. 503.

⁵⁸ CALVINO, I. “Los niveles de realidad en la literatura”. A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996, p. 189-90.

D'aquesta manera, segons Calvino, es determinen nivells de realitat interns a una obra narrativa, però no nivells de veritat, que fan referència en tot cas a un “cap enfora” de l'obra.

Segons D. Roas, en tot text ficcional hi ha un cert “pacte de ficció”:

Aceptamos sin cuestionarlo todo lo que éste nos cuenta, por lo que nuestra actitud hermenéutica como lectores queda condicionada al dejar en suspenso voluntariamente las reglas de verificabilidad. Pero en mi reflexión no me refiero únicamente al citado pacto de ficción sino a la percepción de lo real en el texto (percepción intradiegetica): después de aceptar (pactar) que estamos ante un texto fantástico, éste debe ser lo más verosímil posible para alcanzar su efecto correcto sobre el lector (esa *ilusión de lo real* que Barthes denominó *efecto de realidad*).⁵⁹

Recuperarem més endavant la idea del pacte de ficció i dels nivells de realitat, en relació a l'experiència narrativa que tot jugador viu en un videojoc.

En aquest sentit, F. X. Ruiz-Collantes fa una interessant aportació a la classificació dels jocs i, per extensió dels videojocs, a partir del concepte de vivència narrativa:

Una vivencia narrativa es una experiencia cognitiva, emocional y sensorial que es producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración. En nuestras sociedades existen dos tipos de construcciones culturales fundamentales diseñadas para obtener vivencias narrativas: los relatos y los juegos⁶⁰.

Els jocs són construccions culturals que generen vivències narratives, són intersubjectives i el subjecte hi participa com a agent actiu, de manera que incideix en el seu desenvolupament i en la seva resolució.

En primer lloc, podem considerar tres tipus de vivència narrativa, segons Ruiz-Collantes: la imaginació, el relat i el joc. La primera, vinculada directament a les

⁵⁹ ROAS, D. “La amenaza de lo fantástico”. A: ROAS, D., ed. *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros s.l., 2001, p. 24.

⁶⁰ RUIZ-COLLANTES “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, p. 19.

experiències de la vida quotidiana, no és una experiència socialitzada, i això la fa diferent de relat i joc.

Per Ruiz-Collantes, el caràcter narratiu del relat i del joc és important, en tant que el dota de sentit, coherència i objectiu i el diferencia d'altres esdeveniments de la vida quotidiana. A més, tot relat i tot joc és intranscendent, en tant que és una realitat encapsulada i autònoma de la realitat de la vida quotidiana, el que Ruiz-Collantes anomena "perspectiva lúdica". Aquestes dues característiques, com veiem, no fan el joc diferent de l'altra vivència narrativa intersubjectiva, el relat en general. La diferència està, en aquest cas, en la participació activa: "Tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y propician vivencias narrativas en los individuos; pero, mientras que en el relato el individuo "vive" una historia ajena en la que no participa, en el juego el individuo "vive" una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente."⁶¹

Pel que fa als jocs hi haurà dos grans tipus: jocs que constitueixen una realitat en si mateixos i jocs que conformen una realitat que representa una altra realitat figurada. Als primers, Ruiz-Collantes els anomena jocs-compactació i als segons jocs-representació.

Els jocs-compactació defineixen un microcosmos definit en un fragment espaciotemporal que condensa característiques de la vida real, de manera que pot ser experimentada des d'una perspectiva narrativa: hi ha un principi i un final ben definits, les regles en què l'actuació es basa estan ben definides, són explícites i conscients, els objectius que s'han d'assolir són nítids i donen sentit en tot moment a les actuacions, és a dir, les accions es defineixen i s'organitzen d'acord amb aquest objectiu final. Les regles dels jocs-compactació són pròpies del joc i no fan referència a una realitat exterior al fragment de realitat que és una partida concreta. Les regles, a més, defineixen amb claredat els resultats, es poden mesurar en el desenvolupament i final del joc, de manera que es guanya o es perd o s'empata. Finalment, cal dir que aquest resultat és inalterable i irreversible. En canvi,

⁶¹ *Ibid.*

En los juegos representación, las reglas remiten a las propias reglas de la acción de representar y a las reglas del mundo que es representado. Los jugadores aprenden estas reglas a partir de la observación del mundo que desean simular, bien sea directamente en el marco de la vida cotidiana, bien sea a través de los relatos documentales o de ficción. [...]

Las reglas de los juegos representación se fundamentan en reglas de representación de actividades y de objetos. Se deben seguir, en las actividades representadas, los comportamientos que son propios de cada rol: mamá, policía, pirata, etc. y se deben utilizar representaciones de sujetos y objetos que no transgreden de forma ostensible los principios de la mimesis.⁶²

Podem veure aquesta classificació en diferents tipus de videojocs, com els de simulació social, per exemple *The Sims*⁶³, on el jugador s'identifica amb un personatge que viu amb el jugador una vida paral·lela en un món representat i fictici. Per tant les regles del joc seràn les internes del joc i també les regles de representar un món. En canvi, en els jocs abstractes com *Tetris* o *Arkanoid*, no hi ha regles de món representat, sinó només regles pròpies del joc, és a dir, de l'activitat lúdica compactada.

En definitiva, els videojocs proporcionen tres tipus de vivències narratives, simultàniament i articuladament:

- 1) La vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a otros jugadores contrincantes, etc.
- 2) La vivencia narrativa del juego representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado.
- 3) La vivencia narrativa del jugador

⁶² *Ibid.*, p. 26-7.

⁶³ Tots els videojocs i totes les pel·lícules es mencionen pel seu títol original. Hem incorporat el llistat complet de les pel·lícules i videojocs mencionats al final del treball, ordenats alfabèticament pel títol original i, si s'escau, amb el títol amb el que s'han comercialitzat a l'Estat Espanyol. Dels videojocs, es menciona el primer de la sèrie, a no ser que s'indiqui explícitament el contrari.

como espectador que observa un mundo ajeno al que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares.⁶⁴

1.2.2 Què són els jocs

Podem definir el joc com l'activitat on un conjunt de regles fan possible un nombre pràcticament il·limitat de partides, sempre diferents. R. Caillois⁶⁵ suggereix com a origen dels jocs quatre impulsos que són a la vegada quatre formes principals que té l'home de construir el seu món imaginari. Els impulsos són l'*agon* o recerca del combat, la competició i el triomf pel mèrit; l'*alea* que és abandonar-se a la sort i on l'èxit depèn de l'atzar; la *mimicry* o el simulacre on l'individu, com que no pot canviar el món, es canvia per un altre, es disfressa; l'*ilinx* on el jugador busca el vertigen de la velocitat. Aquests impulsos donen lloc a quatre tipus de joc, anomenats igual: *agon*, jocs de competició fonamentats en regles, com els escacs, el fútbol, el fet a amagar, etc; *alea*, jocs basats en l'atzar, com els daus, la ruleta, etc; *ilinx*, joc de vertigen, com les muntanyes russes, etc; *mimicry*, jocs de representació, com jugar a metges i infermeres, lladres i policies, etc.

Segons Ruiz-Collantes, aquests quatre tipus es poden agrupar en els dos tipus que ell estableix com a fonamentals de jocs i videojocs, els jocs-compactació i els jocs-representació:

Aquí ponemos en primer plano que los juegos agón, alea y ilinx forman parte de la vida del jugador y no refieren a otra vida representada. [...] sin embargo, los juegos de tipo mimicry tienen un estatuto diferente. Por un lado, forman parte, como los anteriores, del mundo real de la vida del individuo, pero a la vez, construyen un mundo representado y una vida figurada.⁶⁶

Per J. Huizinga, allò lúdic i allò sagrat es troben en estreta relació: “el juego humano en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece

⁶⁴ RUIZ-COLLANTES “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, p. 35.

⁶⁵ CALLOIS, R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 73.

⁶⁶ RUIZ-COLLANTES “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, p. 22.

a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado”.⁶⁷ Tant al joc com a la màgia o al ritual, l’acció està tancada en si mateixa, limitada en el temps i en l’espai, amb una gran importància de la imaginació. El joc es caracteritza en gran part pel que Huizinga anomena “cercle màgic”, aquell que tanca el jugador en un espai separat del món real, que té les seves pròpies regles. Cada acte depèn de regles particulars que no es poden transgredir perquè destruirien el sentit de l’acte en si.

Podemos resumir las características formales del juego diciendo que es una actividad libre que se sitúa de manera consciente fuera de la vida normal como algo no serio, pero que absorbe al jugador de manera completa e intensa. Es una actividad que no está conectada con ningún interés material y de la que no puede obtenerse ningún provecho. Se desarrolla dentro de sus propios límites de tiempo y espacio de acuerdo con unas reglas fijas y de manera ordenada. Favorece la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos con secretos y señalar sus diferencias respecto al mundo ordinario con su vestimenta y de otras maneras.⁶⁸

Ruiz-Collantes troba la definició de Huizinga insatisfactòria, en tant que:

Existen otras actividades humanas que podrían caer bajo la definición apuntada sin que ninguno de sus términos revelara una contradicción. Puede pensarse en lo que hace un individuo cuando está en el cine viendo una película o lo que hace un niño cuando escucha un cuento que por la noche, antes de dormir, le cuenta su mamá, por ejemplo. [...] En efecto, el seguimiento de una narración fílmica u oral se desarrolla en unos límites espacio-temporales específicos, es de libre aceptación, posee una finalidad en sí misma, produce emociones de tensión y se diferencia respecto a las vivencias de la vida cotidiana. Por otro lado, seguir una historia, relatada oralmente, cinematográficamente o en un texto escrito, es una

⁶⁷ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1987, p. 21.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 13.

actividad perceptiva y cognitiva que el espectador, oyente o lector desarrolla según las reglas propias de la recepción y comprensión de los relatos.⁶⁹

Això mateix pot dir-se de les característiques dels jocs segons R. Callois.

Aleshores, els jocs són vivències narratives separades de la vida quotidiana en tant que són intrascendents, és a dir, estan marcats per una “perspectiva lúdica”, diu Ruiz-Collantes, un tipus de perspectiva narrativa que els emmarca o encapsula.

Definir els jocs –i, en conseqüència, els videojocs– com a vivències narratives no significa definir-los com a relats, com hem vist. També cal insistir en què, en el joc, tot i que l'individu participa directament en la vivència d'una història, no és una vivència de la vida quotidiana per dos motius, el caràcter intersubjectiu i la perspectiva lúdica o intrascendent d'una activitat encapsulada. De moment, tot i que més endavant veurem que aquesta diferència no és tan clara, considerem el joc definit com una vivència narrativa de caràcter intersubjectiu i encapsulat en una perspectiva lúdica, on el jugador participa de forma activa.

En aquesta mateixa direcció s'expressa G. Bateson, en definir el fenomen lúdic que són els jocs com a paradoxes que permeten el que ell anomena metacomunicació, la connexió entre diferents contextos comunicatius o nivells de realitat, de manera que “una dentellada juguetona no sólo no denota lo que denotaría el mordisco que representa, sino que, además, el mordisco es ficticio”.⁷⁰

També el ritual, com ja trobàvem en Huizinga, pot considerar-se una activitat encapsulada, separada de la vida quotidiana i regida per regles. No es tracta d'un relat, i en aquest sentit caldria considerar els rituals com a vivències narratives intersubjectives, encapsulades i estructurades, és a dir, amb sentit. Ara bé, si el joc té un caràcter lúdic que el diferencia del ritual, el sentit del qual és, en principi, transcendent o sagrat aquesta no és l'única diferència. Veiem, en relació amb el

⁶⁹ RUIZ-COLLANTES “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, p. 17-8.

⁷⁰ BATESON, G. “Una teoría del juego y de la fantasía”. A: BATESON, G., ed. *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Buenos Aires: Carlos Lohlé editor, 1985, p. 210.

caràcter diferenciat dels jocs d'altres activitats, la següent contribució de C. Lévi-Strauss sobre joc i ritual. Els jocs es basen en regles fonamentalment diferents de les que defineixen els rituals, tot i que, en tant que activitats separades, vivències narratives, joc i ritual s'assemblen i no és possible determinar quin dels dos és primer, i rituals i jocs s'imiten, s'evocuen i s'intercanvien. La relació entre l'un i l'altre, com diu C. Lévi-Strauss, és, però, simètrica i inversa, en el sentit que el joc és disjuntiu i finalitza en la creació de la diferència entre jugadors o bàndols, entre guanyadors i perdedors. El ritual, en canvi, és conjuntiu, ja que uneix en comunió dos grups, en principi dissociats.

En el cas del joc, la simetria és, doncs, preordenada; i és estructural, ja que deriva del principi que les regles són les mateixes per als dos bàndols. L'asimetria és engendrada, deriva inevitablement de la contingència dels esdeveniments, tant si provenen de la intenció com de l'atzar o del talent. En el cas del ritual, passa a l'inrevés: hom estableix una asimetria preconcebuda i postulada entre profà i sagrat, fidels i oficiant, morts i vivents, iniciats i no-iniciats, etc., i el *joc* consisteix a fer passar tots els participants al costat del bàndol guanyador per mitjà d'esdeveniments la natura i ordenació dels quals tenen el caràcter veritablement estructural.⁷¹

A partir d'aquesta reflexió, Lévi-Strauss ens dóna la clau per comprendre millor l'èxit del joc, dels videojocs, en les nostres societats complexes, societats "calentes" on es fomenta la competició i el joc esdevé una forma privilegiada de representació social per sobre del ritual, ja que, en aquest sentit, ens expliquen millor la societat en què vivim.

Els jocs, com a activitats separades de la vida quotidiana, en delaten la lògica, com veiem en Lévi-Strauss.

1.2.3 *Marc d'experiència*

En relació amb la naturalesa dels jocs i dels videojocs com a vivències narratives, que hem vist al principi d'aquest capítol, estem ara en condicions d'ampliar aquella

⁷¹ LÉVI-STRAUSS, C. *El pensament salvatge*. Barcelona: Edicions 62, 1985, p. 75.

definició i a partir d'aquesta ampliació, proposar una relació amb la definició d'identitat. L'anàlisi de les interaccions socials com a marcs d'experiència ens pot aportar el cos teòric fonamental per relacionar identitat i joc.

E. Goffman no es pregunta què és la realitat, sinó, en quines circumstàncies pensem que les coses són reals? I per respondre, pren de G. Bateson la noció de marc, segons la qual una activitat considerada seriosa pot ser utilitzada com a model de versions que no ho són, sense que, en ocasions, la distinció entre el model i la versió sigui del tot clara. Goffman defineix el marc primari d'experiència com aquell en què “la aplicación de ese marco de referencia o perspectiva, por aquellos que lo aplican, se considera que no depende de –ni remite a– ninguna otra interpretación anterior u “original”; un marco de referencia primario es aquel que se considera que convierte en algo que tiene sentido lo que de otra manera sería un aspecto sin sentido de la escena”.⁷² Hi haurà dos tipus de marcs de referència, els naturals i els socials. Tots els socials comporten regles.

Hi ha situacions en què es produeix un canvi, una transcripció o una transposició, una transformació d'una franja de conducta d'un tipus en uns altres, per exemple, d'una lluita en un joc de lluita, com passa en conducta animal. “La clave [key] es el conjunto de convenciones mediante las que una actividad dada, dotada ya de sentido en términos de cierto marco de referencia primario, se transforma en algo pautado sobre esta actividad, pero considerado por los participantes como algo muy diferente. Al proceso de transcripción puede denominárselo cambio o transposición de claves [keyings]”.⁷³

La clau és un conjunt de convencions que donen sentit a una activitat –és el llenguatge del marc de referència– i que regulen la participació dels actants. La transposició de clau és la transformació d'aquelles convencions que fan canviar, fins i tot radicalment, el sentit de l'activitat. Goffman utilitza el concepte “clau” per referir-se sempre a aquestes transformacions de clau.

⁷² GOFFMAN *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*, p. 23.

⁷³ *Ibid.*, p. 46-7.

A continuació, enumera cinc possibles tipus de canvis de clau: fer creure, competicions, cerimonials, repeticions o assaigs tècnics i noves apreciacions. De tots aquests, ens interessa particularment el primer, fer creure. Es tracta d'una activitat que els participants tracten com a una imitació declarada o un assaig previ d'una activitat menys transformada, sabent que l'acte no aportarà res pràctic. Al seu torn, es divideix en tres:

a) Broma

b) Fantasia o somiar despert. L'individu fantasieja sobre alguna franja d'activitat, desenvolupant al seu gust els esdeveniments. Principalment, té lloc a la ment i en solitari.

c) Guions dramàtics:

Incluyen todas la franjas de la experiencia personal descrita y disponible para la participación vicaria de una audiencia o de un público lector, y en especial las producciones estandarizadas que se ofrecen comercialmente al público a través de medios como televisión, radio, periódicos, revistas, libros y el teatro (en directo). [...] Su significado más profundo radica en que ofrecen una parodia de la vida cotidiana, un guión montado a partir de los actos sociales que no siguen un guión, y, por tanto, son una fuente de amplios indicios referentes a la estructura de este campo.⁷⁴

Els jocs, en aquest sentit, els podem descriure com la transposició de clau d'una activitat de fer creure en forma de guió dramàtic, el que en paraules de Ruiz-Collantes era una vivència narrativa, diferent de la vida quotidiana –no narrativa– i del fantasieig –no intersubjectiu–, com també veiem aquí.

Goffman fa referència a aquest tipus, el “guió dramàtic”, en termes no participatius, però, segons la seva pròpia definició, no considerem contradictori estendre el tipus també a activitats que, complint amb la descripció que en fa Goffman, siguin també participatives, si tenim en compte, a més, que, pel mateix

⁷⁴ *Ibid.*, p. 56.

Goffman, un marc organitza bàsicament dues coses: el significat de l'activitat i també la participació en aquesta: “el marco organiza algo más que el significado; organiza también la participación. Durante cualquier torrente de actividad, los participantes normalmente no sólo adquirirán un sentido de lo que está pasando, sino que también (en cierto grado) quedarán espontáneamente absorbidos, enganchados, cautivados”.⁷⁵ Participació que es considerada fins a un cert punt, una activitat obligatòria, un compromís que cal portar a terme.

La transposició de clau pot convertir-se en una retransposició [*rekeying*], per exemple, fer l'assaig d'una obra, que és ella mateixa una transposició (i l'assaig una retransposició), i per tant hem de pensar en la possibilitat de múltiples canvis de clau. Aleshores

resulta conveniente pensar que cada transformación añade un estrato [*layer*] o capa [*lamination*] a la actividad. De este modo se pueden precisar dos rasgos de la actividad. Uno es el estrato más profundo, donde puede entrar en juego la actividad dramática para absorber al participante. El otro es la capa más exterior, el canto o borde [*rim*] del marco, por así decir, que nos indica con exactitud qué clase de estatus posee la actividad en el mundo real, cualquiera que sea la complejidad de los estratos internos.⁷⁶

El concepte de capes en què s'organitzen els diferents marcs primaris i les seves transposicions de clau ens dóna un esquema general de com entendre els jocs i els videojocs en relació amb la vida quotidiana. El nucli del marc és l'activitat en si, internament considerada, dramàticament viscuda pels participants, la vora és la qualitat d'aquella activitat en relació amb el marc de referència, que és el marc menys transformat en relació amb l'activitat. Podem imaginar la descripció de Goffman de la següent manera: un model d'estrats en tres dimensions, on cadascun dels estrats ocupa una posició damunt de l'altre, on l'estrat més profund és el més transformat i el més exterior és el més primari. Cal aclarir que cada activitat té només un marc de referència, sigui aquest primari o transformat, i que

⁷⁵ *Ibid.*, p. 359.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 87-8.

el concepte de capa permet pensar en aquest únic marc de forma múltiple, amb diferents parts o capes, el nucli i la vora, com a estrats del marc (FIGURA 1.2).

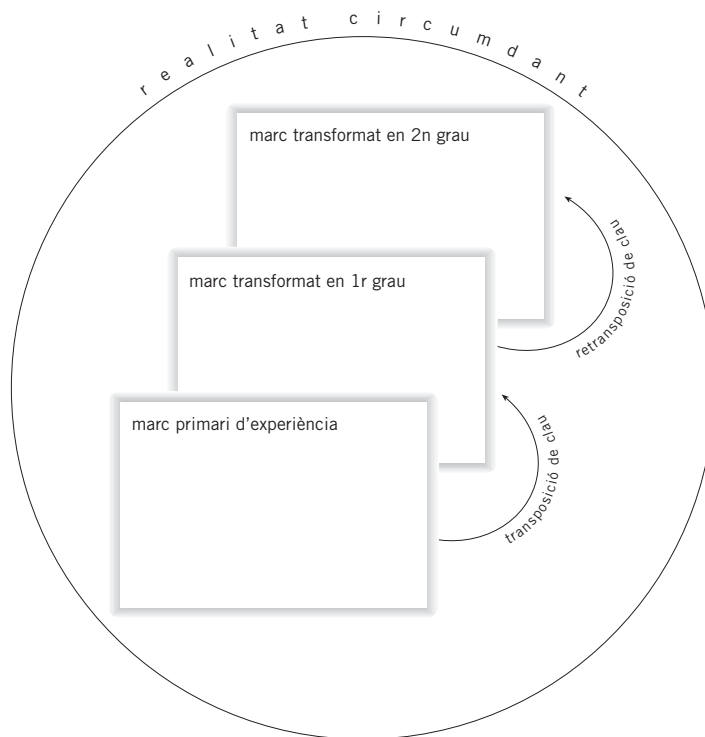


FIGURA 1.2: MARCS D'EXPERIÈNCIA

1.2.4 “Maneres de fer”

El relat, que era, segons Ruiz-Collantes, juntament amb el joc, l'altra modalitat de vivència narrativa, és, segons Goffman, una reescenificació, paraula amb la que expressa, com es veu, aquest caràcter vívid del relat:

Un relato o anécdota, esto es, una reescenificación, no es simplemente un informe de algo acontecido en el pasado. En su sentido más pleno, es aquel enunciado expresado desde la perspectiva personal de un participante real o potencial, situado de tal forma que un cierto desarrollo temporal, dramático, del acontecimiento referido procede de ese punto inicial. Una reescenificación, por lo tanto, será incidentalmente algo en lo que los oyentes podrán insertarse con empatía, volviendo a experimentar vicariamente lo que aconteció. Una

reescenificación, en suma, vuelve a contar una experiencia personal, no informa simplemente sobre un acontecimiento.⁷⁷

En els jocs, aquesta característica del relat s'accentua encara més, en tant que són més que una reexperimentació, que un tornar a experimentar. En la seva investigació sobre el que M. de Certeau anomena “invenció d'allò quotidià”, s'interroga sobre les operacions dels usuaris, en un intent d'establir un mètode d'estudi de les “maneres de fer”. Cal suposar que aquestes pràctiques tindran una certa lògica, una organització o unes regles, és a dir, un caracter formal:

Se puede suponer que estas operaciones multiformes y fragmentarias, relativas a ocasiones y detalles, insinuadas y ocultas en los sistemas de los cuales estas operaciones constituyen los modos de empleo, y por tanto desprovistas de ideologías o de instituciones propias, obedezcan a determinadas reglas. Dicho de otro modo, debe haber una lógica de estas prácticas. Es regresar al problema, ya antiguo, de lo que es un arte o una “manera de hacer”.⁷⁸

Una d'aquestes lògiques s'expressa en els jocs com a formalització de regles més àmplies, en primer lloc perquè els jocs són, efectivament, activitats separades encapsulades o entre claudàtors i, en segon lloc, perquè a través dels relats de les partides, expliciten una opció, la que ha succeït d'entre totes aquelles que, d'acord amb les regles, eren possibles.

Los juegos específicos de cada sociedad [...] dan lugar a espacios donde las jugadas son proporcionales a las situaciones. Desde el ajedrez [...] hasta el juego de naipes, la lotería o el scrabble, los juegos formulan (y de hecho formalizan) las reglas organizadoras de jugadas y constituyen también una memoria (un almacenamiento y una clasificación) de esquemas de acciones que articulan las salidas para cada ocasión. [...] A estos juegos corresponden relatos de las partidas. Uno se cuenta el juego de naipes de anoche o la mano que ganamos el otro día. Estas historias representan una sucesión de combinaciones entre todas las que

⁷⁷ *Ibid.*, p. 523.

⁷⁸ DE CERTEAU, M. *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 1996, p. xlv.

hacen posible la organización sincrónica de un espacio, de reglas, de repartir las cartas, etcétera. Son las proyecciones paradigmáticas de una opción entre las posibles, una opción que corresponde a una realización (o enunciación) particular. Como las reseñas de canasta o de ajedrez en *Le Monde*, podrían estar cifradas, es decir, hacer visible el hecho de que cada acontecimiento es una aplicación singular del plan formal. Pero al volver a jugar las partidas, al contarlas, estas historias registran simultáneamente reglas y jugadas. Dignas de memorizarse y no menos memorables, son repertorios de esquemas de acciones entre socios. Con la seducción que introduce aquí el elemento de la sorpresa, estos compendios enseñan las tácticas posibles en un sistema (social) dado.⁷⁹

Veiem aquí un punt fonamental que ens ocuparà al llarg del treball: els relats del joc –no el joc en si, tampoc una partida concreta– com a “repertoris d'esquemes d'accions”, no només com a esdeveniments narrats, sinó com una expressió de possibilitats que han deixat de ser-ho, en definitiva, una explicitació de les possibilitats d'un joc, possibilitats regulades per regles, però que no són les regles, possibilitats que s'expressen en partides concretes, però que no són només aquestes partides sinó que es constitueixen en realització particular que “registra simultàniament regles i jugades”.

1.2.5 Les regles del joc

Des de la ludologia es considera fonamental el caràcter reglat, és a dir, regit per regles, de tot joc i videojoc. Com diu J. Juul, un videojoc és mig real [*half-real*] en tant que consisteix en regles reals amb les que els jugadors interactuen, i guanyar o perdre el joc és un esdeveniment real. Però un videojoc és també una ficció, en el sentit que implica el jugador en un món imaginari de ficció, que representa objectes i persones que no són reals.⁸⁰

Juul enumera sis característiques dels jocs que ell considera bàsiques: els jocs es basen en regles, generen resultats, que poden ser valorats, requereixen un esforç

⁷⁹ *Ibid.*, p. 27.

⁸⁰ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 1.

per part del jugador, que s'implica emocionalment, i poden tenir, els jocs, conseqüència en la vida quotidiana, o no tenir-ne.

D'aquest conjunt de sis característiques, aquella que defineix, o a partir de la qual es genera, el joc és el conjunt de regles, per tant, per entendre què és un joc cal entendre què són les regles:

Rules specify limitations and affordances. They prohibit players from performing actions such as making jewelry out of dice, but they also add meaning to the allowed actions and this affords players meaningful actions that were not otherwise available; rules give game structure. The board game needs rules that let the players move their pieces as well as preventing them from making illegal moves; the video game needs rules that let the characters move as well as rules that prevent the character from reaching the goal immediately.⁸¹

En definitiva, les regles fan possibles accions –les doten de sentit– i determinen l'estructura del joc. Per definir correctament les regles d'un videojoc, cal que fem referència als algorismes, en tant que les regles d'un videojoc seran en tot cas escrites en forma d'algorismes informàtics. Podem definir un algorisme, en informàtica, seguint un manual de la matèria, així: “Un algoritmo es un procedimiento no ambiguo que resuelve un problema. Un procedimiento es una secuencia de operaciones bien definidas, cada una de las cuales requiere una cantidad finita de memoria y se realiza en un tiempo finito”.⁸²

Altrament dit, en informàtica, un algorisme és un mètode de solucions de problemes que pugui ser utilitzat per un ordinador, o sigui, un conjunt d'instruccions que permetin solucionar un problema i ser executats per una màquina. Aquest mètode ha de complir tres condicions:

⁸¹ *Ibid.*, p. 57-8.

⁸² PRIETO, A.;TORRES, J. C. *Introducción a la informática*. Madrid: McGraw-Hill, 1995, p. 48.

- a) Ser un procediment compost d'accions ben definides, és a dir, no ambigües. El significat de cada acció ha de ser únic en el context en què apareix.
- b) Ser un procediment format per una seqüència finita d'operacions. A més, aquesta seqüència ha de tenir un ordre perfectament definit.
- c) Ser un procediment que ha d'acabar en un temps finit.

1.2.6 Regles: *paidia* i *ludus*

En relació amb el tipus de regles dels videojocs, diversos autors diferencien entre jocs *paidia* i jocs *ludus*, termes de Caillois que nosaltres, d'acord amb G. Frasca, preferim als anglesos: B. Neitzel⁸³ parla de la diferència entre *play* i *game*, diferència difícil d'expressar en català, perquè el dos termes anglesos es tradueixen per joc. També Huizinga, qui relaciona *play* amb llibertat d'acció. Així, *play* és una acció lliure, desregulada i indeterminada en el seu resultat, mentre que *game* fa referència a regulació i determinació. Pot ser útil, a proposta de Frasca, referir-nos a aquests conceptes amb els termes que utilitza Caillois, *paidia* (*play*) i *ludus* (*game*).

També E. Zimmerman troba pertinent la distinció entre *play* i *game* amb l'objectiu de definir una disciplina sobre els *game-story*, és a dir, els jocs i les històries: “Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structures of a system”.⁸⁴ En canvi, “a game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome”.⁸⁵ Cal fer notar, en primer lloc, que defineix *play* com un espai lliure amb

⁸³ NEITZEL “Narrativity in computer games”, p. 227.

⁸⁴ ZIMMERMAN, E. “Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline”. A: WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 159.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 160.

una certa regulació. En canvi, *game* és una activitat regulada per regles, i quantificable en el seu resultat: “This idea of a quantifiable outcome is what often distinguishes a bona fide game from other less formal play activities”.⁸⁶

Frasca pren de Caillois la distinció entre *paidia* (*play*) i *ludus* (*game*): *paidia* fa referència als jocs molt habituals entre infants, per exemple jocs d'invenció i de rol, i *ludus* es refereix als jocs socials d'adults, per exemple els escacs, pòquer, etc. Algunes vegades s'ha dit, tenint en compte que Caillois no va definir els termes sinó a través d'exemples, que els jocs *paidia* són jocs sense regles a diferència dels *ludus*. Això no és correcte, ja que per Frasca, la diferència principal està en què les *paidia* no defineixen un guanyador o perdedor de forma clara i sí en canvi els *ludus*.

Aquesta distinció permet diferenciar entre les regles de manipulació [*manipulation rules*] pròpies dels jocs *paidia* i les regles de fites [*goal rules*] pròpies del jocs *ludus*.

Any *paidia* game, such as *Sim City*, leaves its main goal up to the player who can build any kind of city she wants (the biggest, the most ecological, the prettiest, etc.). In other words, *Sim City* is not necessarily forcing players to model their cities to resemble New York, Tokyo or Paris. However, even if the designer left out a winning scenario (or a desirable urban structure) ideology is not just conveyed through goal rules. A more subtle –and therefore more persuasive– way to accomplish this is through what I will call “manipulation rules”. These rules are opposed to goal rules on the fact that they do not state a winning scenario. The following is a list of manipulation rules from different games: “you cannot touch the ball with your hands unless you are the goalkeeper” (*Soccer*); “pawns can only move forward” (*Chess*); “fruits will give you extra score” (*Ms. Pacman*).⁸⁷

Ara bé, cal no oblidar que, d'acord amb Juul, un videojoc és mig real, de manera que sovint les regles, siguin d'un tipus o un altre, vehiculen continguts narratius, ficcions o universos diegètics més o menys desenvolupats.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 161.

⁸⁷ FRASCA “Simulation versus narrative: Introduction to ludology”, p. 230-1.

1.2.7 Móns de ficció i storytelling

Hem vist, fins ara, que Juul, en una perspectiva ludològica, considera el conjunt de regles d'un joc el seu tret més distintiu, fins al punt que és possible definir un joc com a tal. En canvi, per Ruiz-Collantes, en una perspectiva semiològica, el joc es defineix en relació amb el tipus de vivència narrativa que vehicula, en relació amb el caràcter encapsulat de l'experiència, de tal manera que els jocs es poden classificar segons si creen un univers diegètic o món simulat (jocs-representació) o no el creen (jocs-compactació). També hem vist que Frasca diferencia entre els jocs *paidia* amb regles de manipulació i els jocs *ludus* amb regles de fites, de manera que uns i altres incorporaran ficcions en major o menor mesura, i el que és més important, en relació amb el tipus de regles. Els jocs *paidia* seran més propers a les vivències quotidianes, els dos tipus podran ser de representació o de compactació.

Per Juul, definir els videojocs com a conjunts de regles no nega l'existència d'universos diegètics creats en el joc, però, en tot, cas aquests móns fictícijs estan subordinats a les regles del joc. La relació entre les regles i la ficció és desigual. La ficció està subordinada a les regles en el sentit que aquestes són part substancial de qualsevol joc, cosa que no passa amb la ficció. La relació entre regles i ficció és una relació de complementaris, però tenint en compte que tots els jocs tenen regles i només alguns tenen ficció com a tal, "While all games have rules, most video games also project a fictional world: The player controls a character; the game takes place in a city, in a jungle, or anywhere else. Such fictional game worlds, obviously, do not actually exist; they are worlds that the game presents and the player imagines."⁸⁸

Abans, amb Ruiz-Collantes, definíem el joc com una vivència narrativa que podia o no crear un món de ficció. Aquesta distinció, entre ficció i narració –*fiction* i *storytelling*– és important també per Juul. Ficció es refereix a un món de ficció, un univers diegètic. En canvi, narració és la història, la seqüència de fets tal i com són

⁸⁸ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 121.

relatats. “Fiction is commonly confused with storytelling. I am using fiction to mean any kind of imagined world, whereas, briefly stated, a story is a fixed sequence of events that is presented (enacted or narrated) to a user”.⁸⁹ La ficció és sempre incompleta, en el sentit que aquest univers diegètic pot ser suggerit o directament descrit en la narració però mai serà totalment detallat fins al màxim extrem, perquè això és impossible, sempre hi haurà una part, sovint molt important, completada per la imaginació del lector.

En aquest sentit, en ocasions, els móns de ficció com que són incomplets poden ser també incoherents: el joc es contradia ell mateix o impedeix el jugador imaginar un món de ficció complet.

Juul posa l'exemple de *Donkey Kong*, en què el protagonista té tres vides: si bé tècnicament qualsevol món pot ser imaginat, i, per exemple, que Mario –el protagonista– torni a la vida després de morir pot explicar-se per la màgia o la reencarnació, res al joc suggereix un món on la gent torni a la vida després de mort. Simplement, el joc seria molt difícil amb una sola vida, és a dir, l'explicació a les tres vides es troba no en el món de ficció, sinó en les regles: Mario no es reencarna (ficció) sinó que el jugador té tres Marios (regles): “I propose that we call this type of fictional world an incoherent world, meaning that there are many events in the fictional world that we cannot explain without discussing the game rules”.⁹⁰

Aquesta relació entre regles i ficció ens proporciona una interessant classificació dels jocs. Podem parlar de jocs abstractes, sense món de ficció, i jocs de representació, amb una major o menor presència de ficció. En definitiva, la mateixa distinció que presentava Ruiz-Collantes entre jocs-compactació i jocs-representació, respectivament. En detall, seguint Juul, tindriem cinc tipus de jocs:

- a) Jocs abstractes [*Abstract games*]: No representen res més que el joc en si i, per tant, són només les seves regles internes, com, per exemple, *Tetris*.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 122.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 130.

b) Jocs icònics [*Iconic games*]: Determinats elements del joc representen alguna cosa externa al joc, tot i que aquesta representació no sigui significativa pel joc en si com a tal representació com passa amb el rei d'un joc de cartes.

c) Jocs de món incoherent [*Incoherent world games*]: Són jocs amb un món de ficció representat, però que, d'acord amb les regles de representar, té incoherències internes que només poden explicar-se per les regles internes del joc.

d) Jocs de món coherent [*Coherent world games*]: El món representat en el joc és perfectament coherent, d'acord amb les seves regles de representar i amb les regles internes del joc. El jugador pot completar els aspectes d'aquest món no descrits explícitament.

e) Jocs encaixats [*Staged games*]: Jocs abstractes o de representació que es juguen dintre d'un altre joc, més elaborat.

Nosaltres proposem agrupar els cinc tipus de Juul en dos, de manera que considerem un primer tipus que podem anomenar els jocs abstractes, sense món de ficció o amb un món de ficció no significatiu –aquí tenim els tipus *abstract*, *iconic* de Juul–, i un segon tipus que podem anomenar representacional, amb un món de ficció significatiu –i aquest tipus inclou els de Juul de *coherent* i *incoherent world games*. El cinquè tipus, segons la definició de Juul, és un joc d'un dels tipus anteriors encaixat en un altre de representacional.

Potser els tipus més difícils de diferenciar, però al mateix temps els que més ens interessa diferenciar (perquè, en definitiva, són els tipus que nosaltres volem analitzar), siguin els de món coherent i incoherent:

An incoherent world is characterized by the fact that we cannot reasonably fill in the gaps in the world. It is not easy to generalize about where the border lies, but an informal test is the retelling test. For a given game, is it possible to describe what

really happend in the game without resorting to describing the rules, props, or the real-world situation where the game was played?⁹¹

Els recursos disponibles per crear móns fictícis en un videojoc es poden dividir en set de principals i dos més d'adicionals:

A game cues a player into imagining a fictional world. Games can do this in a number of different ways: using (1) graphics, (2) sound, (3) text, (4) cut-scenes, (5) the game title, box, or manual, (6) haptics, and (7) rules. Additionally, (8) the actions that the player performs by moving a mouse, pressing a key on a keyboard, or using a game controller signify actions in the game world: Pressing the mouse button may signify shooting a gun; pushing the stick on the game controller to the right may signify moving a character to the right in the game world. Finally, personal idiosyncrasies and even (9) rumors may influence the way a player imagines the game world.

Since the player uses time and effort to play a game, that time and effort acquire a dual meaning in a game with a fictional world. The actions that the player performs also influence events in the fictional world, and the teme taken to play is projected onto the fictional time of the game world.⁹²

Una possible classificació creuada dels tipus que hem vist, que proposem com a tendència general, és que els jocs amb món ficcional abstracte, icònic o incoherent tendixin a ser jocs *ludus* amb regles de fites, mentre que els jocs amb món ficcional coherent puguin ser *ludus* o *paidia*. Igualment, és probable que els jocs abstractes i icònics, des del punt de vista del món ficcional, siguin jocs de compactació des del punt de vista de la vivència narrativa, mentre que els incoherents i coherents siguin de representació.

⁹¹ *Ibid.*, p. 140-1.

⁹² *Ibid.*, p. 137-8.. Les *cut-scenes* són seqüències cinemàtiques, no interactives, que dintre del joc proporcionen *backstory* o informen el jugador de les tasques que ha de portar a terme, de les missions. *Haptic* és la funció de tremolor dels comandaments d'una Playstation 2, Xbox o GameCube.

1.3 Presentació dels estudis de cas

1.3.1 Un videojoc d'entorn virtual 3D: Silent Hill 2

*Silent Hill 2. Director's Cut*⁹³, igual que tota la sèrie *Silent Hill*, és un característic *survival horror* (com *Alone in the Dark* o *Resident Evil*). Aventures gràfiques que prenen de les convencions del cinema de terror de sèrie B la major part dels seus recursos. En aquest sentit, *Silent Hill 2* pertany al gènere del fantàstic, tal i com D. Roas el defineix:

Lo sobrenatural es aquello que transgrede las leyes que organizan el mundo real, aquello que no es explicable, que no existe, según dichas leyes. Así, para que la historia narrada sea considerada fantástica, debe crearse un espacio similar al que habita el lector, un espacio que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. Es por eso que lo sobrenatural va a suponer siempre una amenaza para nuestra realidad, que hasta ese momento creíamos gobernada por leyes rigurosas e inmutables. El relato fantástico pone al lector frente a lo sobrenatural, pero no como evasión, sino, muy al contrario, para interrogarlo y hacerle perder la seguridad frente al mundo real.⁹⁴

A *Silent Hill 2*, no és el lector, sinó el jugador qui, implicat com a personatge en el món de ficció, perdrà tota seguretat davant el món real. Aquesta relació entre jugador i personatge, que ara només esmentem, prendrà més endavant tota la importància teòrica, al considerar-la el fonament de la construcció de la identitat.

A més, la interfície del joc, en escenaris 3D navegables en temps real, permet a aquests videojocs complir la seva ambició de “cinemàtica interactiva”, amb complexos moviments de càmera que s'assemblen, per la ubicuitat, el tractament del pla-seqüència i la velocitat, als que s'aconsegueixen en cinema amb una *steady-cam*. A més, amb una qualitat gràfica cada vegada més gran s'allunyen de l'estètica del còmic per anar cap a l'hiperrealisme pictòric, que potencia el

⁹³ ISUBOYAMA *Silent Hill 2. Director's cut*.

⁹⁴ ROAS “La amenaza de lo fantástico”, p. 8.

simulacre perceptiu fins a límits sempre superats, per exemple en jocs estereoscòpics on la sensació tridimensional és gairebé perfecte:

La creación de ambientes y espacios realistas ha favorecido la inmersión del jugador hasta tal punto, que son ya muchos los que consideran que la verosimilitud de su puesta en escena es el verdadero secreto de su éxito, así como la lógica culminación de un camino que arranca en la (rudimentaria) ilusión visual propuesta por los primeros videojuegos.⁹⁵

La major part del joc és l'exploració d'un espai. Tant és així que els reptes que se li plantejen al jugador tenen més a veure en desplaçar-se d'un lloc a un altre que en qualsevol altre cosa. Els objectes que poden anar recollint –un mapa, una clau, una llanterna– són elements necessaris no per ells mateixos, sinó per poder continuar l'exploració, per orientar-nos en una ciutat d'ombres. Sovint no és tant important matar enemics com trobar els objectes necessaris per continuar. Aquesta característica és, de fet, molt comú en aquest tipus de videojocs:

[La historia] se construye mediante el movimiento, la exploración del espacio, y la interac(tua)ción con los diferentes elemento de(l) juego. Juego que, por otro lado, presenta una (más que engañosa) estructura ternaria de permisos, prohibiciones y obligaciones que todo buen usuario conoce de antemano (o termina conociendo a fuerza de repeticiones e intentonas), y que viene a delimitar todo lo que se puede o no se puede hacer en “universos diegéticos” tan interactivos como puedan serlo los de *Tomb Rider*, *Myst*, *Resident Evil*, *Quake* o *Metal Gear Solid*. [...]

En todo caso, conviene tener en cuenta que el éxito o el fracaso de determinados títulos depende casi siempre de si éstos consiguen transmitir o no a sus potenciales usuarios la sensación de que participan activamente en la construcción de un determinado universo, ya sea mediante las muchas posibilidades que el juego les ofrece de alterar una buena parte de sus elementos, ya sea por la ilusoria impresión que el jugador llega a tener de que el camino que él escoge es único,

⁹⁵ DE FELIPE;GÓMEZ *Adaptación*, p. 243.

improbable e irrepètible, y que en realidad no viene determinado por sus propios mecanismos internos.⁹⁶

L'argument i la posada en escena recorden, com hem dit, força pel·lícules de terror⁹⁷ però principalment *Jacob's Ladder*, referent directe a les situacions i la trama de *Silent Hill 2* (Figura 1.3).



FIGURA 1.3: *SILENT HILL 2*. ENTRADA AL POBLE DE SILENT HILL

En l'argument de *Silent Hill 2* s'ens explica la història de James Sunderland, que rep al principi del joc una carta de Mary, la seva dona. Mary va morir fa temps, i per tant la carta és en sí un misteri per impossible (Figura 1.4). Mary li demana que vagi al poble de Silent Hill. Quan ho fa, descobreix un poble amagat en una boira perpètua, un poble ple de monstres desfigurats, que és una trampa per visitants (Figura 1.5).

⁹⁶ *Ibid.*, p. 216-7.

⁹⁷ Alguns exemples són *El resplandor*, *Angel Heart*, *In the Mouth of Madness*, *Lost Highway*, *Session 9* o *Dawn of the Dead*.

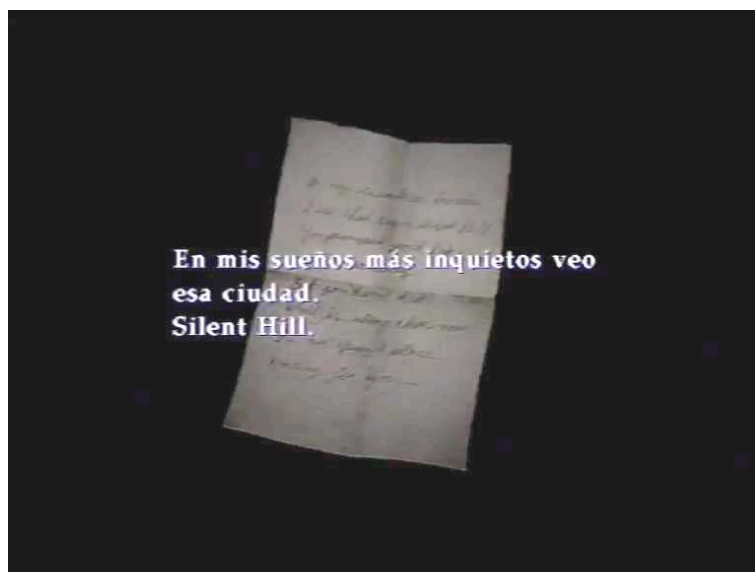


FIGURA 1.4: *SILENT HILL 2*. LA CARTA DE MARY



FIGURA 1.5: *SILENT HILL 2*. JAMES AMENAÇAT PER UNA LYING FIGURE

La història que hem viscut com a jugador-espectador resulta ser el producte de la ment perturbada del mateix James. Cap al final de joc descobrim que Sunderland va matar a la seva dona per alliberar-la d'una enfermetat sense cura i que Silent Hill és una mena de purgatori on antics dimonis el jutgen.

Fins aquest moment de revel·lació, estem davant una història de fantasmes bastant típica, i Sunderland és només un heroi desafortunat que fa front a bèsties nauseabundes per rescatar la seva dona.

El moment de la veritat és especialment traumàtic, en el sentit que Sunderland, narrativament, som nosaltres, el jugador. Aquest gir argumental, de moda en moltes pel·lícules contemporànies⁹⁸, és relativament rar en videojocs, i en aquest sentit, més impactant, per inesperat i viscut en primera persona.

Si en canvi fem atenció a alguns detalls, podem sospitar, abans de conèixer la veritat, que no tot és el que sembla: els monstres sempre estan fets de parts de cossos femenins (cames llargues i esbeltes, escots pronunciats...); la carta, que podem consultar a l'inventari, es converteix al final en un paper en blanc; la resta de personatges no veuen el mateix que nosaltres, sino els seus propis inferns personals, etc.

1.3.2 Anàlisi general de videojoc *Silent Hill 2*

L'univers diegètic de la història de *Silent Hill 2* és fonamental per conformar l'experiència vicària del jugador-espectador. L'atmosfera de terror crea sensacions d'inquietud, perill, inseguretat, desconcert i fins i tot desesperació. No és gens agradable –és a dir, ho és només en tant que immersió en un univers fictici– caminar perdut per una ciutat boirosa; o entrar a la cel·la d'un hospital psiquiàtric on les parets estan tacades de sang, ja seca; o anar a la morgue d'una presó plena de cadavers en descomposició; mentre monstres sense forma ens escupen acid o enfermeres zombis ens ataquen, o el famós Cap Piramidal és a punt de matar-nos.

Si pel que fa a les regles i l'estructura, no hi hauria moltes diferències entre *Silent Hill 2* i *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Prince of Persia: The Sands of Time* o *Tomb Raider*, pel que fa a l'univers diegètic no hi ha semblança. Aquí el gènere determina un tipus de vivència narrativa vinculada al tema i la posada en escena igual que, en cinema, no és el mateix disfrutar de *Dracula*, *Prince of Darkness* que

⁹⁸ Alguns exemples són *Fight Club*, *Memento*, *Femme Fatale*, *Identity*, o *Swimming Pool*, entre d'altres.

de *Casablanca* o *The Bridge on the River Kwai*, tot i que totes tres són històries lineals organitzades en forma més o menys clàssica.

Per una primera aproximació a l'anàlisi de *Silent Hill 2*, que continuarem i completarem més endavant, ens fixarem en les regles, per una banda, i el món de ficció, per una altra, d'acord amb l'aparell teòric que hem vist fins ara. *Silent Hill 2* és un joc-representació, seguint Ruiz-Collantes, que conté regles de l'acció de representar –que fan referència al rol del personatge principal, James, i la nostra capacitat per conduir-lo, així com al maneig dels diferents objectes dels que tenim necessitat– i regles del món en sí –com per exemple, un món on la boira i la foscor són perpètuas, on existeixen els monstres desfigurats, etc.–.

Al entrar en aquest univers diegètic, suspenem la nostra incredulitat i ens deixem portar per la història, en nom de l'experiència lúdica de participar en una vivència estructurada en forma narrativa. En altres paraules, adaptant la terminologia de Goffman, es tracta d'entrar en un marc d'experiència amb transposició de clau del fer creure, una capa que separa clarament aquesta experiència viscuda però encapsulada de les nostres experiències de la vida quotidiana. Aquest procés no és molt diferent del que podem trobar en l'experiència vinculada al gaudi d'una pel·lícula de ficció, amb la diferència fonamental que, al videojoc *Silent Hill 2*, som nosaltres, jugadors, els que vivim la història a través de la conducció del personatge principal, James Sunderland. Haurem de fer molta atenció a la peculiar relació que s'estableix, i que com veiem fa avançar la narració a través de l'exploració de l'espai, entre el jugador, fora del joc, i el personatge, en el joc, relació que no només és visual (en aquest cas no hi hauria relat) sinó també d'acció.

En concret, el tipus de regles al videojoc *Silent Hill 2* determinen unes accions concretes que cal portar a terme per assolir objectius perfectament marcats, ja des de l'inici del videojoc, a la primera seqüència, on James ha rebut la carta impossible de la seva dona morta, Mary, on aquesta li demana que vagi a buscar-la al “lloc especial” que ells dos tenien a Silent Hill. Cal, doncs, anar –en acció explorativa– a Silent Hill a trobar aquest “lloc especial” que ni el jugador ni James sabem on és. Per tant es tracta d'un videojoc de tipus *ludus* amb regles de fites, segons la proposta de Frasca. Pel que fa al món de ficció és sens dubte un món

coherent, tal com Juul el defineix, on, d'acord amb unes determinades regles pròpies d'aquest món, acceptades per nosaltres en l'activitat encapsulada del joc, el que hi succeeix és versemblant.

1.3.3 Un joc de rol social: *Espai8*

El segon estudi de cas el dedicarem al joc *Espai8*⁹⁹. Ens servirà per exemplificar una part dels conceptes que ja hem vist fins ara en tant que joc social, com ara identitat, vivència narrativa, marc d'experiència, *storytelling*, etc. Evidentment, en aquesta primera anàlisi fem una aproximació que ampliarem més endavant.

Espai8 és un joc de rol multijugador massiu en línia, MMORPG [*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*]. Es va presentar a l'octubre de 2003 i va ser clausurat al febrer de 2010. Els seus creadors el defineixen com un joc de rol, d'estratègia i acció. Es podia jugar a la web del canal 3xl.cat (originalment 3xl.net) de la Televisió de Catalunya. Es tracta d'un joc gratuït, prèvia inscripció al web, en *flash*. El seu èxit va ser immediat i espectacular, de manera que als 6 mesos del seu inici hi havia 20.000 usuaris actius (és a dir, usuaris que, com a mínim, es connectaven un cop per setmana).¹⁰⁰

La sinopsi del joc és:

Espai 8 es desenvolupa a Nèmant, un sistema celeste format per diversos planetes habitats per 8 tribus amb la seva pròpia cultura i manera d'entendre la vida. Al principi dels sideris, totes elles conviuen pacíficament. Però de cop i volta el sol es va convertir en forat negre i el que havia estat font de vida va esdevenir font de destrucció. Des d'aleshores, Nèmant va començar a atreure amb virulència els cossos celestes cap al seu interior. Alguns planetes desapareixien... els conflictes socials no van trigar a arribar. Nèmant cada vegada estava més furiós, però quan

⁹⁹ CCRTV-INTERACTIVA *Espai8*.

¹⁰⁰ MARQUINA, À. "Espai8: un juego multiplataforma (Tv_Web_Mobile). La clave del éxito". Comunicació presentada a: *6º Internet Global Congress. Innovación y conocimiento en la sociedad digital*. Barcelona, 2004.

semblava que la destrucció total estava a punt de produir-se, el forat negre va tornar als seus orígens. La naturalesa va deixar de ser una amenaça, o quasi.

Ara, Nèmant és un sol i a Espai8 habita la generació de la llum. Serà això suficient per mantenir la pau al sistema en aquesta segona època? Cada planeta té un líder, el cornac, que és el que guiarà l'estratègia general (acostar-se a determinat planeta per atacar, triar la forma de govern, invertir en tecnologia, enviar espies...). Paral·lelament, però, els habitants d'un mateix planeta tenen l'oportunitat de lluitar per aconseguir més metall, càrrecs o poder.¹⁰¹

Com veiem, es tracta, a diferència de *Silent Hill 2*, d'una ficció del gènere meravellós, seguint altre vegada Roas:

A diferencia de la literatura fantástica, en la literatura maravillosa lo sobrenatural es mostrado como natural, en un espacio muy diferente del lugar en el que vive el lector [...]. El mundo maravilloso es un lugar totalmente inventado, en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (la oposición natural / sobrenatural, ordinario / extraordinario) no se plantean, puesto que en él todo es posible –encantamientos, milagros, metamorfosis– sin que los personajes de la historia se cuestionen su existencia, lo que hace suponer que es algo normal, *natural*.¹⁰²

Fem notar, per tant, que, d'acord amb aquesta definició, a Nèmant seran fonamentals les regles que governen el món de ficció. També veurem, a l'estudi de cas d'*Espai8*, que un conflicte generat entre jugadors i administradors és, en definitiva, un conflicte sobre les regles del món, sobre les regles del nivell de realitat.

El desenvolupament del joc té lloc en dos àmbits bàsics: el de l'acció pròpiament dita, en cada planeta del sistema Nèmant, i el de la seva narració o explicació, en

¹⁰¹ <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlEspai8.jsp>> [Consulta: 4/2/2006] i a als annexos. Hem de fer constar que moltes de les pàgines relacionades amb el joc, atès que està clausurat, ja no estan disponibles en línia. En tot cas, hem inclòs als annexos tota la documentació citada.

¹⁰² ROAS “La amenaza de lo fantástico”, p. 10.

els xats, la missatgeria instantànea i els fòrums de discussió, dels que n'hi havia un de general i altres més, organitzats per planetes.

Com a joc de rol, la construcció del personatge és un aspecte important. El personatge es crea a partir del rol de base de les 8 tribus disponibles i en funció de l'experiència en el joc, va adquirint la seva pròpia identitat, habilitats, qualitats, etc. Al mateix temps que la personalitat de rol és important, la història diegètica es desenvolupa en temps real de forma col·lectiva entre tots els habitants de l'univers de planetes, en l'espai virtual del joc, i es discuteix o es comenta en els espais de xats, fòrum i missatgeria instantània.

El sistema Nèmant, on es troben els planetes d'Espai 8, està habitat per 8 tribus, cada una de les quals té unes característiques peculiars, una història, una llegenda, un líder mític, etc. Per dir-ho d'alguna manera, es tracta de tribus amb un tipus particular de personalitat bàsica (figures 1.6 i 1.7):¹⁰³

- nagasawocs: són persones d'honor, valents i tradicionals;
- halnicians: els agrada la velocitat i el risc, sempre volant;
- curians: són racionals, pragmàtics, potser genis o potser bojos;
- mergans: amb poders màgics, derivats de la natura;
- binkorites: són bruscs, salvatges, llestos;
- enatressos: són androides que aspiren a tenir sentiments;
- bartisaris: no coneixen lleis ni normes i viuen al dia;
- sispliens: eternament joves i innocents, viuen per al sexe, la gresca i la música.

¹⁰³ Modest homenatge a R. Linton, M. Mead, R. Benedick i la resta de l'escola de cultura i personalitat.

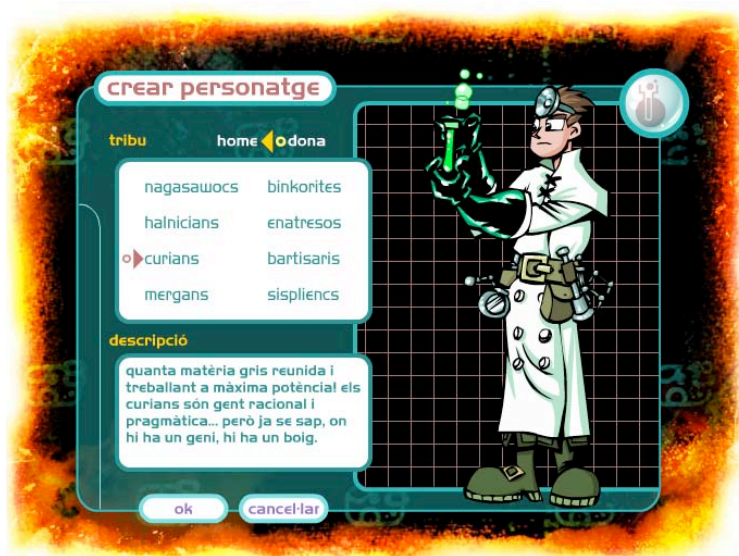


FIGURA 1.6: *ESPAI 8*. UN EXEMPLE DE TRIBU: CURIANS¹⁰⁴



FIGURA 1.7: *ESPAI 8*. UN EXEMPLE DE TRIBU: ENATRESSOS

El temps es mesura en sideris, cadascun dels quals es divideix en 17 gnòmons.

¹⁰⁴ Totes les imatges d'aquest apartat són captures de pantalla de partides nostres. També es poden consultar a als annexos, on hi ha, a més, seqüències cinemàtiques de joc o *gameplay*.

Quan arriba un nou habitant al sistema, ha de triar un sexe i una tribu, de manera que queda determinat el planeta on residirà. Se'l considera només resident, no paga impostos i tampoc té dret al vot. Pot convertir-se en ciutadà comprant el televot, que el permet votar a les eleccions (figura 1.8).

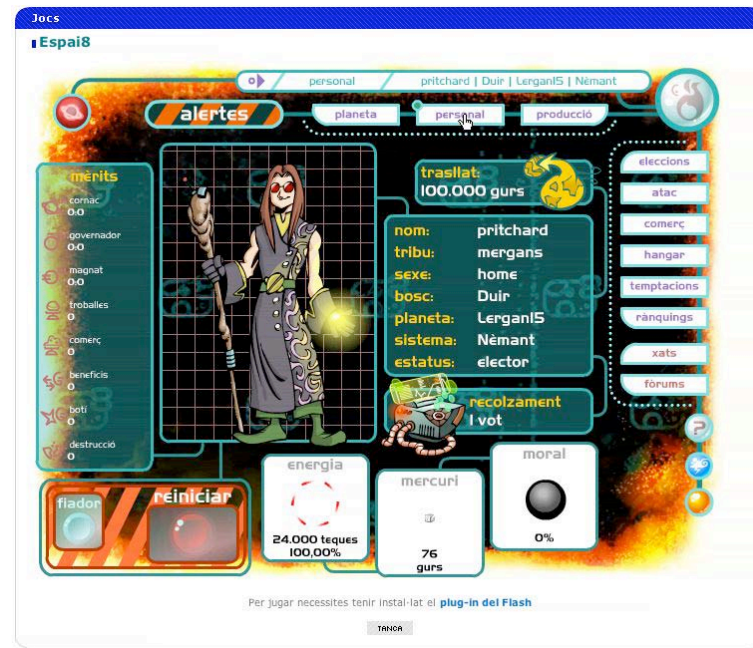


FIGURA 1.8: *ESPAI 8*. LA INTERFÍCIE PERSONAL

En les eleccions es vota els governadors del consell (figures 1.9 i 1.10). Aquest està format, a més de pels governadors, pels magnats, ciutadans que s'han enriquit més que d'altres. El consell està presidit pel cornac, màxima autoritat del planeta, que controla el turbotec.

Les diferents formes de govern són:

- Libercornatge: sense cornac;
- Dictacornia: sense consell, governa el cornac;
- Magnarquia: el cornac es elegit pels magnats, sense participació dels governadors;
- Republictec: sense magnats, el cornac es elegit pels governadors;

– Nemantràcia: el consell en ple, amb governadors i magnats, tria el cornac.

A més, hi ha una sèrie de lleis electorals (Llei del televot, d'un sol vot, etc.).

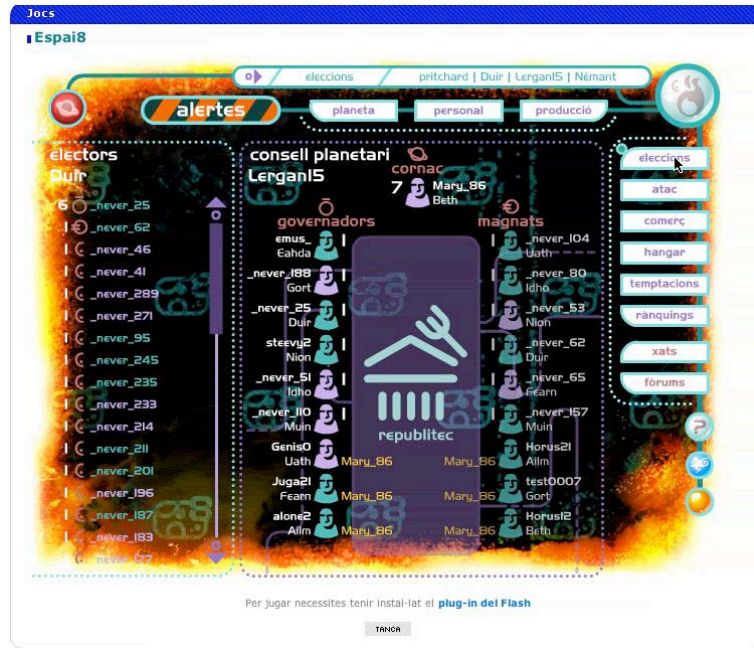


FIGURA 1.9: *ESPAI 8*. UN EXEMPLE DEL CONSELL PLANETARI: REPUBLIC

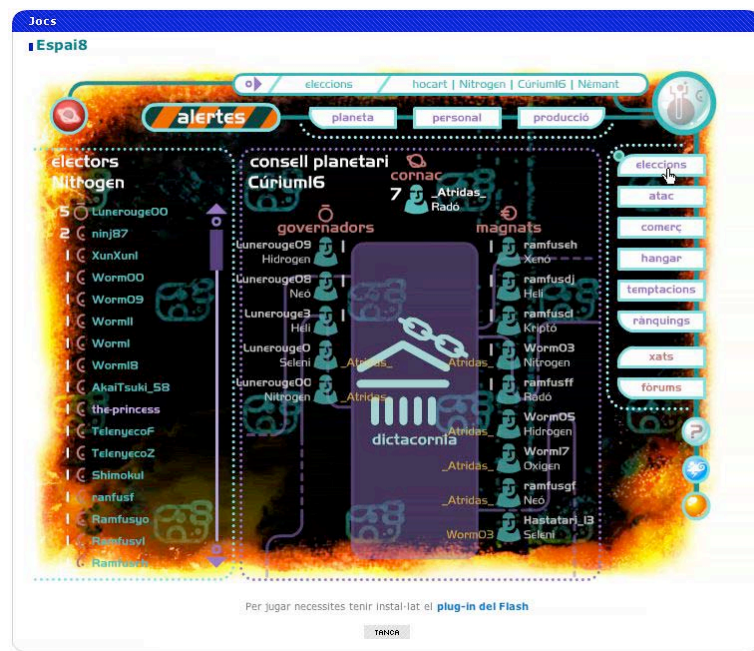


FIGURA 1.10: *ESPAI 8*. UN EXEMPLE DEL CONSELL PLANETARI: DICTACORNIA

Els objectius dels habitants de Nèmant poden dividir-se en dos, un de tipus individual, liderar un planeta, o sigui, convertir-se en cornac i un de tipus col·lectiu, evitar que el planeta, per una mala gestió de l'energia, les tecnologies de refrigeració, etc., pugui perdre la seva òrbita i caure al forat (Era de la Foscor) o apropar-se massa al Sol (Era de la Llum), que en qualsevol cas significa la seva destrucció. Si bé salvaguardar el planeta és una de les principals funcions del cornac, també és responsabilitat de tots els seus habitants (figura 1.11).



FIGURA 1.11: *ESPAI 8*. EL PLANETA

Bàsicament, els ciutadans (habitants amb televot) poden, amb les naus del seu hangar, llançar atacs contra altres habitants i comerciar (comprar metalls), i també poden produir metall a la pròpia mina (figures 1.12, 1.13 i 1.14). El metall es quantifica en gurs, que són la unitat monetària. A partir d'aquí cada habitant pren decisions estratègiques i es marca objectius: aconseguir la millor posició al rànquing, per exemple entre els magnats, arribar a governador i finalment a cornac, superar altres tribus en la bona marxa del planeta, etc. Els objectius de tipus social, la bona gestió de l'energia del planeta, són col·lectius i no poden assolir-se individualment. Aquest punt és important: el joc no té sentit com un joc individual, cal establir relacions socials amb d'altres habitants de la pròpia regió i del propi

planeta, per exemple per ser escollit governador i més tard cornac, o acordar estratègies d'atac o comerç, etc.

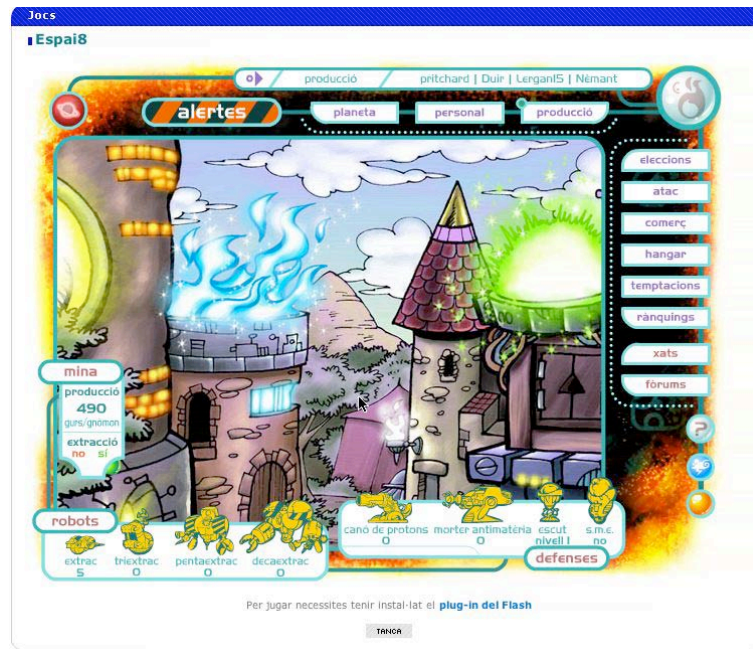


FIGURA 1.12: *ESPAI 8*. LA MINA

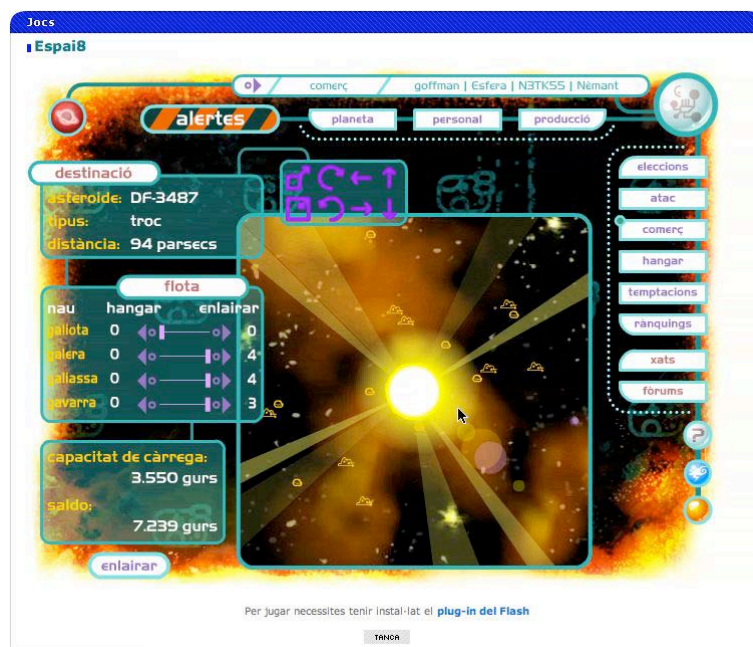


FIGURA 1.13: *ESPAI 8*. EL COMERÇ (LA FLOTA)



FIGURA 1.14: *ESPAI 8*. EL COMERÇ (ELS MINERALS)

El cornac, màxima responsabilitat, controla, a més, els impostos, modifica l'òrbita del planeta amb el turbotec, inverteix en els CAI (Centres Autònoms d'Investigació) per millorar determinats aspectes de producció, etc., envia espies a d'altres planetes i canvia la forma de govern.

Finalment, una altra figura important és l'Ens, definit a l'Ajuda d'Espai8 com a "ésser suprem"¹⁰⁵ i del que de moment no en sabem res més.

Es pot consultar una versió més completa de les normes del joc a l'Ajuda d'Espai8.¹⁰⁶

Com es veu, el joc és complex i el seu desenvolupament depèn en gran part de l'actitud, els interessos, les amistats, les aliances, etc. dels habitants dels planetes del sistema Nèmant.

¹⁰⁵ <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlEspai8.jsp>> [Consulta: 4/2/2006]

¹⁰⁶ <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlEspai8.jsp>> [Consulta: 4/2/2006]

Una nota final sobre la interfície del joc: és un joc en interfície gràfica 2D, amb animacions molt limitades. Les diferents pantalles permeten el jugador controlar les accions que vol portar a terme al joc: comprar el televot, enlairar les naus de combat o de comerç, consultar la composició del consell, controlar el turbotec en el cas del cornac, etc.

Els jugadors experts són els que tenen un coneixement molt ampli de la dinàmica del joc, tant pel que fa a la seva lògica d'algoritme com als coneixements tàcits de tipus social. Compten amb un ampli capital social¹⁰⁷ i amb moltes hores de joc i d'intervencions als diferents canals de comunicació. Una forma còmoda i objectiva de medir-ho és d'acord amb l'antiguitat de l'usuari (data de registre) i el nombre de missatges als fòrums i, tot i que no es pot considerar un valor incontestable, és reconegut pels mateixos usuaris.¹⁰⁸ Pel contrari un *nOOB* és un “novell”, jugador acabat d'arribar, que no té gaire idea de les dinàmiques i a qui cal ajudar, per una banda, i perdonar els errors, tan tècnics com socials, per una altra.¹⁰⁹

Citem també una “cronologia general d'Espai8”:

Era de la foscor [El forat]
-> Època Daurada (els 50 primers sideris)
-> Creació de Gròmant
-> Creació de Blàmant
-> Túnel intersiderals
Era de la Llum [El sol]
-> Unifació dels sistemes

¹⁰⁷ Definim capital social d'acord amb WELLMAN, B.;QUAN-HAASE, A.;WITTE, J. [et al.] “Does the internet increase, decrease or supplement social capital? Social networks, participation and community committment”. *American Behavioral Scientist* Vol. 45 (2001), núm. 3.: “Network capital: relations with friends, neighbours, relatives and workmates that significantly provide companionship, emotional aid, goods and services, information and a sense of belonging”.

¹⁰⁸ Com es pot veure, en un sentit una mica irònic, aquí: <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=150947>> [Consulta: 10/12/2008]

¹⁰⁹ Poden trobar una divertida classificació de nOObs a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=61268>> [Consulta: 12/11/2008]; també a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=37637>> [Consulta: 12/11/2008].

- > Les Grans guerres (la merganocuriana i la sisplenconaga)
- > Apocalipsi
- > La buidor
- > La nova generació
- > Guerra Tancada (final d'Espai 8)¹¹⁰

1.3.4 Anàlisi general del videojoc Espai8

D'acord amb Ruiz-Collantes, *Espai8* és un joc de representació, ja que recrea un món figurat. Els jugadors desenvolupen la història al mateix temps que simulen ser un personatge en el món figurat i interactuen amb d'altres que, com ells, són jugador-personatge. Les regles del joc conformen regles de l'acció de representar i regles del món. Aquests conjunts de regles no es poden limitar als que hem descrit d'acord amb l'ajuda del joc, sinó que depenen del món de ficció creat i de la interacció amb altres habitants d'aquest univers. En aquest sentit són regles d'una indefinició similiar –però d'una complexitat menor, és clar– a les de la vida quotidiana.

Es tracta d'una vivència narrativa, és a dir, una vivència estructurada en forma narrativa, intersubjectiva i encapsulada com a lúdica.

D'acord amb Frasca, és un joc tipus *paidia*, amb regles de manipulació, més que no de fites. Per descomptat, hi ha una sèrie d'objectius estipulats a les regles, però aquests, juntament amb l'univers diegètic, conformen un marc on l'habitant-personatge ha de prendre decisions en funció dels seus propis interessos, que poden ser, i normalment seran, els de les regles del joc –arribar a cornac, millorar l'energia del planeta, etc.– o uns altres completament diferents o fins i tot contraris, com també veurem. Per exemple, és habitual l'organització dels governs més enllà de les pròpies regles del joc, en reunions on són escollits diversos càrrecs, com per

¹¹⁰ <http://ca.espai8.wikia.com/wiki/Cronologia_d%27Espai_8> [Consulta: 25/07/2010]

exemple ministres, i on els habitants es comprometen a complir diferents funcions.¹¹¹

Atès que es tracta d'un joc de regles de manipulació, les característiques 2 i 3 de la definició de videojoc de Juul no s'ajusten al cas, o només una mica més que a la vida quotidiana, hauríem de dir. És a dir, els resultats quantificables i valorables com a positius i negatius ho són només en una primera instància, però no en episodis complexos com el que veurem: és, en principi, valorat positivament que un habitant arribi a cornac i és quantificable la seva feina al planeta, quant als nivells d'energia, bona òrbita, etc. Però poden no ajustar-se a aquesta definició els objectius marcats per un grup o habitant. Per exemple, en l'episodi que veurem o en d'altres, com ara l'existència de grups autoanomenats terroristes.¹¹² En definitiva, hi ha regles que són algoritmes, com hem vist, però també hi ha regles socials que no podem definir només en termes de programació informàtica. En general, considerem que els jocs MMOG compleixen aquesta característica de la doble naturalesa de les regles.

El joc és un marc d'experiència en transposició de clau del "fer creure", en termes de Goffman.

En aquest sentit, la descripció de Juul dels videojocs com a mig reals [*half-real*] és perfectament pertinent, en el sentit que hi ha una negociació constant entre el món de ficció i les regles del joc, negociació tensa, és a dir, no resolta, com veurem.

Finalment, cal considerar també la relació entre el joc en si i els comentaris en els fòrums. Podem entendre els fòrums com a una capa anterior, entre la vida quotidiana i el joc més que no pas com a un relat o reescenificació. Recordem que de Certeau definia els relats dels jocs com repertoris d'esquemes d'acció, en el sentit que contenien, al mateix temps, el record d'una partida concreta i les regles

¹¹¹ Un bon exemple el tenim a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=77843>> [Consulta: 22/03/2008].

¹¹² <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=21102>> [Consulta: 7/2/2006]; <http://ca.espai8.wikia.com/wiki/Grups_terroristes_-_KAL> [Consulta: 15/07/2010]

del joc, és a dir, que eren repertoris tàctics. Les entrades en els fòrums no són exactament relats posteriors al joc, sinó que posen en primer terme aquesta dimensió tàctica, de manera que són planificacions de jugades futures al mateix temps que explicacions del resultat de jugades passades i comentaris de fets del joc, i tots ells configuren repertoris d'esquemes d'acció. És a dir, en altres termes, narracions que són al mateix temps relat i vivència, un bon exemple, per tant, d'un *storytelling* en estreta relació amb l'acció del joc pròpiament dita i que analitzem separatament només per comoditat metodològica però que cal entendre com un tot complex.

Tant a *Espai8* com a *Silent Hill 2* les regles del joc determinen els seus límits en tant que són formes interactives i de representació. En els dos casos, la narració es construeix a partir d'un univers diegètic coherent amb aquelles regles i que els hi dóna la versemblança. Però el que a *Espai8* era una narració en base a les interaccions dels jugadors, participants en el joc i habitants dels planetes de Nèmant que a partir de la seves relacions socials construïen ells mateixos els relats, a *Silent Hill 2*, un joc monousuari, serà una narració a partir de la exploració de l'espai virtual 3D. Aquesta diferència, substancial, ens permetrà entendre, de la comparació, els processos de narració i d'identitat que estàn involucrats.

2. Narracions i videojocs

2.1 Estructures narratives

En aquest capítol, veurem les categories fonamentals en l'anàlisi dels videojocs en relació amb el seu caràcter narratiu: l'estructura –molt relacionada amb les regles i la jugabilitat– i el món de ficció o diègesi.

2.1.1 Interactivitat

En els videojocs, l'acció del jugador, la jugabilitat¹, es manifesta en un entorn virtual determinat, el món del joc, i està condicionada per unes regles, l'estructura del joc, que són el vehicle de la narració, el seu motor. Aquesta relació entre jugabilitat i narració no es considera fluida, sinó sovint contradictòria. Haurem de veure, a continuació, com és possible que un joc es construeixi narrativament a partir de la seva jugabilitat i, al mateix temps, sigui aquesta un obstacle per al seu desenvolupament narratiu. En aquest mateix capítol, considerarem una altra contradicció sovint observada pels investigadors, la que fa referència a la immersió –en l'univers del joc o en el món virtual– i la narració d'una història. En relació a les accions que el jugador porta a terme en el joc, considerem, per començar, el que s'ha anomenat, de forma general, interactivitat.

G. P. Landow considera els hipertextos “un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. Los nexos electrónicos unen lexias tanto externas a una obra, por ejemplo un comentario de ésta por otro autor, o textos paralelos o comparativos, como internas y así crean un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisequencial”.²

Algunes característiques de les que cita Landow a continuació són:

¹ La definició de jugabilitat és sovint àmplia i relativa a diferents aspectes dels videojocs, com per exemple el disseny, l'ús o el grau de satisfacció. En general, s'utilitza per fer referència a l'experiència del jugador en el joc, d'acord amb GONZÁLEZ, J. L. *Jugabilidad: caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. [Tesi doctoral]. Granada: Departamento de Lenguajes y sistemas informáticos. Universidad de Granada, 2007..

² LANDOW, G. P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995 (Hipermedia; 2), p. 15.

- la intertextualitat de l'hipertext (la seva apertura per crear i rebre interconnexions), de manera que la tríada tradicional formada per autor, obra i tradició canvia per una altra formada per text, discurs i cultura;
- la diversitat de veus;
- el descentrament (en el sentit que és el lector qui pot triar el seu propi centre d'investigació i experiència); i, per tant,
- un text dispers que és controlat per un lector actiu que recorre diferents trajectes de lectura pel conjunt de lèxics, fins al punt que “la necesaria contextualidad e intertextualidad, que surgen al situar unidades de lectura en una red de trayectos fácilmente navegables, entretejen los textos, incluidos los de otros autores y los de medios no verbales”.³

Un text obert, amb múltiples principis i finals i amb límits redefinits:

un texto abierto, con límites abiertos, un texto que no puede mantener fuera a otros textos y que, por lo tanto, encarna el texto de Derrida en el que se difuminan todos los límites que forman el borde movedizo de lo que solía llamarse texto, de lo que antes creíamos que el mundo podía identificar, es decir, los supuestos comienzo y final de una obra, la unidad de una recopilación, el título, los márgenes, las firmas, el dominio de las referencias fuera del marco, etc. El hipertexto sufre lo que Derrida describe como un desbordamiento que borra todos esos límites y divisiones.⁴

En un sentit similar, E. Aarseth proposa definir els cibertextos a partir del concepte d'ergòdic [*ergodic*]: “The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or the user, of the text, as more integrated figure than even reader-response theorist would claim”.⁵

³ *Ibid.*, p. 74.

⁴ *Ibid.*, p. 83.

⁵ AARSETH *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, p. 1.

Aquests textos reclamen d'un cert esforç per part del lector, que té una actuació gens passiva. A aquest fenomen, l'anomena Aarseth ergòdic: "This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning work and path. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text".⁶

El disseny ergòdic incorpora un protocol de lectura que requereix d'una retroalimentació a partir de la qual el text es modifica. El lector es troba amb diferents seqüències de signes durant diferents sessions de lectura. És una matriu a partir de la qual poden generar-se pluralitat de textos. Cada nou estat del text està determinat per un estat previ i el recorregut total depèn tant de les condicions inicials, com de les dades que el sistema pren entre dos estats. De manera que

The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, to get lost, and discover secrets paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machiney. This is not a difference between games and literature but rather between games and narratives. [...] Even if cybertext are not narrative texts but other forms of literature governed by a different set of rules they retain to a lesser or greater extent some aspects of narrative.⁷

En els cibertexts, els elements narratius i els elements ergòdics, diferents els uns dels altres, es poden combinar, amb més o menys dificultats, com podem pensar que passa en molts videojocs.

M-L Ryan,⁸ per la seva part, considera els textos ergòdics (recollint el concepte d'Aarseth) aquells que generen transformacions internes sense la intervenció del lector, són sistemes tancats, a diferència d'Aarseth, que inclou en el text ergòdic o cibertext tant a aquells textos que accepten i reaccionen a les aportacions del

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*, p. 4-5.

⁸ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 250.

lector, com a aquells en què el circuit de retroalimentació està tancat i no necessita d'intervenció humana.

Ryan limita la definició d'ergòdic als textos tancats i la d'interactiu als que necessiten d'intervenció humana. Descarta cibernètics perquè implica que són electrònics. Així, separa tres característiques, que sovint apareixen barrejades: ergòdic, interactiu i electrònic.

A més, considera el tipus d'interactivitat segons el grau de llibertat que proporcionen a l'usuari i el grau d'intencionalitat de les seves intervencions:⁹

a) Interacció reactiva (segons l'anomena S. Dinkla): no implica acció deliberada per part de l'espectador o lector, però reacciona a determinats estímuls de forma automàtica (per exemple, canvis de llum segons el soroll de l'ambient).

b) Interactivitat selectiva: selecció a l'atzar entre diverses alternatives: l'acció de l'usuari és deliberada, però no pot preveure'n les conseqüències. L'acció de l'usuari té un propòsit determinat, però no en coneix el resultat, per exemple, un joc d'ordinador que marca uns objectius a assolir.

c) Acció productiva que deixa marca duradora en el món textual: és la interactivitat productiva.

Aquesta distinció no és diferent, en altres termes, del rol d'usuari que veurem en un altre capítol, on Ryan¹⁰ classifica els modes com a exploratori i ontològic, respectivament, interactivitat selectiva i productiva.

Tinguem en compte també la proposta de Niesz i Holland¹¹ que, en un article pioner sobre la reflexió entorn dels videojocs com a noves formes narratives, van desenvolupar el concepte de ficció interactiva [*interactive fiction*] per referir-se a la

⁹ *Ibid.*, p. 249.

¹⁰ RYAN, M.-L. "Beyond myth and metaphor. The case of narrative in digital media". *Game Studies* Vol. 1 (2001), núm. 1.

¹¹ NIESZ, A. J.; HOLLAND, N. N. "Interactive fiction". *Critical Inquiry* (1984), núm. 9.

possibilitat de diferents camins en el relat, camins que depenen del lector / jugador, com a la *Rayuela* (1963) de J. Cortázar. Són jocs d'aventura com *Myst*, *Resident Evil*, etc. J. Douglass es refereix a la ficció interactiva clàssica dels jocs en base textual: “An interactive fiction (IF, or text adventure game) is an object-oriented story simulation in which a command line is used to interact with a text parser. The parser prints text describing the situation to the player and the player responds by typing to receive response.”¹²

Buckles¹³ va definir aquests jocs d'aventura amb el concepte d'*storygame*, on el joc es troba inserit en una història, que és viscuda pel jugador. Es tracta, en tot cas, de la interactivitat selectiva de Ryan. Respecte de la interactivitat productiva, veurem com al llarg de la nostra investigació, aquest concepte és particularment pertinent en els videojocs en línia multijugador, on sovint la interactivitat és productiva en el sentit de creació de narracions per part de la col·lectivitat de jugadors, és a dir, el que anomenem narració social [*social storytelling*], d'acord amb C. Pearce, que afirma: “the central play mechanic of the MMORPG is what I refer to as social storytelling, or collaborative fiction. The idea is that the story emerges as a direct result of social interaction”:¹⁴

De la consideració de textos ergòdics, electrònics i interactius en resulta una classificació de 8 tipus:¹⁵

– No ergòdics, no electrònics, no interactius: els textos literaris clàssics.

¹² DOUGLASS, J. “Enlightening interactive fiction: Andrew Plotkin's *shade*”. A: WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT press, 2007, p. 129.

¹³ BUCKLES, M. A. *Interactive fiction: The computer storygame adventure*. [Tesi doctoral].University of California San Diego, 1985, p. 32.

¹⁴ PEARCE, C. “Towards a game theory of game.”. A: WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 148.

¹⁵ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 251-4.

- No ergòdics, no electrònics, interactius: activitat selectiva, per exemple el diàleg entre pare i fill quan aquell li explica un conte; interactivitat productiva, per exemple, una conversa.
- No ergòdics, electrònics, no interactius: els televisius.
- Ergòdics, no electrònics, no interactius: una escultura mòbil o mecànica.
- No ergòdics, electrònics, interactius: interactivitat selectiva, bases de dades textuais; interactivitat productiva, com converses electròniques en xats, etc.
- Ergòdics, electrònics, no interactius: poesia electrònica, com *The Speaking Clock* de J. Cayley, que genera el text a partir d'una base de dades.
- Ergòdics, no electrònics, interactius: textos de literatura no lineal i multilíneal, com *Rayuela*.
- Ergòdics, electrònics, interactius: interactivitat selectiva, com hipertextos literaris; interactivitat productiva, com la creació col·lectiva en xarxa, els MMORPG, etc. i tots els jocs d'ordinador que “están en un punto intermedio: el jugador no contribuye al texto, pero sus disparos, sus saltos y los problemas y adivinanzas que tiene que resolver requieren más habilidades e implican una participación más activa que seleccionar opciones de un menú finito”.¹⁶

Ryan observa que dintre del tipus de la interactivitat selectiva, tal i com els hem definit, hi ha una tensió entre la narració i la interactivitat, molt clara en els videojocs:

Los diseñadores de textos interactivos que trabajan para el sector comercial tienden a adoptar una visión de la narratividad mucho más estrecha y aristotélica que los escritores académicos y los teóricos. [...] Los escritores no lineales que quieren preservar la narratividad se enfrentan con una tarea mucho más complicada que

¹⁶ *Ibid.*, p. 254.

sus colegas lineales, porque la creación de estructuras narrativas implica visión de futuro y un planteamiento global. Una actividad interactiva satisfactoria requiere la integración de las aportaciones desde abajo y parcialmente impredecibles que haga el usuario al diseño (o colección de diseños) desde arriba del narrador.¹⁷

També Aarseth observa el caràcter incompatible entre narració i jugabilitat.¹⁸ i la consideració dels videojocs com a formes de simulació, no de representació. En el seu moment, donarem resposta a aquest punt, considerant, amb Manovich¹⁹ que els videojocs són, clarament, representacions.

Per acabar, ens sembla valuosa la distinció terminològica que fa H. Jenkins²⁰ respecte d'interactivitat i participació, que tindrem en compte d'ara en endavant. Interactivitat és una característica de la tecnologia, que pel seu disseny o estructura interna respon a les reaccions de l'usuari en graus diferents segons la tecnologia. En canvi, participació està condicionada pels protocols culturals, no per la tecnologia. Per exemple, una conversa en una sala de cinema depen de la cultura local o del context de projecció més que del cinema com a mitjà. La participació és més oberta, està menys controlada pels productors i més pels consumidors mediàtics.

2.1.2 Estructures narratives (quasi) lineals

Cal considerar, però, que sovint, quan es parla de narració, de fet s'està parlant d'estructures narratives clàssiques: en cinema, les que corresponen al període entre 1916 i 1960, aproximadament, identificat per diferents autors, per exemple per N. Burch, amb el nom de mode de representació institucional i per D. Bordwell amb el nom de narració clàssica. En la narració clàssica en cinema, hi trobem la

¹⁷ *Ibid.*, p. 293-4.

¹⁸ AARSETH, E. "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 51 i ss.

¹⁹ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 165 i ss.

²⁰ JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, p. 139.

següent sèrie de característiques²¹ pel que fa a l'estructura, els personatges i la narració:

a) Causalitat: La causalitat governa l'organització temporal del film de manera que ordre, durada i freqüència dels esdeveniments s'organitzen cap a la consecució d'un objectiu. L'espai és configurat mitjançant la motivació pel realisme i per les necessitats compositives. L'estructura causal és sovint doble: una línia temàtica principal i una altra d'un altre tema. Cadascuna es desenvolupa en els seus objectius, obstacles i clímax. Són independents fins al clímax, on coincideixen. Finalment, tot va dirigit cap al coneixement de la veritat, que és l'objectiu final.

b) Linealitat: Un segment clàssic està tancat espacialment i temporalment, però no causalment, de manera que cada escena clausura esdeveniments motivats per la relació de causa-efecte, però n'obre de nous, de manera que noves línies d'acció queden en suspens i motiven escenes posteriors.

c) Clausura: El relat es clausura sempre, sigui per un efecte final de la causa inicial, sigui per la revelació de la veritat o per ambdues. Aquesta clausura és, sovint, un final feliç, tot i que de vegades arbitrari.

d) Pel que fa als personatges: Són individus psicològicament ben definits, que lluiten per resoldre un problema, o assolir un objectiu específic. Els problemes són externs, amb d'altres personatges o amb circumstàncies externes. El personatge, amb la seva acció, és el que fa avançar el conflicte. L'espectador s'identifica amb el protagonista principal.

e) Pel que fa a la narració en si: És omniscient –el narrador sap més que els personatges–, és molt comunicativa –no oculta informació– i és poc autoconscient –no es dirigeix al públic de manera explícita.

Difícilment veurem totes aquestes característiques en la narrativa virtual interactiva dels videojocs, tant més si considerem que inclou aspectes que van més enllà de

²¹ BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996 (Comunicación Cine; 72), p. 156 i ss.

l'estructura narrativa i que conformen un mode de representació, com hem apuntat, per exemple pel que fa als personatges, al punt de vista o a la reflexivitat. Cal considerar, aleshores, que la definició d'estructura narrativa es troba limitada al mitjà de referència, és a dir, que si la prenem del cinema serà inevitablement lineal i, a continuació, cal ampliar aquesta proposta inicial amb estructures d'interactivitat, és a dir, que contemplin en la seva definició la no linealitat.

En aquest mateix sentit, ens pot ser d'utilitat considerar la proposta de paradigma esquemàtic de S. Field, un manual d'escriptura de guions per a cinema que il·lustra perfectament el caràcter lineal de tota pel·lícula. Field fa, en definitiva, una actualització de l'aristotèlica estructura narrativa en tres actes: introducció, nus i desenllaç. Proposa un model o esquema conceptual d'estructura dramàtica en el sentit d'“una disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a la resolución dramática”.²² Un tot format per les següents parts:²³

a) Línia argumental. La línia sobre la que es desenvolupen els incidents, episodis o esdeveniments, en definitiva, el conflicte dramàtic. Hi ha tres actes: un plantejament del conflicte i una resolució. Entremig, és clar, hi ha un nus.

b) Nus de la trama [*plot point*]. Els tres actes es divideixen en dos nusos de trama principals, que són: el primer, un agreujament del conflicte; el segon, un principi de resolució.

Linda Seger²⁴ anomena punts de gir [*turning points*] als nusos de la trama de Field. A més, afegeix dos elements més: el detonant i el clímax, respectivament al primer acte i al tercer.

²² FIELD, S. *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot, 1995, p. 36.

²³ *Ibid.*, p. 28 i ss.

²⁴ SEGER, L. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp, 1991.

Aquests nusos de trama o d'acció són estructurals, és a dir, necessaris per al desenvolupament dramàtic. En resum, podem considerar els següents tipus de nusos d'acció: detonant (alteració de l'equilibri), primer punt de gir (complicació de l'acció), segon punt de gir (presagi de resolució, no sense dificultats) i clímax (intensitat dramàtica o espectacularitat especial, resolució).

Hi haurà també altres nusos, que no són estructurals, sinó de recursos. Entre aquests hi ha les peripècies –que a la seva vegada podem dividir en *midpoint* (nus al punt mig del segon acte), seqüència elaborada (descripció d'un ambient o personatge, resum temporal, etc), obstacle (barrera a curt termini), revés (gir radical de l'acció), anticlímax (revés en el clímax), complicació (dificultat creada pel propi protagonista)– i les anagnòrisis (reconeixement dramàtic).

També com a nusos de recursos, cal considerar les anticipacions i els compliments: una acció que s'anticipa i que tindrà sentit més tard, en el compliment – i que poden ser informacions referides a objectes, accions, dades en el diàleg, personatges, al suspens (tensió especial, a curt termini), a una pista falsa (via morta quan la pista que no condueix a res és un error del guionista i *deus ex machina* quan el compliment és inversemblant)–.

En tot cas, tota l'escaleta de nusos d'acció s'ordenarà en aquella línia argumental o eix bàsic linial. Ara bé, pel que ens interessa, cal considerar l'existència de les subtrames, sovint vinculades a la història de relació entre personatges i que constitueix, com a mínim, un trencament de la linealitat estricta en el moment de l'escriptura del guió: les subtrames avancen en paral·lel a la trama principal, amb els seus propis nusos d'acció.²⁵

Així, l'escaleta de nusos estructurals i de recursos constitueix l'esquelet, bàsicament lineal, sobre el que podem establir un gràfic d'intensitat dramàtica.²⁶ En

²⁵ Vegueu diferents exemples a SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. *Estrategias de guió cinematográfico*. Barcelona: Ariel, 2007, p. 126 i ss.

²⁶ Com es pot veure, considerem aquí l'estructura en un sentit superficial, és a dir, directament vinculada al drama o l'espectacularitat de la història. L'anàlisi de l'estructura profunda, en el sentit que li dona l'estructuralisme, no és pertinent en aquest moment. D'altra banda, per veure'n les diferències analítiques, es pot comparar amb l'anàlisi de la

l'estructura clàssica, aquest gràfic tindria una punta alta en el moment del clímax, després d'un continu creixement, i potser una punta menor anterior, en el primer punt de gir. En el model narratiu dels *blockbuster*,²⁷ en canvi, podem observar una estructura de muntanya russa, on els diferents nusos constitueixen, en un seguit d'espectacularitat, successives puntes d'impacte –el cinema d'atraccions del que Gunning²⁸ ha parlat en referència al cinema primitiu i que ara torna a ser vigent, com veurem més endavant, també pel que fa a l'estructura d'impacte dels videojocs–.

És cert que la narració clàssica tal com s'entén en el cinema, és difícilment aplicable a l'estudi dels videojocs. Però, tot i així, també és possible veure molts jocs en termes d'un progrés de causa i efecte cap a un objectiu que cal assolir al final, ben bé com en el model clàssic. Com diuen G. King i T. Kzywinska,

Models of narrative such as these have more purchase on the structure of some games, especially those described by Jesper Juul as games of progression. Games of progression, usually action adventure such as the *Tomb Raider* series, require the player to follow a pre-set course of narratively-framed action. These are contrasted by Juul with games of emergence, such as role-playing games, in which a number of initial rules lead to a more complex range of options. [...]

Games also employ narrative strategies at a more local level, as do even most action and spectacle orientated films. Cause-effect relationships and linear progression, of the kind described in the classical Hollywood narrative model, are found in much of the detail of gameplay (certain causes, such as being attacked by a monster, can

novel·la de Laura Esquivel *Como agua para chocolate* (1989) de FRIGOLÉ, J. “Estructura y simbolismo de Como agua para chocolate: jerarquía e incesto”. *Quaderns de l'ICA* (1996), núm. 8-9., que segueix un molt canònic model levi-straussiana.

²⁷ Al respecte, consulteu TASKER, Y. “Aproximación al nuevo Hollywood”. A: CURRAN, J.; MORLEY, D.; WALKERDINE, V., eds. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós, 1998 (Comunicación; 90).

²⁸ GUNNING, T. D. W. *Griffith and the origins of american narrative film*. Urbana: University of Illinois press, 1991.

have obvious effects such as killing the player's avatar; in the case, the result is not progression, but regression, a requirement to restart at some point and try again).²⁹

Precisament, B. Neitzel estableix l'esquema narratiu bàsic del videojoc *Tomb Raider* en els següents termes:

Alongside the schematic concept, which is mainly used to describe memories, there is the concept of the script. The script is a dynamic model applied to formulate expectations in a certain sequence. If as in the case of *Tomb Raider*, the points (1) Lara in the hotel lobby, (2) Jacqueline Nadla's offer, (3) Lara in the Andes, and a preview of (5) the Scion is found are already given, then the player can activate the script "complete, whole story". During the course of the game the player can compare the events of the game with the schema for the story, to determine if it is in fact complete. On the other hand the player can realize that there is no story in the game. One could say that, in this respect, the story is told before the game is played.³⁰

Finalment, fa un quadre segons les accions generals i les particulars a *Tomb Raider*:

The Story of Tomb Raider

(1) Setting. Introduction of the protagonist, can contain information about physical, social or temporal context in which the remainder of the story occurs.	(1) Lara Croft sits in a hotel lobby. A messenger from Jacqueline Nadla comes, realizes that Lara is an adventuress.
(2) Introductory event. An action, an internal event or a natural occurrence which serves to initiate or to cause a response in the protagonist.	(2) Lara gets the contract from Jacqueline Nadla to search for the Scion in the Andes.
(3) Protagonist's reaction. An emotion, cognition or goal of the protagonist.	(3) Lara is in the Andes and makes her way to the caves of Qualopek.
(4) Attempt. An overt action to obtain the protagonist's goal.	(4) Lara runs through the caves.
(4a) Complicating actions.	(4a) Various opponents and obstacles need to be overcome in the search for the Scion.
(5) Result. An event, action, or endstate which marks the attainment or	(5) Lara has found all the parts of the Scion.

²⁹ KING;KRZYWINSKA "Film studies and digital games", p. 121-2.

³⁰ NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 234.

nonattainment of the protagonist's goal.	
(6) Reactions to the result.	(6) She declines to hand over the pieces of the Scion to her employer, who could use them to do evil. Lara sails off into the sunset on Nadla's yacht.

(The schema is taken from Stein and Branigan.)

La consideració de la història com d'una estructura dramàtica formada per nusos d'acció de diferent importància –estructural o no– és perfectament aplicable a determinades narratives no lineals, que, en algun sentit, oculten la seva (quasi) linealitat en una estructura superficial rica en bifurcacions. Aplicarem aquest model a l'anàlisi de l'estructura narrativa de *Silent Hill 2*.

2.1.3 Estructures narratives no-lineals

Veiem ara quines estructures narratives d'interactivitat selectiva considera Ryan:

- El gràfic complet: “En un gráfico completo, cada nodo está enlazado con otro nodo, y el lector tiene libertad total para navegar. Esta estructura permite un vaivén textual que hace que sea casi imposible garantizar la coherencia narrativa”.³¹
- La xarxa: És l'estructura típica de l'hipertext literari, on els moviments no són lliures, però tampoc estan limitats a un únic camí (figura 2.1).

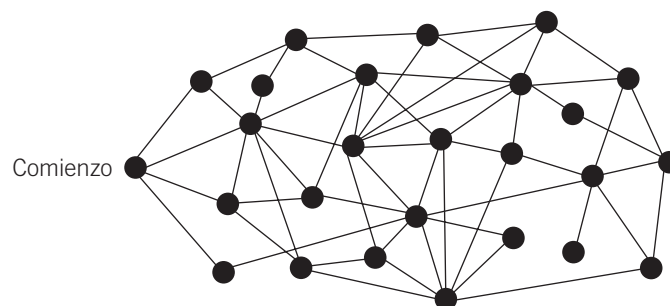


FIGURA 2.1: ESTRUCTURA NARRATIVA. XARXA³²

³¹ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 296.

³² *Ibid.*, p. 298.

- L'arbre: Garanteix una història ben formada perquè limita els moviments a la tria de branques en ordre descendent, de forma que, una vegada presa la decisió, no és possible prendre una altra branca. Es tracta de camins unidireccionals (de dalt a baix) amb bifurcacions.

- Vector amb branques laterals: Una història principal és lineal, però hi ha enllaços que permeten petites desviacions o ampliacions, per tornar sempre a la història principal. Molt pròpia de llibres interactius infantils (figura 2.2).

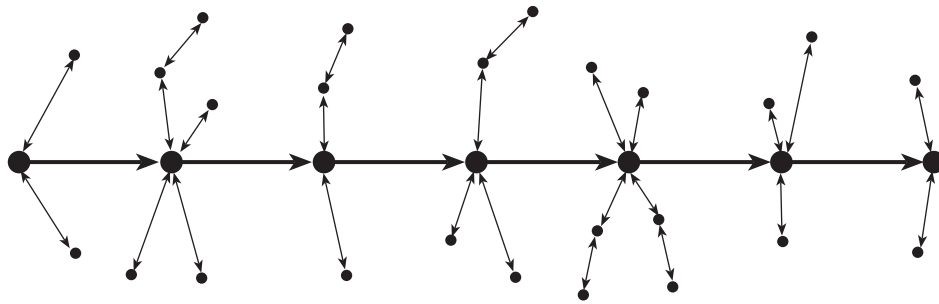


FIGURA 2.2: ESTRUCTURA NARRATIVA. VECTOR AMB BRANQUES LATERALS³³

- Laberint: Clàssica de jocs d'aventura, l'usuari intenta trobar un camí del punt d'origen al final (figura 2.3).

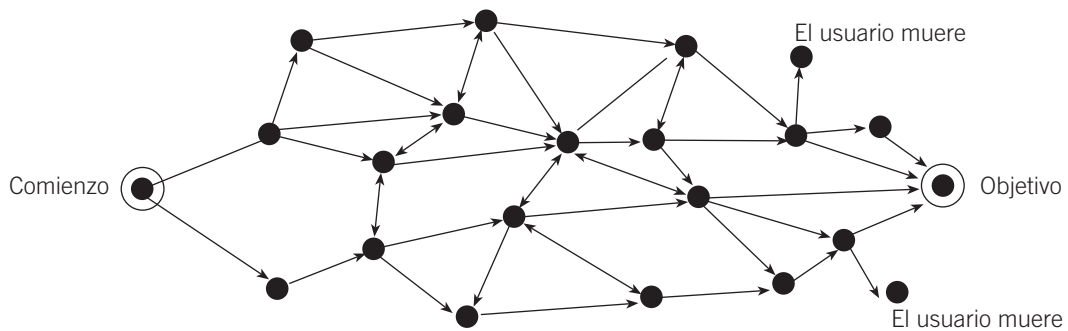


FIGURA 2.3: ESTRUCTURA NARRATIVA. LABERINT³⁴

- Xarxa dirigida o organigrama: És, potser, la millor manera de reconciliar una història dramàtica amb una certa interactivitat, on “la progresión horizontal se corresponde con la secuencia cronològica, mientras que las

³³ *Ibid.*, p. 301.

³⁴ *Ibid.*, p. 302.

ramas que se superponen en el eje vertical representan las elecciones que se ofrecen al usuario”.³⁵ És a dir, hi ha un itinerari amb etapes necessàries, però amb la possibilitat de seguir diferents camins per arribar-hi.

- Història oculta: Històries de misteri on cal descobrir una història lineal a través d'una xarxa. La història fixa està oculta i només és possible accedir-hi a través d'enllaços de la xarxa interactiva disponible per a l'usuari.

- Argument trenat: Es tracta de canviar la perspectiva de la mateixa història en relació amb diferents personatges i els seus respectius punts de vista, de manera que podem triar un personatge (un punt de vista particular) i seguir la història a partir d'aquest, o canviar a un altre, etc.

- Espai d'acció, recorregut èpic i món de la història: Una sèrie d'episodis semiautònoms i que en si mateixos són narracions no interactives, connectats en una xarxa que sí que ho és.

Des d'aquest punt de vista de l'estructura narrativa, per Ryan,

El *Pac-Man* y *Quake*, los juegos más populares de finales de los ochenta y principios de los noventa, tienen una estructura narrativa profunda muy similar: en ambos juegos el usuario recorre un laberinto lleno de “malos” e intenta evitar que lo maten. La temática de *Quake* es evidentemente mucho más agresiva, puesto que el jugador de *Quake* gana puntos matando enemigos, mientras que el de *Pac-Man* avanza recogiendo tesoros, pero estas diferentes maneras de sobrevivir no influyen en la estrategia. La principal diferencia reside en la tridimensionalidad y la perspectiva dinámica de la imagen de *Quake*, en la sofisticación y la variedad de recursos disponibles para el usuario y en la posibilidad de jugar a *Quake* contra, o con, otros jugadores humanos en una red local o en Internet, un rasgo que ha conducido a la formación de comunidades de jugadores fanáticos.³⁶

³⁵ *Ibid.*, p. 303.

³⁶ *Ibid.*, p. 369, nota al peu 3.

En conclusió, per Ryan, “la potencialidad de una red para generar historias bien diseñadas al servicio de cada recorrido es inversamente proporcional a su grado de conectividad”.³⁷

J. Murray,³⁸ amb el nom de narrativa multiforme, considera diferents tipus d'estructures narratives, que es poden analitzar a partir del tema (unitats narratives, dintre d'una història, que conformen la seva estructura) i de l'argument, que són combinacions de temes. Aquests dos elements narratius es completen amb un altre, unitat bàsica que relaciona tema amb accions del jugador i que, per tant, es troba a prop de la jugabilitat, que Murray anomena repertori o primitiu:

En una narración interactiva, los primitivos clave son las acciones de los propios usuarios, tal como el autor las estructure. Hoy en día, el repertorio más completo de primitivos es la paleta de iconos de los juegos de enigmas, que suele contener objetos como una lupa, cosas que se han ido reongiando durante el viaje (herramientas, tesoro, comida), instrumentos de comunicación, una forma de seleccionar quién habla o actúa, y quizá un icono en forma de mano o pie, que permita que el usuario coja cosas o se mueva. Una paleta de este tipo es un sistema icónico de sustitución, ya que el usuario puede sustituir herramientas (u objetos con los que usar las herramientas) para aumentar la complejidad de las posibilidades de acción, igual que el cantor épico sustituía frases al inventarse sus versos.³⁹

Amb aquest tres elements, podem analitzar l'estructura narrativa d'un videojoc en termes de morfemes més o menys estandaritzats (lluita contra el dolent, resolució de l'enigma, mort). Fins i tot, segons Murray, els MUD també es basen en un repertori limitat d'accions argumentals, sovint reduïdes a combatre, negociar i participar en rituals. Hi ha molta interacció social a través dels personatges, però la història en sí pot considerar-se força linial.

³⁷ *Ibid.*, p. 308.

³⁸ MURRAY *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, p. 203.

³⁹ *Ibid.*, p. 202.

La interacció sobre aquesta estructura narrativa es concreta en el que Murray anomena actuació: poder portar a terme accions significatives i veure els resultats d'aquestes decisions i eleccions. Aquest concepte va més enllà d'interactivitat i participació, és ben bé la idea de joc:

La actuación va pues más allá de la participación y la actividad. Las formas tradicionales de arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juegos. Por tanto, cuando llevamos la narrativa al ordenador, la llevamos a un mundo que ya está estructurado a partir de los juegos.⁴⁰

Els tipus d'actuació poden classificar-se, segons Murray, com segueix:

a) Navegació, que té dos tipus d'estructures:

- Laberint (narrativa clàssica de perill i salvació). “Su atractivo como historia y estructura de juego perdura porque deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible)”.⁴¹

A. Ndalianis relaciona barroc amb videojocs, a partir d'aquesta idea de laberint. En concret, els sostres pintats per Pietro de Cortona al Palau Barberini i per Annibale Carracci al Palau Farnese amb *Wolfenstein 3D* i *Doom II*:

El neobarroc i el barroc comparteixen el motiu interpretatiu i visual del laberint pluricursal, però a través dels mitjans tecnològics més que tècnics, el laberint neobarroc és més literal. Entre el sostre del palau Barberini confia en una lògica multidireccional produïda en la manera que què la mirada de l'espectador té acces a l'obra (i alhora

⁴⁰ *Ibid.*, p. 141.

⁴¹ *Ibid.*, p. 143.

desxifra la seva intenció al·legòrica), en el cas de *Doom II*, el jugador és compromès molt més amb el sistema del laberint. [...]

Els corredors dels múltiples nivells de *Doom II* són construïts literalment com a laberints multidireccionals, i els jugadors han d'escollir entre diferents camins dins de cada nivell, amb l'objectiu de destruir el màxim possible d'aliens i trobar a continuació la sortida cap al següent nivell. [...] Si fracassa en trobar la solució, l'explorador del laberint queda atrapat al seu interior, incapaç de completar el joc.⁴²

- Rizoma o xarxa. Són més que un laberint (un sol camí) ja que presenten molts camins possibles i no hi ha un final definit, una estructura sense final ni límits, un hipertext sempre obert. Atés que no hi ha un sol camí, sinó la possibilitat de múltiples lectures, el que pot haver-hi és confusió.

El potencial del laberinto com forma narrativa participativa debería estar entre ambos extremos: en historias lo suficientemente motivadas como para orientarnos en la navegación, pero lo suficientemente abiertas como para que la exploración sea libre. Debarán tener además una estructura dramática satisfactoria independientemente de cómo atraviese el espacio el usuario.⁴³

b) Joc. *Myst* també és un bon exemple de joc, una història amb finals múltiples, però alguns més impactants i efectius que d'altres.

⁴² Citada a ESPELT, R. *Laberints. Llocs, textos, imatges, films*. Barcelona: Laertes, 2008 (Kaplan; 29), p. 37. Sobre els tipus de laberint, Adrian Fisher, un important constructor de laberints, diu: "Mazes have existed for only about four hundred years, whereas labyrinths, from which they are descended, go back four thousand. Confusingly, the English words maze and labyrinth are often used interchangeably even though the two constructions are not entirely the same. A labyrinth implies a single path and ritual aspects, while a maze is a puzzle, with junctions and choices. Since they have just one course to follow, labyrinths are described as unicursal, whereas maze are multicursal because they contain different sections of pathways". Citat a ESPELT *Laberints. Llocs, textos, imatges, films*, p. 10.. De manera que podem correlacionar labyrinth/maze, laberint unicursal/laberint multicursal, laberint/dèdal, a proposta d'R. Espelt.

⁴³ MURRAY *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, p. 147.

c) Creació d'una història en relació amb el MMORPG MUD i que anomena "la opción constructiva".⁴⁴ És el màxim nivell d'actuació, amb la possibilitat de crear una història, escenaris, personatges, etc. Ryan es refereix a aquest tipus com interactivitat productiva.

Potser l'entorn on s'ha aconseguit un millor equilibri entre joc i narració és en els jocs de rol multijugador on el director ha d'inventar un món atractiu, ple de personatges, sorpreses i desafiaments, però la història és construïda de forma col·laborativa entre tots els jugadors. "La clave para dirigir con éxito un juego de rol es hacer que el mundo funcione, darle cuerda al reloj y luego retirarse y dejar que la historia se desarrolle según los jugadores la impulsen".⁴⁵

En definitiva, és la narració col·lectiva, no només el canvi més radical en videojocs i com diu Murray el millor equilibri entre joc i narració, sinó la característica fonamental de tota tecnologia interactiva, concepte que, ja des d'ara, queda limitat, com diu D. Casacuberta:

uno de los cambios más radicales que las tecnologías de la información y de la comunicación están produciendo en nuestra cultura: la posibilidad de la creación colectiva. Por creación colectiva entiendo un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse en un participante activo en el arte y la cultura.⁴⁶

2.1.4 Regles i estructures narratives

J. Juul, en una perspectiva diferent de la de Ryan o Murray, relaciona les estructures del joc amb les regles que internament el generen. Aquesta

⁴⁴ *Ibid.*, p. 160.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 164.

⁴⁶ CASACUBERTA, D. *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003, p. 15.

perspectiva, molt formalista, permet una classificació del videojocs en jocs emergents [*games of emergence*] i jocs de progressió [*games of progression*], que Juul diferencia segons els desafiaments [*challenges*] que el joc presenta al jugador, de manera que “this can be done in several different ways, but the two most important ways are games of progression that directly set up each consecutive challenge in a game, and games of emergence, that set up challenges indirectly because the rules of the game interact”.⁴⁷

Per exemple, *The Hobbit* és un joc d'aventures basat en gràfics i en text. El jugador interactua només amb text. Per completar el joc, cal assolir algunes fites, com obtenir la clau d'uns trolls sense que se't mengin, escapar d'un goblin, creuar un riu sobre un barril, matar un drag i, finalment, tornar a casa. En la superfície, *The Hobbit* és un joc força complex, amb gràfics, diàlegs, etc. *Pong*, en canvi, és el joc més simple que puguem imaginar. K. Salen i E. Zimmerman es pregunten com és que va ser tan popular. Hi troben sis raons, la segona de les quals és: “Every game is unique. Because the ball can travel anywhere on the screen, Pong is an open-ended game with endless possibilities. Pong rewards dedicated play: it is easy to learn, but difficult to master”.⁴⁸

Pong proporciona varietat amb molt poques i simples regles. *The Hobbit*, en canvi, conté un rang ampli d'accions possibles, però la solució del joc pot llistar-se en una pàgina. Quan un jugador juga a *The Hobbit*, en realitat completa la seqüència d'ordres necessàries per completar el joc. Una vegada assolit, no hi ha gaire raons per tornar-hi, perquè les possibilitats ja han estat exhaurides. En certa mesura, és el que comentàvem sobre *Tomb Raider* i el que veurem a *Silent Hill 2*. En canvi, *Pong* és un joc amb molt poques regles però amb una estructura sempre nova en cada partida jugada. Juul anomena estructura emergent [*emergence structure*] la de *Pong* i estructura de progressió [*progression structure*] la de *The Hobbit*.

Juul proposa un recurs metodològic a tenir en compte per diferenciar un tipus de l'altre: buscar una guia de joc per Internet. Si la guia descriu pas per pas el camí a

⁴⁷ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 67.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 69.

seguir, aleshores es tracta d'un joc amb estructura de progressió. No ho hem buscat a Internet, però està clar que, d'acord amb Juul, *Tomb Raider*, com veiem més amunt, es pot estructurar en un llistat lineal que descriu pas per pas els diferents moments del joc: és, per tant, un joc de progressió.

Per descomptat, entre aquest dos extrems teòricament definits, hi haurà tot un seguit de variants que podem considerar híbrids. La taula completa de tipus és:

- Pure progression games: The traditional adventure game is the purest example of a progression game.
- Pure emergence games: The multiplayer board, card, action, or strategy games are the purest examples of emergence games.
- Progression games with emergence components: The single-player action game is usually a hybrid in that the player has to traverse a number of areas each of which can be negotiated in a number of ways and are therefore emergence structures.
- Emergence games with progression components: Multiplayer role-playing games like *EverQuest* are hybrids where the overall game structure is emergent but contains a number of small quests where the player has to perform a sequence of events to complete the quest.⁴⁹

L'estructura d'un joc de progressió pot representar-se així. El jugador, per completar el joc, ha de portar a terme exactament les accions designades per arribar a l'objectiu. La resta d'opcions porten al *game-over* (figura 2.4).

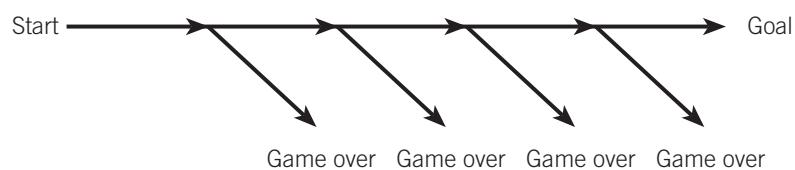


FIGURA 2.4: ESTRUCTURA NARRATIVA DEL JOC DE PROGRESSIÓ⁵⁰

⁴⁹ *Ibid.*, p. 71-2.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 67.

Un bon exemple d'estructura híbrida el trobem a *Grand Theft Auto III*, on una sèrie de missions poden ser assolides cadascuna per separat i en ordre diferent (figura 2.5):

To given a high-profile example, in *Grand Theft Auto III* the player is free to drive around the city and to take on the missions that various durbious characters offer. “Deal Steal” is a typical mission that takes place about one-third of the way through the game. *Grand Theft Auto III* is structured in two different ways: In the big picture, the game is a linear sequence that the player has to complete, from being betrayed in the beginning of the game to finally getting revenge. There are a few optional missions and a few missions that can be completed in different order, but overall *Grand Thef Auto III* is a game of progressions. Nonetheless, “Deal Steal” shows how the goals do not specify how they are to a achieved. It is up to the player to complete the mission in the way he or she wants. [...] The advantage of structuring a game like this is that the player experiences a prdefined story by completing the missions, while having freedom to solve the tasks in different ways. Even though the player is in principle free to ignore the missions, most players will try to complete them because they want to, because it is more interesting to undertaken the missions than not to.⁵¹

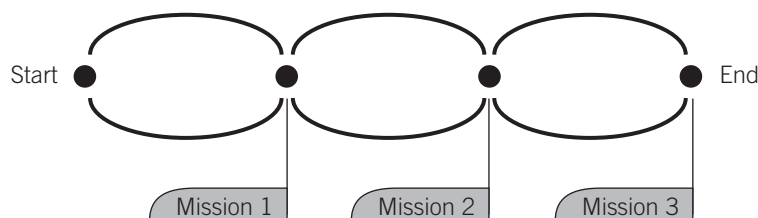


FIGURA 2.5: ESTRUCTURA NARRATIVA HÍBRIDA⁵²

2.1.5 Jugabilitat i estructura narrativa

Considerem ara la qüestió des d'un punt de vista diferent: el de la relació entre els jocs de progressió i els jocs emergents i els tipus d'estructures narratives que proposen Ryan i Murray. Per fer-ho, introduïrem el concepte de jugabilitat,

⁵¹ *Ibid.*, p. 82-3.

⁵² *Ibid.*, p. 67.

fonamental en l'estudi dels videojocs, i veurem com s'aplica a jocs multijugador en xarxa, com ara *Counter-Strike*.

Si comparem el gràfic i la descripció del joc de progressió amb els tipus d'estructura de Ryan, veiem que el vector s'ajusta perfectament al joc de progressió. Podem pensar que les estructures en laberint, xarxa dirigida o organigrama i història oculta són variacions del joc de progressió segons Juul. En tot cas, es tracta d'estructures amb un fort component lineal que bifurquen camins que no porten enlloc o retornen a la branca principal, o bé es tracta d'un camí de tipus espacial que oculta una seqüència temporal que cal descobrir –i en això consisteix el joc–. L'arbre, amb la seva estructura jerarquitzada, és menys habitual en videojocs i pren sovint la forma de xarxa dirigida. També l'argument trenat es pot considerar una variant en funció del punt de vista d'alguna de les estructures anteriors. Els tipus de gràfic complet i xarxa, en canvi, han de representar millor una estructura de joc emergent. L'espai d'acció, el recorregut èpic i el món de la història és un tipus de xarxa –interactiva– que conté episodis independents. Aquest últim tipus s'ajusta a un joc emergent –xarxa– amb episodis que sovint adoptaran estructures de joc de progressió, el tipus de Juul anomenat *emergence game with progression components*.

Les estructures narratives de Murray, laberint i rizoma o xarxa, corresponen a les estructures de regles de progressió i emergent, respectivament.

El model de Juul ens sembla preferible per dos motius: en primer lloc, perquè és senzill i en té suficient amb dues categories –que després poden combinar-se– i, en segon lloc, perquè vincula estructura a regles. El model de jocs de progressió i emergents té l'avantatge de facilitar un mètode analític viable que directament podem aplicar a l'estudi de casos concrets.

El tercer tipus de Murray que ella anomena “opció constructiva”, es troba, per exemple, en els MUD, jocs multiusuari amb màxim grau d'actuació, és a dir, d'estructura definida per l'actuació. Efectivament, per una banda podem descriure les regles d'un joc, que en gran part en determinen l'estructura. Però el joc no pren forma fins a què no es juga. Cal aleshores considerar també la jugabilitat [*gameplay*], és a dir, la forma en què el joc es juga. Hem vist com Murray es referia

a aquest concepte com a actuació. La jugabilitat ens donarà la clau per entendre com els jocs multiusuari són jocs emergents, i la importància que té en la construcció narrativa de cada història jugada. La jugabilitat és, doncs, un aspecte fonamental dels videojocs:

While we can, in principle, list all the rules that govern any game and then proceed to draw the game tree of the game, this does not tell us how the game will be played. The term *gameplay* is commonly used to describe this dynamic aspect of a game. It is important to understand that the *gameplay* is not the rules themselves, the game tree, or the game's fiction, but the way the game is actually played.⁵³

R. Rouse diu: “A game's *gameplay* is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world to the choices the player makes”.⁵⁴

M. Saltzman insisteix en la importància d'una bona jugabilitat, a la que es subordina qualsevol altre aspecte del joc, els caràcters, les animacions, els gràfics, la música, etc.

Per Rouse, la jugabilitat és l'aspecte dinàmic del joc, la forma en què el jugador interactua amb el món del joc, i la forma en què el joc reacciona. Per Saltzman, la jugabilitat és fonamental, l'ingredient secret de tot bon joc.

Juul considera que la jugabilitat no és el mirall de les regles del joc, sinó la conseqüència d'una interacció entre les regles del joc i la disposició del jugador. Dos jocs amb regles força similars com *Quake III Arena* i *Counter-Strike* són, en canvi, considerats experiències de joc força diferents. Els dos són jocs de disparar, en primera persona i opció multiusuari, però *Counter-Strike* s'acostuma a jugar formant equips col·laboratius. Només unes poques regles diferents entre un joc i altre tenen conseqüències fonamentals pel que fa a la diferència de jugabilitat. El més importants d'aquestes diferències és que a *Quake III Arena* els jugadors tenen un nombre indefinit de vides per torn, de manera que si moren, tornen a reviure de

⁵³ *Ibid.*, p. 83.

⁵⁴ Citat a *Ibid.*, p. 87.

forma immediata. En canvi a *Counter-Strike* no només són més vulnerables, sinó que a més només tenen una vida per torn i això fa que tinguin tendència a jugar en equip.

Aquestes variacions no són explícites per part del disseny del joc i no poden ser anticipades. No és fàcil derivar-les directament de les regles del joc, però inclús en un sistema emergent, els esdeveniments poden ser determinats o, com a mínim, fer-los molt probables.

Així, la jugabilitat, d'acord amb Juul, resulta de la interacció entre tres aspectes del joc:

1. The rules of the game.
2. The player(s)' pursuit of the goal. The player seeks strategies that work due to the emergent properties of the game.
3. The player's competence and repertoire of strategies and playing methods.

In the case of multiplayer games, rules are generally designed to make sure that the best strategies require interaction between the players. [...] *Counter-strike* is more than just team play for a single game session: *Counter-strike* has a large community of players who form clans, meet for tournaments to compete, and discuss strategy tips on web sites. The fact that communication and strategic planning is important for victory in *Counter-strike* is an important incentive to build community –being part of a community will make you a better player. Similarly *EverQuest* promotes playing in groups and guilds simply because this is the best strategy (and in many cases the only working strategy) for fighting higher-level monsters.⁵⁵

Els jocs emergents tenen una estructura en xarxa de camins múltiples que són el recorregut potser sempre diferent en cada partida. En canvi, els jocs de progressió tenen una estructura que en determina el camí en gran part, tot i la possibilitat de seguir certes bifurcacions. Estructura i camí són conceptes paral·lels als de regles i jugabilitat: mentre que les regles determinen una estructura, el camí resulta de l'acció de jugar.

⁵⁵ Citat a *Ibid.*, p. 91.

2.2 Immersió

2.2.1 Immersió en un món de ficció

Fins aquí, hem definit dos elements fonamentals de qualsevol videojoc. L'estructura, característica compartida amb altres formes interactives, que en els videojocs podem expressar com a un conjunt de regles; i la jugabilitat, resultat de l'expressió de les regles en una jugada concreta, per virtut de les estratègies del jugador per assolir els objectius del joc. Falta, però, un tercer element, en directa relació amb les narratives clàssiques com la novel·la o el cinema i per això és justificat d'anomenar-lo diègesi o món de ficció.

De Felipe i Gómez⁵⁶ ens indiquen que el món diegètic dels videojocs és una experiència explorativa i interactiva, i no pot separar-se del seu caràcter d'actuació, individual o social. Necessitem per tant, tenir en compte tant aspectes de construcció de la identitat, que hem vist, com eines metodològiques per a l'anàlisi de la narració. És en la narració on l'usuari o jugador es converteix en un altre, el seu avatar o personatge, i ell mateix, narra un història sempre nova. Per a nosaltres, la idea de món diegètic serà particularment interessant en tant que ens ocupa l'anàlisi dels videojocs en el seu aspecte narratiu.

El videojoc com a experiència explorativa en un univers diegètic ens remet a la idea d'immersió que, amb la d'interactivitat, constitueixen els dos conceptes de reflexió principals dels primers treballs sobre narratives digitals.

J. Murray, que dedica un dels capítols més interessants del seu *Hamlet en la holocubierta* al tema de la immersió, la considera un dels aspectes fonamentals de les narratives multiformes, juntament amb l'actuació i el que ella anomena transformació –i que correspon al joc d'identitats–.

La immersió en les narratives interactives implica frontera i participació, el resultat de les quals és la versemblança: “La experiència de traslladarse a un lugar ficticio

⁵⁶ DE FELIPE;GÓMEZ *Adaptación*, p. 217.

muy elaborado es un placer en sí mismo, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos “inmersión”.⁵⁷

La frontera és una característica tradicional de tot relat. Les històries, en tant que són externes i ens permeten projectar els nostres sentiments, es troben en un lloc liminar, en el llinard entre dos móns, l'extern i l'intern. No són només externes, no són només internes (no són al·lucinacions, per exemple).

La idea de frontera, la podem veure també en Richard Gerrig, citat per Ryan,⁵⁸ que proposa pensar la immersió amb la metàfora de la transportació, en sis punts:

- algú es transportat...
- en algún mitjà de transport...
- com a resultat de portar a terme determinades accions.
- El viatger s'allunya del seu món d'origen per assumir noves regles i entorns...
- cosa que fa que alguns aspectes del món d'origen siguin innaccessibles, com les regles o els judicis, o l'entorn, etc.
- El viatger torna al món d'origen, transformat pel viatge.

També M-L. Ryan aborda aquest concepte com un dels fonamentals dels entorns digitals:

Hablar del mundo textual significa trazar una línea entre el dominio del lenguaje, formado por nombres, descripciones definidas, frases y proposiciones, y el dominio extralingüístico de los personajes, objetos, hechos y situaciones que sirven como referentes a las expresiones lingüísticas. La idea de mundo textual significa que el lector construye en su imaginación un conjunto de objetos independientes del lenguaje. El lector utiliza los enunciados textuales como guía, pero convierte su

⁵⁷ MURRAY *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, p. 111.

⁵⁸ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 120-1.

imagen incompleta en una representación mucho más vívida importando información que le proporcionan los modelos cognitivos interiorizados, los mecanismos de inferencia, las experiencias vitales y los conocimientos culturales, incluidos aquellos que provienen de otros textos. A lo largo de este proceso el lenguaje tiene la función de seleccionar objetos del mundo textual, darles unas propiedades, insuflar vida a los personajes y al escenario, en resumen, de conjurar su presencia en la imaginación. La metáfora del mundo implica por tanto una concepción referencial o “vertical” del significado.⁵⁹

Ara bé, no tots els textos compleixen amb aquestes característiques, només els que Félix Martínez-Bonati ha anomenat “textos mimètics”: textos que son representacions de situacions amb éssers individuals situats en el temps i l'espai, a diferència de textos d'idees abstractes, universals o atemporals. Els textos mimètics poden ser narratius, tal com hem vist al primer apartat, en un sentit clàssic, o no ser-ho.

Segons Ryan,⁶⁰ podem establir quatre graus d'immersió de l'acte de lectura:

- a) Concentració. El tipus d'atenció que dediquem a les obres difícils però no immersives.
- b) Implicació imaginativa. El lector és un subjecte dividit entre el viatge a l'interior del text i el distanciament estètic. El lector està atent tant al món textual com al treball literari de l'autor en el món real. [aquesta pot ser una bona manera d'entendre la idea d'autor implicat:⁶¹ aquest que el lector implicat admira].
- c) Encanteri. El plaer del lector en la lectura el fa perdre tot el que és exterior al món del text, incloses les qualitats literàries.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 118.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 125.

⁶¹ Al llarg de tot el treball, hem preferit traduir l'adjectiu *implied* (aplicat primer a l'autor i al lector i més endavant al jugador i a la partida, com és veurà) per **implicat** i no per implícit, com es fa sovint. En aquest sentit, ens ajustem més al significat original que li dona W. Booth a *implied author* i seguim Genette, que utilitza el francès *impliqué*. Més endavant, com és veurà, aquest concepte pren força importància per a nosaltres.

d) Adicció. Es pot dividir en:

- el lector que busca escapar de la realitat, però amb tanta ansietat que no pot entrar en el món del text;
- el lector que perd la capacitat per distingir el món del text del món real.

El problema sorgeix, com apunta Murray, quan és possible participar o interactuar en aquest món fictici separat del món de l'experiència quotidiana, perquè “debido a que el trance liminar es esencialmente frágil, todas las formas narrativas han inventado convenciones que lo sostienen. Una de las formas más importantes de conseguirlo ha sido prohibiendo la participación”.⁶²

La narrativa participativa hace surgir varios problemas relacionados entre sí: ¿Cómo entrar en el mundo ficticio sin estropearlo? ¿Cómo podemos estar seguros de que las acciones imaginarias no tendrán resultados reales? ¿Cómo podemos representar nuestras fantasías sin que el miedo nos paralice? la respuesta a estas preguntas está en el descubrimiento del equivalente digital de la cuarta pared del teatro. Necesitamos definir las convenciones de la frontera que nos permitirá rendirnos al atractivo del entorno digital.⁶³

Els problemes que es deriven d'imposar una frontera però permetre la participació són, en general, problemes de confusió, dissolució de la frontera o canvi del real pel fictici, és a dir, de la representació per la realitat. Murray mateixa cita força exemples relacionats amb aquests problemes: *Don Quijote de la Mancha* (1605) de M. de Cervantes, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759) de L. Sterne, *Duck Amuck*, la holocuberta d'*Star Trek, the Next Generation* i *Star Trek: Voyager* (per exemple als capítols “Persistence of vision”, “Cathexis”,

⁶² MURRAY *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, p. 113.

⁶³ *Ibid.*, p. 115.

“Learning Curve”); el sensorama de *Brave New World* (1932) d'A. Huxley; el simstín de *Neuromancer* (1984) de W. Gibson, etc.⁶⁴

Per resoldre aquests conflictes, segons Murray, hi ha d'haver una certa regulació de les emocions, ja que quan l'estimulació emocional supera un cert límit, parlem de pornografia. En el cinema del MRI, els actors mai miren a càmera, tot i que gaire bé sembla que s'estiguin dirigint a l'espectador. Emoció però no pornografia:

Esta posición de cámara, como si estuviera en el hombro del espectador, es una técnica cinematográfica habitual que nos identifica con los personajes y al mismo tiempo mantiene las distancias de manera que seamos siempre conscientes de que hay otro actor en la escena y nosotros no pertenecemos a ella realmente. Esta combinación de una tremenda inmediatez con una frontera marcada muy claramente aunque nuestra inmersión en la acción dramática.⁶⁵

Un bon exemple de conjunts reguladors de l'activitat grupal són els MUDs. Els personatges, a través d'ordres que teclejen en l'ordinador, indiquen al sistema allò que fan, on van, etc. A través d'una interfície compartida –que pot ser només text–, tots els jugadors comparteixen una mateixa experiència virtual.

En definitiva, es tracta, en gran part, de les convencions narratives que en l'entorn digital permeten crear versemblança.

El acto placentero de rendir nuestra mente ante un mundo fantástico es descrito a menudo, parafraseando a Coleridge, como “la suspensión voluntaria de la incredulidad”. Pero ésta es una definición muy pasiva hasta para los medios tradicionales. Cuando entramos en un mundo de ficción, no sólo ponemos nuestra

⁶⁴ Veg. *Ibid.*, p. 35.. No és estranya, d'altra banda, la relació entre drogues al·lucinògenes, immersió i realitat virtual, qüestió que no podem abordar aquí però que és ben explícita per exemple en el recorregut de Timothy Leary qui passa d'experimentar amb psilocibina i LSD al Centre d'Investigacions de la Personalitat de la Universitat de Harvard als anys seixanta, amb l'objectiu d'establir els límits de les regles que regulen la conducta i descobrir noves regions de la ment, a experimentar amb ingenis de Realitat Virtual als anys noranta, amb objectius no gaire diferents, com també Steward Brand, Howard Rheingold i John Perry Barlow. Veg. WOOLLEY, B. *El universo virtual*. Madrid: Acento Editorial, 1994, p. 16. i DERY, M. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998, p. 28.

⁶⁵ MURRAY *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, p. 133.

capacidad crítica en “suspensión”, también ejercitamos nuestra capacidad creativa. Más que una suspensión de la incredulidad, lo que hay es un creación de verosimiliud. Puesto que deseamos experimentar la inmersión en el mundo ficticio, concentramos nuestra atención en él y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla.⁶⁶

La versemblança que fa possible la immersió se sustenta, per tant, en una sèrie de convencions que estructurèn la participació en un entorn d'immersió:

a) Visita, com per exemple l'atracció del *Jurassic Park* o el videojoc *Myst*.

b) Participar utilitzant objectes, per exemple el tricòrder i el teletransportador del joc *Star Trek: The Final Unity*.

c) Utilitzar una màscara (identitat):

La máscara distingue a los participantes de los no-participantes, y refuerza la especial naturaleza de la realidad compartida. La máscara establece el límite de la realidad de inmersión, e indica que estamos interpretando un papel y no actuando con nuestra identidad real. La máscara identifica el umbral [...]. En los entornos digitales podemos ponernos una máscara actuando a través de un avatar.

El poder del MUD es que el ordenador hace de intermediario y no vemos la apariencia real del resto de jugadores sino su identidad ficticia, ya que todo el mundo tiene que representar un papel para poder entrar.⁶⁷

d) Creació col·lectiva. Compartir amb altres jugadors un entorn fictici sense un guió previ, amb una negociació de l'argument.

E. Goffman, en el seu text sobre els marcs d'experiència,⁶⁸ fa notar que l'absorció – que podem assimilar a immersió– no és suficient per determinar el caràcter de

⁶⁶ *Ibid.*, p. 122.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 128.

⁶⁸ Recordem aquí, només, que per Goffman, les diferents activitats humanes es troben emmarcades i poden estudiar-se, per tant, com a conjunts de convencions dintre d'aquell

canvi de clau de la capa d'activitat en què ens trobem, i és evident que, pel fet d'estar parlant d'una experiència on estem immersos, hi ha efectivament una transposició de clau:

Se debería subrayar que la cuestión de dejarse implicar en algo –en una palabra, la absorción– no nos ofrece un medio para distinguir las franjas de actividad no transformada de las transformadas: la participación de un lector en un episodio de una novela es, en su sentido relevante, la misma que su participación en una franja de experiencia real. Cuando James y Schultz hablaban de algo que es “real a su manera” y de “realidades múltiples”, pensaban realmente en algo potencial para inducir el poder de absorción.⁶⁹

La relació entre el marc i el món que el circumda és complexa: si pensem en dues persones que volen jugar a un joc de taula, i que estan triant entre els escacs o les dames, veiem que, des del punt de vista de l'àmbit generat pel joc, es tracta de coses ben diferents. En canvi, vist des de fora, potser és suficient saber que juguen a un joc de taula (perquè aquí el que importa és, per exemple, la llum, la temperatura ambiental, si la dona d'un dels jugadors l'espera a sopar, etc). “Por lo general, es el modo de transformación, y no lo transformado, lo que se integra en el mundo”.⁷⁰ Hi haurà dues diferents convencions que marquen la separació entre el marc i el món i, en tot cas, no hi ha diferències significatives entre un món de ficció com el que descriuen Murray o Ryan, i qualsevol altre tipus d'activitat emmarcada, d'acord amb Goffman. La relació entre l'activitat emmarcada i el món circumdant pot establir-se en base segons dos elements:

a) Claudàtors, que marquen els límits d'una activitat emmarcada.

Fem atenció al conjunt de senyaladors de límits o claudàtors de tipus convencional. “Éstos aparecen antes y después de la actividad en el tiempo y pueden estar circunscritos en el espacio; en resumen, se trata de

marc, el que ell anomena clau. Com l'experiència humana és complexa, hi pot haver diferents capes, és a dir, marcs d'experiència superposats els uns sobre els altres.

⁶⁹ GOFFMAN *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*, p. 361.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 258.

corchetes temporales y espaciales”.⁷¹ Aquests claudàtors no són interns de l'activitat ni externs del món circumdant, sinó que pertànyen als dos.

Per exemple, els claudàtors poden convertir-se en molt obvis quan l'activitat és fràgil o vulnerable: el tractament mèdic del cos nu del pacient, o del model d'una classe de pintura, en què l'acte de vestir-se i desvestir-se es considera privat, el cos s'amaga ràpidament sota un bata i aquesta marca clarament l'activitat d'exposició.

També la clausura d'un relat dramàtic: “Los consumidores de experiencia vicaria, presentada comercialmente, necesitan cerciorarse de que el cese de la transmisión señala el punto donde es posible y apropiado evaluar el significado completo del drama que se ha estado desarrollando, y no solamente un punto en el que han ocurrido dificultades técnicas”.⁷²

b) Rol. També cal considerar els mitjans utilitzats pels individus per marcar l'inici o final d'una actuació, és a dir, assumir un rol determinat. Per exemple, les convencions utilitzades per marcar l'inici del trànsit hipnòtic en una cerimònia de vodú i el pas de subjecte hipnotitzat a “ell mateix”.

Observem que, en la perspectiva sociològica de Goffman, els dos elements fonamentals de Murray, frontera i actuació, hi són presents en altres termes, claudators i rol, respectivament. Aquesta relació ens serà útil quan tornem sobre el concepte d'identitat. Fem notar també que, en la descripció de Goffman, els exemples sobre “relats dramàtics” o “experiències vicàries” es troben junt amb exemples de la vida quotidiana i no són considerats per ell com a essencialment diferents.

⁷¹ *Ibid.*, p. 262.

⁷² *Ibid.*, p. 266.

En aquest mateix sentit, trobem la idea de K. Walton, citada per Ryan,⁷³ sobre un conjunt de regles que defineixen el joc del “com si...” per explicar en forma metafòrica que un món de text prengui vida, sigui immersiu:

- El jugador tria un objecte real (l'instrument, x) i es posa d'acord per fer com si es tractés d'un objecte virtual, $x(2)$.
- Els jugadors s'imaginen a ells mateixos com a membres del món virtual, on l'objecte virtual $x(2)$ és real, de manera que les accions que els jugadors facin amb l'instrument són accions fetes amb $x(2)$.
- L'acció és legal quan el comportament que implica es considera apropiat per $x(2)$. Una acció legal és una veritat fictícia.

Veiem, doncs, que el conflicte entre immersió i participació pot regular-se a partir del que Murray anomena convencions narratives de regulació de les emocions, les regles del “com si...” de Walton, que en definitiva, regulen un món virtual en el qual prenem part activa. Els claudàtors i el canvi de rol de Goffman compleixen la mateixa funció.

Així doncs, segons Ryan, pel que fa a la interactivitat participativa:

Para que la interactividad pueda reconciliarse con la inmersión, tendría que despojarse de su dimensión autorreflexiva. Para encontrar una manera de eludir el efecto holográfico que nos obliga a escoger entre jugar con los signos y sumergirnos en la profundidad de las palabras, tenemos que acercarnos de nuevo a la realidad virtual (RV). ¿Por qué en la RV en vez de destruirse la ilusión, la posibilidad de interactuar con el mundo virtual refuerza la sensación de su presencia? Hay que tener en cuenta que lo mismo ocurre en el mundo real (MR): la libertad de actuación refuerza nuestros lazos con el entorno. La principal diferencia entre la RV y el MR por un lado, y los entornos textuales por el otro, es la naturaleza semiótica de la interactividad. En los entornos textuales el usuario se enfrenta con signos, como herramientas (las palabras e iconos en los que tiene que pinchar) y como objetivo de la acción (el texto aparece en la pantalla como

⁷³ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 135.

resultado de un clic), pero en la RV y el MR todas las acciones pasan a través del cuerpo.⁷⁴

Està clar que els videojocs tal i com eren en el moment d'escriure Ryan (edició original de 2001) i tal i com són encara en l'actualitat estan més del cantó dels textos que de la realitat virtual. No només en aquest sentit, com veurem en els capítols que segueixen. L'univers diegètic dels videojocs, sigui en text, gràfics 2D o gràfics 3D, és important pel seu poder d'immersió, tot i que no de forma aïllada:

Si el atractivo del tema no basta para garantizar el éxito de un juego, sí que nos indica un medio para convertir la interactividad intrínseca de los juegos en una experiencia razonablemente inmersiva. Gracias a la versatilidad y al poder de sus fuentes de representación, los juegos de ordenador pueden dar un paso significactivo en esta dirección [...]. Al tener una extensión –o equivalente recentrado– en el mundo de ficción, el usuario experimenta cuando menos una forma figurada de inmersión, mientras que al ejercer el control remoto de su equivalente desempeña un papel activo en el desarrollo de la acción narrativa. [...]

Debido a la atención creciente que se presta a la representación sensorial del mundo de los juegos, el placer de los juegos modernos es más una cuestión de estar allí que de hacer cosas. Desde un punto de vista estratégico, los juegos más recientes (*Doom*, *Myst* o *Quake*) no son superiores a los antiguos (*Pac-Man* o *Tetris*), pero son infinitamente más inmersivos.⁷⁵

Efectivament, és en l'hàbil combinació dels tres elements fonamentals per a l'anàlisi del joc, les regles del joc, el món del joc i la jugabilitat, que trobem la forma en que es construeix la versemblança d'un videojoc i, per tant, la seva capacitat d'immersió.

2.2.2 Presència: immersió i compromís

Per A. McMahan, el terme immersió s'ha utilitzat abastament en l'estudi dels entorns digitals en general i dels videojocs en particular i, com a conseqüència, és

⁷⁴ *Ibid.*, p. 140-1.

⁷⁵ *Ibid.*, p. 168-9.

un terme difús amb diferents significats. McMahan redefineix el concepte i proposa el de presència, més ajustat.

El primer problema amb el concepte d'immersió és que inclou al mateix temps, sense diferenciar-los clarament, un nivell diegètic i un nivell no diegètic, és a dir, “immersion means the player is caught up in the world of the game's story (the diegetic level), but it also refers to the player's love of the game and the strategy that goes into it (the nondiegetic level).”⁷⁶

McMahan proposa mantenir el terme immersió pel nivell diegètic, utilitzar el terme compromís [*engagement*] per referir-nos al no diegètic i utilitzar el terme presència en referència als dos nivells. Hem vist aquesta mateixa preocupació en Goffman, quan ens fa notar que des del món circumdant, nivell extradiegètic, és només important la manera en que l'activitat separada s'integrar en el món, i no particularment l'activitat en sí, nivell diegètic. Ryan també fa referència a aquest dos nivells:

En un sentido abstracto, todos, si no la mayoría de los juegos, crean un “mundo del juego”, o espacio de juegos independiente, y la pasión que pone el jugador en el juego puede considerarse como inmersión. Sin embargo, me gustaría distinguir entre “mundo” como conjunto de instrucciones y señales, y “mundo” como espacio imaginario, poblado por objetos individualizados.⁷⁷

McMahan pren la definició de presència M. Lombard i T. Ditton i en desenvolupa els factors que la componen. Presència és “the artificial sense that a user has in a virtual environment that the environment is unmediated”⁷⁸ i es divideix en sis factors:

a) La qualitat de la interacció social [*Quality of social interaction*]: La mesura en que l'interacció és sociable, íntima, personal, sensible, etc.

⁷⁶ MCMAHAN, A. “Immersion, engagement, and presence”. A: WOLF, M. J. P.;PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003, p. 68.

⁷⁷ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 167.

⁷⁸ MCMAHAN “Immersion, engagement, and presence”, p. 75.

b) El realisme [*realism*] : La manera en que el sistema presenta els objectes, esdeveniments i persones.

c) Mentre Lombard i Ditton parlen de *transportation*, McMahan prefereix dividir el concepte en tres:

- Telepresència [*Telepresence*]: La presència de l'usuari en un lloc remot, a través de sistemes de vídeo o gràfics d'ordinador.

- Teleoperació [*Teleoperation*]: El control d'instruments o la seva manipulació, a distància.

- Teletransportació [*Teleportation*]: Portals o altres sistemes per transportar-se a distància.

d) Immersió perceptual i psicològica [*Perceptual and psychological immersion*]: La interacció amb el sistema o entorn virtual.

e) L'ús d'un actor social [*The use of a social actor in the medium*].

f) Entorn o sistema intel·ligent [*Intelligent environment*]: La sensació de comunicar-se amb un sistema intel·ligent.

McMahan aplica el seu model de presència al cas de *Myst III: Exile*, un joc d'aventura en entorn 3D:

- Inteacció social es limita al personatges virtuals, no és un joc multiusuari.

- La bona manipulació d'objectes fa que el realisme social sigui alt, i la bona qualitat dels gràfics fa que ho sigui el realisme perceptual.

- L'entorn és intel·ligent en el sentit que cal resoldre trencaclosques de la manera en què el joc proposa.

- Hi ha teletransportació quan cliquem en llibres, etc. que ens transporten a altres llocs.

- La immersió perceptual és molt limitada (és un joc d'escriptori) però la psicològica és alta.

El model de McMahan és prou detallat per tenir utilitat analítica en el nostre anàlisi de la presència –com a immersió–. Fixem-nos que el seus sis factors desenvolupen amb millor detall propostes anteriors. Recordem que Murray definia quatre convencions narratives de la immersió, semblants a les que citava Ryan en relació amb el joc del “com si...”, que trobem aquí: visita o telepresència, manipulació d'objectes o teleoperació, màscara o ús d'un actor social i creació col·lectiva o qualitat de la interacció social.

2.3 Què són els videojocs

2.3.1 L'artefacte cultural Videojoc

La consideració dels videojocs com a un conjunt homogeni, que pot ser teoritzat com a objecte d'estudi sense més dificultats, ha de ser abandonada de seguida. Potser l'única consideració comuna que podem fer dels videojocs com a unitat parteix de la consideració que estem davant d'un joc que té lloc en una pantalla de vídeo. Com apunta J.L. Marzo,

el "vídeo" proyectó en la imaginería mental la figura de un "circuito cerrado" de televisión que podía ser operado y permitía la interactividad. Así, la palabra "vídeo" se aplicó a todos aquellos medios que utilizaban el monitor pero que no representaban retransmisiones televisivas. Vídeo, por tanto, no se dice aquí en su sentido de medio magnético de registro o de reproducción: vídeo es como un resto, como una huella de la irrupción de otros medios dentro del televisor. El término vídeo ha adquirido esa relevancia lingüística porque describe muy bien la frontera entre el uso televisivo y el control sobre la pantalla. Vídeo es interactivo: televisión no. El televisor desdoblaba sus funciones, en un ejemplo más de cómo los medios se hibridan entre ellos.⁷⁹

Més enllà d'aquesta consideració mínima, tota definició haurà de ser matitzada i contrastada i la unitat mateixa del conjunt "videojoc" posada en dubte. Efectivament, com diu E. Aarseth, és un problema considerar els videojocs, en conjunt, com a gènere:

To address computer games as a consistent genre or medium is highly problematic. From Tetris on a mobile phone to Super Mario on a Gameboy to Everquest on a Midi-tower Windows machine there is a rather large span of different genres, social contexts, and media technologies. It cannot be repeated

⁷⁹ MARZO, J. *Me, mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2003, p. 176.

often enough that the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accomodate many very different media.⁸⁰

Semblarà més útil, en canvi, considerar els jocs com a artefactes culturals, en el mateix sentit que considerem les novel·les a partir del moment en què són impreses. En paraules d'Aarseth, “computer games are games in a new material technology, just as print novels were literature in a new technology 500 years ago. Yet, it seems, we only discovered games as cultural artifacts a few years ago”.⁸¹ D'aquesta manera, els videojocs com a tals, amb la seva intrínseca heterogeneïtat, constitueixen per dret propi un nou camp d'estudi.

Aarseth està interesat a definir un mètode propi per a l'estudi dels videojocs, més enllà dels mètodes que s'utilitzen a imatge d'altres disciplines, com la narratologia per exemple.

El mètode s'haurà de fonamentar sobretot en el que de diferencial hi ha en els videojocs, és a dir, el fet que són experiències, que han de ser jugats. Per tant, l'investigador haurà de jugar-los per estudiar-los i haurà de ser molt prudent en la importació de mètodes o teories alienes a l'objecte d'estudi. En primer lloc, els videojoc, a diferència del jocs tradicional, són visibles perquè són contingut artístic no efímer. Però

esta repentina visibilidad, que probablemente también se debe al tremendo éxito económico y cultural de los juegos de ordenador, genera varios puntos ciegos en el observador estético, especialmente si se ha formado en el análisis textual/visual, como suele ser el caso. En vez de tomarse los nuevos fenómenos con prudencia, y como objetos de estudio para los cuales todavía no existe ninguna metodología, se analizan de cualquier manera, con herramientas que resultan encontrarse cerca, como la teoría cinematográfica o la narratología de Aristóteles en adelante.⁸²

⁸⁰ AARSETH “Genre trouble: Narrativism and the art of simulation”, p. 46.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² AARSETH, E. “Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos” A: *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología*. Universitat Oberta de Catalunya, 2007. <<http://artnodes.uoc.edu>> [Consulta: 10/02/2009], p. 5.

Aleshores, per construir el mètode, en primer lloc, i tenint en compte les dificultats de definició i classificació amb que ens hem trobat, potser sembla necessari posar en qüestió l'ambit mateix del que entenem per "videojoc" o per "jocs d'ordinador". En aquest sentit, Aarseth planteja la conveniència analítica i metodològica de definir l'objecte d'estudi en termes d'entorns virtuals, on l'experiència del jugador, en relació directa amb la jugabilitat, és a dir, l'aprenentge del joc per part del jugador, és una qüestió essencial de la seva naturalesa:

Un nombre adecuado sería el de «juegos en entornos virtuales». Esta etiqueta sirve para juegos que van del *Tetris* pasando por *Drug Wars* hasta *EverQuest*, mientras que juguetes computerizados como *Furby* y juegos de dados y cartas como el *Blackjack* quedan excluidos. Juegos de simulación no informáticos como el *Monopoly* o *Dungeons and Dragons* no quedarían excluidos, pero quizás esto sea una ventaja más que un problema. Al fin y al cabo, la similitud entre estos y muchos juegos informatizados en entornos virtuales es innegable, así que tiene sentido incluirlos.⁸³

Per descomptat, "joc en entorns virtuals" és un nom molt apropiat... que la literatura especialitzada no utilitza. Des del nostre punt de vista, donant-li la raó a Aarseth però reconeixent al mateix temps la força del terme videojocs, la millor solució és definir per una banda els videojocs en general i, per altra, establir una classificació de gènere que permeti diferenciar-ne els principals grups.

2.3.2 Definint Videojoc

Segons M.J.P. Wolf i B. Perron,⁸⁴ quatre termes defineixen els videojocs: algorisme, activitat de jugar, interfície i gràfics. L'activitat de jugar, potser la més característica d'un videojoc, consisteix tant en una activitat mental com física, és ergòdica, per tant, i està estretament lligada a la interfície, que fa de pont entre els gràfics i l'algorisme. A més, la podem dividir en dues àrees, la diegètica, que és l'acció d'un personatge resultat de l'acció de jugar, i l'extradiegètica, que és l'acció física del

⁸³ *Ibid.*, p. 6-7.

⁸⁴ WOLF, M. J. P. "Introduction". *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003, p. 14-6.

jugador per aconseguir quelcom. Quant a l'algorisme aquest és responsable de quatre aspectes del joc: representacions (gràfiques i d'altre tipus, inclosa la simulació d'un món virtual), respostes (del sistema), regles i atzar (o impredecible).

En aquest mateix sentit, una definició excel·lent, per sintètica, dels videojocs, la trobem en Juul: els videojocs són mig reals [*half-real*], estan a mig camí entre les regles del joc –món real–, i el món de ficció, distinció ja apuntada més amunt. Per exemple, a *Legend of Zelda: The Wind Waker* hi ha uns gràfics expressius que mostren els escenaris per on el personatge-jugador ha de viatjar per rescatar la seva germana petita, segrestada. En la interfície del joc, veiem una fletxa sobre la germana, que ens indica a nosaltres, jugadors, que hem d'interactuar amb ella, és a dir, aquesta fletxa fa explícites unes regles del joc que cal seguir i que són externes al món de ficció en el que cal assolir uns objectius.

I have called video games half-real, but an alternative term would be half-fictional. On a formal level, games are themable, meaning that a set of rules can be assigned a new fictional world without modifying the rules. A game can be changed from one setting to another; the gun can become a green rectangle; the players can control wooden figures rather than humanoid characters. Nevertheless, fiction matters in games and it is important to remember the duality of the formal and the experiential perspectives on fiction in games.⁸⁵

Una definició de videojoc no pot eludir la qüestió dels seus gèneres, en tant que pensar els tipus de videojocs i els criteris per a la seva classificació, ens ajudarà a veure els principals trets característics.

2.3.3 Gèneres de videojocs

Ja hem dit que no és possible parlar de videojocs com d'un tot homogeni. No són el mateix el *pong* d'Atari, primer èxit de masses del videojoc, a principis dels anys setanta, que el *Pokémon* de la Gameboy, consola portàtil de Nintendo, vertader èxit del videojoc portàtil als anys noranta, o *Doom*, èxit *shooter* on l'acció és subjectiva –

⁸⁵ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 199.

i violenta– o *Resident Evil*, característic *Survival Horror* i “experiència cinematàtica interactiva”, com diu F. De Felipe citant-ne els productors.⁸⁶

A més, però, l'ús que es fa d'un videojoc concret i la classificació social que rep depenen més del lloc que ocupa en la pràctica cultural, que no de les seves característiques tècniques o forma narrativa. Al respecte, pot ser aclaridor el comentari que en fa J.C. Herz, historiador dels videojocs. Per a Herz, des del punt de vista social, els jocs electrònics portàtils i les consoles de televisió eren totalment diferents. Els jocs portàtils eren de colors diversos i divertits, de mida petita, funcionaven amb piles, estaven apilats a la capsa de les joguines, a l'habitació del nen i no al centre de l'entreteniment de la llar, amb els equips musicals estereo i el totpoderós televisor. Els jocs portàtils, de fet, eren només una joguina.⁸⁷

Els tres criteris més habituals per establir una tipologia de videojocs són el contingut o tema, la construcció del personatge-jugador i el tipus narratiu en relació amb la participació de l'espectador-jugador. Cal dir, però, que tota tipologia no serà mai perfecte, és a dir, que hi haurà jocs que poden participar de característiques de més d'una de les categories.⁸⁸

Una tipologia basada en el contingut serà la més vinculada al concepte de gènere. En els estudis cinematogràfics, R. Altman defineix gènere en tota la seva complexitat:

La industria cinematográfica, respondiendo a los deseos del público, inicia una serie de géneros bien delimitados cuya perdurabilidad responde a la capacidad de satisfacer necesidades humanas básicas. Aunque cambien la forma predecible durante el transcurso de su vida, los géneros mantienen una identidad

⁸⁶ DE FELIPE “A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial”, p. 505.

⁸⁷ HERZ, J. C. *Joystick nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. New York: Little brown, 1997.

⁸⁸ Sobre els videojocs i els seus gèneres hi pot haver, és clar, perspectives diferents. A tenir en compte, per la seva novetat i pertinença, la que proposa Pérez des de l'àmbit de la semiòtica a PÉREZ *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, p. 357 i ss.

fundamental a lo largo del tiempo y a lo largo de la cadena que los lleva de la producción a la exhibición y el consumo por parte del espectador. La aplicabilidad de los conceptos genéricos queda garantizada por la gran variedad de significados que se atribuyen al término género así como por la función de conducto que caracteriza a la estructura textual. Desde el punto de vista privilegiado del crítico a distancia, los géneros parecen funcionar a veces como ritual y en otros momentos como ideología.⁸⁹

El gènere en cinema no es pot entendre com a una construcció que prové únicament de la indústria, sinó que depén al mateix temps de la codificació dels autors del text i de la descodificació compartida per la comunitat de gran tamany com és el públic, de manera que el gènere ocupa un espai ritual i ideològic al mateix temps.

D'aquesta manera, cal tenir present tant la discursivitat primària de la indústria en relació amb el text, com la secundària constituïda per la comunitat de consumidors: si la indústria –del cinema o dels videojocs– defineix els gèneres, la massa d'espectadors els ha de reconèixer o, en cas contrari, el gènere és una categoria en el fons buida.

Els gèneres de videojocs, doncs, a imatge dels gèneres cinematogràfics, no els podem entendre com a categories transhistòriques ni tampoc com a categories clarament delimitades lliures de tota hibridació. Al contrari, els gèneres són útils en tant que posen en contacte diferents interessos: regir la producció d'acord amb un esquema o fórmula, dotar d'estructura el text en tant que relat i de tema en tant que història, facilitar les decisions de màrqueting pel que fa a la comercialització i finalment permetre una interpretació anticipada i codificada per part dels públics i dels crítics, en relació amb el seu contracte espectacular.⁹⁰ En funció d'aquest interessos, l'adscripció al gènere serà poc delimitada i condicionada pel context històric.

⁸⁹ ALTMAN, R. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000 (Paidós Comunicación Cine; 114), p. 53.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 37 i ss.

La complexitat de l'adscripció genèrica és, en els videojocs, particularment àmplia. En primer lloc, per les múltiples relacions que s'estableixen no només entre els jocs d'un corpus determinat, sinó també entre altres formes d'expressió, com el cinema, per exemple. En segon lloc, pel fet que els videojocs són narratives interactives i, per tant, els seus continguts no poden classificar-se només en funció del tema de la història i el corpus d'altres textos similars, sinó que cal tenir present en tot moment la forma en que l'usuari participa en la història, el grau d'interactivitat, la modalitat narrativa d'aquesta, les convencions de la immersió, etc.

En aquest sentit, per exemple, el gènere, considerat des de la perspectiva del tema i el corpus, del *survival horror* (del que formen part *Alone in the Dark*, *Silent Hill*, *Resident Evil*, etc.) són descrits com a experiències cinemàtiques interactives pels mateixos productors. Prenen de les convencions del cinema de terror de sèrie B la major part dels seus recursos narratius. Per exemple, a *Resident Evil* hi ha portes que cal anar obrint (sense saber l'horror que s'hi amaga al darrera), o bé algunes convencions típiques de G. A. Romero, com ara l'indefens heroi assetjat en una habitació de la que no pot escapar, l'avanç angoixant i lent dels zombis, els ensurts a peu de finestra, els udolls dels no morts, els tocs *gore*, l'aroma d'*american gothic* en la posada en escena, etc.⁹¹

També determinats recursos del cinema contemporani de terror són molt característics dels videojocs, com a *Halloween*, on predomina la figura formal del pla seqüència amb càmera subjectiva, on el camp és una mena d'espai tridimensional que sembla navegable i genera inseguretat en temps real i en primera persona, accentuant-ne l'efecte amb la renúncia al contraplà, de manera que l'assassí apareix des de qualsevol punt del fora de camp, sense tall.⁹² I, finalment, no hi ha pocs casos de retorn, on és el cinema qui pren dels videojocs recursos que li són característics, com podem trobar en la major part d'adaptacions

⁹¹ DE FELIPE;GÓMEZ *Adaptación*, p. 224.

⁹² *Ibid.*, p. 227 i nota al peu 19.

cinematogràfiques de videojocs, com per exemple el tram final de *Doom*, la pel·lícula.⁹³

Valgi com a exemple aquest comentari de crítica en una revista especialitzada:

Hay algo valioso en ser genérico, y *Dead Space* contiene cada una de las características del género de terror, relacionadas con experiencias pasadas que el jugador haya podido tener. Los pórticos aparentemente desiertos y los pasillos de color bronce de *Dead Space* recuerdan a *Alien*, y el terrible miedo que infundía esa película. Las criaturas retorcidas traen recuerdos de *La Cosa* de Carpenter, y de la sensación de asco de las pelis de Cronenberg.⁹⁴

D. Levis proposa una classificació on combina de forma implícita criteris de tipus temàtic amb criteris d'habilitat del jugador, tot advertint-nos que “los videojuegos pueden ser divididos en géneros, aunque es habitual la proliferación de productos híbridos en los que se mezclan ingredientes provenientes de géneros diferentes”.⁹⁵

En resulta la següent tipologia: jocs de lluita, *Beat'em Up* o de combat, *Shoot'em Up* o de disparar, plataforma, simuladors, esports, estratègia, jocs de societat, lúdico-educatius i porno-eròtics.

Com veiem, hi ha un criteri temàtic, estrictament genèric podríem dir, bastant detallat, que permet diferenciar jocs *Beat'em Up* de jocs *Shoot'em Up* o dels pornoeròtics, per exemple, però aquest criteri pot canviar-se per un basat en finalitats i competències (els lúdicoeducatius) o per altres basats en habilitats (com els d'estratègia). Cal esmentar també el detall dedicat als tipus de lluita o combat i, en canvi, la generalització amb què es tracta els “d'estratègia”, que inclou de forma indiferenciada jocs de rol, d'acció o de simulació, que podem explicar per la data del text. Efectivament, considerem que la classificació genèrica dels videojocs depèn del context de producció i consum i pot canviar de forma notable en els

⁹³ Veg. *Ibid.*, p. 201.

⁹⁴ “Sopa de géneros recalentada. Es necesario renovar el menú”. *Edge. Video Game Culture* (2006), núm. 28, p. 25.

⁹⁵ LEVIS, D. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 165.

gairebé quinze anys que han passat des del text de Levis. Comparem-ho amb aquesta classificació, més recent, on d'entrada se'ns explica el criteri utilitzat i se'ns adverteix de les dificultats de la classificació: “Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta.”⁹⁶

En resulta el següent llistat: *Beat them up* o jocs de lluita en progressió, avançant nivells; jocs de lluita entre dos lluitadors; jocs d'acció en primera persona (*Doom, Half Life, Unreal, Quake*); jocs d'acció en tercera persona (*Grand Theft Auto*); jocs d'infiltració (*Commandos*); plataforma (*Super Mario 64*); simulació de combat (*Operation Flashpoint*); arcade (*Space Invaders, Asteroids, PacMan, Missile Command, Galaxian*); esport (*Tony Hawk's Pro Skater*); carreres; agilitat mental; educació; aventura clàssica, o sigui les ficcions interactives (*Colossal Cave Adventure, Zork*); aventura gràfica, de tipus *point and clic* (*The Moment of Silence, The Black Mirror, Sherlock Holmes: The Silver Earring, NiBiRu: Age of Secrets, Day of the Tentacle*, la sèrie *King's Quest*, la sèrie *Leisure Suit Larry*, la sèrie *Broken Sword*, la sèrie *Gabriel Knight*, la sèrie *Police Quest*, la sèrie *Space Quest* i *Monkey Island*); musicals (*Guitar Hero Singstar*); party games (*Mario Party, Sonic Shuffle Tweety and the Magic Gems*) i jocs en línia.

Diversos tipus de jocs coincideixen amb la classificació anterior: *Beat them up*, lluita, esports, plataformes; d'altres els trobem més detallats: el que abans era *shoot'em* ara ocupa quatre tipus, dividits, però, segons criteris diversos –dos segons el criteri del punt de vista (acció en primera persona i acció en tercera persona–, un altre amb un criteri històric (arcade) i, finalment, un criteri temàtic (infiltració). També els tipus simulació de combat i carreres poden correspondre a l'anterior simuladors; o els nous agilitat mental, educació i party game al que abans era jocs de societat i lúdicoeducatius; i, finalment, els jocs d'estratègia de la primera classificació que aquí són aventures clàssiques i gràfiques; a part es presentat el tipus dels jocs en línia. En resum, els mateixos problemes de la classificació de

⁹⁶ BELLI, S.;RAVENTÓS, C. L. “Breve historia de los videojuegos” A: *Athenea Digital*. 2008. <<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/issue/view/16>> [Consulta: 23/11/2008], p. 167.

Lewis es troben en aquesta classificació, és a dir, la barreja de criteris temàtics, de finalitats, d'habilitats o històrics. Altres classificacions recents tenen problemes similars. Intentarem per tant proposar una classificació amb coherència de criteris i ajustada als nostres objectius. En aquest sentit, recollint aportacions anteriors, proposem com a criteri a tenir en compte en tots els casos de la classificació (i no segons el cas) el tipus de participació del jugador en el joc (que inclou els aspectes de rol), i només en segon lloc l'aspecte narratiu o temàtic.

Com deiem més amunt, creiem que és important, juntament amb els criteris més clàssics referits al gènere, és a dir el tema i el corpus, tenir en compte aspectes sobre la participació, per una banda en relació amb la construcció del personatge, és a dir, el rol, i per l'altra, en relació amb la construcció de la narració segons la interacció entre personatge i jugador. Recordem aquí que distingim entre interactivitat i participació.

Molt propera a aquesta proposta de classificació de gènere és la de M. J. P. Wolf, que, per començar, explicita els seus criteris de classificació. El criteri iconogràfic, sovint utilitzat en cinema, no és suficient en els videojocs perquè ignora la seva característica diferencial principal: l'experiència de joc. "As narrative games grow more complex and cinematic, we will be able to apply iconographic and thematic generic classifications from film more usefully, but interactivity will always be an important factor in the way we experience the games".⁹⁷ A més, en relació amb la interactivitat, es tindrà també en compte si el joc és multiusuari o *single-player* o en línia.

Wolf ordena la seva llista alfabèticament. Veiem-la amb un cert detall:

- Abstractes [*Abstract*]: Són jocs no representacionals, amb objectius no orientats de forma narrativa. Per exemple, *Tetris*, *Pac-Man*.
- Adaptacions [*Adaptation*]: Es tracta d'adaptacions d'altres mitjans o activitats. Per exemple, *Tron*, *Star Wars*, *Muppet Treasure Island*.

⁹⁷ WOLF, M. J. P. "Genre and the video game". A: RAESSENS, J.;GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005, p. 194.

– Aventures [*Adventure*]:

Adventure games are set in a world usually made up of multiple, connected rooms or screens, involving an objective that is more complex than simply catching, shooting, capturing or escaping, although completion of the objective may involve several or all of these. Objectives usually must be completed in several steps, for example, finding keys and unlocking doors to other areas to retrieve objects needed elsewhere in the game. Characters are usually able to carry objects, such as weapons, keys, tools, and so on. Setting often evoke a particular historical time period and place, such as the middle ages or Arthurian England, or are thematically related to content-based genres such as Science Fiction, Fantasy, or Espionage.⁹⁸

Per exemple, *Haunted House*, *Myst*, *Raiders of the Lost Ark*.

- Vida artificial [*Artificial Life*]: “These games involve the growth and/or maintenance of digital creatures of some sort, which can die without the proper care by the player. Often growth and the happiness or contentedness of the characters are the goals of the game”.⁹⁹ Per exemple, *The Sims*.

- Jocs de tauler [*Board Games*]: Adaptacions de jocs de taula o originals d'ordinador que són similars als jocs de taula.

- Jocs de captura [*Capturing*]: L'objectiu principal de joc és capturar objectes o personatges, que intenten evadir-se del personatge de l'usuari. Per exemple, *Texas Chainsaw Massacre*.

- Jocs de cartes [*Card Games*].

- Jocs d'atrapar [*Catching*]: En els jocs d'atrapar l'objectiu principal és atrapar objectes o personatges que no intenten escapar. Per exemple, *Street Racer*.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 196.

⁹⁹ *Ibid.*

- Jocs de persecució [*Chase*]: Com *catching, capturing, driving, escape, flying and racing*.

- Jocs de col·leccionar [*Collecting*]:

The primary objective in collecting games involves collecting objects that do not move, or the surrounding of areas. Often scoring in these games is determined by the number of objects collected or areas bounded. [...] This term should not be used for games in which objects or characters sought by the player-character are in motion (catching) or games in which they actively try to avoid the player-character (capturing). Nor should the term be used for games that require the use of objects (such as keys, currency or weaponry) that are only indirectly used in the attainment of the game's objective.¹⁰⁰

- Combat [*Combat*]:

Combat games are games which involve two or more players, or one player and a computer-controlled player, shooting some form of projectiles at each other, and in which all players are provided with similar means of a fairly balanced fight. These games usually emphasize maneuverability and sometimes the outwitting of the opponent. This term should not be used for shooting games in which the two sides are clearly unequal or not evenly balanced, nor for fighting games that do not involve shooting.¹⁰¹

- Demos [*Demo*].

- Diagnòstic [*Diagnostic*].

- Jocs d'evasió [*Dodging*]: L'objectiu principal és evadir-se d'objectes mòbils.

- Jocs de conducció [*Driving*]: No s'inclouen aquí els jocs de curses o d'obstacles, tot i que impliquin conducció.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 197.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 198.

- Educatius [*Educational*]: L'objectiu principal d'aquests jocs implica l'aprenentatge d'una lliçó.
- Jocs d'escapada [*Escape*]: No s'inclouen aquí els jocs de combat o de disparar, ni tampoc els que inclouen escapar com una acció més a assolir però no la principal.
- Lluita [*Fighting*]: Estrictament, es tracta de lluites d'un a un i cos a cos. Descartem aquí els jocs que impliquen disparar o usar vehicles (combat i *shooting*).
- Vol [*Flying*]: Com en el cas dels *driving* es refereix als controls de l'aparell.
- Apostes [*Gambling*].
- Pel·lícula interactiva [*Interactive Movie*].
- Gestió simulada [*Manegement Simulation*]: “In manegement simulation games, players must balance the use of limited resources to build or expand some kind of community, institution or empire, while dealing with internal forces (such as the crime and pollution in *SimCity*) or external forces, such as those of nature or chance, and often competition from other players as well”.¹⁰²
- Laberint [*Maze*]: “The objective of these games requires the successful navigation of a maze. What can be called a maze is, of course, a matter of degree, though it is usually possible to discern whether a configuration of rooms or hallways was intended to deliberately cause difficulties in navigation. [...] Mazes may appear in an overhead view, side view, or first-person perspective or hidden from view.”¹⁰³ Per exemple, *Doom*, *Lode Runner*.

¹⁰² *Ibid.*, p. 200.

¹⁰³ *Ibid.*

- Cursa d'obstacles [*Obstacle curse*]: En una cursa essencialment linial, cal superar els obstacles, de manera que implica correr, saltar, etc.
- Jocs de llapis i paper [*Pencil-and-Paper Games*].
- Joc del milió [*Pinball*].
- Plataforma [*Platform*]:

In platform games, the primary objective requires movement through a series of levels, by way of running, climbing, jumping, and other means of locomotion. Characters and settings are seen in side view as opposed to top view, thus crating a graphical sense of up and down as is implied in platform. These games often also involve avoiding dropped falling objects, conflict with (or navigation around) computer-controlled characters, and often some character, object, or reward at the top of the climb that provides narrative motivation. This term should not be used for games that do not involve ascendings heights or advancement through a series of levels (Adventure), nor for games that involve little more than travesing a path of obstacles (obstacle curse).¹⁰⁴

Per exemple, *Super Mario Bros*.

- Jocs de programació [*Programming games*]: El jugador escriu programes curts per controlar els agents del joc.
- Trencaclosques [*Puzzle*]: Per exemple, *Sokoban*, *Tetris*.
- Qüestionaris [*Quiz*]. Concurs en el sentit de contestar preguntes amb èxit.
- Carreres [*Racing*].
- Ritme i ball [*Rhythm and Dance*].
- Joc de rol [*Role playing*]: "In role playing games, players create or take on a character with a developed persona, that often has a description often

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 201.

including specifics as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and exerty, to limited degrees usually represented numerically.”¹⁰⁵ Per exemple, *Ultima*, *MUD*, *MOO*, *MUSH* (*multi-user shared hallucination*).

- Jocs de trets [*Shooting*]:

Also known colloquially as shoot'em up or shooters shooting games involve shooting at, and often destroying a series of opponents or objects. As opposed to combat games, which feature one-on-one battles with opponents of roughly equal attributes and means, shooting games usually feature multiple opponents attacking at once or multiple objects that can be destroyed which are often potentially harmful to the player-character.¹⁰⁶

- Simulació [*Simulation*].

- Esports [*Sports*].

- Estratègia [*Strategy*]: L'habilitat principal és l'estratègia i no l'acció ràpida.

- Jocs de taula [*Table top games*].

- Diana [*Target*]: Fer diana en un objectiu immòbil.

- Aventures en text [*Text Adventure*].

- Entrenament simulat [*Training Simulation*]:

- Utilitat [*Utility*].

La principal utilitat d'aquesta llista és presentar amb força detall una classificació àmplia dels videojocs amb la descripció del principal element de participació en l'experiència de joc, que serveix com a criteri general que es complementa amb d'altres temàtics o iconogràfics.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 202.

¹⁰⁶ *Ibid.*

Farem alguns comentaris al llistat proposat per Wolf, no per tancar una classificació genèrica, tasca que ens sembla tan difícil com inútil, sinó per determinar el tipus de videojocs als que dediquem els nostres estudis de cas. En primer lloc, ens sembla que un intent de reagrupar els tipus de Wolf ens farà veure de seguida que en el llistat tenim, per una banda, tipus de videojocs com a tals, així reconeguts per la indústria i els consumidors (abstractes, aventures, plataforma) i per una altra, tipus d'habilitats o activitats requerides al jugador (jocs de captura, d'atrapar, de persecució, d'evasió, de col·leccionar, etc.). Aquesta confusió no és rara i respon a la realitat del mercat en què alguns jocs, com hem vist en les classificacions anteriors, tot i ser només una activitat, s'han guanyat una categoria pròpia (estem parlant, és clar, dels joc de trets, combat o lluita). Altres característiques no relacionades directament amb l'habilitat del jugador també figuren com a categoria independent (laberint, joc de rol, etc.) i cal, igualment, tenir-les en compte.

També hi ha, residualment, tipus poc significatius o dels que podem dubtar, fins i tot, que siguin jocs (demo, diagnòstic, utilitat, inclús pel·lícula interactiva, etc.).

2.3.4 Experiència de joc, rol i narració

A efectes de la nostra classificació, és el concepte d'experiència de joc com a forma de participació el que ens servirà de guia tot tenint en compte dos aspectes fonamentals: primer, la forma en què l'usuari crea el seu personatge, en relació amb els protocols culturals de participació, per exemple, en un joc de rol que, per les seves característiques, ho permet i ho fa necessari; i segon, la forma en què funciona la narració en el joc, és a dir, com l'experiència de joc governa la narració o *storytelling*.

a) Des del punt de vista de la construcció del personatge que representa al jugador, podem diferenciar els tipus de joc d'acord amb la importància d'aquesta construcció en el joc, de manera que hi hauria jocs d'aventura que se centren en el desenvolupament d'una acció complexa, però amb personatges ja construïts; jocs d'estratègia i simulació d'entorns socials on el jugador no és un personatge més del joc, sinó una mena de déu omnipresent; i, finalment, jocs de rol on la construcció del personatge, la seva identitat, és fonamental en el desenvolupament del joc. En aquests

últims, sovint el personatge es crea i, a partir de l'experiència que va adquirint al llarg del joc, es defineix la seva identitat, habilitat, qualitats, poders, etc., en un desenvolupament en paral·lel a la història jugada.

b) Des del punt de vista narratiu, cal veure, en primera instància, si el joc ho és o no ho és, cosa no evident. No sabem si té gaire sentit fer una anàlisi narratològica del *Tetris*, per posar un exemple, però potser sí que en tindria fer-ho del *Pac-Man*. En segona instància, si el joc és narratiu, cal veure com es presenta aquesta narració. Una primera aproximació, molt bàsica, la podem establir entre si la narració es presenta com a una ficció interactiva [*interactive fiction*] o com una narració social [*social storytelling*].

Si tenim en compte que l'estudi dels videojocs és relativament nou, és natural que disciplines més o menys properes hagin proposat de reutilitzar els conceptes propis del seu marc analític al nou objecte d'estudi. Particularment, ha estat així per part dels teòrics de la literatura i el cinema, amb un discurs centrat en la qüestió de la narrativa que, segons alguns autors, com C. Pearce, sovint ha tingut com a conseqüència forçar els jocs dintre de les nocions de narrativa i text, oblidant-ne la seva especificitat:

The first and most important thing to know about games is that they center on PLAY. Unlike literature and film, which center on STORY, in games, everything revolves around play and the player experience. Game designers are much less interested in telling a story than in creating a compelling framework for play. [...]

Narrative, again, operates at a fundamentally different level in games than it does in other media. A game is most simply described as framework for structured play. In most cases, this structure will include some type of goal, obstacles to that goal, and resources to help you achieve the goal, as well as consequences, in the form of penalties and rewards.¹⁰⁷

Si bé narrativa i joc no sempre van de la mà, molt sovint el marc que estructura un joc pren la forma d'una narració, la ficció interactiva. Si a més

¹⁰⁷ PEARCE "Towards a game theory of game.", p. 144-5.

hi ha la possibilitat de múltiples jugador connectats de forma simultània, aleshores les peculiaritats pel que fa a la narració és multipliquen en el que d'acord amb Pearce, també anomenen narració social [*social storytelling*]. Com diu el mateix Pearce, “what all these games [MMORPG] have in common is that they create fantasy story worlds in which players improvise narratives in real time”. I continua, “the central play mechanic of the MMORPG is what I refer to as social storytelling, or collaborative fiction. The idea is that the story emerges as a direct result of social interaction”.¹⁰⁸

També caldrà tenir en compte l'aspecte iconogràfic, relacionat amb el que podem anomenar la posada en escena i la interfície. En aquest sentit, la principal diferència, és clar, és un joc amb base textual o un joc gràfic i, dintre d'aquest últim, en 2D o en 3D. Tots ells però, independentment del caràcter de la interfície, poden ser ficcions interactives.

Si tenim en compte tota aquesta complexitat, proposem la següent tipologia, on tenim en compte com a criteri principal l'experiència de joc de l'usuari. Altres aspectes com el corpus temàtic, el caràcter narratiu, l'estructura de joc o la modalitat de jugador permeten refinar la classificació, al mateix temps que intentem que s'ajusti al corpus acceptat per l'indústria i els consumidors.

a) Acció: L'habilitat principal són uns bons reflexos per abatre l'enemic. Cal que l'usuari reaccioni amb rapidesa i l'atenció es troba molt focalitzada. Podem incloure aquí la major part d'habilitats de Wolf (*capturing, catching, chase, dodging, escape, obstacle curse, racing, target*), que en algun cas poden constituir-se en joc (*shooting, combat*). No exclouen la narració, però aquesta no els defineix. Els podem subdividir en:

- Jocs *shooters*, com *Quake, Unreal, Doom*, aquest acostumen a representar una violència molt primària, narrada en primera persona. No és estrany que incorporin la figura espacial del laberint. Sovint, també, es presenten en modalitat de joc multiusuari en línia.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 148.

- *Arcade*, com *Pong* o *Space Invaders*.
- Plataforma i laberint com *Prince of Persia*, *Sonic* o *SuperMarioBros*.
- Combat i lluita com *Tekken*, *Mortal Kombat*, *Driver*, *Blade*.
- Esport com *PCFutbol*

b) Estratègia: En un món recreat, el jugador ha de controlar els recursos i defensar-se dels atacs dels enemics per assolir l'èxit. Prima la duració del joc i la reflexió sobre les reaccions ràpides. Per la seva complexitat, inclouran sovint elements com un espai laberíntic que cal recòrrer o una sèrie d'enigmes segons la manipulació d'objectes (trencaclosques). Hi ha un cert desenvolupament argumental i dels personatges i complexitat diegètica.

- Aventures, on el desenvolupament argumental és el més important, com a *Monkey Island*, *Police Quest*, *Manic Mansion*, *Nocturne*, *Indiana Jones*. Es tracta de veritables ficcions interactives. Dintre d'aquest grup hi haurà subcategories segons la interfície (textual o gràfica). També hi haurà variacions temàtiques determinants, com per exemple l'acció-aventura (*Tomb Raider*, *Myst*, *Enter the Matrix*, *GrandTheft Auto*), el *Survival Horror* (*Suffering*, *Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Silent Hill*) o l'estratègia militar (*Medal of Honor*, *Misión de paz*);

- Rol, on prima el personatge, com a *Diablo*, *Vampire*, *Final Fantasy*, *Pokemon*. Si és massiu i en línia es tracta dels *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), que per la seva importància els podem considerar un grup apart, com *EverQuest*, *Ultima Online*, *GuildWars*, *World of Warcraft*, *Espai8*. El *Social Storytelling* del que parla Pearce té aquí la seva màxima expressió.

c) Simulació: El jugador actua com a conductor d'una màquina (un avió, un helicòpter, etc.) o bé actua com a déu d'un entorn social més o menys ampli. Prima la seva habilitat per dirigir o assumir el comandament d'una tecnologia o d'un lloc social, on el jugador farà el paper de narrador omnipresent.

- Simulació tecnològica (del tipus que Wolf anomenava *Driving* o *Flying games*) , com *MS Flight Simulator*;
- Simulació social, situacional (*Artificial Life*, *Manegement Simulation*, etc. en Wolf) com *Age of Empires*, *The Sims*, *SimCity*, *Metapet*.

d) Abstractes, tradicionals, educatius: En una categoria a part, cal parlar de jocs abstractes que sovint són l'adaptació informàtica de jocs tradicionals (escacs, dames, trencaclosques) o amb objectiu educatiu. Aquí tindrem els *board games*, els *pencil-and-paper games*, els *table top games*, els *puzzle games*, etc., de la classificació de Wolf. Fins i tot els *Rhythm and Dance games*. Potser el més conegut d'aquest grup sigui el *Tetris*.

A partir de les anteriors consideracions, podem definir els videojocs que hem presentat abans per a l'anàlisi, *Silent Hill 2* i *Espai8*, com a jocs d'estratègia, on els aspectes narratius, com veurem i sempre parlant en general, són prioritaris. Es tracta, per tant, de jocs narratius en entorn virtuals.¹⁰⁹ Aquesta tria ens permet analitzar dos exemples prou ben diferenciats que ens proporcionen una visió àmplia del tema en general: un que sigui un exemple de monojugador, on el més important és l'estructura narrativa, i un altre que doni primacia al rol i, pel caràcter social que volem explorar, que sigui multijugador i en línia. En altres paraules, respectivament, una ficció interactiva [*interactive fiction*] i una narració social [*social storytelling*]. A més també demostrarem que el primer és un exemple de joc de progressió i el segon ho és de joc emergent.

¹⁰⁹ Concretant amb "narratius" la proposta d'AARSETH "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos", p. 6.

2.4 L'anàlisi de les narracions

2.4.1 Fabula i siuzhet

Una narració és el procés i resultat d'una determinada enunciació narrativa, una forma que resulta de l'organització del text narratiu. Implica, i en són els seus elements principals, un temps narratiu, un espai de narració, un narrador i un narratari. L'objectiu de la narratologia és l'estudi de la competència narrativa, el coneixement que ens permet distingir i jutjar les narracions. Com diuen R. Stam, R. Burgoyne i S. Flitterman-Lewis, “el relato puede ser entendido como el referir dos o más hechos (o una situación y un hecho) que se hallan lógicamente conectados, suceden a lo largo del tiempo y están unidos por un tema consistente en el interior de una totalidad”.¹¹⁰

Per tant, en primer lloc, haurem de distingir el seguit d'esdeveniments continguts en una determinada narració de la configuració o forma concrets que aquests esdeveniments prenen en un suport o enunciat. Aquesta distinció, que és clàssica en narratologia, ha rebut diferents noms. Els primers a plantejar-la, i considerats el moviment fundacional dels moderns estudis sobre la narració, van ser els formalistes russos, que les anomenen *fabula* (faula) i *siuzhet* (que sovint es tradueix per trama), respectivament.

B. Tomasevskij els defineix de la següent manera: “El tema (aquello de lo cual se habla) está constituido por la unidad de significados de los diversos elementos de la obra”.¹¹¹ Aquests elements poden tenir dos tipus de relacions, causal-temporal o simultània o successiva però sense nexa causal. En el primer cas l'obra és amb faula [*fabula*] mentre que en el segon és descriptiva. La faula es desenvolupa amb una sèrie de personatges que normalment han de resoldre un conflicte, cosa que es du a terme, generalment, al desenllaç.

¹¹⁰ STAM, R.;BURGOYNE, R.;FLITTERMAN-LEWIS, S. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós, 1999 (Paidós Comunicación Cine; 106), p. 91.

¹¹¹ TOMASEVSKIJ, B. “Tema y trama”. A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996, p. 40.

Pero no basta inventar una cadena apasionante de acontecimientos, delimitándolos con un principio y un fin. Es preciso distribuir estos acontecimientos, darles un cierto orden, exponerlos, hacer del sencillo material narrativo una combinación literaria. La distribución, la estructuración literaria de los acontecimientos en la obra, se llama trama.¹¹²

Al text fundacional *Poetica Kino* (1927), hi ha dos articles sobre *fabula* i *siuzhet* al cinema, “Poetry and Prose in Cinematography”, de Victor Šklovskij i “On the Foundations of Cinema”, de Juri Tiniánov.

Eagle, recollint Šklovskij, defineix la *fabula* com el “modelo de relaciones entre los personajes y el modelo de acciones tal y como se despliegan en orden cronológico”.¹¹³

També és pot posar l'èmfasi en la historia, com de vegades es tradueix, d'un seguit de fets que succeeixen en el temps i l'espai i tenen una relació de causa i efecte: “Una fábula es una serie de hechos conectados lógica y cronológicamente que son causados o experimentados por los actores [...], hechos, actores, tiempo y situación, juntos constituyen el material de la fábula”.¹¹⁴

Una altra perspectiva, neoformalista, és la de D. Bordwell, que diu:

Enfrentados con dos acontecimientos narrativos, buscamos lazos causales, espaciales o temporales. La construcción imaginaria que creamos progresiva y retroactivamente fue denominada por los formalistas historia [*fabula*]. De forma más específica, la historia incorpora la acción como una cadena cronológica causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio dados.¹¹⁵

En una narració, els fets no es presenten en aquest ordre causal o temporal, sino que hi ha una certa organització artística, formal o estètica, organització, cal insistir,

¹¹² *Ibid.*, p. 45.

¹¹³ Eagle, citat a STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 93.

¹¹⁴ Bal, citat a *Ibid.*

¹¹⁵ BORDWELL *La narración en el cine de ficción*, p. 49.

dels fets de la història: aquest és el *siuzhet* o trama: “la armadura básica de los hechos de la fábula es remodelada bajo una fórmula estéticamente satisfactoria a través del uso de mecanismos artísticos, como construcciones *in media res*, aplazamientos, tramas paralelas, elipsis y otros”.¹¹⁶

Šklovskij parla d'una desfamiliarització o “estranyament” en la trama, en el sentit que en la *faula* hi ha l'ordre familiar, corresponent a la vida quotidiana, mentre que en la *siuzhet* hi ha una distorsió de la *faula*, un desarreglar, una desfamiliarització, etc.

La qüestió fonamental pels formalistes –i en conseqüència pels neoformalistes– és el que defineix l'estructura narrativa en cinema. La narració avança per les accions de la història o per les variacions estilístiques en què aquestes es manifesten en una forma concreta. El *siuzhet* està entre l'estil i la *faula*. Si privilegiem la primera relació (entre estil i *siuzhet*) podem dir que les característiques estilístiques d'un determinat mitjà determinen la narració, fins a un cert punt independent de la *faula* o, en tot cas, on la *faula* està subordinada. Si privilegiem la segona relació, aleshores és la història la que controla tant una organització concreta (*siuzhet*) com, en definitiva, l'estil. Es tracta de privilegiar relacions semàntiques (*faula*) o sintàctiques (trama), o també, relacions paradigmàtiques o sintagmàtiques.

Tiniánov considera, per exemple, que l'estil, les relacions estilístiques entre els plans, són el principi fonamental de la narració fílmica i són el motor de la trama. Per B. Eikhenbaum, a diferència de Tiniánov, el muntatge és un sistema que construeix una sintaxi fílmica a través de la successió, de manera que el model és la prosa i no la poesia.

Los formalistas logran una formulación en la que aúnan muchas premisas ya formuladas por otros autores, pero ubicándolas en el interior de un proyecto coherente: separan el cine de la realidad y de las otras artes, no para fundar su esencia artística, sino para definir su estructura discursiva, su régimen asociativo o secuencial; conciben el montaje como un principio teórico que está en la base de

¹¹⁶ STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 93.

dicha discursivización, ya sea en un sentido asociativo (Tiniánov), ya sucesivo o narrativo (Eikhenbaum), pero siempre diferente de la función técnica del *editing*; y, *last but not least*, recurren al paradigma verbal no como una forma de ahogar la singularidad del discurso fílmico, sino como instrumento de apoyo para verificar y profundizar las operaciones teóricas.¹¹⁷

D'acord amb Tiniánov, l'estil en el cinema podria funcionar com a motor de la trama, determinant el *siuzhet*, per exemple en alguns tipus de cinema, com Bordwell demostra en l'anàlisi de *Pickpocket*, de R. Bresson.¹¹⁸

2.4.2 Relat, narració, diègesi

En deute amb els formalistes russos i en ple apogeu d'estructuralisme, T. Todorov¹¹⁹ anomena narratologia als estudis estructuralistes sobre les narracions. G. Genette és el major responsable del seu ampli desenvolupament inicial, amb el text fonamental *Figures III*.¹²⁰ Genette l'anomena narratologia modal, que és una narratologia de les formes d'expressió, per oposició a la narratologia temàtica que fa referència al contingut. La narratologia modal s'ocupa de les formes d'expressió segons el suport en que es narra, de com es manifesta el narrador, dels materials d'expressió (imatges, sons, paraules...), dels nivells de narració, temporalitat o punts de vista, etc.

Aquesta distinció, també l'aplica Ch. Metz a la seva *Gran sintagmàtica*:

¹¹⁷ SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1996 (Paidós comunicación cine; 86), p. 113.

¹¹⁸ Bordwell oposa estil a història i analitza el film amb l'objectiu de veure quin és el motor de la narració, com veiem molt en la línia del debat entre formalistes russos. La seva conclusió és clara, hi ha una "preferencia por el orden por encima del significado", és a dir, de l'estil sobre la història, com en definitiva en tot el cinema paramètric, com ell l'anomena per distingir-lo, entre d'altres però principalment, del cinema clàssic. Veg. BORDWELL *La narración en el cine de ficción*.

¹¹⁹ TODOROV, T. *Gramática del Decamerón*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor, 1973.

¹²⁰ GENETTE "Discurso del relato".; vegeu també GENETTE, G. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.

Existen, pues, dos empresas distintas y que no pueden sustituirse mutuamente: por una parte, la semiología del filme narrativo, como la que nosotros pretendemos hacer; por otra, el análisis estructural de la narratividad en sí, es decir, del relato considerado independientemente de los vehículos que lo toman a su cargo (filme, libro, etc.).¹²¹

L'anàlisi dels continguts narratius han tingut també diferents aproximacions, particularment des de l'estructuralisme: Els treballs, molt diferents o fins i tot oposats entre si, de V. Propp, *Morfología del cuento*,¹²² C. Lévi-Strauss en pràcticament tots els seus estudis sobre mitologia¹²³ i A. J. Greimas, per exemple a *Del sentido II: ensayos semióticos*.¹²⁴ No obstant, com sigui que estem fent una aproximació formal al nostre objecte d'estudi, els videojocs, la perspectiva estructuralista no és ara rellevant.

La distinció bàsica entre *fabula* i *siuzhet* iniciada pels formalistes és ampliada per Genette de dos a tres categories. Si *siuzhet* (trama) i *fabula* (faula) poden equiparar-se, respectivament, a relat i història (o diègesi), Genette incorpora una tercera categoria que fa referència explícita al narrador i que anomena narració¹²⁵:

- Relat [*réciit*]: “el enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que entraña la relación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos”;

¹²¹ METZ, C. “Problemas de denotación en el filme de ficción”. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. 2 v. Vol. I (Padiós comunicació cine; 133), p. 165-6.

¹²² PROPP, V. *Morfología del cuento*. Madrid: Akal, 1998 (Básica de bolsillo Akal; 31).

¹²³ Per exemple LÉVI-STRAUSS *Antropología estructural*., particularment el capítol "La estructura de los mitos", pp. 229-252 o els quatre volums de les Mitològiques: LÉVI-STRAUSS, C. *Mitológicas I. Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica, 1968.; LÉVI-STRAUSS, C. *Mitológicas II. De la miel a las cenizas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.; LÉVI-STRAUSS, C. *El origen de las maneras de mesa. Mitológicas III*. México: Siglo XXI, 1987.; LÉVI-STRAUSS, C. *El hombre desnudo. Mitológicas IV*. México: Siglo XXI, 1989..

¹²⁴ GREIMAS, A. J. *Del Sentido II. Ensayos semióticos*. Madrid: Gredos, 1989 (Biblioteca romántica hispánica, estudios y ensayos; 370).

¹²⁵ GENETTE “Discurso del relato”, p. 76.

- Història [*histoire*]: “sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto del discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc”;

- Narració [*narration*]: “el acontecimiento consistente en que alguien cuente algo: el hecho de narrar tomado en si mismo”.

A *Figuras III*, s'ocupa, com indica el subtítol “discurs del relat”, de l'única categoria que podem analitzar directament, el relat. A través d'ella, tenim coneixement de la història i de la narració, tot tenint en compte que el relat es defineix en funció de les altres dues: sense història no hi hauria narració i sense que aquesta fos pronunciada, no hi hauria discurs.

a) Relat

És l'enunciat en la seva materialitat, el text narratiu que s'encarrega de contar la història. Aquest enunciat comprèn imatges, paraules, mencions escrites, sorolls, música, etc. L'organització del relat fílmic és complexa. Ho serà també la dels videojocs.

L'enunciat es presenta com a un discurs, és a dir, que implica un enunciadador (o un focus d'enunciació) i un lector o espectador o jugador.

Per Metz, el relat es pot caracteritzar en cinc punts: té un principi i un final, per tant una clausura; dues temporalitats –la que correspon al relat i la que correspon a la història–; és un discurs, és a dir, una construcció separada del món “real”, que implica a més un subjecte d'enunciació; irrealitza la cosa que narra, és a dir, la fa irreal al ser relat i, finalment, és un conjunt d'esdeveniments o enunciats ordenats en una seqüència. Un relat, per tant, és “un discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos”.¹²⁶

¹²⁶ METZ, C. “Observaciones para una fenomenología de lo narrativo”. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. 2 v. Vol. I (Paidós comunicación cine; 133), p. 53.

En els videojocs, podem aplicar aquests criteris per agrupar els elements del relat, tot tenint en compte les diferències entre cinema i videojoc, per exemple entre els elements d'orientació de lectura, si es tracta de ficció interactiva o de *social storytelling*, o entre els elements gramaticals segons quin lloc ocupin les opcions de control del joc per part del jugador presents a la interfície.

b) Narració

La narració és l'acte narratiu productor i, per extensió, el conjunt de la situació real o fictícia en la que es col·loca.¹²⁷ Són les relacions existents entre l'enunciat i l'enunciació tal i com es poden llegir al relat, és a dir, analitzables en funció de les petjades del narrador en el text narratiu.

La narració reagrupa l'acte de narrar i la situació en què s'inscriu aquest acte, és a dir, tot i que només podem analitzar la narració a través de les seves marques en el text, considerem per extensió, com a narració, no només aquestes marques, sinó també la situació "real" on l'acte narratiu té lloc.

En tot cas, en tant que marca en el text, el narrador és aquí detectable en el seu paper fictici, que actua com si la història fos anterior al seu relat. Caldrà veure si hi ha d'altres instàncies narratives diferents del narrador, en quin sentit i quin lloc ocupen d'acord amb els nivells narratius.

Veurem les implicacions i diferències que cal tenir en compte entre narració en cinema i en videojocs. Avancem només que la inclusió d'una instància narrativa en un nivell d'enunciació "real" per una banda i, en tant que inscrita en el text, fictícia, per una altra, ens obre la porta a l'anàlisi del paper del jugador com a una instància a la vegada real, en tant que usuari, persona que controla un determinat dispositiu interactiu, i fictícia, narrador

¹²⁷ AUMONT, J.;BERGALA, A.;MARIE, M. [et al.] *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1996 (Paidós comunicació; 17), p. 109.

present en la ficció com a personatge o no, però que la narra al mateix temps que la juga.

c) Història o diègesi

La història narrada, també anomenada diègesi, o *fabula* entre els formalistes, és el significat o contingut narratiu. Es tracta d'una sèrie d'elements ficticis que ordenats els uns respecte dels altres configuren un desenvolupament, una trama.

L'univers diègetic, implica, per extensió de la idea de diègesi, un univers fictici on es troben ordenats d'una determinada manera en la trama i presentats en una narració concreta, formant una globalitat, els esdeveniments de la història. L'univers diegètic inclou la història contada, és a dir, les accions, el seu marc geogràfic, històric i social i l'ambient de sentiments i motivacions on es produeix. Es tracta dels grans temes de la història, des del punt de vista del context espacial i temporal fictici i referencial, que dota de versemblança la història contada.

En relació amb el tema de la història, hi trobem el fenomen de la diegetització, segons l'expliquen J. Aumont, A. Bergala, M. Marie i d'altres,¹²⁸ que borra de l'espectacle fílmic les petjades de la institució cinematogràfica, és a dir, fa la impressió que la història s'explica per ella mateixa i que el relat i la narració són neutres o transparents. En altres paraules, el discurs es transforma en història, de manera que la instància narrativa és invisible i la història és la realitat mateixa, imprevisible i sorprenent.

En el cas dels videojocs, la història no pot avançar sense l'acció deliberada del usuari-personatge-narrador, que implica una certa consciència narrativa, però al mateix temps, veurem com la diegetització o naturalització hi és molt present.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 120.

2.4.3 Anàlisi del relat

Genette divideix el relat, única categoria directament analitzable, en tres aspectes, que el relacionen amb narració i història, el nom quasi lingüístic dels quals hem de prendre metafòricament (taula 2.1):

- a) Temps.¹²⁹ Relacions de cronologia entre relat i història. Veurem aquest punt en el capítol dedicat al temps narratiu. A més, i per la importància que té en l'anàlisi narratiu dels videojocs, dedicarem un capítol a l'espai narratiu.
- b) Mode.¹³⁰ Formes i graus de representació narrativa mimètica, en les relacions entre relat i història. Inclou un aspecte del punt de vista (*point of view*, segons la crítica angloamericana, és a dir, de la perspectiva de visió), i un altre en relació amb la diferència entre contar (*telling*) i mostrar (*showing*). Veurem aquest punt en el capítol dedicat al narrador.
- c) Veu.¹³¹ Relació entre les accions verbals i el subjecte que les relata, així com tots els que participen en la instància narrativa. Inclou aspectes que la crítica angloamericana classifica com a punt de vista, el que fa referència al narrador. La veu relaciona narració i relat i narració i història. També aquest punt el veurem en el capítol sobre el narrador.

¹²⁹ GENETTE "Discurso del relato", p. 91 i ss.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 220 i ss.

¹³¹ *Ibid.*, p. 271 i ss.

Categories del relat									
Formalistes russos V. Šklovskij J. Eikhenbaum J. Tiniánov	<i>fabula</i> faula esdeveniments <i>story</i>		<i>siuzhet</i> <i>sjužet</i> trama <i>plot</i>						
Narratologia modal G. Genette Ch. Metz	<i>histoire</i> significat o contingut narratiu que implica un univers fictici on aquell es situa.	<i>narration</i> activitat del discurs que presenta o relata els fets o situacions de la història a través del relat	<i>récit</i> text narratiu, significant o enunciat, discurs material que implica un narrador i un narratari						
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>temps</th> <th>mode</th> <th>veu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>relacions de cronologia entre relat i història</td> <td>formes i graus de narració representativa mimètica en la relació entre relat i història (punt de vista –perspectiva de visió– i diferència entre contar (<i>telling</i>) i mostrar (<i>showing</i>))</td> <td>enunciació – presència del narrador en el relat–; relació entre narració i relat, i narració i història</td> </tr> </tbody> </table>	temps	mode	veu	relacions de cronologia entre relat i història	formes i graus de narració representativa mimètica en la relació entre relat i història (punt de vista –perspectiva de visió– i diferència entre contar (<i>telling</i>) i mostrar (<i>showing</i>))	enunciació – presència del narrador en el relat–; relació entre narració i relat, i narració i història
temps	mode	veu							
relacions de cronologia entre relat i història	formes i graus de narració representativa mimètica en la relació entre relat i història (punt de vista –perspectiva de visió– i diferència entre contar (<i>telling</i>) i mostrar (<i>showing</i>))	enunciació – presència del narrador en el relat–; relació entre narració i relat, i narració i història							

TAULA 2.1: CATEGORIES DEL RELAT

3. Relat i jugabilitat

3.1 Són narracions, els videojocs?

Si estem d'acord a considerar els videojocs com a una forma de narració peculiar, una "experiència cinemàtica interactiva", caldrà establir, aleshores, el sentit en el que, a través de la narració, els jugadors es relacionen i en resulta una construcció de significats individuals i socials.

En els últims anys, la possibilitat de jugar en línia ha fet encara més evident l'anterior observació. Els videojocs en línia es juguen, connectats mitjançant xarxes com Internet, amb d'altres persones que, com nosaltres, comparteixen el mateix univers ficcional i amb qui podem ser rivals o aliats però amb qui, en tot cas, estarem compartint una mateixa experiència.

Aquest fet és fonamental en tant que, per primera vegada, i d'una forma massiva en el videojoc, és possible entrar en un entorn simulat de comunicació interpersonal, on d'altres com jo, actors d'altres personatges del joc, col·laboren o lluiten contra mi per aconseguir la victòria final. Efectivament, ja no es tracta d'una lluita *contra* un entorn simulat pel maquinari i el programari de l'ordinador, sinó d'una lluita *en* un entorn simulat *contra* els personatges d'altres jugadors com jo. La possibilitat de relacionar-se amb d'altres, en termes de competició i d'enfrontament, és el tret més valorat pels usuaris dels jocs en línia, segons un estudi de la ADESE.¹

Sobre el videojoc com a artefacte narratiu, cal fer algunes consideracions.

L'espai i el temps narratiu cinematogràfic són una construcció determinada històricament, una convenció d'escriptura i lectura sobretot literària i fílmica, de les que el videojoc pren no poques de les seves formes i en retorna d'altres en una relació d'hibridació.

¹ ADESE "Estudio de hábitos y usos de los videojuegos", 2003. <<http://www.adese.es>> [Consulta: 25/4/2005].

A més, l'espai narratiu dels videojocs serà especialment valuós per determinar algunes de les seves característiques més diferencials. Aquesta afirmació no és aliena a una certa concepció de la cultura contemporània, postmoderna o hipermoderna, que dóna a l'espai i a la seva representació una gran prioritat. Com diu F. Jameson, “es empíricamente plausible sostener que nuestra vida cotidiana, nuestra experiencia psíquica, nuestros lenguajes culturales, están hoy dominados por categorías espaciales más que temporales, a diferencia de lo que ocurría en el periodo modernista.”²

3.1.1 Categorias del relat i anàlisi del joc

Hem vist de forma bàsica quins són els punts fonamentals de la narratologia, l'estudi semiòtic de les narracions que s'ha aplicat, ja des dels seus inicis, *avant-la-lettre* pels formalistes russos, tant a la novel·la com a les pel·lícules. Ara bé, està clar que els videojocs no són novel·les ni pel·lícules, sinó un tipus d'artefacte cultural relativament nou. Cal posar a prova els elements analítics bàsics de la narratologia per veure si són aplicables als videojocs i en quin abast i condicions s'ha de fer aquesta aplicació. Com hem dit a la introducció, el debat sobre la naturalesa narrativa dels videojocs ha estat important. La perspectiva narratològica va considerar els videojocs com a una forma narrativa analitzable a partir dels mètodes de la tradició d'estudis literaris i fílmics³. La perspectiva ludològica, en canvi, va considerar que els videojocs eren una forma cultural nova que necessitava de noves eines conceptuals, calia fundar una ciència nova, anomenada ludologia. El caràcter narratiu dels videojocs, si existeix, no es considera definitori, sinó accessori, en canvi, altres aspectes són els que en determinen la naturalesa: les regles⁴, la simulació⁵, etc. En l'actualitat, predomina una perspectiva

² JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 37.

³ Ja hem vist els principals autors d'aquesta tendència, per exemple, LAUREL *Computers as theater*. ; MURRAY *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*.

⁴ JUUL, J. “Games telling stories?”. A: RAESSENS, J.;GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT, 2005.

⁵ FRASCA “Simulation versus narrative: Introduction to ludology”.

interdisciplinària. Comencem per un autor que ha negat ferventment que els videojocs siguin principalment narratives, E. Aarseth.

Aarseth es pregunta si els videojocs poden ser considerats textos i, per tant, si li són aplicables els mètodes de la narratologia i la semiòtica. La seva resposta és, clarament, no:

Any game consist of three aspects: (1) rules, (2) material / semiotic system (gameworld), and (3) gameplay (the events resulting from application of the rules to the gameworld). Of these three, the semiotic system is the most coincidental to the game. As the Danish theorist and game designer Jesper Juul has pointed out, games are eminently themeable: you can play chess with some rocks in the mud, or with pieces that look like the Simpson family rather than kings and queens. It would still be the same game. The royal theme of the traditional pieces is all but irrelevant to our understanding of chess. Likewise, the dimension of Lara Croft's body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently.⁶

També M. Eskelinen es manifesta en contra de considerar els videojocs com una forma narrativa més, com les novel·les o les pel·lícules, apta per aplicar-hi les categories i els conceptes de la narratologia, però no els nega que puguin ser narratius. Als videojocs, el paper mateix del narrador (i dels personatges) no és com a la literatura o al cinema, sinó que és fonamental la possibilitat d'actuar amb un personatge.

In computer games you can operate your character, if there is one in the first place, perhaps also discuss with other characters or voices; and the characters can be dynamic and developing (not only in an interpretative sense), such as by changing themselves with level points and power-ups. Such characters are entirely functional and combinatorial (a means to an end); instead of any intrinsic values, they have only use and exchange values to them. These entities are definitely not acting or

⁶ AARSETH "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation", p. 48.

behaving like traditional narrators, characters, directors, and actors, their supposed counterparts in literature, film and the stage.⁷

Hi ha dos conceptes fonamentals a tenir en compte a partir d'ara: *gameplay* –és a dir, el que s'ha traduït com a jugabilitat– i la característica fonamental dels videojocs derivada de les seves regles, el fet que siguin *themeable* –és a dir, de tema configurable o *tematitzable*–, cosa que subordina el *gameworld* –que podem considerar l'univers diegètic– a un segon terme.

Si bé els conceptes de *gameplay* i *themeable* seran importants a partir d'ara, hem de matisar l'afirmació segons la qual al jugador li serà irrellevant l'aspecte –i el món ficcional– de Lara Croft. Al contrari, tot i que l'univers de ficció no formi part de les regles del joc –de l'estructura formal del joc–, és tan rellevant en un videojoc com en una pel·lícula, amb la presència d'un determinat actor, en un determinat paper, vivint una determinada història, etc., tot i que aquests aspectes relatius a la diègesi –o fins i tot a la producció– no determinen l'estructura en si de la narració (és a dir, per exemple, l'organització en tres actes, amb una determinada escaleta d'acció, una successió determinada per la lògica de la causa-efecte dels esdeveniments, una fita que cal assolir, etc.). Dir que *Star Wars* o *Casablanca* corresponen, pel que fa a l'estructura, al viatge de l'heroi⁸ no les converteix en la mateixa pel·lícula ni tampoc converteix en irrellevants per a l'espectador les respectives històries ni els universos diegètics. Per exemple, podem considerar, d'acord amb M.-L. Ryan⁹, que *Pac-Man* i *Quake* són el mateix joc, quant a l'estructura narrativa, perquè comparteixen les mateixes regles bàsiques. És probable que qualsevol que hi hagi jugat, considerarà que són jocs ben diferents, perquè els seus universos diegètics, la seva temàtica i com aquesta està representada, no tenen res a veure.

⁷ ESKELINEN, M. "Towards computer game studies". A: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 37.

⁸ Estructura entre mítica i cinematogràfica de Ch. Vogler a partir de J. Campbell. Veg. SÁNCHEZ-ESCALONILLA *Estrategias de guió cinematográfico*, p. 93 i ss. Al respecte també és interessant BALLÓ, J.; PÉREZ, X. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama, 2007 (Argumentos; 198)..

⁹ RYAN *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 369, nota al peu 3.

Aarseth analitza a continuació el que ell mateix anomena *story-game hybrid*, un gènere de videojocs particularment narratiu: el joc d'aventures, iniciat el 1976 amb *Adventure*, un joc de fantasia basat en text. Es tracta de jocs estructurats en episodis, amb una línia argumental que el jugador va descobrint, tot resolent els enigmes, fins arribar al final. *Myst* o *Half-life* reprenen la mateixa estructura en entorns gràfics. Sovint, s'han vist com el millor potencial per combinar històries i jocs. Aarseth opina, en canvi, que no ho són, perquè la jugabilitat entra en conflicte amb el món del joc i la història, de tal manera que són irreconciliables:

Sales figures are not a reliable measure of artistic success, or –dare we say– quality. And according to one of the successful designer brothers of *Myst*, Robyn Miller, artistically *Myst* was a frustrating project. Miller, arguably one of the most successful game designers ever, later stopped making games and turned to animated movies, because he felt the game format in conflict with storytelling and character development. And there was this annoying intervening person, the player, to put up with. Most critics agree that the Miller brothers succeeded eminently in making a fascinating visual landscape, a haunting and beautiful gameworld, but to experienced gamers, the gameplay was boring and derivative, with the same linear structure that was introduced by the first *Adventure* game sixteen years earlier. Nice video graphics, shame about game.¹⁰

També l'ambició dramàtica del joc es veu llastada per uns personatges psicològicament poc convincents. Segons Aarseth és difícil trobar jocs d'aventura, potser els més narratius dels videojocs, que siguin bons jocs i bones històries al mateix temps. Jocs com *Deus Ex* poden ser molt entretinguts, però molt convencionals pel que fa a l'argument, a més hi ha certes contradiccions dramàtiques (com per exemple que no puguem matar la secretària, etc.). Es tracta d'un joc atractiu en tant que podem explorar l'espai i dominar l'entorn virtual, però no dona una veritable satisfacció dramàtica.

En definitiva, per Aarseth hi ha una contradicció insalvable entre *gameplay* i *storytelling*. Els videojocs no són narratives, són simulacions: “The computer game is the art of simulation. A subgenre of simulation, in other words. Strategy games are

¹⁰ AARSETH “Genre trouble: Narrativism and the art of simulation”, p. 51.

sometimes misleadingly called simulation games, but all computer games contain simulation. Indeed, it is the dynamic aspect of the game that creates a consistent gameworld"¹¹. Tornarem més endavant a la qüestió del model de simulació, no tan evident com sembla.

Aleshores, segons Aarseth, el futur dels videojocs es troba, en part, en els jocs en línia multiusuari, on una vegada més el que és important és el joc, en aquest cas entre multitud d'usuaris connectats a un món de ficció, més que no pas la història que, per descomptat hi és, però igual que hi és a la vida quotidiana:

What kind of socioaesthetic exchange goes on in the South Korean multiplayer game *Lineage*, with two million active players? These games are not only the future of gaming, they are huge social experiments that will affect and shape the future of human communication. They will probably use stories, too; not as the overarching design principle, but as rhetorical, interplayer communication strategies, like we all do in our ordinary lives. Ever more advanced online, multiplayer games, with real instead simulation worlds, will set the agenda for games studies in the coming years. But they probably won't be called online, multiplayer games for much longer. Or interactive narratives. Just games, once again.¹²

Estem d'acord en la importància dels MMORPG, que poden ser vistos com a jocs en si mateixos i en relació amb la comunicació humana i la sociabilitat. Però cal no oblidar, des del nostre punt de vista, que es tracta no només de jocs, sinó també d'històries, efectivament, en gran part, com a la vida quotidiana. Històries que ens expliquem a nosaltres mateixos i que signifiquen alguna cosa, més enllà de les regles sobre les que aquestes històries es construeixen.

Molts videojocs, en particular els MMORPG, són vivències estructurades de forma narrativa, per una banda molt properes a la nostra experiència de vida quotidiana tot i que separades d'aquesta com a activitats encapsulades. Unes i altres no són textos en el moment mateix en que són vivències, les dues són subjectives, però són analitzables com a textos en un segon moment, aquell en que són explicitades

¹¹ *Ibid.*, p. 52.

¹² *Ibid.*, p. 54.

com a relats. El caràcter encapsulat i de vivència narrativa converteix els videojocs –una part d'ells– en contes que ens expliquem a nosaltres mateixos.

D'altra banda, si els videojocs, com diu Aarseth, no poden ser narracions perquè hi ha una contradicció insalvable entre *gameplay* i *storytelling*, caldrà veure en quin sentit aquestes dues forces, aquí descrites com a oposades, entren en tensió en els videojocs indubtablement narratius. Com hem vist, hi ha gèneres de videojocs que poden ser definits en gran part pel seu caràcter narratiu (en relació amb l'argument o amb els personatges) com els d'estratègia. Per tant, en lloc de debatre la narrativitat o no dels videojocs, o d'alguns dels seus gèneres, cal constatar que hi ha videojocs narratius. Aleshores, si narracions i videojocs conviuen en molts casos, el que cal és buscar un model analític útil a l'objecte d'estudi.

En primer lloc, observem que les tres categories fonamentals d'una narració segons la narratologia es poden correlacionar amb les tres categories fonamentals de l'anàlisi d'un videojoc segons la ludologia. Desenvoluparem aquest argument amb Aarseth, tot i que, ho hem de dir de bon principi, se'ns pot acusar de traïr la essència dels seus textos. Com hem vist, Aarseth entén que la narratologia no té gran cosa a aportar a l'estudi dels videojocs. Nosaltres, en canvi, pensem que hi ha força paral·lelismes i que, com Scolari deia més amunt, la ludologia està condemnada a la interdisciplinarietat. Lluny d'una traïció, volem fer una aportació.

En una primera aproximació a aquesta perspectiva narratològica que aquí hem esbossat, podem establir un cert paral·lelisme amb la proposta analítica que, des de l'àmbit de la ludologia, planteja Aarseth. La distinció de les categories de relat, narració i diègesi pot comparar-se amb la distinció de les tres categories analítiques d'estructura del joc, jugabilitat i món del joc, respectivament. No volem dir que les tres categories siguin exactament el mateix, sinó que podem partir d'aquesta comparació inicial per esbrinar l'abast de l'aplicació de la narratologia, desenvolupada per la literatura i el cinema, als videojocs.

Com hem vist, la qualitat distintiva dels videojocs és que aquest són experiències en entorns separats de la vida quotidiana i on l'acció del jugador, la seva experiència de joc, és essencial en el seu desenvolupament.

La qüestió de l'aprenentatge ens dóna la clau, juntament amb el concepte d'entorn virtual, segons Aarseth, per definir els components analítics dels videojocs, de la següent manera:

Dado que un juego es un proceso más que un objeto, no puede haber juego sin jugadores que jueguen en él. Dado que estos juegos se basan en controlar y explorar una representación espacial, el juego debe tener lugar dentro de un mundo de juego claramente definido. Y dado que todos los juegos tienen reglas para avanzar o perder, puede que la estructura de juego de las reglas sea el elemento más fundamental de los tres. Sin reglas para estructurar acciones, pero con un mundo (virtual), tendríamos juego libre u otras formas de interacción, pero no jugabilidad¹³.

Aquesta definició té l'avantatge de proporcionar una pauta metodològica de l'anàlisi de videojocs, que adaptem amb prudència al nostre marc metodològic.

D'acord amb Aarseth¹⁴, per tant, un joc d'entorn virtual, com ell els anomena, consta de tres categories que es poden separar des del punt de vista analític i que, per descomptat, es presenten juntes en el joc:

- a) L'estructura del joc, el conjunt de regles que governen el joc, que en determinen l'estructura, per exemple, indicant les condicions per avançar o superar determinats objectius;
- b) La jugabilitat, el conjunt d'accions, motivacions i estratègies que el jugador porta a terme en una partida concreta a través de les opcions que l'interfície facilita; i
- c) El món del joc, que inclou el contingut de ficció tant des del punt de vista gràfic, del disseny de producció, com pel que fa a la història en si, és a dir, l'univers diegètic i la història que en ell es porta a terme.

¹³ AARSETH "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos", p. 7.

¹⁴ *Ibid.*

En el nostre plantejament, el jugador, des del moment en què pren un personatge dintre del món del joc o univers diegètic, té a la seva disposició una sèrie de recursos per narrar la història concreta o partida. Aquests recursos estan es troben en la jugabilitat i són equiparables a la narració, en tant que impliquen una instància narrativa real, el jugador, en relació amb una altra de fictícia, el personatge, que porten a terme, literalment, un acte narratiu, una narració, configurant un enunciat o relat, una determinada organització del material narratiu en una trama determinada per les regles del joc, l'estructura. Pel que fa al món narratiu del joc, el podem considerar com a l'equivalent de la diègesi.

Assenyalem, però, que aquesta correspondència no està lliure de dificultats, que d'altra banda corresponen en gran part als trets diferencials més característics entre cinema i videojocs d'entorns virtuals. En primer lloc, la jugabilitat manté algunes diferències respecte de la narració, principalment en el sentit que la primera implica accions concretes a través de la interfície, marques explícites i necessàries de la presència del narrador, a més de determinats dítics que, com en un film, podem rastrejar en una partida de videojoc.

La diferència més gran, però, que al nostre parer no invalida els paral·lelismes, sinó que en situa les semblances i diferències, es troba entre relat i estructura del joc: un joc ha de ser jugat, hi ha d'haver accions per part de l'espectador, que és, aquí, també usuari i personatge. En aquest sentit, a través de les seves regles, un joc determina una sèrie de possibilitats narratives, i fa inviablés d'altres, però no concreta una trama fixa més que en el moment concret en què la partida ja és jugada per part del jugador. També en cinema, un relat depèn d'una instància narrativa, real i fictícia, i d'una sèrie de regles narratives més o menys explícites (un equilibri entre les expectatives de l'espectador i la originalitat necessària en la narració, un cert respecte per una escaleta de nusos d'acció reconeixible, una relativa integració temàtica i estructural al gènere, etc.), tot i que, per descomptat, no és l'espectador qui finalment dóna forma a un enunciat concret. En els videojocs, la trama és un determinat relat en forma de partida que depèn al mateix temps de les regles i de les accions del jugador, i és, una vegada jugat que es concreta i es perd per sempre si no és enregistrat d'alguna manera.

3.1.2 Els videojocs com a narracions

Si els videojocs són narratius o quins videojocs ho són, de narratius, és una qüestió que podem abordar amb un “encara més difícil”: l'anàlisi en termes narratius que E. Zimmerman fa del joc *Pac-Man*, que, en principi, difícilment considerariem vehicle de narracions.

Per Zimmerman¹⁵, està clar que els jocs són narratives, *game-story*, en el sentit que representen esdeveniments que són significatius. Per exemple, el *Pac-Man* és una història sobre la vida i la mort, sobre els reversos dramàtics dels perseguïdors i el perseguit, etc., però, per descomptat, no de la mateixa manera que a una novel·la o a una pel·lícula. La qüestió està no en els plaers narratius que no trobem a *Pac-Man*, sinó precisament, en els que trobem, i en la forma en que els trobem.

La reflexió de Zimmerman posa sobre la taula, en definitiva, una qüestió que no hem abordat fins ara de forma explícita, però que és evident: la inclusió dels videojocs o d'un conjunt determinat d'aquests, com a narracions, com a *game-story*, dependrà de la definició de narració que utilitzem. Aquesta és la primera preocupació de Juul quan es pregunta sobre la narrativitat del videojocs. El problema, segons ell, està en quina definició utilitzem, una amb un cert rigor, per exemple la de Bordwell o Chatman que defineixen narració com una determinada presentació d'un nombre d'esdeveniments, o una de tant oberta que gairebé ho pot incloure tot, com la de Schank and Abelson que la defineixen com la forma en que donem sentit al món.

Juul considera que és força complicat, sinó impossible, parlar de narrativa en el cas dels videojocs. Per exemple, “In a 2001 article, I argued that while a novel based on *Star Wars* will tell a story that is recognizable from the movie, *The Star Wars Video Game* does not”¹⁶.

Això va ser directament contestat per H. Jenkins :

¹⁵ ZIMMERMAN “Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline”, p. 162-3.

¹⁶ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 157.

Arguing against games as stories, Jesper Juul suggests, "you clearly can't deduct the story of Star Wars from Star Wars the game", whereas a film version of a novel will give you at least the broad outlines of the plot. This is a pretty old fashioned model of the process of adaptation. Increasingly, we inhabit a world of transmedia story-telling, one which depends less on each individual work being self-sufficient than on each work contributing to a larger narrative economy. The Star Wars game may not simply retell the story of Star Wars, but it doesn't have to in order to enrich or expand our experience of the Star Wars saga.

We already know the story before we even by the game and would be frustrated if all it offered us was a regurgitation of the original film experience. Rather, the Star Wars game exists in dialogue with the films, conveying new narrative experiences through its creative manipulation of environmental details. One can imagine games taking their place within a larger narrative system with story information communicated through books, films, television, comics, and other media, each doing what it does best, each a relatively autonomous experience, but the richest understanding of the story world coming to those who follow the narrative across the various channels.¹⁷

Però en realitat, es tracta, segons Juul, d'una diferència respecte de la definició de narrativa, que per Jenkins és algun tipus de món de ficció, quan Juul està pensant en una seqüència determinada d'esdeveniments.

Most of the writers critical of applying narrative theory to games have focused on the first, second, and third definitions of narrative, whereas writers emphasizing similarities between games and narratives have focused on the fifth and six. Are games narrative? The answer depends exclusively on which meaning of narrative we are using and what aspects of games we are focusing on.¹⁸

Al nostre parer, del que es tracta és de trobar la definició, amb rigor, més adient per explicar el fenomen del que parlem. La narratologia proporciona, com hem vist,

¹⁷ JENKINS, H. "Game design as narrative architecture". A: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004, p. 124.

¹⁸ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 157.

una definició rigurosa de narració, que nosaltres procurarem posar a prova en la nostra anàlisi dels estudis de cas.

En aquest sentit, Jenkins ha proposat el concepte de narrativa emergent [*emergent narrative*] o història de joc [*player story*] per referir-se a l'experiència de joc en el sentit d'històries que els jugadors creen tot jugant, però també a les històries que els jugadors contenen sobre el joc. Juul no està gens content amb aquesta indefinició:

Emergent narrative tends to be associated with games like *The Sims* or *EverQuest*. This seems to be an association with narrative as described in definition four, as a type of fictional world where the events contain much human interaction: in *The Sims* because the focus is on the interaction between a small group of people; in *EverQuest* because the gameplay often involves playing in groups or guilds. As long as it is not specified, emergent narrative is a nearly meaningless term, but it does point out the fact that the content of some games are thematically closer to traditional narratives than others.¹⁹

En definitiva, per Juul, els videojocs són sobretot, necessàriament, regles i això explica que el món del joc sovint ocupi un segon terme, a diferència de les pel·lícules i les novel·les: “In a game, the real-world player works to overcome challenges, and overcoming them is considered a positive experience. The goal in the fictional world must mimic the player's real-world situation by being emotionally positive as well.”²⁰

Ara bé, també considera important no menystenir el paper del món de ficció en la relació entre jugador i joc, perquè en gran part en determina la identificació entre el jugador i el personatge.

En definitiva, i sempre seguint Juul, per entendre la importància de la ficció en els jocs, cal no oblidar que les regles i la jugabilitat (l'acció de jugar, el temps de joc, etc.) són el fonament dels videojocs:

¹⁹ *Ibid.*, p. 159.

²⁰ *Ibid.*, p. 161.

Games have their roots in rules and play time, and this allows them to define their worlds much more loosely and less coherently than we would accept in most other cultural forms. At the same time, the continued developments in processing power and data storage make it possible to craft fictional worlds with increasing detail and precision.²¹

La relació entre les regles i el món de ficció la recuperarem al capítol sobre la interfície, en parlar de la relació correlativa amb l'anterior, entre base de dades i narrativa, d'acord amb L. Manovich.

La qüestió fonamental sobre la narrativitat dels videojocs sembla resoldre's en un camí intermig, com no podia ser d'altra manera, reconeixent, per una banda, el caràcter narratiu de gran part dels videojocs del mercat, però també les fonamentals diferències amb altres mitjans com les novel·les o les pel·lícules, precaució que també cal tenir entre els mateixos videojocs. Com diu B. Neitzel,

There is a danger of overlooking differences between games and narratives; computer games are, in fact, more than interactive narratives. [...] On the other hand, risks disregarding similarities between computer games and narratives just because not every game has the same structure and computer games are structured differently than, for example, ball games.²²

En primer lloc, segons Neitzel, hi haurà una sèrie de limitacions basades en regles i temps que poden marcar uns certs patrons estructurals dels videojocs. La pregunta que ens hem de fer en aquest cas és “en quines condicions es juga un joc?” Neitzel divideix aquests patrons en temporals, espacials i narratius.

a) Pel que fa a l'estructura temporal, els videojoc es basen en la repetició i, tot i que podem observar a un cert nivell una cronologia i un temps de joc, l'estructura temporal interna és cíclica, una mena d'expansió indefinida d'un temps sempre present.

²¹ *Ibid.*, p. 162.

²² NEITZEL “Narrativity in computer games”, p. 227.

b) Pel que fa a l'espai, la relació entre un espai on el jugador està situat i un espai virtual de ficció, marca l'estructura espacial, com un continu:

The player can manipulate the virtual space with the help of various input devices –for example, a keyboard, a mouse, a joystick, or console controllers– and the effects of these manipulations can simultaneously be viewed on a monitor as the output device. [...] The player acts. The computer takes the effects of the actions out of the spatial-material reality of the player and distributes them in the virtual space of the monitor. This virtual space including the effects of the actions, is observed and interpreted, which then influences the subsequent actions.

Thus we can define computer games as a process of self-observation with continuous feedback. In this process, the position of the player is doubled. In addition to the position as an agent that the player has in every game, he or she is also assigned the position of an observer, which in turn determines her position as an agent in the virtual space. In this way the player takes on a position divided into active and observational functions, which are integrated during the process of play.²³

La importància de considerar l'espai en aquests termes rau a establir una distinció entre dos categories que seran fonamentals de cara a l'anàlisi narratològica dels jocs: *point of view* i *point of action*, en referència a la posició d'observador, que organitza el punt de vista, i la posició activa, que organitza el punt d'acció.

Treballarem la qüestió, molt fructífera, del punt de vista i del punt d'acció en el capítol dedicat al narrador.

c) Sobre els patrons narratius, Nietzel parteix de Ch. Metz per caracteritzar el que considera condició indispensable per parlar de narrativa dels videojocs. Com hem vist, per Metz, un relat es defineix, entre d'altres condicions, per una seqüència temporal doble:

²³ *Ibid.*, p. 230.

El relato es una secuencia temporal. Secuencia dos veces temporal, debemos precisarlo enseguida: existe el tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato (tiempo del significado y tiempo del significante). Esta dualidad no sólo posibilita todas las distorsiones temporales que resulta banal indicar en los relatos [...]; más fundamentalmente, nos invita a constatar que una de las funciones del relato es transformar un tiempo en otro tiempo, y en ese aspecto el relato se distingue de la descripción (que transforma un espacio en un tiempo) así como de la imagen (que transforma un espacio en otro espacio).

El ejemplo del relato cinematográfico ilustra con sencillez estas tres posibilidades: el plano aislado e inmóvil de una extensión desértica es una imagen (significado-espacio → significante-espacio); varios planos parciales y sucesivos de esa extensión desértica constituyen una descripción (significado-espacio → significante-tiempo); varios planos sucesivos de una caravana en ruta por esa extensión desértica forman una narración (significado-tiempo → significante-tiempo).²⁴

Per Neitzel, falta la possibilitat, segons ell irrellevant en cinema, de transformar el temps en espai (un únic pla mostra la caravana en moviment)²⁵ però que és precisament la forma de molts videojocs primitius, on els objectes en moviment es mostren en la superfície de la imatge, com per exemple a *Pong* o *Space Invaders*. D'acord amb Bolter i Grusin és una representació opaca del temps: "There is nothing behind or beyond the interface, as there appears to be with a perspective painting or photograph"²⁶.

²⁴ METZ "Observaciones para una fenomenología de lo narrativo", p. 45.

²⁵ En absolut és irrellevant en cinema, ja que un pla seqüència pot ser un pla aïllat i immòbil que transformi el temps en espai, en termes de Metz significat-temps → significant-espai. Si Metz no esgota les possibilitats és, potser, perquè en aquest tipus hi coincideixen les dues temporalitats, i ell mateix reconeix que "hemos simplificado voluntariamente nuestro ejemplo (en el cine, en efecto, el espacio está siempre presente; lo está incluso en el relato, ya que el relato fílmico se realiza mediante la imagen). Pero en este caso la simplificación no es importante, ya que sólo pretendíamos mostrar que el relato, entre otras cosas, es un sistema de transformaciones temporales." *Ibid*.

²⁶ Bolter and Grusin citats a NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 231.

Jocs com *Mario Brothers*, que incorporen l'*scroll* horitzontal, marquen la transició de la presentació a la representació i són els primers a establir la possibilitat de dues seqüències temporals, és a dir, d'una narrativa. *Donkey Kong* és el primer joc a incorporar una narrativa segons l'esquema clàssic en tres actes, amb la història d'una princesa que ha de ser rescatada pel protagonista, un fuster anomenat Mario. Quan el jugador supera els obstacles, l'objectiu s'assoleix i la història finalitza. Més endavant, analitzarem l'espai als videojocs, i farem referència, de nou, al tractament de la representació de l'espai en els videojocs, incorporant-hi, a més, a l'anàlisi, els jocs en espai tridimensional.

Neitzel, per tant, seguint Metz, considera que hi haurà narració en els videojocs, quan hi hagi una seqüència doblement temporal, condició que s'inicia en els jocs de plataforma en dues dimensions amb la incorporació de l'*scroll* horitzontal.

En aquesta línia de proposar un marc analític per determinar la narrativitat dels videojocs, C. Pearce proposa sis operadors narratius, com ella els anomena, que constitueixen diferents aspectes dels jocs i permeten, segons si hi són presents o no, de classificar-los en relació amb l'aspecte narratiu. Dels sis operadors, el primer és un component necessari en tot joc, del segon al quart poden existir en diferents combinacions, però no constitueixen narratives completes, i els dos últims són els específicament narratius, de manera que en el cas de ser-hi present un o l'altre –el cinquè o el sisè o tots dos– podem parlar d'un videojoc completament narratiu. Veiem aquests sis operadors tal i com Pearce els defineix:

1. *Experiential*. The emergent narrative that develops out of the inherent conflict of the game as it is played, as experienced by the players themselves.
2. *Performative*. The emergent narrative as seen by spectators watching and/or interpreting the game underway.
3. *Augmentary*. Layers of information, interpretation, backstory, and contextual frameworks around the game that enhance other narrative operators.
4. *Descriptive*. The retelling of description of game events to third parties, and the culture that emerges out of that.

5. Metastory. A specific narrative overlay that creates a context or framework for the game conflict.

6. Story System. A rule-based story system or kit of generic narrative parts that allows the player to create their own narrative content; story systems can exist independent of or in conjunction with a metastory.²⁷

Veiem, doncs, que els operadors experiencial [*experiental*] i performatiu [*performative*] corresponen, aproximadament, a les posicions d'acció i d'observació de Nietzsche, que donaven lloc als seus punt de vista i punt d'acció i a l'experiència de joc de Jenkins. El tercer operador, l'augmentatiu [*augmentari*], es refereix al que podem anomenar paratextos –crítiques o ressenyes, anàlisis acadèmiques, també tràilers, etc.–, mentre que el descriptiu [*descriptive*] fa referència als propis relats dels jugadors i la cultura que s'en genera al voltant (aspectes sobre els que tornarem). Finalment, la metahistòria [*metastory*] és el que abans hem anomenat l'univers diègetic, el marc general de versemblança, i el sistema de la història [*story system*] l'estructura de la història, és a dir, no la història en si, sinó l'estructura que a partir de les regles del joc genera una història en cada partida. En Jenkins, com hem vist abans, el concepte de narrativa emergent o història del joc fa referència tant al primer i segon operadors, en tant que històries que els jugadors creen tot jugant, com al quart, en tant que històries que els jugadors conten sobre el joc.

Pearce aplica els seus operadors narratius a dos gèneres de jocs, els MMORPG, com per exemple *EverQuest* o *Ultima Online*, i els simuladors, com *The Sims*. El primer gènere ens interessa particularment, perquè, com hem vist, planteja dificultats de definició no només com a relat, sinó també com a activitat separada de les activitats de la vida quotidiana. Pel que fa al seu caràcter de relat:

All these games have in common is that they create fantasy story worlds in which players improvise narratives in real time. [...] The MMORPG combines a metastory, primarily in the form of a predesigned story world and various plots within it, with a story system that allows players to evolve their own narratives within the game's story framework. The central play mechanic of the MMORPG is what I refer to as

²⁷ PEARCE “Towards a game theory of game.”, p. 145.

social storytelling, or collaborative fiction. The idea is that the story emerges as a direct result of social interaction. [...] Players take actions that construct their characters on the fly. For example, depending on your role, you may be endowed with certain innate traits or talents, such as strength or intelligence or magical powers. You also have the opportunity to acquire skills. In games like *EverQuest* and *Ultima Online*, the game is structured in such a way as to make it beneficial for players to join forces and form spontaneous teams. As your team develops over time, your role on the team will cause your character, originally a generic kid of skills, to evolve distinctive personality traits. The strategies you choose in enacting your innate talents and acquire skills engage you in a process of real-time character creation. [...] The result is an emergent narrative, a story that evolves over time as a result of an interplay between rules and players. In addition, there is the emergent infrastructure that is constantly reformulating itself, evolving and adapting, much like an ecosystem to the player behavior.²⁸

3.1.3 Els videojocs com a simulacions

Per G. Frasca, introductor del terme ludologia [*ludology*], el model narratiu no és prou adequat per a l'estudi dels videojocs. Cal un nou camp de recerca, específic per a un nou objecte d'estudi. Els videojocs no són formes de representació, sinó de simulació, camp d'estudi de la ludologia.

La ludologia no és un intent d'anar contra la narratologia, sinó un intent de construir un camp específic de coneixement amb l'estudi dels trets específics d'un nou objecte, els videojocs. Es tracta d'analitzar l'estructura i els elements, en particular les regles, que són peculiars dels videojocs i on la narratologia té poca utilitat. És l'àmbit que Aarseth, pioner, va anomenar cibertextos.

Quan Frasca diu que els videojocs s'entenen millor com a formes de simulació, vol dir que, a diferència de les formes de representació, són models que mantenen alguns dels comportaments de l'original, i aquí la paraula clau és comportaments: el model reacciona a determinats estímuls, d'acord amb determinades condicions.

²⁸ *Ibid.*, p. 148-9.

This definition is provisory; it does not aim to be exhaustive and it will certainly change as we increase our understanding of simulation semiotics or “simitiocs”. Therefore: “to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system”. The key term here is “behavior”. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions.²⁹

Per un observador extern, pot semblar que el model de simulació i el de representació produeixen el mateix, però això és precisament perquè es tracta d'un observador extern. La diferència està en què no és el mateix jugar que mirar:

To an external observer, the sequence of signs produced by both the film and the simulation could look exactly the same. This is what many supporters of the narrative paradigm fail to understand: their semiotic sequences might be identical, but simulation cannot be understood just through its output. This is absolutely evident to anybody who played a game: the feeling of playing soccer cannot be compared to the one of watching a match.³⁰

En aquest sentit, la repetició, la iteració, és una característica inherent al model de la simulació, de manera que una simulació no és només una seqüència d'esdeveniments, sinó també regles de comportament, en cada sessió, en cada repetició, la seqüència d'esdeveniments pot canviar, resultat del comportament regulat per regles, que no sempre és una repetició exacta. Les simulacions són, per tant, normes de comportament que regulen les seqüències d'esdeveniments de les diferents repeticions, de manera que són el conjunt de sessions de joc el que hem de tenir en compte per a la seva interpretació, i no una única experiència aïllada. Aquesta perspectiva, que defineix l'experiència de joc com una repetició de diferents sessions o partides i que incorpora al mateix temps els esdeveniments i les regles, ens interessarà quan definim el concepte de partida implicada, en relació als repertoris d'esquemes d'acció.

²⁹ FRASCA “Simulation versus narrative: Introduction to ludology”, p. 224.

³⁰ *Ibid.*, p. 225.

Si seguim el model de simulació tal i com Frasca el defineix, podem establir quatre nivells d'anàlisi d'un videojoc, relacionats amb la distinció *paidia* i *ludus*.

El primer nivell és el de la representació, que inclou les característiques dels objectes i dels personatges, els escenaris i les transicions, etc.

El segon nivell correspon a les regles de manipulació [*manipulation rules*], que permeten determinats comportaments, però no són definits com a necessaris per guanyar:

The second level is the one of manipulation rules: what the player is able to do within the model. In some cases, certain manipulation rules state a possibility. In others, they are necessary to attain a level three goal. For example, in *Grand Theft Auto III* it is possible to shoot prostitutes in order to get money after having sex with them. Even if many people were disgusted by this possibility, it is essential to point out that this is not the goal of the game. Rhetorically, a game where you may kill sexworkers is very different from a game where you must kill them in order to win. Most *paidia* games work within this level.³¹

El tercer nivell correspon a les regles de fites [*goal rules*], que marquen el que cal fer per guanyar, de forma clara i inequívoca:

The third level is the one of goal rules: what the player must do in order to win. It deals with what the author states as mandatory within the simulation. While it is possible to have fun in Super Mario without rescuing the princess, the player cannot win unless he accomplishes this goal. Games with goal rules provide both a personal and social reward: whoever reaches the end of a game will be recognized as a good player. On this third level, simauthors funnel through all the available actions and encourage some that will lead to the winning scenario.³²

Encara hi ha un últim nivell, les meta-regles [*meta-rules*], que donen la possibilitat de treballar sobre les regles més que sobre els esdeveniments, de manera que sigui possible, en aquest nivell, modificar els tres anteriors. Una metaregla, en

³¹ *Ibid.*, p. 232.

³² *Ibid.*

definitiva, indica com treballar sobre una regla ja existent. Els jocs de codi obert amb editors de *mods* en són bons exemples.

Podem considerar que hi haurà una certa correlació, no automàtica, entre la tipologia plantejada per Frasca i la que hem vist abans de Juul³³ pel que feia a les estructures, és a dir, entre els jocs paidia amb regles de manipulació i els jocs emergents, i entre els jocs ludus amb regles de fites i els jocs de progressió.

3.1.4 Els videojocs com a representacions

Si bé considerar els videojocs com a simulacions en oposició a les representacions pot semblar força evident i aclaridor, en realitat, la forma que prenen els videojocs en el mercat contemporani ens fa dubtar que sigui teòricament viable sense més. Pel que fa a això, L. Manovich oposa també simulacions i representacions, però en un sentit diferent a Frasca i que situa els videojocs just en la categoria contrària, és a dir, com a formes de representació.

En tant que articulats per un espai imaginari construït basant-se en a l'enquadrament, els videojocs se situen en la tradició de la representació i no de la simulació, en els termes que Manovich oposa una i l'altra. En les tradicions artístiques, podem correlacionar la pintura del Renaixement i la representació, per una banda, i els frescs, els mosaics i la simulació, per una altra. I finalment, el cinema, la televisió i els videojocs en oposició a les atraccions i la realitat virtual.

La tradición alternativa de la que forma parte la realidad virtual podemos encontrarla siempre que la escala de la representación sea la misma que la de nuestro mundo humano, de manera que los dos espacios mantengan una continuidad. Se trata de la tradición de la simulación, más que la de una representación ligada a una pantalla. La tradición de la simulación persigue mezclar los espacios físico y virtual, en vez de separarlos. Por tanto, los dos espacios presentan la misma escala, se le resta importancia al límite entre ambos (en vez de marcarlo con un cuadro rectangular, como en la tradición de la representación) y el espectador es libre de moverse por el espacio físico. [...]

³³ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 67.

Un cuadro presenta un espacio virtual que está claramente diferenciado del espacio físico donde están éste y el espectador. Al mismo tiempo aprisiona al espectador por medio de un modelo de perspectiva u otras técnicas, de modo que éste forma con la pintura un único sistema. Por tanto, si en la tradición de la simulación el espectador existe en un único espacio coherente –el espacio físico y virtual que lo continúa–, en la tradición de la representación, el espectador tiene una doble identidad. Existe a la vez en el espacio físico y en el de la representación. La escisión del sujeto es la contrapartida de la nueva movilidad de la imagen, así como de la recién conseguida posibilidad de representar cualquier espacio arbitrario, en vez de tener que simular el espacio físico en el que está ubicada la imagen³⁴.

Observem aquí que establim tres característiques dels espais de representació: la discontinuïtat amb l'espai real, l'empresonament de l'espectador/usuari per la perspectiva i la doble identitat d'aquest.

Efectivament, els videojocs –i en aquest cas pràcticament la seva totalitat, independentment del gènere– compleixen les tres condicions dels espais de representació i cap dels espais de simulació. Està clar que els videojocs estan basats en regles, i que aquestes regles són de dos tipus, de construcció del món fictici i de comportament. La presència d'aquestes últimes és, bàsicament, el que porta Frasca a afirmar que els videojocs són simulacions, però, en realitat, la presència de regles de comportament només fa pensar en el caràcter participatiu dels videojocs, és a dir, en la possibilitat –d'altra banda essencial– d'intervenir com a actors en el desenvolupament dels esdeveniments dintre de l'univers diegètic del joc, però que hi hagi regles de comportament no fa dels videojocs exemples de simulació. Es tracta, simplement, de representacions en les que podem participar, però representacions en definitiva. Així, la qüestió de la repetició, que en el model de simulació de Frasca és força important, la podem explicar en termes de narratologia, com un tipus de relat repetitiu, com veurem més endavant.

³⁴ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 165-6.

Amb això volem dir dues coses: primera, les aportacions de Frasca, i d'Aarseth en el mateix sentit que Frasca, són força interessants i permeten centrar la nostra atenció en un punt bàsic de tot videojoc, a saber, la diferència entre mirar –pròpia del cinema, per exemple– i actuar –pròpia, entre d'altres, dels videojocs, on també mirem–. La insistència dels ludòlegs com Frasca, Aarseth o Juul en les regles és important per entendre les particularitats dels videojocs i cal tenir-les molt en compte. El model de simulació presentat per Frasca, que divideix en quatre els nivells d'anàlisi, continua essent útil, si considerem que el nivell de representació fa referència a l'univers diegètic i que els altres tres nivells sobre regles –de manipulació, de fites i metaregles– expliquen diferents formes de participar en un entorn virtual de representació, on la identitat del jugador-personatge es troba escindida.

En segon lloc, volem dir que entenem els videojocs com a formes de representació i, per tant, el cos teòric fonamental per a la seva anàlisi prové d'altres formes de representació –i sovint, per tant, d'altres formes de narració– que cal, no ho repetirem prou vegades, aplicar amb prudència.

3.1.5 Els videojocs com a environmentals storytellings

Una perspectiva particularment interessant la trobem en H. Jenkins, qui, en un exercici d'interdisciplinarietat, proposa un model d'anàlisi narrativa sense oblidar en cap moment el caràcter jugable de tot videojoc. A més, el seu model incorpora de forma integrada els operadors de Pearce –en particular el quart, *descriptive*, en relació amb les produccions de textos per part dels jugadors–, de tal manera que ens permet avançar en la qüestió de la narrativització intersubjectiva de les activitats quotidianes o de les vivències en un entorn narratiu com un MMOG, condició necessària per considerar-los relats.

La proposta de Jenkins s'integra en un model teòric més ampli que dóna respostes a la complexitat de les narracions contemporànies. El concepte és el de narratives transmediàtiques. Jenkins il·lustra la seva explicació, que ara veurem, sobretot amb

*Matrix*³⁵. *Matrix* és un bon exemple d'entreteniment per l'era de la intel·ligència col·lectiva. És una obra de consum massiu al mateix temps que funciona com un "atractor cultural" (el concepte és de P. Lévy), és a dir, que reuneix i crea un terreny comú entre comunitats, i un "activador cultural", és a dir, que facilita la seva especulació i elaboració. L'atractor cultural és una força cap a dintre, en el sentit que integra diferents interessos i expectatives en una mateixa producció cultural. En canvi, l'activador cultural és un moviment cap a fora, en el sentit que la producció cultural incita al desplegament de noves produccions. *Matrix* és, al mateix temps, un atractor i un activador cultural, perquè funciona com a narració transmediàtica.

Les característiques d'una narració transmediàtica són quatre: a) intertextual; b) sinèrgica; c) cocreació; i d) hipersociabilitat.

a) Intertext, és a dir, que es troba connectat a altres textos, per referències, alusions, etc. *Matrix*, per exemple, i també *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) de L. Carrol.

b) Narració sinèrgica, és a dir, un conjunt de textos en diferents formats i mitjans que són creats originalment com a parts d'un tot. Per exemple,

En el cortometraje animado *Final Flight of the Osiris* (2003), la protagonista, Jue, da su vida intentando poner un mensaje en manos de la tripulación del Nabucodonosor. La carta contiene información sobre las máquinas que se dirigen a Sión. En los momentos finales del cortometraje, Jue echa la carta a un buzón. Al principio de *Enter the Matrix*, la primera misión del jugador consiste en recuperar la carta de la oficina de correos y entregársela a nuestros héroes. Y las escenas iniciales de *Matrix Reloaded* muestran a los personajes analizando las 'últimas transmisiones del Osiris'. Para quienes se limiten a ver la película, las fuentes de información no quedarán nada claras, pero quien haya tenido una experiencia transmediática habrá

³⁵ Ens referim a *Matrix*, sense article, com a narració transmediàtica, per diferenciar-la de les parts que la componen, és a dir: la trilogia fílmica (*The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) i *The Matrix Revolutions* (2003)), els videojoc (*Enter the Matrix* (2003), *The Matrix: Path of Neo* (2005)), etc.

desempeñado un papel activo en la entrega de la carta y puede haber seguido su trayectoria a través de medios diferentes.³⁶

c) Cocreació –en el nivell professional d'autoria–, no és el mateix que una franquícia, on hi ha obres redundants que només fan referència a una obra principal, sinó un conjunt d'obres relacionades i creades per un conjunt d'autors.

Per exemple, en paraules de Danny Bilson (vicepresident de desenvolupament de propietat intel·lectual a *Electronic Arts*):

Creamos conjuntamente películas y videojuegos, de manera orgánica, desde la base, impulsados por la misma fuerza creativa. Idealmente esa fuerza creativa implica a escritores y directores de películas que son también usuarios de videojuegos. Cualquier manifestación artística tiene que gustarte para hacer bien las cosas. Aprovechemos ese talento y fabriquemos entretenimiento multiplataforma. La película y el videojuego se diseñan conjuntamente, el videojuego profundiza y expande la ficción, pero no se limita a repetir materiales de la película. Debería entroncar de manera natural con lo que resultó convincente en la experiencia cinematográfica. Al avanzar, la gente querrá profundizar en aquello que le interesa, en lugar de andar probando muchas cosas. Si algo me encanta, quiero que dure más que esas dos horas en el cine o que esa experiencia televisiva de una hora semanal. Quiero profundizar en el universo. [...] Quiero participar en él. Acabo de introducirme en el mundo de la película y quiero adentrarme en él y explorarlo. Necesitamos esa conexión con el mundo para hacer emocionante la participación.³⁷

Un altre exemple el trobem als còmics de Paul Chadwick, que van agradar de tal manera els germans Wachowski que li van encarregar arguments i diàlegs per *Enter the Matrix*. Va crear còmics inspirats en *Matrix*, com *The Miller's Tale*, però lluny de ser un subordinat a l'univers creat per d'altres, va

³⁶ JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, p. 107.

³⁷ *Ibid.*, p. 110-1.

aportar autoria pròpia, amb un major interès per Sió i els rituals culturals i el tipus d'espiritualitat del moviment de resistència.

d) Hipersociabilitat –la dimensió *amateur* de l'autoria–, formes de participació i creació entre consumidors.

La hipersociabilitat d'una narració transmediàtica deriva la major part de les vegades en cultura fan, la cultura d'un públic extremadament actiu no només en tant que consumidor i intèrpret de les obres de la narració transmediàtica (operadors experiencial, performatiu i augmentatiu), sinó també en tant que productor de nous textos vinculats a ella (operador descriptiu) –encara més amplies i més indefinides les seves fronteres–, és a dir, la figura del *prosumer* i la comunitat de consum fanàtic. Veurem les implicacions de la cultura fan més endavant.

En relació amb els videojocs i la qüestió de la narrativitat, Jenkins té en compte, en primer lloc, la diversitat de l'objecte, que fa difícil resoldre la qüestió. Desenvolupa aquest tema en cinc punts:

- No tots els jocs expliquen històries, com per exemple els jocs abstractes.
- Molts jocs tenen aspiracions narratives, de manera que és necessari entendre la forma en que es constitueixen com a tals.
- L'anàlisi narrativa no ha de ser prescriptiva, com per exemple fa J. Murray.
- L'experiència de jugar un joc no pot reduir-se a l'experiència d'una història.

Many other factors that have little or nothing to do with storytelling *per se* contribute to the development of great games and we need to significantly broaden our critical vocabulary for talking about games to deal more fully with those other topics. Here, the ludologist's insistence that game scholars

focus more attention on the mechanics of game play seems totally in order.³⁸

- Que els videojocs expliquin històries no vol dir que ho facin de la mateixa manera que altres mitjans. El que cal és esbrinar la manera peculiar en que ho fan, adaptant o comparant les teories disponibles.

A partir d'aquestes consideracions, Jenkins proposa una narrativa de l'entorn [*environmental storytelling*] per referir-se a la forma peculiar en que els videojocs narren, sobretot basant-se en l'espai més que en el temps:

Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives.³⁹

Per tant, veiem en detall aquests quatre aspectes de la narrativa de l'entorn: a) permet evocar narracions associades; b) proveeix una base sobre la que una història o múltiples històries són promulgades; c) pot encaixar la informació narrativa en la posada en escena; i d) proveeix de recursos les narratives emergents.

a) Espai evocatiu [*Evocative Space*]. No és possible, com fa Juul, esperar que el videojoc d'*Star Wars* expliqui la història d'*Star Wars*, i, amb aquest argument, conclou que els videojocs no són narratives, o no ho són principalment. Les narratives transmèdia el que fan és ampliar la nostra experiència d'una narrativa determinada, oferint noves perspectives integrades en un camp ampli on els continguts tenen formes diferents, i per això mateix, més riques.

b) Històries promulgades [*Enacting stories*]. Es fonamenten en micronarratives. Jenkins pren l'exemple del cinema d'Eisenstein, on una

³⁸ JENKINS “Game design as narrative architecture”, p. 120.

³⁹ *Ibid.*, p. 123.

sèrie de petites unitats narratives formen un conflicte a llarga escala, per exemple l'escalinata d'Odessa a *Bronenosets Potyomkin*, on un espai comú uneix diferents micronarratives que configuren la unitat dramàtica del conjunt.

c) Narratives encaixades [*Embedded narratives*]. Trobem aquí una diferència fonamental amb les narratives tradicionals de la literatura o el cinema. Una diferència que situa en el lloc predominant de l'anàlisi no l'aspecte temporal de la narració, com passa en aquelles, sinó l'espacial. A partir de la distinció dels formalistes russos, divulgada per K. Thompson i D. Bordwell als EUA –és a dir, en una perspectiva neoformalista– entre *plot* (*siuzhet*) i *story* (*fabula*), Jenkins proposa una narrativa encaixada en l'espai:

In games, players are forced to act upon those mental maps, to literally test them against the game world itself. If you are wrong about whether the bad guys lurk behind the next door, you will find out soon enough –perhaps by being blown away and having to start the game over. [...] A story is less a temporal structure than a body of information. The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space. [...] The game world becomes a kind of information space, a memory palace. *Myst* is a highly successful example of this kind of embedded narrative.⁴⁰

D'alguna manera, com diu Jenkins, la narrativa impregna la posada en escena, a través de l'espai explorat i els artefactes que podem utilitzar.

d) Narratives emergents [*Emergent narratives*]. No estàn prèviament estructurades o programades, de manera que prenen forma durant el joc. Però tampoc no són experiències caòtiques o sense sentit, sinó que es tracta d'estructures narratives organitzades en base a possibilitats múltiples.

Per exemple, la possibilitat de crear *skins* dels personatges, en la major part d'RPGs permet construir personatges que siguin emocionalment

⁴⁰ *Ibid.*, p. 126.

significatius, que es puguin relacionar amb altres, que tinguin desitjos, necessitats, conflictes i, en definitiva, encontres dramàtics. Les eleccions dels jugadors tindran conseqüències en una història coral en la que es troben integrats. “The designers have made choices about what kinds of actions are and are not possible in this world, such as allowing for same-sex kisses, but limiting the degree of explicit sexual activity that can occur”⁴¹.

El concepte de narrativa emergent ens obre la porta per resoldre la dificultat apuntada abans per Aarseth respecte de la naturalesa no textuals dels videojocs, i que hem deixat sense resoldre. Efectivament, els videojocs no són textos. Però, com apunta Maietti,

Segons l'actuació del jugador, *Resident Evil* pot convertir-se en una micronarració anticlimàtica de cinc minuts sobre un policia al qual uns morts vivents assassinen tan bon punt entra en una àrea metropolitana infectada; o pot esdevenir una espectacular lluita èpica de vint hores entre un policia heroic i uns morts vivents, al final de la qual el policia venç el virus maligne i salva el món. I entre aquest dos extrems, pot haver-hi una infinitat d'històries possibles. En certs casos empírics, l'inici i el final són fixos, però l'ordre dels esdeveniments que se succeeixen en l'espai narratiu entre l'inici i el final no és mai únic. [...] En el cas de sistemes que poden adquirir una gran diversitat d'estats interns (per exemple, el cas del videojoc *Els Sims*), l'esforç analític no s'adreçaria a enumerar totes les configuracions internes del sistema sinó a entendre'n el comportament emergent.⁴²

Efectivament, Maietti dóna resposta aquí al interrogant sobre la naturalesa textual dels videojocs, en el moment de la partida. Per ell, afirmació que subscriuim, no es tracta de renunciar a l'anàlisi narratològica perquè els videojocs no són textos isotòpics donats i predeterminats, sinó que es tracta d'analitzar-los en tant que comportament emergent i, per tant, –afegim– susceptible de ser analitzat en termes de narrativa emergent, d'acord amb Jenkins.

⁴¹ *Ibid.*, p. 129.

⁴² MAIETTI, M. “Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva”. A: SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008, p. 58-9.

En aquest mateix sentit, C. Pearce parla de les cultures emergents [*emergence cultures*]⁴³ pròpies del videojoc MMORPG, que faciliten un entorn o espai adequat al sorgiment de cultures virtuals, les quals no poden explicar-se només a partir de les regles del joc, sinó també a partir del món virtual i les interaccions socials en aquest. Per Pearce, hi ha nou característiques dels móns virtuals [*virtual worlds*] que permeten entendre-ho:

- Espacials, sigui en representació gràfica o textual;
- Continus pel que fa a l'espai;
- Explorables pels jugadors;
- Persistents: “this means that world remains “on” at all times, and that actions taken within it are accumulative, allowing players to maintain and develop a character from one visit to the next”⁴⁴.
- Les representacions dels jugadors estàn corporitzades, [*embodied persistent identities*].
- Habitable i participatiu [*Inhabitable and participatory*], és a dir, que el personatge habita el món i contribueix a la seva cultura amb una identitat o un rol determinats. Ryan ha fet notar que els móns habitables són diferents dels móns immersius, com els de la literatura o el cinema.
- La participació és social, amb altres jugadors [*consequential participation*]
- Populós, és a dir, en tant que és un joc multisusuari, no un joc monousuari o *God Game*, està habitat per una població.
- Té condició de món [*worldness*], és a dir, hi ha un cert sentit de coherència, de ser complet i consistent pel que fa a l'estètica i les regles del món virtual.

⁴³ PEARCE;ARTEMESIA *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, p. 37.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 19.

3.2 *El temps narratiu*

Un dels eixos narratius que hem definit en apartats anteriors, el temps, constitueix un dels principals àmbits d'estudi per part de les aproximacions narratològiques en literatura i cinema, així com també en videojocs. Seguirem en aquest capítol, com, d'altra banda, la major part d'autors, la proposta de G. Genette⁴⁵ respecte de l'estudi del temps narratiu, que analitza com una part fonamental del relat, tal i com l'hem definit en el capítol anterior.

Efectivament, el relat és l'única categoria directament analitzable. Les altres dues, narració i història, es poden analitzar només a través del relat, de les marques o referències que trobem en l'enunciat. No és estrany, doncs, que l'anàlisi del temps se centri en les relacions entre relat i les altres dues categories.

3.2.1 *El temps d'acció*

En primer lloc hem de constatar que, en cinema, tot està en temps present. Des del punt de vista de la cosa filmada, l'acció *va ser*, en passat, però des del punt de vista de la recepció, l'acció *és*, en present. O més exactament, una pel·lícula és en mode indicatiu, en el sentit que actualitza un procés. Com diuen F. Jost i A. Gaudreault⁴⁶, el temps fílmic és imperfectiu, en el sentit que relaciona estats o fets del passat que evoquem en el seu desenvolupament, en procés de realització. La imatge cinematogràfica mostra el curs de les coses, mostra el passat mentre aquest té lloc davant nostre, es pren el seu temps per mostrar-lo, literalment.

Segons B. Neitzel, en canvi, hem de considerar el temps narratiu dels videojocs de forma diferent, amb l'acció de joc com el tret fonamentalment diferenciador. "The process of playing a computer game thus corresponds to the process of narration. This process leaves behind traces on the level of the discourse, which makes up

⁴⁵ GENETTE "Discurso del relato".; vegeu també GENETTE *Nuevo discurso del relato*.

⁴⁶ GAUDREULT; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 111.

certain relationships with the level of the story, for exemple, in respect to temporality."⁴⁷

De manera que, si en un film la narració és en present, però explica fets que van passar en un moment anterior, en els videojocs, la narració coincideix amb l'acció del jugador en el joc, de tal manera que és una narració en present d'esdeveniments en present.

In computer games, the story events arise during play, developing simultaneously with the discourse. The events occur only when they are triggered by the discourse. Before that, they only exist in the mode of possibility in the program. Their realization is dependent on the act of playing or narration, respectively. [...] The actions on the level of the discourse influence the actions of the story. Computer games and a novel with interpolated narration differ, however, in the fact that the real actions, which produce a computer game and leave their traces in the discourse, also occur simultaneously with the discourse and the story. There is simultaneity between the real actions, the narrative actions and the story actions.⁴⁸

En definitiva, el jugador pot ser comparat amb el narrador, com veurem més endavant.

3.2.2 La doble temporalitat en els videojocs

En literatura, el temps del relat és quasi ficció, ja que depèn del temps de lectura. Genette el denomina pseudotemps⁴⁹. La dificultat per mesurar la durada d'una narració té a veure amb el suport del text escrit. Una narració oral no presenta aquesta dificultat. La durada d'una narració escrita només existeix en l'acte de recepció, en l'actuació que és llegir o recitar. Aquest llegir o recitar és el que Genette anomena pseudotemporalitat de la narració (escrita). Així, comparant la temporalitat de la història amb la pseudotemporalitat del text, tenim la velocitat. Ara bé, aquesta velocitat no depèn exactament de la velocitat d'actuació (quantas

⁴⁷ NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 236.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 237.

⁴⁹ GENETTE "Discurso del relato", p. 144 i ss.

pàgines per hora), sinó d'una velocitat narrativa “de debò”, en paraules de Genette, que es mesura a partir de la relació entre la durada de la història i la llargada de la narració (pàgines per una hora concreta).

Aquest temps s'analitza segons:

- a) Ordre. Relació entre l'ordre temporal dels esdeveniments de la diègesi i l'ordre pseudotemporal del relat.
- b) Durada. Relació entre la durada variable dels esdeveniments i la pseudodurada del relat, com a velocitat de la narració.
- c) Freqüència. Relació entre el nombre de vegades que un esdeveniment apareix en la història i el nombre de vegades que es narra al relat.

Mentre que l'ordre fa referència a la trama, la durada i la freqüència són aspectes relacionats amb el ritme. El ritme es considera un aspecte fonamental dels videojocs en temps real i, per tant, mereixerà la nostra atenció més endavant, sobretot quan tractem el tema de la velocitat.

En cinema, en canvi, el temps de l'acte mateix de relatar, el temps del relat, està perfectament determinat per la durada del text filmic.

En el cas del videojoc, el temps presenta diferències significatives ja en un primer nivell d'experiència: la primera constatació és que el temps del relat s'atura o corre en funció de les accions del jugador, que el controla. Aquest control, però, pot estar condicionat en les regles del joc: el temps pot significar límits a l'actuació temporal del jugador, quan aquest ha de superar els obstacles en un temps cronològic “real”, o bé no imposar cap límit, en una exploració lliure del joc. Es tracta de les dues categories més utilitzades, empíricament, pels propis jugadors: temps real o temps basat en torns. La primera fa referència a una temporalitat molt present, en retroacció entre usuari i sistema, en canvi la segona és una temporalitat desapercebuda, on l'usuari controla el conjunt d'accions que realitza, sense límit de temps ni retroacció amb el sistema, fins a què acaba el torn. En temps real, l'actuació és decisiva, ja que cada acció entra al sistema i no es pot canviar, en canvi, en el temps basat en torns es poden entrar correccions constantment, sense límit.

En aquest sentit, és la mateixa noció de narració la que entra en crisi. No es pot entendre el text interactiu com un discurs fix, aïllable i isotòpic, sinó que cal tenir en compte la seva essencial indeterminació i potencialitat, que només es concreten en la fruïció mateixa del joc.

En aquestes condicions, el temps narratiu als videojocs demana un tractament específic, com diu Maietti,

En els mitjans interactius, el temps és, doncs, força paradoxal: es pot aturar a voluntat, si l'usuari atura la interacció; es pot rebobinar i reescriure, si l'usuari reproduïx diverses vegades la mateixa part del text. Més encara, en els mitjans interactius es fa difícil emmarcar la dimensió temporal, perquè, a diferència d'un llibre o d'una pel·lícula, el temps no està completament integrat en el text mateix. Si l'usuari no interactua amb el sistema, el temps no flueix; i fins i tot en cas que ho faci, la temporalitat de l'usuari i del text esdevenen inextricablement relacionats. La visió objectiva de l'investigador no pot analitzar un text que tan sols existeix en el seu devenir.⁵⁰

Per la seva part, Eskelinen proposa una relació nova, però partint de les definicions tradicionals de la narratologia, entre el temps de l'usuari i el temps dels esdeveniments. D'acord amb Genette, per definir una narrativa, cal que hi hagi dos components⁵¹, una seqüència temporal d'esdeveniments [*plot*] i una situació narrativa, amb narradors i narrataris [*narrative situation*]. Una seqüència temporal d'esdeveniments no defineix, per ella sola, una narrativa. Així, i pel que fa a la dominant temporal, en les narratives com novel·les o pel·lícules hi ha una relació entre una història [*story time*] i un relat [*discourse time*], relació necessària per definir una narrativa. En els videojocs, en canvi, aquesta relació no hi és, el que trobem és una relació entre temps d'usuari [*user time*] i temps d'esdeveniments [*event time*].

The dominant temporal relation in (computer) games is the one between user time (the actions of the player) and event time (the happenings of the game), whereas in

⁵⁰ MAIETTI "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva", p. 56.

⁵¹ Més endavant anomena el tercer nivell de Genette, la història.

narratives it is situated between story time (the time of the events told) and discourse time (the time of the telling). [...] There's no narrative without story and discourse times and no game without user and event times –everything else is optional.⁵²

De les relacions temporals entre aquestes dues dimensions, en resulten sis categories a tenir en compte per a la seva anàlisi, que Eskelinen anomena ordre [*order*], velocitat [*speed*], durada [*duration*], freqüència [*frequency*], simultaneïtat [*simultaneity*] i temps d'acció [*time of action*]. Com veiem, la major part provenen de la narratologia clàssica i la última, en canvi, és específica dels videojocs. Cal tenir en compte que, atès que les dimensions que relacionem són diferents, el temps d'usuari i el temps d'esdeveniments, serà també diferent la definició de cadascuna de les categories d'anàlisi, que caldrà adaptar a al caràcter específic dels videojocs.

Pel que fa al temps d'acció, es refereix a les possibilitats d'acció per part del jugador, de manera que aquest pot actuar abans, després o durant els esdeveniments. Sovint aquesta possibilitat permet classificar els jocs com a basats en torns [*turn-based*] o en temps real [*real-time*], distinció que ja hem apuntat anteriorment.

En el mateix àmbit de preocupacions, Juul proposa una relació entre el que ell anomena un temps de joc [*play time*] i un temps ficcional [*fictional time*]. Els jocs de fantasia [*make-believe games*] tenen una estructura dual en el sentit que les accions del jugador pertanyen a un món diferent del de les accions del personatge, però ambdues estan connectades. El temps és la variable que ens dona la clau d'aquesta relació, perquè és temps al món real i al món de ficció, temps en què l'acció es desenvolupa.

In Pavel's terms, make-believe is a dual structure where something in the real world (primary universe) is assigned a place in a fictional world (secondary universe). If we play a board game such as *Axis & Allies*, all our actions have a double meaning. We move a piece around a board, but this also means we are invading Scandinavia

⁵² ESKELINEN “Towards computer game studies”, p. 39.

with our troops. In *Tomb Raider*, we click the keys on the keyboard, but we are also moving Lara Croft. In these examples, the actions that we perform have the duality of being real events and being assigned another meaning in a fictional world. Additionally, since our actions take place in time, that time shares the duality of being both real time and fictional world time. The fictional world of an incoherent game is provisional, and we can examine this from a temporal perspective to see how it works during the course of a game sessions: how a game can shift between prompting the player to imagine a fictional world and preventing the player from imagining the game world.⁵³

En els mitjans interactius, el temps i les seves funcions han d'estudiar-se no en relació amb la durada del text i de la història, sinó en relació amb el temps de ficció, definit per Juul com el temps en què en el món del joc es produeixen esdeveniments, en relació al temps de joc, és a dir, el temps que comporta en el món real jugar a un joc. Juul, en una operació molt semblant a la que fa Genette, diu que el temps de partida s'obté a partir de la relació entre el temps del joc i el temps de ficció.

Efectivament, aquesta relació és, segons Juul, en molts sentits paral·lela a la distinció narratològica entre relat i història, respectivament (*discourse i story* en els termes que utilitza Juul), tot i que caldria enumerar-ne cinc diferències:

In my description of time in games, play time is comparable to discourse time, and fictional time is comparable to story time. In both cases, the user uses some real time to comprehend a fictional time. There are five crucial differences: (1) The fictional time is not predetermined when the player plays the game. (2) Games tend to be chronological. (A flashforward generally means that the outcome of the game is determined, and hence is not a game, whereas an interactive flashback can render the present impossible if the player fails to complete a task). A story is a predetermined sequence, and users are aware of this in their reception of the game/story. (3) The actions of the player have a dual quality of occurring in play time and also being assigned meaning in the fictional world, thus the connection between the play time and the fictional time in a game is more direct than the connection between story and discourse. (4) Abstract games do not have fictional

⁵³ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 141.

time, and therefore have only one level. (5) Games often project incoherent worlds that cannot be described using a coherent timeline.⁵⁴

Per Maietti,⁵⁵ aquest argument presenta problemes, pel fet que valorar la durada d'un esdeveniment segons la durada que tindria al món real comporta paradoxes en la major part dels casos: a *Quake*, el Sol mai no es pon, a *SimCity*, és cert que el temps d' $M(f)$, del món de ficció, no és igual al temps d' $M(r)$, el món real, però la velocitat és variable i incoherent (construcció immediata d'edificis, però durada de mesos d'un tornado). A *Resident Evil*, quan accedim a l'inventari, el $M(f)$ s'atura. Què passa amb el temps de ficció quan el jugador passa temps del joc utilitzant l'equipament del seu àlter ego? Sembla que el temps de partida s'atura, però no del tot, perquè algunes característiques dels personatges a $M(f)$ canvien. També quan l'àlter ego mor i alguna part del joc s'ha de reproduir, el temps de joc s'amplia i el temps de ficció sembla que es desdobra.

Finalment, Maietti proposa que

Per tal de revelar la temporalitat en els mitjans interactius, el primer que hem de fer no és al nivell referencial (és a dir, confrontar el temps fictici amb el temps del món real), sinó que s'hauria d'investigar la interacció mateixa, estudiar com es desenvolupen la durada, el ritme i la tensió en cadascun dels moments en què l'usuari accedeix al món fictici i hi interactua⁵⁶.

Abans de continuar, puntualitzem que la relació que estableix Juul no és la mateixa d'Eskelinen. Pel primer, el que es relaciona és el temps real de jugar amb el temps transcorregut en la ficció del joc, una relació que deu molt a la relació narratològica clàssica de temps del relat i temps de la història, però que presenta alguns problemes i, per tant, no és viable tal qual. En canvi, la relació entre el temps dels esdeveniments i el temps d'usuari, proposada per Eskelinen, es revelarà força

⁵⁴ *Ibid.*, p. 160.

⁵⁵ MAIETTI "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva", p. 70.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 72.

fructífera. Tot i així, considerem la proposta de Juul d'interès, i veurem que en resultaran alguns tipus classificatoris aclaridors.

Ara bé, la definició de Juul respecte del temps de joc equivalent al relat de Genette pensem que no és correcta. El temps del relat no és un temps real, de la vida quotidiana o temps del lector o de l'espectador, sinó que la diferència és subtil, però necessària, es tracta d'un temps del significant, inscrit en el text i no fora d'ell, un temps, com el seu nom indica, *del relat*. Recordem que Genette, en relació a la novel·la, defineix el temps narratiu com a una relació entre un pseudotemps del relat mesurat en espai (pàgines, frases, paraules) i un temps de la història considerat com al temps diegètic. Com ja hem vist, el temps del relat, requereix, per convertir-se en temps com a tal, d'un "acte d'actuació", una "recepció", però no és aquest el temps que li interessa, sinó una "velocitat narrativa de debò", relació entre un espai (el pseudotemps del relat narratiu escrit) i un temps (diegètic). En cinema, la relació és més clara, perquè el temps del relat està fixat en el text mateix.

En videojocs, ens sembla que l'equivalent més proper d'un temps inscrit correspon a la relació entre les accions de l'usuari *en el joc* i el temps dels esdeveniments. Les accions de l'usuari en el joc es defineixen, d'acord amb Eskelinen, com les possibilitats de modificació dels esdeveniments per part de l'usuari. El temps real d'un jugador real és el temps de "l'acte d'actuació" que Genette evita considerar, per la seva variabilitat. En particular, ens interessa mesurar les possibilitats de modificar el temps dels esdeveniments –o temps de ficció– a partir de les accions de l'usuari: aquesta relació és la que donarà com a resultat una "velocitat narrativa de debò".

Si considerar el temps de joc com un temps real presenta problemes, com hem vist amb Maietti, pensem que considerar el temps de joc com a inscrit en el joc permet, ens sembla, superar aquests problemes sense trair la classificació de Juul. Queda per resoldre, però, un problema teòric: Com podem parlar d'un temps inscrit en el joc si la manifestació concreta del joc, és a dir les seves partides, és un element efímer que es perd una vegada jugat? Resoldrem aquesta qüestió en el capítol dedicat al narrador.

És pertinent detenir-nos en una anàlisi del temps narratiu als videojocs des de la perspectiva de la narratologia, tot i que amb dificultats, per començar pel que fa a la relació entre història i relat. Si el relat fa referència a l'ordre dels esdeveniments, com ens recorda Maietti, en els mitjans interactius no està fixat o predeterminat sinó que es genera durant la interacció. Atesa la linealitat del temps, el que es genera és linial. Però aquest text resultant no és tot el text interactiu, ni tampoc ens ajuda a entendre'n la seva naturalesa. Donarem resposta a aquest problema amb la proposta del concepte de “partida implicada”, més endavant.

Veiem, una per una, quina utilitat analítica poden tenir les nocions de temps narratiu als videojocs.

3.2.3 *Ordre temporal: paradoxes de viatges en el temps*

Seguint Genette⁵⁷, però ja adaptat a les peculiaritats de la narració cinematogràfica⁵⁸, distingirem tres possibilitats d'ordenació del temps: temps lineal –pura cronologia, coincidència, respecte de l'ordre– entre el temps de la història i el del relat; i dos tipus d'anacronia, l'analepsi (-*lepsis*, prendre, *ana-*, després), evocació a posteriori d'un esdeveniment anterior al moment de la història i la prolepsis (-*lepsis*, prendre, *pro-*, endavant), l'esdeveniment arriba abans del seu ordre normal en la cronologia. En cinema, sovint s'utilitzen els termes *flashback* o *flashforward*, però tenen l'inconvenient de remetre de forma centrada només a la banda d'imatge.

Veiem-los en detall:

a) Analepsis i *flashbacks*

Segons Genette, “una analepsi es cualquier evocación, después del suceso, de un acontecimiento que preceda el punto de su ocurrencia en el relato.

⁵⁷ GENETTE “Discurso del relato”, p. 91 i ss.

⁵⁸ GAUDREAU; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 112 i ss.

Una prolepsis, en cambio, es cualquier maniobra narrativa que consista en contar o evocar por avanzado un suceso ulterior.”⁵⁹

Aleshores, tindrem una narració primera [*récit prémie*] i una anacronia, que serà una narració segona, insertada en la primera.

Podem analitzar-les segons l'abast [*range*] i segons l'amplitud [*amplitude*]. Segons l'abast, les analepsis poden remetre al punt de partida de la història o més endarrere. En el primer cas, és una analepsi interna (posterior a l'inici del relat); en el segon, externa (anterior a l'inici del relat)⁶⁰. També pot ser mixta, és a dir, per exemple, externa en el seu inici, però interna en el seu final (que acabi després del punt d'inici del relat original). Segons l'amplitud, cal veure que no totes les analepsis presenten la mateixa durada. És el que N. Burch anomena retrocés indefinit, que, com en el cas de l'elipsi indefinida, no es pot mesurar més que amb ajuda exterior, com un rellotge, un calendari, un canvi de vestuari, etc.⁶¹

En un film, sovint són les paraules les que indiquen una analepsi, el seu abast i la seva amplitud. En el *flashback* es combina una tornada endarrere a nivell verbal, juntament amb una representació visual dels esdeveniments. Per exemple a *The Bad and the Beautiful*, on cada *flashback* comença on havia acabat l'anterior, i compon així un trencacloques.

Sobretot en cinema clàssic, hi ha puntuacions que indiquen un *flashback* (mirada a l'infinit i fos a negre) i també convencions (pas del passat lingüístic al present de la imatge, diferència d'aspecte del personatge narrador, modificació de l'ambient sonor, pas de l'estil indirecte –relat verbal– al directe –diàlegs–, etc.).

⁵⁹ RIMMON, S. “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”. A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996, p. 176.

⁶⁰ GAUDREAU; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 115.

⁶¹ BURCH, N. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1970 (Arte; 2), p. 16-7.

Aquestes relacions, però, poden ser molt complexes, com per exemple a *Hirosima mon amour*, on veiem un *flashback* de la protagonista explicant la seva vida a Nevers però seguim escoltant la música del bar on l'explica.

La utilitat narrativa de les analepsis és sovint completar una carència o omissió (les fobies d'un personatge a *Spellbound* o *Marnie*) o suspendre la narració i deixar l'espectador en espera per aportar suspens (com a *Mr. Arkadin*).

b) Prolepsis i *flashforwards*

Igual que en el cas anterior s'han d'analitzar segons l'abast i l'amplitud. També aquí, com en el *flashback* hi haurà, segons Burch, un tipus de raccord indefinit, que, en aquest cas, és del tipus avançament⁶². Per exemple, a *Pulp Fiction* trobem dues analepsis internes i dues prolepsis internes, marcades temporalment pel pròleg i l'epíleg.

Aquestes dues figures, l'analepsi i la prolepsi, són difícilment aplicables als videojocs, per problemes equivalents al que podríem anomenar “paradoxes dels viatges en el temps”. Les variacions en l'ordre narratiu presenten algunes dificultats en els videojocs en relació amb el fet que essent el joc una vivència narrativa que depèn de l'acció del jugador per narrar-se implica, per tant, davant qualsevol analepsi o prolepsi, l'esdeveniment de paradoxes temporals de dos tipus. La primera, que el personatge mori durant una analepsi, de manera que es provoca una contradicció en el temps present, on encara es viu. La segona fa referència al saber del personatge i del jugador, qüestió que també tractarem quan parlem de focalització. Maietti apunta la següent contradicció :

en tots els videojocs en què el jugador controla un avatar que té cert nivell d'actuació (per exemple, a *Metal Gear Solid*, l'avatar del jugador té les pròpies creences, valor i normes de conducta i les comunica al jugador), l'analepsi i la prolepsi poden causar paradoxes des d'un punt de vista doxàstic. Normalment, el jugador i avatar entenen el món de la mateixa manera: saben el mateix, i actuen

⁶² *Ibid.*, p. 17.

d'acord amb els coneixements i les creences que comparteixen. Tanmateix, quan es projectat a la posició M(ft1), estat futur del món del joc, el jugador o jugadora pot aconseguir nova informació d'aquell món ("El personatge X, de fet, és un fals amic que m'intenta enganyar"). Conseqüentment, el jugador pot fer servir aquestes nocions quan torni a la posició M(ft0) ("No vull acceptar cap tracte amb el personatge X"). Això no obstant, el jugador és l'únic que sap que el personatge X és un traïdor: quan torna de la posició M(ft1) a la posició M(ft0), els coneixements de l'avatar (tal com passa en llibre i pel·lícules) tornen a ser els que tenia en la posició Mft0. Així doncs, el món doxàstic del jugador i de l'avatar divergeixen; i si el jugador utilitza la informació adquirida en el Mft1 per actuar en el Mft0, de fet, generarà una paradoxa dins el joc: l'actuació de l'avatar es basa en informació que no és possible que tingui. Quan s'esdevé una paradoxa doxàstica, la coincidència de la identitat del jugador i de l'avatar es trenca⁶³.

Per concloure que, en el mitjans interactius, l'ordre del relat estableix l'ordre de la història, limitant la narració a una dimensió temporal estricta en temps present.

Juul, en general coincident amb les anteriors afirmacions, en el que ell anomena cronologia del temps en el joc [*chronology of time in game*] –un temps cronològic–, fa, però, matisacions importants respecte de la possibilitat que hi hagi anacronies. En principi, els jocs són narracions en present, pel risc de crear paradoxes temporals si hi introduïm analepsis o prolepsis. Ara bé, hi pot haver analepsis externes en jocs d'enigmes, detectius, etc., amb seqüències cinemàtiques [*cut-scenes*] o objectes dintre del món virtual, és a dir, en el temps ficcional, que ens informen de fet passats i ens ajuden a resoldre les incògnites (figura 3.1).

Notwithstanding inspirations from cinema, time in games is almost always chronological, and there are several reasons for this. Flash-forwards are highly problematic, since to describe events-to-come would mean that the player's actions did not really matter. Using cut-scenes or in-game artifacts, it is possible to describe events that led to the current fictional time, but an interactive flashback leads to the time machine problem: The player's actions in the past may suddenly

⁶³ MAIETTI "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva", p. 60-1.

render the present impossible. This is the reason why time in games is almost always chronological.

One of the more interesting developments in recent years is that game designers have become better at creating games where objects in the game world point to past events. Modern adventure games tend to contain not only cut-scenes, but also artifacts in the game world (fictional time) that tell the player what happened at a previous point in fictional time. This is the basic detective game model. In *Myst*, books in the game world inform the player of events that happened prior to the time of the playing, or at least outside the time that you can interact with.⁶⁴

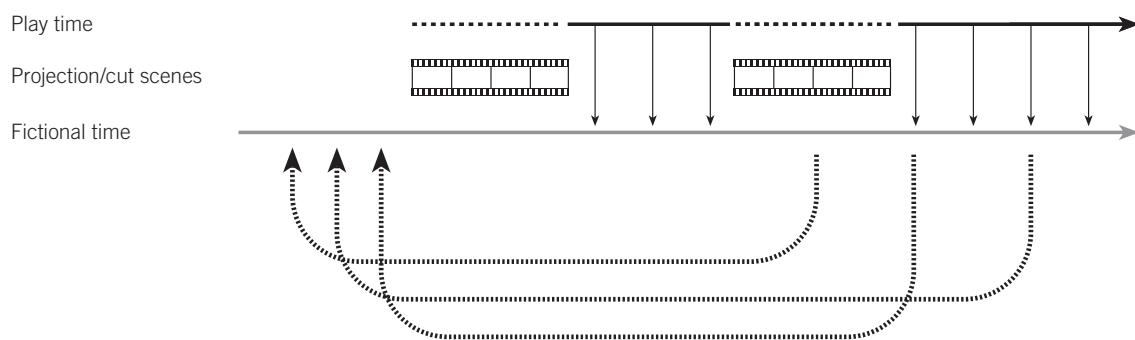


FIGURA 3.1: ANACRONIES EN EL TEMPS NARRATIUS DELS VIDEOJOCs⁶⁵

Eskelinen defineix l'ordre temporal així: “In computer games this is the relation between user events and system events, or the actions of the player and their interaction with the event structure (happenings) of the game.”⁶⁶ En alguns casos, aquesta relació serà d'una sola seqüència d'esdeveniments, com passa al *Tetris*. En d'altres, en general en els jocs d'exploració com *Doom*, i d'acord amb les aportacions d'Aarseth, l'ordre és una combinació tripartita entre esdeveniments, negociació i progressió en el joc.

In these cases the player must find and test possible event sequences until the right one is found and the game can continue. So you either follow the order or spend your time finding. In cases where the player cannot affect the order of events

⁶⁴ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 147.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 67.

⁶⁶ ESKELINEN “Towards computer game studies”, p. 40.

there is still the difference between variable and invariable sequences of events. In *Tetris*, where those objects just keep falling, the player can't know in what exact order they'll follow each other. This is also one of the simplest ways to limit or prevent anticipation.⁶⁷

L'aportació d'Eskelinen és interessant, perquè ens dona elements d'anàlisi concrets. Des del moment en què definim l'ordre en termes de relació entre accions de l'usuari i esdeveniments del sistema, del que es tracta és de si l'usuari afecta o no l'ordre en què els esdeveniments del sistema se succeeixen: en els jocs d'exploració sí, en els jocs d'*arcade* en general no. La dificultat està en que no ens referim a ordre en el sentit estrictament temporal de passat, present o futur respecte de la història i el relat, sinó al moment, en temps present sempre –no pot ser d'una altra manera– en què l'usuari pot modificar o no la successió d'esdeveniments. Cal parar atenció, i això és important, al fet que la tipologia de jocs té molt en compte que aquests siguin d'exploració, és a dir, una variable espacial, que defineix el temps del joc. Poden evitar-se les paradoxes temporals substituint les anacronies per llocs narratius del viatge temporal, com passa a *Blinx: The Time Sweeper*, *Prince of Persia: Sands of Time* o *S.C.A.R.* Ens hem de fixar, novament, com un problema temporal té, en el videojoc, una solució espacial.

3.2.4 Continuitat en els videojocs

El cinema imposa, tecnològicament, una forma successiva. Si les accions de la història són també successives, hi haurà coincidència en el tractament de l'ordre temporal, entre el relat i la història. Si, en canvi, es vol mostrar una simultaneïtat d'accions de la història en el relat (necessàriament successiu), hi haurà diverses possibilitats, segons F. Jost i A. Gaudreault⁶⁸:

- copresència d'accions simultànies en un mateix camp, per exemple fent ús de la profunditat de camp (per exemple, a *Citizen Kane*).

⁶⁷ *Ibid.*, p. 40-1.

⁶⁸ GAUDREULT; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 122.

- copresència d'accions simultànies en un mateix quadre, per sobreimpressió, pantalla dividida, etc. (els quatre plans seqüència que és *Timecode*).
- presentació d'accions simultànies de forma successiva, de manera que una de les accions no es mostra fins a completar la primera, però són simultànies en la diègesi.
- muntatge altern d'accions simultànies que, a diferència del cas anterior, es presenten segment a segment. (Molt utilitzat per exemple a *One from the Heart*).

El segon d'aquests tipus, la copresència d'accions simultànies en un mateix quadre és un recurs habitual en l'interfície de molts videojocs, en forma de mapes de situació o altres recursos que comparteixen la mateixa interfície, com a *Grand Theft Auto* o *World of Warcraft*. Manovich l'anomena muntatge espacial⁶⁹.

En conseqüència, en cinema, les relacions del temps narratiu que podem establir entre dos plans, en la seva juxtaposició pel muntatge, poden ser de tres tipus diferents. Si tenim un pla A i un pla B, dintre d'una mateixa seqüència, el temps de l'acció del pla B pot referir-se a un dels tres segments temporals següents:

- un segment temporal que transcorre simultàniament a una part o a tot el pla A, que anomenarem encavalcament temporal i que mostra successivament una única acció repetida.
- un segment temporal que succeeix de manera contínua a l'acció del pla A o enllaç en continuïtat.
- un segment temporal que tot i ser successiu al pla A, està separat per un interval més o menys important de temps, és a dir, una el·lipsi⁷⁰.

⁶⁹ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 401.

⁷⁰ GAUDREAU; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 124.

Pel que fa als videojocs, un problema de continuïtat el trobem en el que Juul anomena la incoherència temporal dels canvis de nivell en determinats jocs, on no és gens clara la relació entre un nivell i el següent, en termes temporals. Juul parla d'un temps de nivell [*level time*] en oposició a un temps coherent [*coherent time*], que correspondria, segons nosaltres, a un enllaç de continuïtat.

Half-Life is a coherent world game. When the game needs to load a new data, this is indicated by the world loading. This creates a continuous fictional time, but disconnects play time. This is logically the case in all coherent-world games, where the game only presents one coherent world and one coherent time, but many games are imprecise with fictional time. In the classic arcade game, the changing of levels has no logic in the game world: Arcade games tend to present several ontologically separate worlds that simply replace one another without indicating any connection. One way to soothe the passage between two levels is, of course, to use cut-scenes.⁷¹

El temps incoherent o de nivell de Juul és, per nosaltres, una indefinició de continuïtat. Preferim considerar-lo una el·lipsi, però cal reconèixer que la relació temporal diegètica no està definida més que pel que fa a les regles del joc. Haurem de tenir en compte aquest temps incoherent respecte de les regles.

Eskelinen apunta, pel que fa a la simultaneïtat, que aquesta es refereix a la possibilitat que té el jugador d'iniciar esdeveniments simultanis o en paral·lel, amb esdeveniments que poden alternar-se, encaixar-se o relacionar-se entre ells.⁷² El tipus més habitual, com en cinema, serà l'enllaç de continuïtat.

3.2.5 Durada

Com s'ha comentat abans, la noció de temps del relat afecta la categoria de durada d'una manera especial, molt més que les categories d'ordre i freqüència. En una novel·la, d'acord amb Genette,

⁷¹ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 149.

⁷² ESKELINEN "Towards computer game studies", p. 42.

En lugar de medir las variedades de duración sobre la base de una inverificable identidad entre relato e historia como punto de referencia, es recomendable medir la duración en el relato sobre la base de una “velocidad constante” (*constance de vitesse*). Puesto que la velocidad es una relación entre una medida temporal y una medida espacial, la velocidad del relato se definirá (com ha sugerido Günter Müller) como la relación entre la duración de la historia (en minutos, horas, días, meses, años) y la extensión que se le dedica en el texto (en líneas y páginas)⁷³.

La relació entre text i història pel que fa a la durada presenta, doncs, problemes d'anàlisi: la durada del text escrit s'expressa en termes d'espai (paraules, pàgines) mentre que la durada de la història ho fa en termes de temps. Per salvar el problema, Genette proposa la pseudotemporalitat, com hem vist. Segons Genette, per tant, hi haurà dos canvis possibles de velocitat entre relat i història:

Tomando una velocidad igual como punto de referencia, existen dos formas de cambio o anisocronías: la aceleración (*accélération*) y la desaceleración (*ralentissement*). El efecto de desaceleración se produce dedicando un segmento largo del texto a un período breve de la historia; y el de aceleración por el procedimiento opuesto, sobre todo dedicando un segmento corto del texto a un período largo de la historia⁷⁴.

Però, sobre la solució de la pseudotemporalitat de Genette, Ingarden manifesta una diferència ontològica entre la durada com a propietat d'un objecte (com seria el cas d'un film) i la durada com a resultat d'una experiència: “Sovint diem que les obres literàries i musicals són obres d'art temporal [...] que s'estenen de forma temporal. Per molt plausible que, a primer cop d'ull, pugui semblar, això és fals, i està motivat pel fet que confonem l'obra literària mateixa amb les seves concrecions, que es constitueixen quan llegim l'obra.”⁷⁵

⁷³ RIMMON “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”, p. 179.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 180.

⁷⁵ Ingarden, citat a MAIETTI “Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva”, p. 63.

Genette⁷⁶, tot i aquesta dificultat, ha establert quatre ritmes narratius: pausa, escena, sumari i el·lipsi.

Sea TH el tiempo de la historia, y TR el tiempo del relato. Las fórmulas siguientes expresan las relaciones entre los dos en los cuatro movimientos:

- pausa: $TR=n$, $TH=0$. Por lo tanto, $TR\infty>TH$
- escena: $TR=TH$ (por convención)
- sumario: $TR < TH$
- elipsis: $TR=0$, $TH=n$, Por lo tanto, $TR<\infty TH$ ⁷⁷

Aquests quatre tipus seran, en cinema, previsiblement més evidents, i, en videojocs, previsiblement menys. Comparem, a continuació, les diferents aportacions que s'han fet sobre el tractament de la durada en cinema i en videojocs, a partir dels tipus de Genette.

a) Pausa: la durada del relat no es correspon amb cap duració diegètica. Pot ser una descripció o algun altre tipus de presentació. Podem trobar exemples a *Manhattan* o *Morte a Venezia*.

b) Escena: la durada diegètica és la mateixa que la durada del relat, per exemple, una escena dialogada. En cinema, un pla es correspon a aquest ritme. Per exemple, el pla seqüència d'inici de *The Player* o les escenes de *The Haunting* (i moltes altres pel·lícules del període clàssic).

La isocronia és la identitat exacta entre el temps del relat i el de la història, en una correspondència que va més enllà de l'escena clàssica de cinema narratiu, amb elements de desafiament estilístic, per exemple en *Sleep*, d'Andy Warhol.

⁷⁶ GENETTE “Discurso del relato”, p. 153 i ss.

⁷⁷ RIMMON “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”, p. 180.

Juul, en la seva classificació del temps als videojocs, proporciona dos bons exemples d'isocronia, primer, i d'escena clàssica, segon. La isocronia correspon al tractament del temps en els jocs abstractes, com *Tetris*, on el temps dels esdeveniments –és difícil anomenar-lo temps de ficció– és exactament el temps d'accions de l'usuari (figura 3.2).



FIGURA 3.2: EL TEMPS EN ELS JOCS ABSTRACTES⁷⁸

L'escena la trobem en els jocs en temps real i món virtual. Recordem que Juul defineix temps de joc com el temps real de jugar, definició que hem matisat més amunt:

In a real-time game like *Quake III Arena* or *Unreal Tournament*, we experience the duality described above: As a player, you are yourself and a character in the game world. I propose the term fictional time to denominate the time of the events in the game world. In most action games and in the traditional arcade game, the play time-fictional time relation is presented as being 1:1. In such real-time games, pressing the fire key or moving the mouse immediately affects the game world. Therefore, the game presents a parallel world, happening in real time.⁷⁹

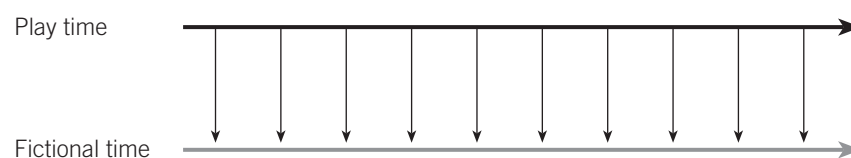


FIGURA 3.3: ANÀLISI DEL TEMPS. JOCS EN TEMPS REAL⁸⁰

c) Sumari: resum del temps diegètic. Per exemple, en trobem una als minuts inicials d'*Up*.

⁷⁸ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 67.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 142-3.

⁸⁰ *Ibid.*, p. 67.

Pels videojocs, un exemple de sumari és el de jocs que presenten un món virtual però no són en temps real:

In the original *SimCity* and in *SimCity 4*, we also find play time and fictional time, but the events in the fictional time (investing in infrastructure, building houses) happen faster than we would expect them to. Fictional time depends on explicit marks, such as dates, and on cultural assumptions about the duration of the game events.⁸¹

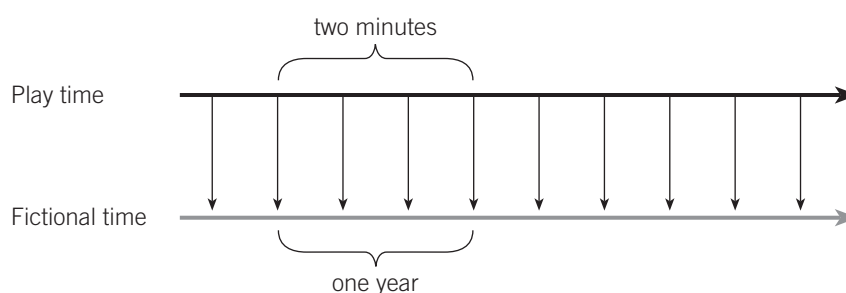


FIGURA 3.4: ANÀLISI DEL TEMPS. JOCS QUE NO SÓN EN TEMPS REAL⁸²

Aquesta diferent velocitat entre un temps i un altre, Juul l'anomena projecció [*projection*]: el temps de joc es projecta en el temps de ficció a una velocitat específica, determinada segons es trasllada un període de temps de joc en un de ficció.

Ara bé, no tot el temps de joc és projectat al temps de ficció: cal tenir presents les seqüències d'introducció [*intro-sequences*] i les seqüències cinemàtiques [*cut-scenes*]:

Cut-scenes depict events in fictional time (in the game world). Cut-scenes are not a parallel time or an extra level, but a different way of projecting the fictional time. They do not by themselves modify the game state –this is why they can usually be skipped and why the user cannot do anything during a

⁸¹ *Ibid.*, p. 143.

⁸² *Ibid.*, p. 67.

cut-scene. While play time is projected to fictional time in interactive sequences, cut-scenes disconnect play time from fictional time”.⁸³

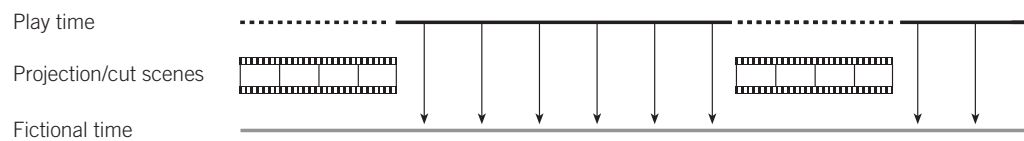


FIGURA 3.5: ANÀLISI DEL TEMPS. ALTERACIÓ DEL TEMPS DE JOC PER LES SEQÜÈNCIES CINEMÀTIQUES⁸⁴

d) El·lipsi: és un silenci temporal sobre successos que segons la diègesi han tingut lloc.

Potser podem, simplificant, distingir aquests dos últims tipus remarcant que, en el sumari, hi ha un resum, i en l'el·lipsi un tall, per exemple, a *Vertigo*.

e) Dilatació o deteniment, com l'anomena M. Bal⁸⁵, és un últim tipus, no observat per Genette, però aplicable al cinema, un procediment contrari al sumari o resum i on el discurs incrementa el temps d'un fet que és més curt en la història, per exemple en moviment lent, en muntatges analítics amb reiteració d'angles de càmera, accions mostrades en segments descriptius o comentatius que l'allarguen. *The Wild Bunch* en seria un exemple d'entre els clàssics, a càmera lenta. Chatman l'anomena allargament [*stretch*], on el temps del relat serà més extens que el de la història, és a dir, TR > TH.

Aquestes mateixes relacions entre les temporalitats poden estudiar-se al llarg de tot el film. En la diègesi, a *Orphée* no ha passat el temps. A *High Noon*, el temps diegètic es correspon amb el del relat. Exemples de sumari n'hi ha molts, en canvi no pot haver un film que sigui tot el·lipsi. Cada vegada és menys rar el cas de dilatació, però el trobem a (gairebé) tot el film *Identity*, en que el que veiem

⁸³ *Ibid.*, p. 147.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 67.

⁸⁵ STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 145.

correspon a la imaginació d'un boig o a *Donnie Darko* si considerem així el seu “univers tangencial”.

En els videojocs, una vegada més, és essencial tenir en compte l'acció del jugador, la seva fruïció del joc:

La durada de les obres interactives sovint depèn de les seves concrecions específiques, i pot variar de forma significativa d'una fruïció a una altra. Això vol dir que, en els mitjans interactius, la durada de l'objecte i la de l'experiència no es poden distingir amb claredat ni al nivell teòric. L'objecte es crea com a objecte (no com a imatge mental ni interpretació) a partir de l'experiència de la fruïció, i la fruïció es genera a partir de la interacció amb l'objecte. En els mitjans interactius hi ha dos tipus de durada: la durada controlada per l'objecte [...] i la durada controlada per l'experiència [...] ⁸⁶.

Eskelinen, seguint R. Schechner, diferencia entre temps d'esdeveniments [*event time*] i temps fix [*set time*]: en el primer el joc, finalitza quan hem assolit tots els esdeveniments; en el segon, hi ha un límit temporal marcat. Aquesta distinció és fructífera, en primer lloc, perquè determina les modificacions de velocitat segons el tipus de modalitat temporal del joc. En els jocs de temps d'esdeveniments, com *Doom*, la lluita contra un monstre pot ser, en principi, il·limitada, però la conseqüència de deixar-lo viure en tota la seva extensió comporta el final del joc. A més, l'opció contrària també és possible, en el sentit de reduir la durada per evitar o sortir d'una trampa o perllongar-la per evitar una confrontació. Altre cop, com es veu, hem de tenir en compte les modificacions del temps dels esdeveniments provocades pel temps de l'usuari, que marquen, en gran mesura, la velocitat del relat i, per tant, el caràcter d'escena, sumari o dilatació i fins i tot de pausa i el·lipsi, formes totes elles possibles en els videojocs de temps d'esdeveniment, però no en els de temps fix. Podem considerar els jocs de temps d'esdeveniments jocs de durada controlada per l'experiència i els jocs de temps fix jocs de durada controlada per l'objecte.

⁸⁶ MAIETTI “Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva”, p. 63-4.

3.2.6 Incoherències temporals

També pel que fa a la durada, hem de tenir en compte el que Juul anomena temps incoherent [*incoherent time*] i que fa referència a les ruptures temporals entre el temps de joc i el temps de ficció. Insistim en què hem redefinit el temps de joc en termes del temps de les accions de l'usuari en el joc i no, com fa Juul, en termes de temps real. Com es veurà, la nostra definició permet aclarir ràpidament els problemes, de manera que el que Juul veu com a ruptures o incoherències seran tipus de variacions en la durada.

Segons Juul, hi ha tres tipus de ruptures,

- a) Temps de joc en pausa, temps ficcional continua corrent, com per exemple quan el joc està en pausa però continuen els sons intradiegètics.

Des del nostre punt de vista, com hem apuntat més amunt, es tracta d'un cas de dilatació provocat per l'usuari, el qual podem dir que assumeix funcions de narrador.

- b) Temps del joc és un resum del temps ficcional. Podem anomenar aquest tipus, –tot i que Juul no ho fa– temps inversemblant. Segons Juul, es tracta de les accions en el temps ficcional que, segons el rellotge d'aquest temps ficcional, tenen una durada diferent que les mateixes accions en el temps de joc. Aleshores, no podem determinar quant de temps duren aquestes accions: el temps que duren en el temps de joc, o el que duren en el temps ficcional, o un entremig. En el primer cas, es tracta d'un temps extradiegètic, en el segon, d'un temps inversemblant, d'acord amb la nostra experiència, i, en el tercer, d'un temps indeterminat.

Another type of subtle breach of game time logic is when it is unclear whether the actions of the game are real-time events –in play time– or if they refer to the fictional time of the game. In the soccer game *FIFA 2002* the on-screen clock counts forty-five minutes for each half, signifying a full-length soccer match. In real time each half lasts four minutes, a speed-up of 11,25 times. Since the clock shows the duration of a normal soccer match, it follows that the action on the playing field is also 11,25 times faster than real life. Subjectively, the game action appears quite fast, but if

our point of reference is the game clock, the action in the game is painfully slow.⁸⁷

L'exemple de Juul és una jugada de David Beckham que ocupa 11 segons d'acord amb el rellotge del joc, per recórrer uns pocs metres del camp. En el temps de joc, ocupa 1 segon. La pregunta, aleshores, és: "But how long did it take in the time of the game world, in fictional time? We cannot determine this in any definite way: The fictional time of the game flickers between being [inclou des de] a real-time game of 2x4 minutes and an imagined full-length soccer match of 2x45 minutes"⁸⁸.

Des del nostre punt de vista, en tant que es tracta d'un joc en temps real, el temps de ficció és el que marca el rellotge del camp –temps diegètic– i el temps d'usuari té una relació d'acceleració amb aquell –temps que correspon al relat–, tot i que, en temps diegètic, les mateixes accions dels jugadors són lentes. En cinema, parlaríem de sumari. El desajustament que observa Juul de forma molt perspicaç prové de comparar el temps narratiu amb el temps de la nostra experiència quotidiana, problema d'inversemblança, però no de lògica narrativa. Simplement, el temps de l'acció en temps diegètic és massa lent segons la nostra experiència externa al joc, extradiegètica, però perfectament coherent en el joc, on uns pocs metres reclamen 11 segons de temps diegètic o 1 segon de temps del relat.

Un altre cas d'aquest mateix tipus, una forma peculiar de sumari amb temps inversemblant, el trobem a *Grand Theft Auto III*.

According to the in-game clock, the fictional time in the game runs sixty times faster than the play time. (An hour of fictional time lasts one minute in play time). Like in the example of *FIFA 2002*, most of the events within the game appear nevertheless to proceed at real-time speeds. The cars drive fairly fast, but they are excruciatingly slow in fictional time. Many of the tasks and missions that the player has to perform have to be completed

⁸⁷ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 151-2.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 152.

within a time limit in play time. In the taxi mission, the player has forty-nine seconds in real time to deliver the passenger to his destination. According to the clock stating the time of day (at the top of the screen), the journey took twenty minutes, but according to the clock stating the time taken to deliver the passenger, the journey took twenty seconds. While the overall picture is clear, namely that the top clock refers to the fictional time, and the bottom clock refers to play time, this makes it impossible to decide how long time passed in the game world –like in *FIFA*, the fictional time of the game world is incoherent.⁸⁹

Podem aplicar la mateixa explicació anterior; una variació en la durada de tipus sumari amb acceleració del temps de ficció en el temps del relat. Qualsevol referència a un temps real és tan difícil com innecessària.

c) Temps subjectiu. Un altre tipus de ruptura temporal, segons Juul, la trobem en determinats jocs *arcade* (com *Space Invaders*) o de plataforma (com *Super Mario64* en què quan el jugador assoleix algun èxit, com per exemple matar un alien, el joc fa una petita pausa, experimentada com un temps subjectiu, emocionalment significant pel jugador, com l'*slow motion* al cinema⁹⁰.

Altre cop, en aquest cas la preocupació prové de comparar un temps real amb un temps de ficció, si considerem el temps de joc com el temps d'acció, no hi ha ruptura, sinó simplement una dilatació del temps del relat respecte del temps de la història, efectivament, com en l'*slow motion* al cinema.

3.2.7 Velocitat

La velocitat, en tant que afecta el ritme [*pace*] del joc, aspecte fonamental, és considerada una categoria a part per Eskelinen. La diferència fonamental aquí és entre un ritme transitiu [*transient*] i no transitiu [*no transient*], és a dir, l'ordinador

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ *Ibid.*, p. 152, 5.

controla el ritme (transitiu) o el jugador controla el ritme (no transitiu). Els conceptes de transitiu o no transitiu són d'Aarseth. En general, podem considerar els jocs de temps transitiu també de temps fix i els de temps no transitiu, de temps d'esdeveniments controlat per l'usuari.

Will Wright, per exemple, aplica aquesta distinció a *The Sims*, creat per ell, i a altres jocs MMOG:

En el cas de *The Sims*, crec que a la gent li agrada controlar aquesta experiència, crear-ho tot, desenvolupar les històries i tenir el poder de variar l'experiència i l'entorn a voluntat. En un joc en línia, no pots ni aturar el joc ni fer-lo anar més de pressa; no pots controlar el temps en absolut, perquè tothom ha d'estar sincronitzat. Per tant, crec que aquest poder és un dels pilars de l'èxit de *The Sims*: el fet de poder ser creatiu a l'hora de desenvolupar la pròpia experiència, en contraposició amb les limitacions d'un joc en línia, que impliquen no tenir cap control sobre els altres jugadors, ni sobre l'entorn i encara menys sobre la línia temporal⁹¹.

Finalment direm, com observàvem en relació al cinema, que aquestes modificacions temporals poden afectar tot el joc o només determinades parts d'aquest.

3.2.8 La convenció narrativa del bucle

El cinema és una tecnologia que imposa la linealitat del text. La relació entre el temps del relat i el temps de la història, tant pel que fa a l'ordre com a la durada, és fonamental per comprendre'l com a forma artística. En canvi, en els videojocs, tecnologia que permet, i en gran part reclama, la no linealitat i la interactivitat per part del jugador-personatge, aquests dos tipus de tractament temporal són o bé difícils o bé impossibles, a causa de les paradoxes. La tercera categoria, en canvi, la freqüència, pren en els relats interactius una importància cabdal, que no té en el cinema i que Genette lamenta que hagi estat poc analitzada en literatura i que, en

⁹¹ Citat a MAIETTI "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva", p. 71, nota al peu 3.

canvi, explica en gran part les peculiaritats de la forma narrativa dels videojocs en contrast amb la de les pel·lícules o les novel·les.

Segons Genette,⁹² la freqüència fa referència a la relació entre el nombre de vegades que un esdeveniment apareix al relat i el nombre de vegades que apareix a la diègesi, és a dir, les relacions de repetició entre relat i història.

La repetición, debe advertirse desde un principio, es una construcción mental lograda mediante la eliminación de las cualidades específicas de cada ocurrencia y la conservación de aquellas únicas cualidades que comparte con ocurrencias similares. En realidad, un suceso repetido nunca es el mismo, como tampoco es el mismo un segmento repetido del enunciado, puesto que su localización en un contexto diferente necesariamente lo cambia.⁹³

Establirem els següents tipus de repeticions, sempre considerades com a construccions mentals, entre la història (H) i el relat (R):

- Contar una vegada el que passa una vegada (1R/H): relat singulatiu;
- Contar n vegades el que passa n vegades (nR/nH): és un tipus anafòric de relat singulatiu.
- Contar n vegades el que passa una vegada (nR/1H): relat repetitiu. Aquí s'inclou la història contada des de diferents punts de vista o estils.
- Contar una vegada el que passa n vegades (1R/nH): relat iteratiu, que implica condensació. Hi ha tres tipus d'iteració:
 - iteració externa o generalitzadora, dintre d'una escena singulativa, obren una finestra a la durada externa a aquesta escena amb generalitzacions sobre els personatges o el seu món.
 - iteració interna o sintetitzadora, també dintre d'una escena, accentuen els elements continus i recurrents a l'interior de l'escena.

⁹² GENETTE “Discurso del relato”, p. 172 i ss.

⁹³ RIMMON “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”, p. 181.

- pseudoiteracions, tot i presentar-se com a iteracions, contenen un nombre tal de detalls que no és possible creure que es puguin repetir sense variacions.

Aquests tres tipus fan referència a unitats iteratives particulars, que són condensació o síntesi de repeticions.

Dintre de les iteracions, cal analitzar també les sèries i les relacions entre les parts que les constitueixen. Tres conceptes són útils aquí:

- Determinació: definició dels límits diacrònics de la sèrie. Pot ser implícita (el sol surt cada matí) o explícita (de la tardor a la primavera de 1877); definida (des del 3 de maig de 1899) o indefinida (des de fa uns anys...)
- Especificació: definició del ritme de la recurrència (una de cada set vegades...), pot ser indefinida (de vegades...) o definida, de forma absoluta (cada diumenge) o de forma irregular o relativa (cada dia que faci bon temps); finalment pot ser complexa, amb la suma dels elements anteriors
- Extensió: és l'amplitud diacrònica de cada unitat constitutiva i, per tant, de la unitat sintètica en conjunt:

Quando la seqüència iterativa no está delimitada con toda precisión sino dotada de extensión, parece reductivo y esquemático mantener sólo los rasgos invariables de todas las unidades de la serie, y por esta razón muchos autores introducen mecanismos de variación que concretan las diferentes unidades e impiden que se conviertan en estereotipos.⁹⁴

També és útil analitzar la sèrie d'iteracions segons un esquema temporal més extens: la diacronia interna serà la de l'element iteratiu, la diacronia

⁹⁴ *Ibid.*, p. 182-3.

externa, la de l'evolució entre un element i un altre, en la seqüència d'iteracions.

Aquesta classificació, adaptada al cinema⁹⁵, ens dóna tres tipus de freqüència:

- Relat singulatiu. Es tracta del cas més habitual, a molta distància dels altres.
- Relat repetitiu. Es pot trobar en el cinema clàssic per mostrar dues vegades un mateix fet canviant el punt de vista i que permet l'espectador vincular narrativament i espacialment els dos fragments, com per exemple quan abans parlàvem de dilació de la durada del temps en el cas del muntatge analític. Es considera un exemple clàssic *Rashomon*. Un altre exemple és *Triangle*.
- Relat iteratiu. És difícil, pel caracter singulatiu de la imatge.

Si el relat repetitiu és una forma estranya en cinema, sovint s'ha dit, en canvi, que és fonamental als videojocs. Podem considerar si es tracta en realitat del tipus de relat repetitiu en què diversos relats es refereixen a una mateixa història o, en canvi, al tipus anafòric del relat singulatiu, en què, en dues sèries anafòriques, és a dir, d'elements que s'interpreten els uns en relació amb els altres, una sèrie de relats correspon a una sèrie d'històries, essent relat i històries diferents. Serà un relat repetitiu si considerem, per exemple els objectius parcials o finals (matar el monstre i continuar pel passadís), però serà anafòric singulatiu si considerem cada element per separat (la lluita contra el monstre serà, cada vegada, diferent: el resultat, la mort del personatge, fins a l'últim episodi de la sèrie, en que matem el monstre, etc.). Considerem, d'acord amb L. Manovich, el bucle com a relat repetitiu.

Quan Manovich detecta tres característiques fonamentals dels videojocs, directament vinculades al cinema, cita el moviment diferencial, el muntatge espacial i la convenció narrativa del bucle. Efectivament, el bucle constitueix, com

⁹⁵ GAUDREAU, JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 131.

diu Manovich⁹⁶ la base del cinema primitiu i de la programació informàtica i s'ha utilitzat, per qüestions tècniques en les primeres presentacions cinemàtiques en suport digital, igual que, pels mateixos motius, es va utilitzar al precinema i al cinema primitiu. El bucle es consubstancial dels videojocs, per exemple fins a què no se supera un determinat objectiu i es passa de nivell. En aquest sentit, podem considerar que els videojocs sovint incorporen un relat repetitiu, on la unitat pel que fa a la història és variada diverses vegades pel que fa al relat. A més, considerat així, el relat repetitiu és tan inusual al cinema com fonamental al videojoc, fins al punt que, analitzats des de la perspectiva contemporània els pocs films que serveixen d'exemple al relat repetitiu en cinema els podem considerar precursors o derivats de formes narratives pròpiament interactives, en un suport lineal.

En aquest mateix sentit s'expressa Neitzel en la seva crítica a J. Murray. Per Neitzel, les relacions entre història [*story*] i relat [*plot*] estan marcades pel fet que un joc és bàsicament repetició. En aquest sentit, l'exemple de Murray sobre la història multiforme [*multiform story*] de la pel·lícula *Groundhog Day* és erroni, ja que es tracta d'un relat multiforme [*multiform plot*], “because the story has only one form. This form, however, is shown in text in several forms on the level of the plot. The story with its intrinsic meaning holds together the repetitions of almost always the same, which are played out on the level of the plot”⁹⁷. En el bucle, per tant, les diverses partides, nivell del relat, són versions d'una unitat d'història.

Segons Eskelinen, la freqüència afecta les capacitats de repetició d'un joc, en particular si els esdeveniments i les accions –és a dir, “the player's chances for taking action”⁹⁸– poden succeir una única vegada o il·limitades vegades. No hi ha terme mig: en molts jocs, en particular els MMOG, les accions són irreversibles, de manera que no es pot retrocedir a una situació prèvia. En d'altres, es pot anar provant fins a trobar la solució, repetició intrínseca al joc, utilitzada abastament pel

⁹⁶ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 392.

⁹⁷ NEITZEL “Narrativity in computer games”, p. 236.

⁹⁸ ESKELINEN “Towards computer game studies”, p. 41.

jugador i, lluny de ser un cas relativament aïllat com en cinema o literatura, es tracta de la norma en molts videojocs, on el tractament del temps no es pot separar d'aquesta repetició, inevitable.

3.3 L'espai narratiu

3.3.1 Camp i fora de camp

L'espai en cinema es mostra en el pla, que conté una quantitat d'informacions simultànies, en sincronia i difícils d'assimilar. Aquest espai representat en el pla s'articula en el camp i el fora de camp. N. Burch⁹⁹ el defineix mitjançant sis límits: els quatre angles de l'enquadrament, el darrere la càmera –els personatges hi poden accedir passant pel costat de la càmera– i el darrere del decorat, que s'hi accedeix sortint per una porta, etc.

L'articulació del camp i el fora de camp és una articulació d'espai però també de temps, en el sentit que sovint el fora de camp acabarà per ser camp en el pla següent, etc. Aquest pas del camp al fora de camp es pot produir de dues formes: el desplaçament de la càmera i el muntatge, o el moviment de la càmera durant un únic pla.

En tant que articulats per un espai imaginari construït mitjançant l'enquadrament els videojocs són formes de representació –i no de simulació–, com hem vist abans. Aquests espais de representació compleixen tres condicions: la discontinuïtat amb l'espai real, l'empresonament de l'espectador/usuari per la perspectiva i la doble identitat de l'espectador/usuari¹⁰⁰.

Si ens preguntem ara com funciona la relació identitària de l'espectador/usuari en l'espai imaginari creat en l'espai de la representació, serà pertinent prendre com a model analític, de nou, el del cinema.

En primer lloc cal definir la unitat mínima d'anàlisi, el pla. Aquest és, en cinema, durant el rodatge, l'equivalent a la presa, designació a la vegada d'un punt de vista sobre un esdeveniment (per l'enquadrament) i d'una determinada durada. En una

⁹⁹ BURCH *Praxis del cine*, p. 26.

¹⁰⁰ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 166.

operació posterior, el pla és la unitat mínima del muntatge, el fragment de pel·lícula (entesa com a suport físic) que ensamblada amb d'altres, produeix el film.

El pla designa, aleshores, tres aspectes¹⁰¹: quant al tamany, o sigui el valor de l'enquadrament, que implica un punt de vista; quant a la mobilitat de la càmera respecte de l'objecte, o sigui moviment del quadre respecte del camp; quant a la durada, on el pla és la unitat de muntatge i també el fragment mínim d'anàlisi.

En definitiva, i pel que fa referència a l'anàlisi de l'espai, el muntatge i el desplaçament de la càmera fan possible la ubiqüitat al mateix temps que poden provocar la incomprensió, ja que cada articulació entre dos plans és una consigna de lectura que l'espectador ha de descodificar (una és una el·lipsi, l'altra un *flashback*, etc).¹⁰²

3.3.2 Posada en escena

En l'anàlisi del pla hem de contemplar també la posada en escena, la *mise-en-scène*, és a dir, el fet de posar en escena una acció, concepte d'origen teatral. Podem dividir la posada en escena en diferents aspectes, seguint D. Bordwell i K. Thompson¹⁰³: decorats i escenaris, on també tindrem en compte l'*atrezzo*, objectes del decorat que formen part de l'acció; vestuari i maquillatge; il·luminació; expressió i moviment de les figures; etc.

Aquests aspectes poder ser, en general, aplicats directament a l'anàlisi icònica de la imatge dels videojocs, tenint en compte, és clar, algunes diferències: per exemple, la distinció més habitual en cinema respecte de localitzacions ja existents o decorats és poc pertinent, en general, en videojocs. Recordem els espais tan diferents, en pel·lícules d'altra banda produïdes gairebé igual, entre *House of Usher*

¹⁰¹ AUMONT;BERGALA;MARIE [et al.] *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p. 37.

¹⁰² GAUDREAU;JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 72.

¹⁰³ BORDWELL, D.;THOMPSON, K. *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós, 1993 (Paidós comunicación cine; 68), p. 148.

i *The Tomb of Ligeia*, les dues de R. Corman. En canvi, els elements d'atrezzo seràn fonamentals, per la seva relació amb la jugabilitat.

També, pel que fa a la il·luminació, els recursos per reduir la quantitat d'informació mostrada. D'entre els que citen Gaudreault i Jost¹⁰⁴, alguns ens seran molt familiars en els nostres jocs narratius de *Survival Horror*, com per exemple una obscuritat omniscent o la defecció d'una part de la banda d'imatge, que resalta el que es mostra. També el recurs a un pla tancat contribueix a una certa concentració informativa. Ja hem vist el traspàs de recursos narratius entre gèneres afins del cinema i dels videojocs.

G. King i T. Krzywinska ens proporcionen un bon exemple d'anàlisi de la posada en escena als videojocs. Proposen una anàlisi formal dels videojocs a partir d'eines dels estudis fílmics: “The precise manner in which sounds and images are organized on the screen. [...] Particular aspects of game form to be considered in this chapter include the use of point-of-view structure, the framing of onscreen action [enquadrament], visual motifs and styles [posada en escena] and the use of sound effects and music”¹⁰⁵.

La que fa referència al punt de vista, la veurem al capítol dedicat al narrador, ja que, d'acord amb Genette, incloem el punt de vista en els aspectes del relat referits al mode i la veu. Veiem ara la que vincula la construcció de l'espai: la posada en escena.

Molts jocs creen un món o espai que és explorat pel jugador. L'estudi d'aquest espai té una importància cabdal en el joc, en tant que es relaciona amb la jugabilitat:

The manipulation of these qualities is what provides orientation for the player, establishes meaningful contexts and resonances within which gameplay occurs, and contributes to the creation of emotional states (fear and suspense in horror and some action-based games, for exemple. [...] A game's mise-en-scène provides the

¹⁰⁴ GAUDREULT;JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 95.

¹⁰⁵ KING;KRZYWINSKA “Film studies and digital games”, p. 113.

setting in which gameplay takes place and objects with which the player can interact or that might act as barriers defining the limits of a particular space. [...]. [...] In many horror-based games, such as *Silent Hill*, *Resident Evil*, *Doom III* and *The Thing*, interiors are often splattered with scarlet gore. This horror-based aspect of mise-en-scène contributes not just to background atmosphere, as would be the case in a film, but also to the player's sense of constant endangerment¹⁰⁶.

En aquest joc hi haurà també, com hem apuntat, una limitació de la informació utilitzant recursos cinematogràfics –fosc, boira, etc.–.

Finalment també cal fer atenció a l'anàlisi de la banda de so, seguint amb l'exemple anterior.

3.3.3 Continuitat d'espai

Seguint Jost i Gaudreault¹⁰⁷, veiem quines relacions espacials de raccord podem establir i més tard veurem com aplicar-les a l'anàlisi de determinats videojocs. Els autors estableixen quatre tipus de raccord pel que fa a l'espai:

- Identitat (aquí mateix): el *cut-in*, que mostra una porció de l'espai vist en el pla anterior, el pas d'un pla mig a un primer pla, per exemple, per mostrar un detall o a la inversa.
- Alteritat, que a la vegada pot ser,
 - Contigüïtat (aquí), quan les informacions contingudes en els dos segments condueixen l'espectador a la inferència d'una contigüïtat directa on l'espai del pla A té com a fora de camp el que serà el pla B i viceversa. La figura més característica és el camp-contracamp d'una conversa: l'espai diegètic és el mateix però l'espai visual ha canviat totalment –en el segon pla no queda res del primer–. També si seguim un personatge en el seu desplaçament i en sortir fora de

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 119.

¹⁰⁷ GAUDREULT; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 101 i ss.

camp hi ha un canvi de l'enquadrament per continuar veien el desplaçament del personatge.

- Disjunció, que a la vegada pot ser,
 - Proximal (allà), l'espectador pot suposar, a partir de les informacions espacials del film, la possibilitat de comunicació visual o sonora no amplificada entre dos espais no contigus que han estat aproximats pel muntatge. També en el cas que, en espais pròxims, hi hagi un mur de separació, etc. (però no un personatge que va d'un espai a un altre).
 - Distal (més enllà), són espais no contigus però més distants que en el cas anterior, és a dir, que la possibilitat de comunicació visual o sonora ha de ser amplificada per mitjans tècnics.

3.3.4 Espai virtual i base de dades

En els videojocs d'entorn tridimensional interactiu, aquells que pel que fa a la iconografia tenen més paral·lelismes amb el cinema de consum massiu contemporani, cal veure quines poden ser les característiques peculiars de l'espai, per permetre'ns adaptar-hi el model analític del cinema.

L. Manovich caracteritza els nous mitjans a partir de dues forces que en defineixen la seva naturalesa, l'acció com a operació típica i la imatge digital com a representació típica. Ambdues es correlacionen amb les dues dimensions que els són més pròpies: la base de dades i l'espai virtual. Un dispositiu cultural, també característic dels nous mitjans, farà de punt entre una dimensió i l'altra: la interfície.

Així doncs, hi ha dues formes culturals fonamentals que tenen el seu origen en els nous mitjans de comunicació informàtics, la base de dades i l'espai virtual tridimensional. Per formes culturals entén maneres generals que la cultura fa servir per representar l'experiència humana, el món i la vida. Aquesta distinció serà fonamental per a nosaltres.

Hi ha una tensió constant entre la base de dades i l'espai virtual, és a dir, entre accedir a informació i involucrar-s'hi psicològicament. “Junto con la oposición entre superficie y profundidad, podemos considerar la que se da entre información e inmersión como una expresión particular de una oposición más general, característica de los nuevos medios, que se da entre acción y representación.”¹⁰⁸

Les bases de dades són col·leccions d'elements sobre els que l'usuari pot efectuar operacions, com ara mirar, navegar o buscar. Es tracta d'una experiència fonamentalment diferent de les que pot tenir llegint un relat o veient una pel·lícula. La base de dades representa el món com a una llista d'elements sense ordenar, mentre que una narració presenta els elements (els fets de la història) en una línia ordenada de causa i efecte. En principi, base de dades i narració són enemics naturals, segons Manovich. La naturalesa oberta de la web és un bon exemple de base de dades. També hi ha bases de dades en els videojocs, en aparent tensió amb el seu caràcter narratiu:

Suele suceder que el esqueleto narrativo de un videojuego: “Eres un soldado de las fuerzas especiales que acaba de aterrizar en una base lunar, tu tarea es abrirte paso hasta el cuartel general, que está ocupado por el personal mutante de la base”, enmascare un simple algoritmo que le resulta familiar al jugador: matar a todos los enemigos del nivel en el que esté, al tiempo que recoge todos los tesoros que contiene, ir al siguiente nivel y así sucesivamente hasta alcanzar el último de los niveles. [...] Aunque los videojuegos no siguen una lógica de base de datos, sí que parecen obedecer a otra lógica: la del algoritmo. Le piden al jugador que ejecute un algoritmo si quiere ganar.¹⁰⁹

També J. Juul, com ja hem vist, defineix els videojocs com a regles que estructuraven els esdeveniments possibles al joc i que són, en termes informàtics, algorismes. Aquestes regles donen lloc a un món de ficció, tal i com Juul l'anomena¹¹⁰. El

¹⁰⁸ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 281.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 288.

¹¹⁰ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 121 i ss.

paral·lelisme entre la terminologia de Juul i la que ara exposem de Manovich és evident.

L'oposició entre base de dades i espai virtual –entre regles i món de ficció– és només aparent, perquè en realitat, en els nous mitjans informàtics les interfícies apunten sempre a una base de dades, que pot restar oculta darrere d'aquelles.

El usuario de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo los enlaces entre los documentos, tal como los ha establecido el creador de la base de datos. Una narración interactiva (que también podemos llamar hipernarración por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir, una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración. Igual que hoy podemos contemplar los objetos culturales tradicionales como un caso particular de objeto de los nuevos medios (aquel que tendría sólo una interfaz), la tradicional historia lineal podemos verla como un caso particular de hipernarración.¹¹¹

Els nous mitjans mostren una seqüència sintagmàtica (narració) en lloc de la seva verdadera naturalesa, que és paradigmàtica (base de dades).

Una narració no és una seqüència arbitrària de registres. Perquè un objecte sigui una narració, cal que compleixi una sèrie de requisits: actor/s i narrador/s, tres categories (relat, història i narració), un contingut definit com una sèrie de fets connectats, amb relació causal i experimentats pels actors, etc., com ja hem vist. La relació entre la base de dades i la narració no és de necessitat, però tampoc d'incompatibilitat. Per Manovich, una base de dades pot admetre la narració, tot i que no de forma necessària.

També H. Jenkins, com hem vist abans, considera fonamental l'anàlisi de l'espai en la perspectiva d'una anàlisi narrativa dels videojocs. Segons Jenkins, els dissenyadors de jocs no es limiten a contar històries, sinó que dissenyen móns i espais on aquestes es desenvolupen. Jenkins proposa anomenar narrativa de

¹¹¹ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 293.

l'entorn [*environmental storytelling*] a la forma peculiar en què els videojocs narren, sobretot prenent com a base l'espai més que el temps:

Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories that respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map. Their resolution often hinges on the player reaching his or her final destination, through, as Mary Fuller notes, not all travel narratives end successfully or resolve the narrative enigmas that set them into motion. Once again, we are back to principles of environmental storytelling. The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordances facilitate the protagonist's forward movement towards resolution. Over the past several decades, game designers have become more and more adept at setting and varying the rhythm of game play through features of the game space.¹¹²

Jenkins caracteritza aquesta narrativa de l'entorn en quatre aspectes: permet evocar narracions associades; proveeix una base sobre la que una història o múltiples històries són promulgades; pot encaixar la informació narrativa en la posada en escena; i proveeix de recursos les narratives emergents. La tercera característica, anomenada narrativa encaixada [*embedded narrative*] remet directament al tema de l'espai tal i com l'estem tractant ara: la informació narrativa es troba encaixada en la posada en escena del videojoc, en forma d'objectes, mapes, indicadors, etc.

Within an open-ended and exploratory narrative structure like a game, essential narrative information must be presented redundantly across a range of spaces and artifacts, because one cannot assume the player will necessarily locate or recognize the significance of any given element. Game designers have developed a variety of kludges that allow them to prompt players or steer them towards narratively salient spaces.¹¹³

¹¹² JENKINS "Game design as narrative architecture", p. 124-5.

¹¹³ *Ibid.*, p. 126.

El jugador ha de tenir en compte en tot moment el fet que la comprensió de la història [*story, fabula*] depèn de la informació subministrada en el relat [*plot, siuzhet*] i que, per la dificultat narrativa inherent als videojocs, aquesta comprensió es fa sobre la marxa, mentre el jugador és personatge en el joc, amb tot el risc que això implica, és a dir, amb la possibilitat ben real –diegèticament parlant– d'estar equivocat al obrir una determinada porta, on, enlloc del tresor trobem el monstre.

3.3.5 *Espai navegable*

En aquestes condicions, segons Manovich, la forma en què s'interrelacionen l'espai navegable i la narració en un videojoc és la següent:

En *Doom* y en *Myst*, así como en la gran mayoría de otros videojuegos, la narración y el tiempo mismo quedan equiparados al desplazamiento por un espacio tridimensional, a la progresión a través de habitaciones, niveles o palabras. A diferencia de la literatura, el teatro y el cine modernos, que están contruidos en torno a las tensiones psicológicas entre los personajes y al movimiento en el espacio psicológico, estos videojuegos nos devuelven a antiguas formas narrativas en las que la trama la impulsa el movimiento espacial del protagonista, que viaja por tierras lejanas para salvar a la princesa, encontrar el tesoro, derrotar al dragón, etcétera¹¹⁴.

Accions narratives i exploració seran les operacions bàsiques que, en els videojocs, permeten construir la narració per part del jugador, en uns conceptes similars a aquells d'experiència narrativa que sobre els jocs en general esmentava Ruiz-Collantes.

També A. Darley s'expressa en termes similars. En els videojocs, per Darley, hi ha continuïdad respecte de la representació realista pròpia del cinema.

Seguint Burch, l'autor planteja que al cinema el realisme es construeix creant la impressió de tres dimensions, a partir de l'enquadrament, el moviment de càmera i el muntatge, en gran part per l'adopció del punt de vista únic, el de l'espectador-

¹¹⁴ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 314.

subjecte, que així és transportat a un espai fictici diferent del seu real¹¹⁵. També s'impedeix la identificació entre l'espectador i la càmera (evitant, per exemple, que se'ns retorni la mirada, càmera subjectiva). Aquesta última regla es trenca en molt jocs, que són en primera persona, per exemple *Quake*, però en realitat, en lloc de trencar la sensació de realisme, la reforça:

En juegos como *Quake* o *Myst*, por ejemplo, el 'viajero inmóvil' del cine narrativo clásico, pasajero/voyeur privilegiado, cede su puesto al explorador (prácticamente) inmóvil. Al espectador se le da la oportunidad de realizar una especie de exploración visual vicaria independiente. Situado en el tiempo presente y desde un punto de vista en primera persona, el espectador puede explorar el espacio que habita. Se mantiene la apariencia de orientación espacial realista propia de la estética del cine, pero al mismo tiempo se la intensifica, tanto por la capacidad del ordenador para modelar el espacio tridimensional como por el control que se le concede a uno para decidir adónde va y qué es lo que hace¹¹⁶.

Per Darley, això implica una oposició entre narració i jugabilitat, entre narració i “presència vicària en un univers ficcional”, com ja hem vist que plantejava Aarseth.

Per Manovich, en canvi,

En vez de pensar en los juegos en términos de narración y descripción, tal vez sería mejor si lo hiciéramos en términos de acciones narrativas y exploración. En

¹¹⁵ La imatge fílmica utilitza, bàsicament, dos procediments per crear la il·lusió de profunditat a partir de la imatge plana: la perspectiva, el sistema per representar els objectes sobre una superfície plana de manera que aquesta representació s'assembla a la percepció visual que es pot tenir dels objectes mateixos. Pràcticament l'únic sistema que es té en compte és el de la perspectiva monocular, utilitzada a partir del s. XV en tota la història de la pintura moderna. Aquest sistema copia la visió de l'ull humà, fixant sobre una tela la imatge obtinguda amb les mateixes lleis geomètriques de la imatge retinal. D'això se'n deriva que una de les característiques essencials del sistema sigui la institució d'un punt de vista: aquest terme designa el punt que correspon en el quadre a l'ull del pintor; la nitidesa de la imatge és el segon procediment: es tracta d'una característica tècnica per aconseguir profunditat de camp amb la focal i el diafragma, de manera que l'artifici de la profunditat es reforci bé per poder veure nítidament els objectes a distància de l'objectiu focal, bé per desplaçaments de persones o d'objectes que, en tornar-se nítids o al revés, reforcen igualment aquesta sensació de profunditat. (Veg. AUMONT; BERGALA; MARIE [et al.] *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p. 29.

¹¹⁶ DARLEY, A. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002 (Comunicación Cine; 139), p. 249.

vez de que le narren, es el propio jugador el que tiene que llevar a cabo acciones para hacer avanzar la historia, ya sea hablar con otros jugadores con los que se encuentra en el mundo del juego, recoger elementos, luchar contra los enemigos, etcétera. Si el jugador no hace nada, la narración se para. Desde este punto de vista, el desplazamiento por el mundo del juego es una de las principales acciones narrativas. Pero se trata de un movimiento que también sirve al objetivo independiente de la exploración. Explorar el mundo del juego, examinar sus detalles y disfrutar con sus imágenes es tan importante para el éxito de juegos como *Myst* y sus seguidores como avanzar por la narración.¹¹⁷

De manera que la navegació per l'espai es converteix en una convenció narrativa molt pròpia dels videojocs d'entorn virtual, salvant així la contradicció entre narració i jugabilitat: la narració es desenvolupa pel fet mateix de l'acció del joc, que té una de les seves operacions principals en l'exploració de l'espai virtual. El jugador a través del personatge en l'espai virtual narra la història portant a terme dues activitats: mirar i actuar.

Fins i tot, el fet que l'espai navegable sigui un recurs absolutament habitual en gran diversitat de jocs fa pensar Manovich que es tracta d'una forma cultural més àmplia, que va més enllà dels videojocs i de la cultura digital.

L'espai navegable el trobem en mitjans predigitals, com els *Hale's Tours and Scenes of the World* de 1904, per exemple; els simuladors de conducció per l'aprenentatge; secuències de films com *2001, A Space Odyssey*. També el trobem en representacions del ciberespai, per exemple, en cinema a *Tron*, en literatura al *Neuromante* (1984) de W. Gibson, etc.

El cinema, que el coneixem com a bàsicament narratiu, pot adoptar la forma de la base de dades, per exemple en P. Greenaway, que codifica les seves pel·lícules en ordenacions alternatives a la progressió temporal, com es pot veure a *The Cook the Thief His Wife & Her Lover*; també D. Vertov, que fa un catàleg de tècniques cinematogràfiques al mateix temps que un argument sobre la vida moderna a *Chelovek s kino-apparatom*: un catàleg motivat.

¹¹⁷ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 315.

Aquest és un cas especialment rellevant per Manovich. *Chelovek s kino-apparatom* és una exploració activa per la càmera dels espais de la ciutat que estructuren el film. La pel·lícula es planteja com una superació dels límits de la visió humana i del desplaçament humà per l'espai. El film conté, almenys, tres nivells: la història d'un operador de càmera que roda material per a una pel·lícula; el públic que veu el material acabat en una sala de projecció; la pròpia pel·lícula, amb material filmat a Moscú, Kiev, Riga organitzat d'acord amb les hores d'un dia. Hi ha aquí un catàleg de la ciutat dels anys vint: tramvies, sales de cinema, fàbriques, etc.

El resultat és que el “cinema-ull” –com el mateix Vertov anomena la seva forma de fer cinema– permet descodificar el món: les noves tècniques cinematogràfiques (el llenguatge del cinema) permeten donar una explicació del món. I amb el digital, “el cine se convierte en una rama particular de la pintura: la pintura en el tiempo. Ya no es un cine-ojo, sino un cine-pincel”¹¹⁸.

Finalment, assenyalem, d'acord amb l'autor, que els espais navegables de l'ordinador remetent als espais deambulables de l'espai públic¹¹⁹, apreciació que ens serà útil més endavant.

¹¹⁸ *Ibid.*, p. 382.

¹¹⁹ Molt sovint, els propis disenyadors de videojocs parlen no de jocs o de personatges, sinó de móns *Ibid.*, p. 321.

3.4 Interfície

3.4.1 Cinema d'atraccions

Abans hem dit que la construcció de l'espai fílmic depèn del llenguatge cinematogràfic, del seu mode de representació històric. Sense voler aprofundir en aquest tema, podem apuntar una relació entre el desenvolupament de l'espai en cinema i en els videojocs. J. Sánchez-Navarro,¹²⁰ efectivament, esbossa aquesta idea en una breu història de l'espai als videojocs, que considera que manté algun paral·lelisme amb l'espai fílmic.

Sánchez-Navarro proposa quatre moments en l'evolució de la representació espacial als videojocs¹²¹:

- a) Descripció textual a les aventures textuales, en forma de comandaments i descripcions de l'espai. Per exemple, *Zork: The Great Underground* (1977).
- b) Espai limitat a una pantalla, per exemple, *Spacewar* (1962), *Pong* (1972) o *Pac-Man* (1980). En altres jocs, la pantalla és també autàrquica, però els marges del marc es poden traspassar, ja que hi ha objectes que desapareixen per la dreta i apareixen per l'esquerra o de dalt a baix, etc., com, per exemple, a *Computer Space* (1971) o *Asteroids* (1979).
- c) L'*scroll* trenca l'espai limitat a una pantalla. Primer en un eix (horitzontal o vertical) i després en els dos, com *Miner 2049er* (1982), *Super Mario Bros* (1985) o *Prince of Persia* (1989), clàssics jocs de plataforma. Una altra opció és mostrar els espais un a un, en una mena de continuïtat, com a *Uninvited* (1986), *Alone in the Dark* (1992) o *Myst* (1992); o també mostrar

¹²⁰ SÁNCHEZ-NAVARRO, J. *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, 2006 (Comunicación; 61), p. 164.

¹²¹ Les categories són de *Ibid.*, p. 165.; els exemples són de GIRALDO, M. *The videogame history timeline* [En línia]. ca. 2010 <<http://www.mauriciogirald.com/vgline/>> [Consulta: 31/05/2010]., classificats per nosaltres.

diferents espais no continus de forma simultània (espais autònoms que comparteixen una pantalla).

d) Finalment, l'entorn tridimensional interactiu: *Wolfenstein 3D* (1993), *Doom* (1993), *Quake* (1996), *Resident Evil* (1996), *Silent Hill* (1999), *Grand Theft Auto III* (2001), *World of Warcraft* (2004), *God of War* (2005), etc.

Si considerem el primer tipus, els jocs de base text, com una forma a part, en tant que es tracta de jocs sense interfície gràfica, podem establir una correlació entre la representació de l'espai als videojocs i els modes de representació que, seguint N. Burch i també D. Bordwell, trobem al cinema.

Segons N. Burch,¹²² cal preguntar-se si, atès que existeix un Mode de Representació Institucional (MRI) a partir de 1917, podem parlar d'un Mode de Representació Primitiu (MRP) anterior.

De fet, el cinema primitiu té una extraordinària coherència estètica fonamentada, sobretot, en dues característiques relacionades, la no-continuitat i l'autarquia del quadre. Com diu M. Dall'Asta:

En efecto, la expresión “invisibilidad del montaje” no es sino una fórmula críticamente marcada para indicar la lógica de la continuidad: una película transmite una sensación de continuidad espacio-temporal tanto más fuerte cuanto más imperceptible resulta el procedimiento de montaje gracias al empleo de un sistema de engarces (de la mirada, del movimiento, del eje) rigurosamente codificado. Tales engarces tienen en la práctica la función de unir los encuadres, de suturar los saltos entre un encuadre y otro, anteponiendo la continuidad del relato a la discontinuidad del discurso fílmico.¹²³

Les característiques del cinema primitiu, d'acord amb Dall'Asta, són (a) la mirada a càmera, que mai o molt rarament s'utilitza al cinema clàssic i sí en canvi al

¹²² BURCH, N. *El tragaluz del infinito (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra, 1987 (Signo e imagen; 5), p. 193.

¹²³ DALL'ASTA, M. “La articulación espacio-temporal del cine de los orígenes”. A: TALENS, J.; ZUNZUNEGUI, S., eds. *Historia general del cine. 1: Orígenes del cine*. Madrid: Cátedra, 1998Vol. 1, p. 288.

primitiu (com per exemple a *The Great Train Robbery* o *The Big Swallow*); (b) l'autarquia del quadre que presenta l'acció en un únic punt de vista i una única presa, de manera que l'acció es veu forçada a encaixar dintre dels límits del quadre, com a *L'arroseur arrosé*; (c) el *tableau*, posició horitzontal i frontal de la càmera i conservació del pla de conjunt que, més que un enquadrament, és un marc, un espai codificat d'origen teatral; (d) la composició en profunditat, com a *L'arrivée d'un train en gare*; el quadre dintre del quadre, que aïlla una porció de l'enquadrament, per representar per exemple un somni com a *Les hallucinations du baron de Münchhausen*; (e) el primer pla i la càmera subjectiva utilitzats amb finalitats no narratives, com a *The Whole Dam Family and the Dam Dog* on s'utilitza el primer pla de forma aïllada, per presentar els personatges; i (f) el muntatge reiteratiu de l'acció, amb el que s'expressa el que en cinema clàssic es farà amb el muntatge altern per suggerir simultaneïtat de dues accions: “los primeros cineastas se midieron sólo contadas veces con el problema de la simultaneidad, recurriendo a una de las soluciones más típicas de la estética de los orígenes. Se trata de lo que ha sido definido como montaje reiterativo de la acción, cuyo ejemplo más célebre se encuentra en la película de Porter *Life of an American Fireman*, de 1903.”¹²⁴

S'uneix a aquestes característiques, un cert reconeixement del caràcter tècnic del mitjà. Es presenta a si mateix com a cinema, insistint en el seu caràcter de nou aparell tècnic. Es mira a càmera cosa que posa de manifest el caràcter tècnic i, per tant, artificial del mitjà, és a dir, que impedeix la naturalització narrativa – l'espectador és fora, per tant no està dintre de l'univers diegètic–.

Totes aquestes característiques configuren un “cinema d'atraccions”, expressió amb la que T. Gunning senyala la prioritat de l'espectacularitat per sobre de la narració, i que és presentat al seu públic com un mitjà novedós i sorprenent, una apoteosi d'efectes amb l'objectiu de fascinar-lo.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 301.

El cinema primitiu està més proper a altres formes d'entreteniment popular de finals del s. XIX i principis del XX que a formes narratives cultes. A. Darley¹²⁵, citant també Gunning, caracteritza el cinema primitiu com a una forma d'entreteniment molt propera al parc d'atraccions, als espectacles de màgia o als clàssic precedents del cinema com els diorames o les fantasmagories. Cal recordar les pel·lícules de trucatges de George Méliès, el “realisme” de les pel·lícules d'actualitat dels germans Lumière o els *Hale's Tours* (combinació de projecció i mecànica per simular l'experiència d'un viatge en tren), per exemple.

El cine y el parque de atracciones aparecieron simultáneamente, como las últimas manifestaciones de una tradición de formas de entretenimiento popular que ahora contaba con bases comerciales y tecnológicas, cuyas propiedades estéticas fundamentales giraban en torno a las modalidades del espectáculo directo y centrado en las sensaciones¹²⁶.

Encara més, sovint, les projeccions de cine formaven part d'un programa d'entreteniment popular de teatre de varietats. Tot això resulta molt diferent de l'art de les classes altes, art literari i teatral d'alta cultura, “en las que la motivación psicológica, la coherencia de la historia y la credibilidad del universo ficcional figuraban entre los principios reguladores más importantes. Lo que contaba aquí no era la estimulación directa de los sentidos (especialmente de los ojos), sino más bien la identificación, el reconocimiento y la suspensión de la incredulidad”¹²⁷.

Amb el MRI –a partir d'aproximadament 1915–, tot això canvia i és el cinema el que desplaça les formes d'entreteniment popular anteriors:

El goce de trabar conocimiento con unos personajes y de seguir sus arriesgadas hazañas –a menudo amorosas–, mientras tratan de resolver algún tipo de problema, y los placeres voyeuristas de la identificación y del deseo, que acompañan a la mirada inadvertida que se introduce dentro del unviervo ficcional

¹²⁵ DARLEY *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, p. 82.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 84.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 85.

realista y que planea sobre el mismo, implican un tipo muy distinto de experiencia receptiva en relación con la del espectador de las formas populares de entretenimiento y del cine de los primeros tiempos¹²⁸.

Si recuperem ara la classificació del tractament de l'espai en els videojocs, podem considerar un cert paral·lelisme entre les característiques del primer cinema i dels videojocs en general, com es veu, per exemple, pel que fa a la construcció de l'espai segons l'autarquia del quadre i el *tableau*, formes presents en el segon moment de la història de l'espai als videojocs. També guarden semblança la pluripuntualitat que trobem a les pantalles de *Myst*, o la presentació en pla subjectiu dels personatges d'un videojoc, en el moment en què n'hem de triar un, presentació aïllada de la diègesi. Finalment, la característica del “muntatge reiteratiu de l'acció” és una forma expressiva característica dels mitjans digitals, el bucle. Així, característiques pròpies de l'MRP en cinema es troben presents en la representació de l'espai al videojoc, però sense que poguem parlar, històricament, d'un MRP dels videojocs que hagués donat pas a un MRI posterior, al contrari, els videojocs es caracteritzen per una entrada directa al *blockbuster*, com veurem a continuació.

3.4.2 Videojocs d'atraccions

En l'MRI, els plans s'uneixen per mitjà de la continuïtat de manera que s'articula l'espai virtual i la continuïtat temporal, bases de la narració. Desapareix la mirada a càmera i deixa de ser pura atracció per ser entreteniment popular basada en narracions.

Aquí, la clau està en la construcció d'una mirada interna, construïda per una càmera ubíqua, que vehicula un narrador úbic i per tant un públic úbic. Es necessita un punt de vista per explicar la història i el punt de vista es construeix per mitjà de les continuïtats, que poden ser de direcció, de mirades, d'eix, etc. i eliminen per complert l'autarquia del quadre. La narració, i no l'atracció, és prioritària en un món diegètic coherent que sembla avançar de forma inexorable, una ordenació dels esdeveniments a partir de la causalitat, que en motiva les

¹²⁸ *Ibid.*, p. 87.

lògiques temporals i espacials, una narració que naturalitza la figura del narrador, el fa invisible i oculta, o intenta ocultar, tota referència a la producció.

Per D. Bordwell, J. Staiger i K. Thompson¹²⁹, l'MRI, o com ells l'anomenen, el cinema clàssic de Hollywood, parteix de tres principis generals:

- la tècnica fílmica es trata com un vehicle per a la transmissió d'una informació, la història narrada.
- l'estil provoca en l'espectador la construcció d'un espai i temps coherents amb l'acció de la història.
- hi ha un conjunt limitat de recursos tècnics organitzats en un paradigma estable i ordenat segons les demandes de l'argument.

D'acord amb els tres punts anteriors, són sobretot els personatges els que transmeten la història de manera que cossos i rostres són punts focals d'atenció. Hi ha la presentació d'un personatge en un espai i un temps, un objectiu, una lluita per assolir l'objectiu. Escenaris, il·luminació, música, composició de l'enquadrament i moviments de càmera s'orienten cap a la transmissió de la informació.

L'objectiu de l'estil clàssic és la màxima claredat: la relació temporal d'una seqüència amb l'anterior està assenyalada de forma clara i inequívoca, l'il·luminació destaca la figura humana del fons, el so destaca els diàlegs, els moviments de càmera delimiten un espai no ambigu. Fins i tot, es limiten les operacions de muntatge considerades correctes, que sobretot busquen la continuïtat temporal i espacial, per exemple en la presentació de noves escenes fent ús primer d'un pla de conjunt –anomenat per això pla de situació– per passar a continuació a un pla mig; evocació del pas del temps amb foses o efectes d'iris; suavització de la transició entre dos plans, amb la regla dels 30º, amb els diferents tipus de continuïtat (moviment, posició, mirada) o les insercions per cubrir

¹²⁹ BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; STAIGER, J. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.

discontinuitats inevitables; així com dispositius per suggerir la subjectivitat, com el monòleg interior, el pla subjectiu, la continuïtat de mirada o la música.

Com diu R. Stam,

El cine clásico de Hollywood presenta a individuos psicológicamente definidos como principales agentes causales. Tales agentes se esfuerzan en resolver problemas concretos u obtener objetivos específicos, y la historia se cierra con la resolución del problema o con el éxito –o el fracaso– rotundo en la consecución de los objetivos. La causalidad que envuelve al personaje constituye el principio unificador fundamental, mientras que las configuraciones espaciales están motivadas por el realismo y por necesidades compositivas. Las escenas se delimitan con arreglo a criterios neoclásicos de unidad de tiempo, espacio y acción. La narración clásica tiende a ser omnisciente, altamente comunicativa y hasta cierto punto autoconsciente.¹³⁰

A partir de la dècada dels setanta, un nou estil modern i més tard postmodern es caracteritza per una reestructuració de la producció, l'estil i el consum. Cal dir, però, pel que fa als productes de consum massiu, *blockbusters*, *mainstream* o pel·lícules de gènere, que gran part de les característiques de la narració clàssica es mantenen, com ara la continuïtat o la claredat narrativa. Dintre d'aquest nou Hollywood, entre els productes de consum massiu, adreçats al gran públic, n'hi haurà amb una estructura narrativa que dóna importància a la trama per sobre dels personatges i la construcció narrativa, amb bons efectes especials que mostren esdeveniments espectaculars, d'atracció de sensacions, d'espectacle visual i sonor i en una estructura de muntanya russa, d'impacte constant, característiques aquestes que s'han exarcebat fins a l'actualitat, també de la mà del digital i de la influència dels videojocs.

A finals del s. XX, en gran part amb la irrupció del cinema digital, es produeix, segons Darley, un retorn d'aquestes formes de cinema d'atracció, on prima l'espectacle per sobre de la narració:

¹³⁰ STAM, R. *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós, 2001 (Paidós comunicación cine; 126), p. 173.

Cada una de esas dos facetas de la ilusión visual modernas que son la verosimilitud del diorama y de la película de actualidades “primitiva” por un lado, y el ilusionismo “sobrenatural” o “mágico” de la fantasmagoría y de la “película de trucajes” primitiva por otro, se vuelven patentes en las imágenes del cine de espectáculo de finales del siglo XX. Pues, normalmente, en las escenas de estos filmes se pone en juego un tipo de engaño semejante al del espectáculo de magia, en el que se representan sucesos y acciones extravagantes y completamente imposibles, aunque resulten extraordinariamente realistas¹³¹.

Sense que volguem fer una història formal i social del videojoc, podem subscriure pràcticament totes les característiques històriques que defineixen l'MRP i la transició no ja al MRI, sinó al *blockbuster*, aplicades als videojocs, de manera que les oposicions entre cinema primitiu i cinema clàssic i, de nou, entre aquest i el cinema digital, com apunta Darley, podem seguir-les també entre formes narratives clàssiques i els videojocs, segons el següent quadre:

<u><i>cinema clàssic</i></u>	<u><i>cinema digital</i></u>
narració	espectacle
identificació psicològica	estimulació sensorial
narració	participació
significació	mostració
versemblança	il·lusionisme

Pel que fa a les qüestions formals i narratives, veiem un clar paral·lelisme entre l'MRP i els videojocs d'una sola pantalla amb el que anomenem l'autarquia del quadre, i que passa de *l'scroll* com a moviment de càmera a l'entorn tridimensional interactiu, amb la continuïtat com a forma narrativa preeminent de la transparència d'instància de producció del text i amb tècniques dirigides a la transmissió d'una història en un temps i espai imaginaris coherents i un conjunt de recursos tècnics

¹³¹ DARLEY *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, p. 93.

estandaritzats segons les demandes de l'argument, i, en el cas dels videojocs, també de la jugabilitat. També en aquests videojocs seran els personatges els principals encarregats de transmetre la història, punts focals d'atenció amb objectius per assolir, però amb més importància vers la trama que vers l'arc de transformació dels personatges. La claredat que eviti tota possible confusió del jugador respecte dels seus objectius i de la seva situació a la diègesi és imprescindible, afegint, però, l'atracció de sensacions, l'espectacle visual i sonor en una estructura de muntanya russa, d'impacte constant.

També en relació amb els públics i els modes de consum podem observar certs paral·lelismes. Si l'MRP i l'MRI es defineixen, en part, per diferents estils de consum, en els videojocs trobarem també un canvi fonamental que s'opera a mitjans dels anys 80 del s. XX, com és el pas de l'espai públic dels salons recreatius a l'espai privat de la llar, canvi que coincideix amb jocs d'espai tridimensional interactiu, com els hem anomenat anteriorment, i que vehiculen un grau important de progressió narrativa.

Al respecte, J.L. Marzo comenta,

Durante los años 70 y 80, jugar a los videojuegos aún no era una actividad que ocurriera en el ámbito del hogar. En la línea que comentábamos antes, de deshacer en parte las lecturas de difusión jerárquica de las tecnologías (de arriba abajo), cabe señalar que el primer acceso a las máquinas de juego electrónico fue a cargo de las clases medias y bajas, que se reunían en las salas de juego, y que fue, a finales de los años 80, con la comercialización masiva por parte de Sega y Nintendo de juegos conectables a la televisión, que las clases más pudientes pudieron adquirir las consolas (costosas en un principio) para disfrutarlas en casa. En 1983, quince millones de hogares norteamericanos disponían de videojuegos conectados a la pantalla de televisión. El éxito de las consolas domésticas se produjo gracias al interés de los padres de clase media por sustraer a sus hijos de las supuestas malas influencias de las salas recreativas¹³².

També H. Cunningham abunda en aquest canvi,

¹³² MARZO *Me, mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social*, p. 113.

Los juegos de ordenador han sido criticados por causar en los niños comportamiento antisocial y aislamiento, al pasarse éstos muchas horas en las salas oscuras mirando imágenes en rápido movimiento sobre pantallas de televisión. El “quitar de las calles” a los niños llegó en un momento en que el miedo paterno a dejarlos jugar fuera de casa llegó a un grado extremo. La retirada hacia la habitación tiene más que ver con el miedo a los extraños y a los coches, que a la adicción a Sonic o a Super Mario. El desplazamiento hacia una cultura de la habitación fue bienvenido por muchos padres, más tranquilos al ver a sus hijos jugar en el dormitorio que vagabundeando por las calles¹³³.

En definitiva, podem parlar d'uns videojocs d'atraccions en el mateix sentit que ho fa Darley pel cinema amb vocació *blockbuster* de finals del s. XX i principis del XXI. Aquests videojocs troben la seva forma clàssica o institucional a partir de determinades característiques del cinema d'atraccions primitiu i d'altres del cinema digital, principalment el sentit de l'espectacularitat. En resulten videojocs que en el cas d'incorporar espais narratius en 3D, poden respectar un muntatge en continuïtat i d'altres aspectes de la narració clàssica en cinema, però passats pel sedàs del *blockbuster* més contemporani.

3.4.3 Hiperrealisme

Darley estableix tres característiques fonamentals de la imatge digital, que afecten a la relació entre representació i referent, a la versemblança i en definitiva a les narratives vinculades a aquesta imatge, com en part ja hem apuntat abans. Les característiques són l'ambigüïtat, l'hiperrealisme i el caràcter referencial –o intertextual–.

Per hiperrealisme, Darley entén una imatge que és fidel al seu referent:

la imagen aproximada o fiel: lo que cuenta es el “carácter realista” o la semejanza de una imagen con el mundo fenoménico cotidiano que percibimos y experimentamos (parcialmente) mediante la vista. Para la mayor parte de aquellos que estaban involucrados en la producción digital de imágenes en aquel momento,

¹³³ CUNNINGHAM, H. “Mortal Kombat and computer game girls”. A: CALDWELL, J. T., ed. *Theories of the new media. A historical perspective*. London: Atholne, 2000, p. 219.

ese patrón de verosimilitud venía dado por la imagen fotográfica y cinematográfica¹³⁴.

Aquest realisme es pot aconseguir per dos processos bàsics: la manipulació de la imatge o la imatge de síntesi digital. En el primer cas, pot haver-hi processament d'imatge (per corregir errors, etc) o composició d'imatge (combinació d'imatges diferents). En el segon cas, que és el que més ens interessa, les imatges s'han produït directament a l'ordinador i no existeixen al món sensorial “analògic”.

També el cinema considerat d'imatge real, però amb efectes especials, és un bon exemple de tot això. Films com *Terminator 2*, *Starship Troopers* o *The Mask* en són bones mostres, basades en dues característiques:

- fotografiar l'impossible (pel que fa al pla, fotografia de síntesi digital, que redunda en l'ambigüitat i l'hiperrealisme); i
- un muntatge d'atracció (al nivell del muntatge, transicions entre plans manipulades digitalment, que redunden en l'hiperrealisme).

Darley analitza *Abyss*, que li serveix d'exemple del que Metz anomena “trucaje perceptible però invisible”, en una escena de 5 min. amb efectes especials digitals d'1 min., on apareix un seudópode, sonda alienígena, en un film que conté multitud d'efectes visuals especials, aquest minut en concret és el que s'emporta el major grau d'espectacularitat i atractiu. La imatge digital aconsegueix, a través de la perfecció tècnica, complir amb tres àmbits clàssics de la transparència cinematogràfica:

A pesar de su caracter fantástico, el propio seudópodo había de tener una apariencia y un comportamiento convincente y creíble. Esto suponía precisión de superficie, o descriptiva, es decir: naturalismo [a]. Al mismo tiempo, para distinguirse como un otro (un alienígena) en relación con los personajes humanos y con el universo ficcional, el seudópodo debía parecer indistinguible en el plano de la representación [b], es decir, en su efecto representacional. Tenía que aparentar

¹³⁴ DARLEY *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, p. 38.

ocupar el mismo espacio profilmico que los actores humanos (es decir, ser ontológicamente coextensivo con él). Esto suponía la combinación imperceptible de dos conjuntos de imágenes realistas producidos de manera diferente, uno propiamente analógico, es decir, fotográfico, y el otro aparentemente fotográfico, a saber, la simulación digital. Además, no obstante, debía integrarse también, de nuevo con una perfecta imperceptibilidad, en la dimensión diegética [c], en el espacio de la historia. Para que esto ocurriera, se necesitaba una enorme labor de planificación previa en la que cuidadosamente el desglose de planos haría que éstos quedaran finalmente bien trabados. En este punto, y en definitiva, la precisión de superficie había de subordinarse a los muy distintos códigos del ilusionismo narrativo¹³⁵.

A les tres característiques anteriors, ambigüïtat, hiperrealisme i referencialitat, Darley suma la interactivitat per caracteritzar la forma més clara de producció d'imatge digital: els videojocs.

El videojoc es pot entendre com una experiència de cinema digital on a una imatge de síntesi de tipus realista, com en el cinema digital, s'hi afegeix la interactivitat, que contribueix encara més a la subordinació de la narració clàssica a la nova narració de les sensacions:

Con su degradación radical de la narración, es precisamente la intensificación de la sensación, manifestada en la necesidad de adquirir destreza en el manejo de los controles, y la consiguiente impresión de cinestesia inducida por la participación ilusoria en actos espectacularmente arriesgados y veloces, lo que subyace en el núcleo de este tipo de juegos. En el argot de los juegos de ordenador, el término que designa este fenómeno es “jugabilidad”¹³⁶.

Com veiem, per Darley hi ha una oposició entre narració i jugabilitat, entre narració i “presència vicària en un univers ficcional”. Abans de continuar, recordem que Darley es refereix no a la possibilitat d'una narrativa a través dels videojocs, sinó a les formes clàssiques de narració, vinculades al que Bordwell anomena cinema clàssic i que hem vist abans.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 173.

¹³⁶ *Ibid.*, p. 245-7.

Això és pot veure en *Quake*, on la narració és només una justificació pel material del joc, que justifica la iconografia i les motivacions i on importa molt més la pràctica real del joc:

En términos de significado narrativo tradicional, los juegos como Quake son todavía más vacuos que la película supertaquillera o el vídeo musical. Lo que sustituye aquí a la narración es la propia experiencia de desplazamiento vicario y de lucha, precisamente la ilusión de control y albedrío en tiempo real y en un entorno de apariencia (y funcionamiento) realista en el que las cosas van complicándose y adquiriendo un ritmo más frenético cuanto más avanzan los jugadores en dirección a su objetivo¹³⁷.

De manera que, entrar en el món ficcional d'un videojoc és, segons Darley, intensificar sensacions i espectacularitat a través de la imatge, més que aprofundir en significats narratius.

En definitiva, amb les imatges digitals la narració –clàssica– com a tal perd importància en favor d'altres experiències: “un modo de recepción al que le fascina no tanto lo que significan las imágenes como su poder para inducir una estimulación directa, emociones viscerales y excitaciones formales y espectaculares”¹³⁸.

3.4.4 La imatge en els nous mitjans digitals

La convergència entre cinema i videojocs, o més en general, entre cinema i nous mitjans, és ben notable pel que fa a les característiques de la imatge digital, segons Manovich. Imatge i llenguatge cinematogràfic es veuen afectats per les qualitats distintives de la imatge basada en ordinador: “El nuevo papel de la imagen como interfaz compite con su antiguo papel como representación. Por tanto, desde el punto de vista conceptual, una imagen por ordenador está situada entre dos polos

¹³⁷ *Ibid.*, p. 242.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 258.

opuestos, el de una ventana ilusionista abierta a un universo de ficción, y el de una herramienta para el control del ordenador.”¹³⁹

En concret, pel que fa a la imatge cinematogràfica, durant pràcticament tot el s. XX ha tingut el seu origen en la realitat, en el sentit de registres fotogràfics sense modificar d'uns fets reals desenvolupats en un espai físic i real. A finals del s. XX i principis dels XXI, amb l'animació 3D fotorrealista això ha canviat de forma radical.

El cinema digital, doncs, es diferencia del cinema anterior, analògic i registre del real:

- a) En lloc de filmar la realitat física, l'animació 3D crea directament les escenes.
- b) L'ordinador no diferencia entre una imatge obtinguda per objectiu fotogràfic o una creada directament a l'ordinador: totes són píxels.
- c) El muntatge d'acció real és només la matèria primera per la composició, animació i mutació de les imatges.
- d) Tallar i enganxar són les tècniques bàsiques tant del muntatge amb ordinador com dels efectes especials: “reordenar las secuencias de imágenes en el tiempo, juntarlas en una composición en el espacio, modificar partes de una imagen individual y cambiar píxeles concretos se vuelven una misma operación, en el concepto y en la práctica”¹⁴⁰.

Aquest canvi és evident en el següent exemple: a *Zabriskie Point* (1970), M. Antonioni volia un camp de gespa més verda, el va fer pintar. A *Apollo 13* (1995) es va gravar la localització original del llançament de la qual es van esborrar amb tècniques digitals, en la postproducció, els edificis nous, s'hi va afegir herba, s'hi varen pintar els cels més intensos, etc.

¹³⁹ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 363.

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 375.

Aquest espai 3D creat a l'ordinador pot ser navegat per una càmera virtual, que permet al director fer *travellings* i panoràmiques amb absoluta llibertat.

Finalment, aquest canvis en les imatges tenen efectes pel que fa al llenguatge, ja que si bé el cinema continua mantenint-se fidel a la narració clàssica, ocultant l'ús dels ordinadors, hi ha en canvi, noves formes cinematogràfiques que no responen al model narratiu clàssic com ara, sempre segons Manovich, el videoclip i els videojocs.

Els videojocs incorporen tres característiques fonamentals de les noves formes cinematogràfiques:

a) El moviment diferenciat:

Myst, uno de los videojuegos más vendidos, desarrolla su narración exclusivamente a base de imágenes fijas, un proceder que nos devuelve a los espectáculos de linterna mágica (y a *La Jetée*, de Chris Marker). Pero en otros sentidos, *Myst* se vale de las técnicas del cine del siglo XX. Por ejemplo, el cd-rom utiliza giros simulados de cámara para pasar de una imagen a la siguiente, o emplea también la técnica básica del montaje cinematográfico de acelerar o ralentizar subjetivamente el tiempo. En el transcurso del juego, el usuario se desplaza por una isla de ficción haciendo clic con el ratón. Cada clic mueve la cámara virtual hacia adelante, con lo que se revela un nuevo ambiente 3D. Cuando el usuario comienza a descender a las cámaras que hay bajo tierra, la distancia espacial que hay entre los puntos de vista de cada dos vistas consecutivas disminuye drásticamente. Si antes el usuario era capaz de cruzar una isla entera con apenas un puñado de clics, ahora le hacen falta una docena de clics para bajar al final de la escalera. En otras palabras, igual que en el cine tradiiconal, *Myst* ralentiza el tiempo para crear suspense y tensión.¹⁴¹

A més, els videojocs incorporen petites pel·lícules cinematogràfiques –les seqüències d'introducció i les seqüències cinemàtiques– que, per limitacions tècniques de l'època –principis dels anys 90– recorrien a tot de

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 388.

recursos típics del precinema: bucles, moviment diferenciat, sobreimpressions. Són els sorprenents paral·lelismes, amb 100 anys de diferència, entre el *QuickTime* de 1991 i el cinestoscopi de 1892.¹⁴²

b) Particularment interessant és la convenció narrativa del bucle, que ja hem tractat: en la base del cinema primitiu, i també de la programació informàtica, s'ha utilitzat en les primeres formes de cinema a l'ordinador, per superar limitacions tècniques igual que es va utilitzar al precinema i al cinema primitiu. El bucle s'utilitza als videojocs de forma natural, fins a què no es passa de nivell. No és difícil establir un cert paral·lelisme entre aquesta figura i el "muntatge reiteratiu de l'acció", figura típica del cinema primitiu que pràcticament desapareix del cinema clàssic, on es substituïda pel muntatge altern, quant a funció narrativa: difícilment, pel que s'ha comentat al capítol sobre el temps narratiu, podem trobar formes narratives que expressin simultaneïtat en els videojocs amb recursos com el muntatge altern, pel risc de provocar contradiccions temporals. Cal aleshores recórrer al "quadre dintre del quadre" o al "muntatge reiteratiu".

c) El muntatge espacial: composició d'imatges diferents que apareixen en pantalla al mateix temps. És una alternativa del muntatge temporal clàssic. La posició de les imatges a l'espai constitueix una nova dimensió del muntatge. Simultaneïtat i adició en lloc de seqüencialitat i substitució.

Així doncs, el moviment diferenciat, el bucle i el muntatge espacial constitueixen característiques d'aquesta imatge que és més interfície que representació, és a dir, que no es pot entendre més que com a interactiva, acció d'un espectador/usuari sobre la imatge, intervenció en el que constitueix el més jugable de l'espai cinemàtic: l'acció narrativa, com veurem a continuació.

3.4.5 Interfície: control i representació

L'interfície és el dispositiu cultural que permet la comunicació entre l'acció d'un jugador en el món real i la narració d'un personatge en el món virtual. El jugador

¹⁴² Veg. la pàgina *Little movies* <<http://visarts.ucsd.edu>>.

actua sobre un espai de representació –emmarcat i separat de l'espai real–, regit per les seves pròpies regles i amb una identitat diferent de la seva real. La pregunta és, com es produeix la comunicació necessària perquè el jugador pugui actuar en aquest espai separat del seu i amb una identitat diferent de la seva? La resposta: a través d'un dispositiu que és una pantalla i, al mateix temps, més que una pantalla: la interfície.

F. de Felipe i I. Gómez analitzen al seu llibre *Adaptación* la relació entre diversos mitjans expressius i el cinema. En el capítol dedicat als videojocs, consideren la relació entre cinema, interactivitat i narració:

tan sólo las obras que han sido compuestas y articuladas desde presupuestos interactivos pueden ser leídas (usadas, intervenidas, reescritas) como tales. La interactividad no tiene efectos retroactivos sobre los textos del pasado. Por eso, señala Gubern, a los videojuegos siempre les faltará “aquello que otorga su fuerza a los relatos y a la vida: la irreversibilidad de los hechos”. Frente a esta afirmación, no deja de sorprender el que, durante la última década, el cine haya hecho de la imposible reversibilidad de los hechos la base narrativa y argumental de no pocos títulos¹⁴³.

Si el cinema modern és una resposta a la contra de la narració clàssica, el cinema postmodern, en canvi, el que fa és exhibir la seva estructura narrativa com si aquesta fos la història mateixa. Veiem en el cinema postmodern la voluntat d'assimilar fórmules i recursos propis de les narratives interactives: “Narratividad antes que narración, el cine actual se mira en los videojuegos con una extraña mezcla de estupor y deseo, anhelando quedamente esa dinámica participativa que el hiper-relato estimula y propicia hasta límites todavía insospechados”¹⁴⁴.

La diègesi d'un videojoc depèn directament, en el seu desenvolupament, de les accions del personatge a través del jugador, de la participació activa. En definitiva, per dir-ho clarament, de la seva jugabilitat més que del seu argument.

¹⁴³ DE FELIPE;GÓMEZ *Adaptación*, p. 202-3.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 204.

L'estudi de la narració als videojocs ha de posar en primer terme la interactivitat, el fet que el caràcter més clarament definitori dels videojocs és l'acció que l'usuari (al mateix temps actor i espectador) desenvolupa des del món real cap al món fictici. Com estudiar aquesta relació? Quin és el sistema que permet l'usuari interactuar amb el joc? Evidentment, estem parlant de la interfície, lloc on es possible i es desenvolupa l'interacció cap al joc i des del joc.

Recordem que hem evitat en tot punt la perspectiva referencial perquè no ens portava més que problemes de definició teòrica i metodològica. En el capítol dedicat al temps, en valorar les aportacions d'Eskelinen i de Juul sobre els conceptes respectius de temps d'usuari i temps de joc, apuntàvem que era imprescindible entendre'ls com a temps d'acció de l'usuari en el joc. L'acció de l'usuari en el joc fa referència, com hem dit abans, a les possibilitats de modificació dels esdeveniments. Recordem que també Maietti proposa evitar una perspectiva referencial, que no fa sinó provocar paradoxes temporals. La investigació no s'ha de centrar en la relació entre Món real $M(r)$ i Món fictici $M(f)$, sinó en la interacció mateixa, és a dir, en la interfície.

La interacció de l'usuari és per si mateix la forma bàsica de temporalització dels videojocs. El fet de prémer el botó en el comandament de la consola es pot analitzar en termes de freqüència (cada quan temps prem l'usuari el botó?), precisió (l'usuari inclina la palanca tant com pot o calibra amb subtileza petits moviments?), complexitat de les configuracions (quants botons prem a la vegada?). Els patrons generats per tots aquests paràmetres creen el ritme, la velocitat, la durada, el clímax i l'anticlímax. Aleshores podem comparar el treball de la interfície amb l'anàlisi del que passa en el món del joc i de com actors, espai i línia temporal canvien al larg del temps: la relació d'aquestes dues dimensions constitueix el lloc de la temporalitat en els videojocs.¹⁴⁵

Segons Manovich, l'interfície expressa la tensió constant entre representació i control a la narració digital dels entorns interactius. La tensió entre l'il·lusionisme

¹⁴⁵ MAIETTI "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva", p. 72-3.

del fotorrealisme i l'acció de la interactivitat respon a una constant ocultació i mostració del mecanisme:

Durante un segmento, la pantalla del ordenador ofrece al usuario una atractiva narración cinematográfica. De repente la imagen se congela, aparecen menús e iconos, y el espectador se ve obligado a actuar; a tomar decisiones, a hacer clic, a pulsar botones. El ejemplo más puro de una organización cíclica de este tipo de la experiencia del usuario son los videojuegos que alternan los segmentos de vídeo completo con los que requieren de la participación del usuario, como la serie *Wing Comander*.¹⁴⁶

Efectivament, representació i control són els dos vectors que centren la interfície des dels seus inicis. Un dels investigadors del Palo Alto Research Center PARC de Xerox, Larry Tesler, als anys setantes, explicava:

Nos dimos cuenta que podíamos crear lo que algunos llamaban una ilusión de usuario, algo parecido a un mundo dentro de la pantalla. Nos lo podemos imaginar, por ejemplo, si intervenimos en un videojuego; hay una ilusión en la que aparecen las naves espaciales, o carreteras y coches, y el usuario se integra en el juego, se pone a manejar los mandos como si esas cosas estuvieran de verdad en el mundo real, aunque de hecho sólo funcionan en ese mundo imaginario, simulado, creado por una secuencia de instrucciones del programa de ordenador¹⁴⁷.

En definitiva, es tractava de crear un entorn metafòric a la pantalla de l'ordinador, que en lloc d'instruccions –pròpies d'un intèrpret de línia de comandaments, CLI–, representés l'oficina de forma visual, de manera que l'usuari pogués, intuïtivament, donar-li ús –una interfície gràfica d'usuari, GUI–. Poc temps després, com se sap, la tecnologia desenvolupada al PARC donà lloc al primer ordinador comercial amb GUI, el LISA d'Apple, precursor a la seva vegada del Macintosh.

Com veiem, doncs, es tracta tant de representar com d'actuar sobre la representació. Aquestes dues són les operacions típiques del nous mitjans, segons

¹⁴⁶ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 273.

¹⁴⁷ citat a WOOLLEY *El universo virtual*, p. 130.

Manovich: acció i representació són les forces que defineixen la naturalesa de la cultura digital: la base de dades i l'espai virtual. El pont entre un i altre el fa el dispositiu cultural conegut com interfície.

La interfície, per tant, es defineix a partir de determinades formes culturals, que no casualment són les que hem tingut en compte en els capítols precedents respecte del marc teòric de la narració, la literatura i el cinema:

a) La paraula impresa. La primera informació digital va ser informació de text. També la GUI pren la cultura del llibre:

En 1984, Apple lanzó una interfaz gráfica de usuario que presentaba la información en ventanas que se solapaban, apiladas las unas tras las otras, en lo que era básicamente un conjunto de páginas de libro. Al usuario se le daba la posibilidad de ir de una página a otra, así como de desplazarse por cada una de ellas. De esta manera, la página tradicional quedaba redefinida como página virtual, una superficie que podía ser mucho más grande que la superficie limitada de la pantalla del ordenador¹⁴⁸.

b) El cinema: “Cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar una historia y de enlazar una experiencia con la siguiente se han vuelto la forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarnos con todos los datos culturales”¹⁴⁹.

– La càmera mòbil: el zoom, la panoràmica, el travelling, etc. són operacions típiques de la nostra relació amb els espais que mostren les dades.

– L'enquadrament rectangular. I també la mobilitat d'aquest enquadrament, la possibilitat de reenquadrar.

¹⁴⁸ MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 125.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 130.

Els videojocs són un bon exemple d'interfície cultural:

Los personajes en tres dimensiones animados a tiempo real andan de manera arbitraria por el espacio, el cual puede cambiar durante el juego. Por ejemplo, cuando un jugador vuelve a una zona que ya ha visitado, encontrará los objetos que antes haya dejado. Con el cambio, además, los mundos virtuales se volvían más cinematográficos, al poder quedar los personajes mejor integrados en su entorno desde el punto de vista visual.¹⁵⁰

En general, els videojocs permeten controlar un personatge –o més– i seguir el joc des del seu punt de vista, però també controlar una càmera virtual per canviar de perspectiva en les diferents escenes. Això, en definitiva, és un retorn de la “nova visió” que als anys vint gent com Moholy-Nagy, Rodchenko o Vertov proposaven, el moviment de la càmera i els punts de vista totalment nous.

3.4.6 Flow

L'espectacle de sensacions, propi del cinema actual, com afirma Darley, està present als videojocs. En principi, d'acord amb G. King i T. Krzywinska, podem diferenciar dues formes d'espectacle de sensacions, el contemplatiu i l'agressiu, que tenen tècniques formals diferents:

Some forms of cinematic spectacle invite the viewer to sit back in a state of admiration / astonishment, contemplating the scale, detail, convincing texture or other impressive attributes of the image. Others seek to create a more aggressive, explosive and in your face variety of spectacular or sensational effect. The more contemplative form tends to offer longer and more lingering spectacular vistas while the latter is more reliant on rapid montage-style editing and or camera movement to create its visual effect.¹⁵¹

Efectivament, es tracta de la construcció d'una impressió de realitat a partir de molts diferents elements, com senyala Manovich:

¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 135.

¹⁵¹ KING;KRZYWINSKA “Film studies and digital games”, p. 123.

Campos como los videojuegos, los simuladores de movimiento, los mundos virtuales o la realidad virtual, sobre todo, ilustran cómo el ilusionismo que se basa en el ordenador funciona de manera distinta. En vez de utilizar la dimensión única de la fidelidad visual, construyen la impresión de realidad a partir de varias dimensiones, entre las que la fidelidad visual es sólo una. Entre estas nuevas dimensiones tenemos la participación corporal activa en un mundo virtual (por ejemplo, el usuario de la realidad virtual mueve todo el cuerpo); la involucración de otros sentidos además de la vista (el sonido espacializado en los mundos virtuales y los videojuegos, el uso del tacto en la realidad virtual, los joysticks con feedback de fuerza, los asientos con vibración especial y movimiento para los videojuegos y las atracciones cinematográficas) y la precisión en la simulación de los objetos físicos, fenómenos naturales, personajes antropomórficos y seres humanos¹⁵².

Per una banda, podem trobar en molts jocs la varietat contemplativa, amb els seus gràfics d'alta resolució. També hi trobarem la varietat agressiva o “in your face” en el que s'ha anomenat *flow* (que potser es pot traduir com a fluir): estat físic i mental que és conseqüència d'aquest impacte en la pròpia cara:

The intensity of engagement often involved in gameplay shares a number of characteristics with the concept of optimal experience investigated as a more widespread cultural phenomenon by the psychologist Mihaly Csikszentmihalyi, the creation of a state of flow in which people become involved in demanding rule-bound activities to a point at which all other concerns disappear from consciousness.¹⁵³

T. Grodal, en relació amb la degradació de la narració –clàssica– i la seva substitució per un espectacle de sensacions, ha estudiat el concepte de *flow* aplicat als videojocs. Grodal proposa abordar l'estudi dels videojocs des d'una perspectiva força original, relacionada amb la psicologia cognitiva, que en revela tant les semblances com les diferències més fonamentals a partir d'una comparació sistemàtica sobretot amb el cinema i mantenint com a referent principal no altres mitjans sinó la vida quotidiana. Segons Grodal, els videojocs són simulacions de les

¹⁵² MANOVICH *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 243.

¹⁵³ KING; KRZYWINSKA “Film studies and digital games”, p. 125.

històries d'experiències corporitzades, en el que ell anomena model del fluir [*flow*], una experiència que es viu de la interacció constant entre les percepcions, les emocions, les cognicions i, en conseqüència, les accions. De manera que els videojocs, en concret els videojocs en entorn 3D i perspectiva en primera persona, són la forma mediàtica màxima d'experiència narrativa, en el que Grodal anomena experiència total del fluir [*full experiential flow*], perquè són la simulació total de la nostra experiència bàsica en primera persona: la vida quotidiana, de manera que els videojocs poden ser considerats veritables simulacions de les històries d'experiències corporitzades [*embodied story experience*]:

The computer is the newest medium for story simulation. By providing an interactive motor dimension to story experience the computer adds a powerful new dimension to the possibility of simulating first-person experiences. The motor link is still primitive compared to our capabilities to physically interact with a real-life environment (speech is in this respect also a motor act). However, eye and ear will not only be linked to an activation of the premotor cortex (as in previous media) but also to a full motor cortex and muscle activation. Like cinema, the video game screen predominantly simulates perceptions of spaces and objects that are present to the senses, but they can be influenced by actions. In several respects, then, video games are, as mentioned, the medium that is closest to the basic embodied story experience.¹⁵⁴

A diferència del cinema, on el fluir no és total, ja que, quan veiem John Wayne disparant un oponent, no és necessari que nosaltres, espectadors, agafem cap pistola, apuntem i disparem, ni tan sols és necessari que pensem en la conveniència de fer-ho.

Els videojocs són narratius, amb una gran simplicitat pel que fa als continguts compensada per una gran complexitat pel que fa als procediments. En aquest sentit, les afirmacions de J. Juul sobre la narrativitat dels videojocs són incorrectes, ja que tenen en compte només un aspecte. Dir que les versions en videojoc de determinades pel·lícules, com per exemple *Star Wars*, són més simples des d'un

¹⁵⁴ GRODAL, T. "Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences". A: WOLF, M. J, p.;PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003, p. 138-9.

punt de vista narratiu no és un argument per rebutjar els videojocs com a mitjans per explicar històries. Cal tenir en compte, en canvi, que la complexitat del control actiu del desenvolupament de la història en els videojocs està en conflicte amb altres dimensions de la complexitat. Jugar a videojocs implica complexitat pel que fa als procediments i, per tant, una certa claredat –una percepció ràpida i precisa– pel que fa al detall i l'especificitat de les informacions vinculades als mapes cognitius de l'espai i els antagonistes.

L'experiència en els procediments, pròpia de la vida quotidiana però no del cinema, és també característica dels videojocs, una experiència de l'aprenentatge.

In our first-person experience of a series of events the actual physical manipulation may be intriguing: how to dress oneself, how to control a car, how to deal with a given piece of machinery. All those procedures may be vital elements in our first-person experience. However, such procedural experiences are often not very interesting for other people, they do not like to hear about all those low level procedures and learning processes, but only to get the bottom line, whereas video games communicate such procedural knowledge. [...]

In several respects, video games provide an aesthetic of repetition, similar to that of everyday life. [...] The video game experience is very much similar to such an everyday experience of learning and controlling by repetitive rehearsal. We often tell our everyday experiences to others, but often learn that all those details that we find intriguing may be boring for other people.¹⁵⁵

El concepte de *flow* o de *full experiential flow* és molt interessant ja que completa la nostra descripció de la funció de la interfície en els videojocs: marc de representació o espai virtual que es controla de forma activa pel jugador, qui actua sobre la representació amb el seu doble, avatar o personatge. *Flow* descriu molt bé la particular connexió, estreta i total, entre jugador i personatge mediada pel dispositiu tecnològic que és la interfície. Això explica que la narrativa vinculada al mitjà hagi de contemplar experiències d'aprenentatge de procediments, novetat absoluta respecte d'anteriors formes narratives. Ara bé, pensem que Grodal exagera el caràcter corporitzat de la relació amb els videojocs en el seu concepte

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 148-9.

d'*embodied story experience* i, per tant, que el caràcter de simulació de la vida quotidiana és com, a mínim, menor del que Grodal afirma. La interfície dels videojocs és, al nostre parer, al mateix temps representació i control, de manera que connecta la doble identitat característica de tota representació i facilita la jugabilitat necessària en tot joc, estimulant el que podríem anomenar narratives del *flow*, narratives de l'aprenentatge, l'estímul i la implicació emocional en primera persona.

4. Jugadors i narradors

4.1 *El punt de vista*

G. Genette, en identificar els tipus de relació entre relat i història, com hem vist, estableix el temps i el mode. Aquest últim fa referència, bàsicament, al punt de vista des de la perspectiva del que Genette anomena focalització, perspectiva de visió en un sentit ampli, és a dir, el focus narratiu d'alguna manera personalitzat i que implica més aviat contar que mostrar. Aquesta qüestió és fonamental per a nosaltres.

En el capítol següent, tractarem els aspectes relacionats amb la veu, relació entre narració i relat, per un banda, i història, per una altra. La narració és l'activitat del discurs que presenta o relata els fets o les situacions de la història a través del relat. El narrador està present en la narració a través de l'enunciació, que és la seva marca en el relat. La veu inclou tota reflexió sobre la instància narrativa, segons Genette i, tot i que ell té molta cura de separar mode i veu, separació que nosaltres mantenim, tractem les dues categories narratives en continuïtat, per les relacions que hi ha. Efectivament, per no caure en els errors de molts estudis sobre narrativa, cal distingir entre mode i veu: Quin és el personatge el punt de vista del qual orienta la perspectiva narrativa? No és el mateix que Qui és el narrador? En altres paraules: Qui veu i què sap? En el primer cas, pregunta que respon el mode; Qui parla? En el segon cas, pregunta que respon la veu.

4.1.1 *Focalització en literatura i cinema*

Com en gramàtica, fem servir mode per expressar una acció i la perspectiva des d'on l'acció es considera, que implica una determinada actitud de qui parla. Així, el mode narratiu, segons Genette,¹ fa referència a dos aspectes, la distància entre la narració i la realitat, mesurada segons el grau de mimesi, i la perspectiva del personatge que orienta la narració i, per tant, determina el punt de vista o focus des del que es dona la informació al lector, és a dir, un problema sobre el saber: la

¹ GENETTE "Discurso del relato", p. 241.

perspectiva de quin personatge adopta el narrador –si és que n'adopta alguna– per fer-nos arribar la informació narrativa.

Aquesta perspectiva determina una relació entre el coneixement del narrador i el dels personatges. Podem parlar de tres tipus de focus o focalització, terme amb el que evitem referències massa visuals, com és el cas de “punt de vista”, en referència a la qüestió del saber del personatge en relació amb la narració, sempre segons Genette²:

- narració no focalitzada o amb focalització zero: relat no focalitzat en cap personatge.
- narració amb focalització interna: es subdivideix en fixa quan el focus del relat és un únic personatge; variable, quan el focus del relat canvia de personatge al llarg de la narració; múltiple, quan el mateix esdeveniment té diferents focus segons els diferents punts de vista de diferents personatges.
- narració amb focalització externa: quan no coneixem els sentiments o pensaments dels personatges, també conegut com relat *behaviorista*.

J. Pouillon³ fa la mateixa classificació amb termes diferents i estableix una relació entre narrador i personatge que indica el saber relatiu de cadascun d'ells:

- visió per darrere [*vision par derrière*]: Narrador > personatge (el narrador sap més que el personatge)
- visió amb: Narrador = personatge (el narrador sap el mateix que el personatge)
- visió des de fora: Narrador < personatge (el narrador sap menys que el personatge)

² *Ibid.*, p. 245.

³ RIMMON “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”, p. 186.

Cal dir que la perspectiva pot variar sovint, dintre mateix d'una secció narrativa. Aquestes variacions es poden considerar focalització variable, si les trobem aïllades en una obra determinada, però també es poden considerar alteracions, violacions del context narratiu, distorsions: ⁴ a) subministrar menys informació de la necessària o paralipsi (llacuna lateral, a diferència de la llacuna temporal); b) subministrar més informació de la que és coherent o paralepsi.

Des del punt de vista del cinema, la focalització ha de ser adaptada a les peculiaritats del mitjà, que no és sempre igual que en literatura. Aquest exercici ens servirà per detallar fins a quin punt podem utilitzar les categories pròpies de la instància narrativa en narratologia a l'estudi dels videojocs.

En primer lloc, podem distingir entre:

- Focalització per un personatge, on la càmera literalment assumeix el punt de vista del personatge, és a dir, càmera subjectiva.
- Focalització sobre un personatge, on la història s'organitza sobre un personatge, el protagonista normalment, que la càmera aïlla i segueix.

Si per Genette focalització implica un problema cognitiu, adaptat al cinema hem de tenir en compte dos aspectes diferents, que corresponen al caràcter dual de tot audiovisual: mostrar el que veu un personatge i dir el que sap.

F. Jost i A. Gaudreault, que d'altra banda segueixen amb molt de rigor Genette, proposen separar la focalització visual (el que veu un personatge) de la cognitiva (el que sap un personatge). Anomenaran al que veu un personatge ocularització i ho completaran amb el que sent el personatge, l'auricularització.

4.1.1.1 Ocularització. L'ocularització estudiarà la relació entre el que veu el narrador i el que veu un personatge. La primera dificultat: Com saber que el que veiem equival a la mirada d'un personatge, en cinema?

⁴ GENETTE "Discurso del relato", p. 249.

Hay tres posturas posibles en relación a la imagen cinematográfica: o la consideramos como vista por unos ojos y, consecuentemente, la remitimos a un personaje, o bien la atraen hacia sí el estatuto o la posición de la cámara, y entonces la atribuimos a una instancia externa al mundo representado, gran imaginador de todo tipo, o bien intentamos borrar la existencia misma de este eje: la famosa ilusión de transparencia.⁵

Per tant, l'ocularització pot ser interna –instància interna a la diègesi– o zero –externa a la diègesi–.

a) Ocularització interna

– Ocularització interna primària

– Suggestir una mirada, la imatge com a un indicatiu, una empremta que permet establir un vincle immediat entre el que es veu i l'instrument de filmació que ha captat o reproduït allò real. Implica una certa distorsió, amb desdoblament o *fou* (personatge borratxo, miop, etc.) o a través d'un cau (forat d'un pany, prismàtics, etc.). Ho veiem a *North by Northwest* (Thornhill condueix borratxo el cotxe).

– Representar una part del cos, que remet a la mirada per contigüitat. Trobem un exemple a *Spellbound* (l'arma del doctor Murchison amenaçant la protagonista).

– Moviment subjectiu de la càmera, que remet al cos per tremolor, brusquedat o posició respecte de l'objecte observat. Per exemple a *Dark Passage*.

– Ocularització interna secundària

La subjectivitat de la imatge està basada en els raccords, per exemple en la pla-contrapla. Qualsevol imatge que enllaça amb una mirada mostrada en pantalla.

⁵ GAUDREAU; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 141.

b) Ocularització zero

És extradiegètica, és a dir, la imatge no pot relacionar-se amb la mirada de cap personatge, sinó que està al marge. És molt freqüent en el cinema comercial.

També pot donar-se per fer explícit al narrador, autònom respecte dels personatges, per exemple, al principi de *Citizen Kane*, quan la càmera traspasa el reixat amb un *travelling*.

4.1.1.2 *Auricularització*. L'auricularització és la relació entre el que escoltem en pantalla i el que escolten els personatges⁶, tenint en compte:

- La localització del so: si podem identificar la font en la imatge o al contrari, com passa sovint, és acusmàtic, és a dir, flota en l'espai de projecció.
- La individualització de l'escolta, és a dir, el so ambient que registra el camp i el fora de camp, sense distinció.
- Els diàlegs són intel·ligibles, relacionat amb la qüestió de pur versemblant sonor.

Com en el cas de l'ocularització, hi haurà dos tipus bàsics:

a) Auricularització interna

- Auricularització interna primària

Filtrada per la situació sonora del personatge com la sordesa a *Mandy*.

- Auricularització interna secundària

La restricció entre el que sentim i el que escoltem està construïda pel muntatge o la representació visual.

⁶ *Ibid.*, p. 142.

b) Auricularització zero

El so remet a un narrador implicat fora de la diègesi, per exemple, baixant el volum del so ambient quan s'inicia un diàleg, per raons d'intel·ligibilitat.

4.1.1.3 *Images mentals*. Tenint en compte que definim el que veu i el que sent un personatge com a categories a tenir en compte en l'anàlisi del mode narratiu –el que per Genette era només focalització–, caldrà distingir-ho de les imatges o visions mentals i la manera com aquestes apareixen en pantalla, d'acord amb Jost i Gaudreault⁷: sobreimpressions, fosa en negre, continuïtat de mirada (a *Hiroshima, mon amour*, la protagonista recorda el seu amant alemany en veure la mà del japonès), o d'altres.

4.1.1.4 *Focalització cinematogràfica*. De tota manera, està clar que no podem assimilar el que veiem i el que sentim amb el que sabem, així doncs la qüestió de la focalització continua essent necessàriament sistematitzada en cinema. En primer lloc, i d'acord amb Jost i Gaudreault⁸, la focalització cinematogràfica fa referència a la relació de saber entre el personatge que filtra o focalitza la narració i l'espectador que la frueix, i no, com en literatura, entre personatge i narrador. Habitualment, s'associa el tipus de focalització amb tipus d'efectes narratius, relació freqüent, però no necessària.

a) Focalització interna. El relat està restringit al que pugui saber un personatge. Aquest saber restringit no implica una mirada restringida (ocularització interna), com sovint passa en les analepsis, on el saber està restringit al personatge-narrador, però no l'ocularització ni l'auricularització, que poden ser zero. Veiem això al principi de *Laura*, en l'explicació de Lydecker. La focalització interna es divideix en:

- Interna fixa, associada a un únic personatge
- Interna variable, associada a més d'un personatge

⁷ *Ibid.*, p. 143.

⁸ *Ibid.*, p. 145.

- Interna múltiple, associada a diferents personatges sobre els mateixos fets de la història, és a dir, implica versions potser contradictòries d'aquells fets

Sovint es relaciona amb efectes de sorpresa, ja que és una restricció del saber adequada per a històries d'investigació, en què l'espectador fa el descobriment progressiu dels fets al mateix temps que el personatge, com per exemple a *North by Northwest*.

b) Focalització externa. Si en literatura es defineix com a l'absència d'informació sobre l'interior dels personatges, en cinema no podem assimilar l'exterioritat de la càmera amb aquella manca d'informació – ja que, fins i tot en l'ocularització zero, hi ha transmissió de sentiments–, per tant la definirem com una restricció del saber en relació amb la del personatge, com a *Strangers on a Train*, on predomina sovint l'efecte narratiu de l'enigma, en relació amb excitar la curiositat de l'espectador.

c) Focalització espectral. Si en lloc de restringir les informacions, al contrari, l'espectador té més informació que els personatges, aleshores parlem de focalització espectral. Es pot aconseguir per posada en escena, com a *Marnie*, per pantalla dividida, com a *The Boston Strangler*, per muntatge paral·lel, etc. Sovint provoca la sensació de suspens en l'espectador.

4.1.2 Focalització en els videojocs

Per G. King i T. Krzywinska, els estudis sobre cinema poden oferir un bon conjunt d'eines per aproximar-nos a l'estudi dels videojocs, en tant que algunes de les seves característiques, sense anar més lluny el fet que es tracti d'imatges en una pantalla, és a dir, representacions, els fan comparables. En particular, l'aplicació més clara estaria en l'anàlisi formal del món del joc, un aspecte sovint oblidat. Aleshores, caldrà estudiar l'enquadrament, la posada en escena i el punt de vista [*point-of-view*] en el seu sentit de focalització: “An important dimension of gameplay that can be examined in formal terms similar to those used in film studies

is the way point of view structures operate to shape the player's experience of the onscreen world. In film, a variety of points of view are usually on offer"⁹.

En principi, King i Krzywinska estableixen dos punts de vista bàsics utilitzats en els videojocs d'entorn tridimensional: la perspectiva en primera persona [*first person perspective*], en tercera persona [*third person perspective*] o una combinació de les dues. La primera equival a veure a través dels ulls de l'avatar i la segona a veure des d'una posició just darrere o per sobre l'avatar.

Aquestes perspectives tenen, segons King i Krzywinska, una relació directa amb la implicació subjectiva del jugador, en relació amb formes ja utilitzades al cinema:

Differences between third- and first-person perspectives have substantial ramifications for the player's subjective involvement with a game, much as they would in a film. The use of a first-person point of view, shot from the perspective of the killer, in films such as *Peeping Tom* (1960) and *Halloween* (1978), implicates the viewer in the actions performed, to some extent, precisely because of the coincidence of point of view. A third-person perspective would enable the viewer to be more distanced from the killer's actions.¹⁰

Podem completar la proposta de King i Krzywinska amb altres tipus que ells no tenen en compte. A més dels tres seus, la perspectiva cònica en primera persona i en tercera persona i la perspectiva isomètrica o "God-like view from on high", tenim el *travelling* lateral típic dels jocs de plataforma (és a dir, *l'scroll*) i el pla zenital de la major part de jocs d'*arcade*.

El tipus més interessant correspon, és clar, a les perspectives còniques en entorns virtuals 3D, els més propers al cinema. Aquí és pertinent desenvolupar descripcions formals en termes cinematogràfics. Per exemple, el cinema clàssic, amb formes com el punt de vista únic on la vista de càmera està ancorada –un pla seqüència– o el respecte per la continuïtat en l'orientació espacial –muntatge transparent–:

⁹ KING;KRZYWINSKA "Film studies and digital games", p. 115-6.

¹⁰ *Ibid.*, p. 116-7.

Mainstream cinema has developed well-established systems of spatial orientation, especially the continuity editing system to avoid confusing the viewer during shifts from one camera position to another. Many first- or third-person games permit the player to look and move throughout 360 degrees (as far as obstacles permit). This is possible with less disorientation than would usually be expected in a cinematic context because the player / avatar moves through a particular virtual space in real time with the camera-view often seamlessly anchored to a single viewpoint.¹¹

Com a conseqüència, la vista del jugador està limitada a la posició darrere –en el cas de la tercera persona– o directament la visió –en el cas de la primera persona– de l'avatar. En alguns jocs en tercera persona, com *Enter the Matrix*, l'avatar pot abocar-se en una cantonada per veure o atacar. En d'altres, com *Tomb Raider*, la visió està encara més limitada, de manera que no és possible preveure amenaces amagades darrere una cantonada i l'avatar pot morir la primera vegada que se les troba. En els següents intents, pot emprendre accions evasives, en conèixer el que l'espera: és el canvi entre la sorpresa –un atac inesperat– i el suspens –una tensió creada per un atac que es sap imminent–.

També hi ha la possibilitat, en determinats jocs, de donar una certa llibertat al jugador per canviar el punt de vista i així fixar l'atenció als pròxims esdeveniments, com ara atacs imminents. Aquesta possibilitat té com a conseqüència la pèrdua de la continuïtat, que permet al jugador el canvi de punt de vista per l'espai de joc.

Fem notar, a més, que la relació de retorn entre els videojocs, en particular els *First-Person Shooter*, i el cinema no és rara:

Les preses en moviment en temps real i per damunt de l'esquena dels personatges d'*Elephant* evocuen els “third-person shooter games” com *Max Payne*, un cosí proper del FPS. El film canvia a la perspectiva FPS en moments crucials per descriure la violència real de les armes. A més el film usa la ràtio 1:33 en preferència al format panoràmic, en referència al format dels monitors televisius i de les consoles de joc que es veuen a través seu. La culpabilitat d'aquests jocs en la massacre de Columbine és present, encara que no s'examina, en aquest film tens i meditatund. Van Sant és clarament coneixedor de l'idioma visual dels jocs,

¹¹ *Ibid.*, p. 117-8.

com s'il·lustra en el monòleg durant el foc de camp sobre un joc fictici similar a *Civilització a Gerry*, el seu film anterior, un paisatge fílmic que reapareix com a joc, *Gerry Count*, a *Elephant*. “A *Elephant* un dels assassins juga breument en un videojoc” explica Van Sant. “No podríem obtenir els drets de *Doom*, així que vàrem dissenyar nosaltres mateixos un joc similar a *Gerry*, amb dos joves caminant en un desert.”¹²

Una altra aproximació al tema de la focalització en els videojocs, la trobem en M.-L. Ryan amb el seu concepte de rol d'usuari, que fa referència a la relació entre relat i història en els mitjans interactius. Sempre segons el rol d'usuari, hi haurà dos parells d'oposicions, interactivitat interna o externa [*internal/externa interactivity*] i mode exploratori o ontològic [*exploratory/ontological mode*]. El primer parell correspon a la focalització mentre que el segon correspon a la veu narrativa i, per tant, el veurem en el següent apartat. Ryan pren els conceptes d'Aarseth, però els usa en un sentit diferent, per referir-se a la relació entre l'usuari i el món virtual.

In the internal mode, the user projects himself as a member of the fictional world, either by identifying with an avatar, or by apprehending the virtual world from a first person perspective. In the external mode, the reader situates himself outside the virtual world. He either plays the role of a god who controls the fictional world from above, or he conceptualizes his activity as navigating a database. This dichotomy corresponds roughly to Aarseth's distinction between personal and impersonal perspective: a world-internal participation will logically result in the user's personification, since worlds are spaces populated by individuated existents, while world-external involvement does not require a concrete persona. The only potential difference between Aarseth's labels and mine is the case of a user projected as a powerful figure external to the playing field who makes strategic decisions for the participants, such as the commander in chief of an army, a sports coach, an author writing a novel, or a specific god.¹³

Tant les classificacions de Ryan, com les d'Aarseth que ella ens explica, corresponen, en els termes de la narratologia, a la següent correlació:

¹² GALLOWAY, A. R. *Gamming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota press, 2006, p. 60.

¹³ RYAN “Beyond myth and metaphor. The case of narrative in digital media”.

- interactivitat interna: focalització interna i ocularització i auricularització també interna
- interactivitat externa: focalització espectral i ocularització i auricularització zero

És difícil imaginar en videojocs el tipus que falta, la focalització externa, i potser per això Ryan no contempla aquesta categoria. Discutirem aquest tema més endavant.

B. Neitzel, en canvi, aplica els tres tipus de focalització de Genette, d'una forma bastant literal, a l'anàlisi dels videojocs, tenint en compte que allò que el jugador sap normalment deriva del que veu, en el sentit de la seva perspectiva espacial al joc. Són les següents:

1) The first variant is the subjective perspective (internal focalization), dominant in the first-person shooters, where no avatar is visualized; there is merely a hand or a weapon at the bottom edge of the screen. [...] The screen image represents the field of vision of an avatar that the player must imagine and to whom, as part of this imagining, the player lends body and eyes. [...]

2) In the game [*Tomb Raider*], the avatar can be seen from behind most of the time, followed by a virtual camera. From this follow-mode, one can switch to the view-mode, in which the avatar can look in various directions. This point of view is connected to the movements of the avatar; it is not a substitute for the viewpoint, rather a viewing-with. It is semisubjective, in reference to Mitry. In Genette's terms, this would be external focalization. [...]

3) “The third perspective in the computer game, the objective point of view (zero focalization), is the oldest and most diversified. The objective point of view presents a space-for-action from outside. Within the virtual world there is no point from which to view this world.”¹⁴

Trobem exemples d'aquest últim als jocs de simulació, aventures gràfiques que mostren l'avatar en el seu espai d'acció, i, per descomptat, als jocs primitius amb vista frontal o *scroll* horitzontal.

¹⁴ NEITZEL “Narrativity in computer games”, p. 238.

Estem d'acord amb Neitzel pel que fa als tipus un i tres, focalització interna i focalització zero. Insistim, però, en què la focalització externa és difícil de trobar en videojocs precisament perquè el jugador genera la narració. El problema està, suposem, en què Neitzel té en compte el model de Genette, de la literatura, i no el model adaptat a l'anàlisi del cinema –tot i que citi Mitry–, cosa que el porta a confondre focalització amb ocularització. L'exemple de Neitzel que ell classifica com a focalització externa és un cas de focalització interna amb ocularització secundària, perquè no podem dir que el personatge tingui més informació de la que té el jugador o que al jugador se li amaguin informacions que no se li amaguen al personatge.

Veiem, doncs, que el model narratològic cinematogràfic, que separa focalització de mostració/auricularització, ens serà útil en l'anàlisi, compatible amb la proposta de Ryan.

Volem assenyalar una certa tendència, que no exclou d'altres possibles combinacions, però sí la més freqüent, segons la qual podem equiparar el *God-like view* amb la focalització espectral i l'ocularització i l'auricularització zero; la *First person perspective* amb la focalització interna i l'ocularització i l'auricularització primàries; i la *Third person perspective* amb la focalització interna i l'ocularització i l'auricularització secundària. El primer correspon a la interactivitat externa de Ryan i el segon i tercer a la interna.

Estudis literaris Perspectiva o punt de vista: relació entre la posició adoptada pel narrador respecte del personatge principal; qui veu i què sap?															
G. Genette → J. Pouillon →	Focalització o focus narratiu (personalitzat o no), relació entre el que sap un personatge i el que sap el narrador	<table border="1"> <tr> <td>Focalització zero o no focalitzada</td> <td>Focalització interna</td> <td>Focalització externa</td> </tr> <tr> <td></td> <td> <table border="1"> <tr> <td>fixe</td> <td>variable</td> <td>múltiple</td> </tr> </table> </td> <td></td> </tr> <tr> <td><i>Vision par derrière:</i> narrador > personatge</td> <td>Visió amb: narrador = personatge</td> <td>Visió des de fora: narrador < personatge</td> </tr> </table>		Focalització zero o no focalitzada	Focalització interna	Focalització externa		<table border="1"> <tr> <td>fixe</td> <td>variable</td> <td>múltiple</td> </tr> </table>	fixe	variable	múltiple		<i>Vision par derrière:</i> narrador > personatge	Visió amb: narrador = personatge	Visió des de fora: narrador < personatge
	Focalització zero o no focalitzada	Focalització interna	Focalització externa												
	<table border="1"> <tr> <td>fixe</td> <td>variable</td> <td>múltiple</td> </tr> </table>	fixe	variable	múltiple											
fixe	variable	múltiple													
<i>Vision par derrière:</i> narrador > personatge	Visió amb: narrador = personatge	Visió des de fora: narrador < personatge													
Estudis fílmics															
Jost i Gaudreault →	Ocularització: relació entre el que veu un personatge i el que veu l'espectador														
	Ocularització zero	Ocularització interna													
		<table border="1"> <tr> <td>primària</td> <td>secundària</td> </tr> </table>	primària	secundària											
primària	secundària														
Auricularització: relació entre el que sent un personatge i el que sent l'espectador															
Auricularització zero	Auricularització interna														
	<table border="1"> <tr> <td>primària</td> <td>secundària</td> </tr> </table>	primària	secundària												
primària	secundària														
Focalització cinematogràfica: relació entre el que sap un personatge i el que sap l'espectador															
Focalització espectacular: espectador > personatge	Focalització interna: espectador = personatge		Focalització externa: espectador < personatge												
	<table border="1"> <tr> <td>fixe</td> <td>variable</td> <td>múltiple</td> </tr> </table>	fixe	variable	múltiple											
fixe	variable	múltiple													
Estudis en ludologia															
Ll. Anyó → (a partir de King i Krzywinska)	<i>God-like view from on high</i>	<i>Person perspective</i>													
		<table border="1"> <tr> <td><i>first</i></td> <td><i>third</i></td> </tr> </table>	<i>first</i>	<i>third</i>		Inexistent									
<i>first</i>	<i>third</i>														
M.-L. Ryan →	Interactivitat externa	Interactivitat interna													

TAULA 4.1: ANÀLISI DEL RELAT. MODE

4.2 Nivells narratius i narradors

4.2.1 Nivells narratius en literatura

En narratologia, la veu indica la relació entre l'acció verbal i el seu subjecte. És l'enunciació narrativa. També s'ha de diferenciar narrador o destinador de l'autor real i el narratari o destinatari del lector real.

D'acord amb la dimensió temporal, hi ha quatre tipus de narració en la relació entre instància narrativa i història, segons Genette, la ulterior (narrar en pretèrit un esdeveniment ja passat), l'anterior (un relat predictiu), la simultània (en present), i l'intercalada (on la narració té lloc entre els segments narratius, per exemple, en les novel·les epistolars).

Eskelinen¹⁵ feia referència a aquesta classificació quan parlava del temps d'acció [*time of action*], relació entre l'acció del jugador i els esdeveniments en el joc, de manera que el jugador pot jugar abans, després o durant els esdeveniments.

Pel que fa a la durada de l'acte narratiu, convencionalment es tracta com si fos instantani¹⁶. Si, en canvi, donem una dimensió temporal a la narració, ens trobarem contradiccions, com passa a *Tristram Shandy*.

La veu narrativa o persona que narra es pot estudiar a partir de tres categories, tenint en compte, primer, que hi haurà diferents nivells de ficcionalitat i, dintre de cada nivell, diferents tipus de veu. Finalment, cal estudiar també el destinatari.

a) Nivells narratius¹⁷. Fan referència a la relació entre un esdeveniment narrat i l'acte narratiu que el produeix, de manera que podem establir tres nivells narratius: extradiegètic, intradiegètic o metadiegètic (figura 4.1):

¹⁵ ESKELINEN "Towards computer game studies", p. 39.

¹⁶ GENETTE "Discurso del relato", p. 278.

¹⁷ *Ibid.*, p. 283.

- Extradiegètic: És exterior als esdeveniments de la ficció i s'ocupa de la seva narració
- Intradiegètic: nivell dels esdeveniments narrats en el relat primer, primer grau de ficció
- Metadiegetic o hipodiegetic: narració dintre d'una altra, un segon grau de ficció

La narració del relat primer és sempre extradiegètica i la narració metadiegetic és sempre intradiegetic.

El concepte de metalepsi ens pot ajudar a entendre la importància dels nivells narratius. Com diu Genette:

Considero razonable reservar en adelante el término metalepsis a una manipulación –al menos figural, pero a veces ficcional (volveré a referirme a esta gradación)– de esa relación causal particular que une, en un sentido o en el otro, al autor con su obra o, en sentido más amplio, al productor de una representación con ésta misma. [...] Así pues, la metalepsis así definida, como caso particular de la metonimia, tiene por objeto canónico dicha “metalepsis del autor”, pero su ámbito, como veremos, se extiende a muchos otros modos de transgresión, figural o ficcional, del umbral de la representación.¹⁸

De manera que les transgressions del llindar de representació fan visible la relació entre narració i diègesi:

En principio, es el acto de narración el que lleva a cabo la transición de un nivel narrativo a otro y hace al lector consciente del cambio a otro nivel de ficción. Cuando la transición no está marcada y la separación de los niveles se transgrede, el efecto producido es de una excentricidad que puede ser cómica o fantástica, la cual tiende a convertir al narrador o al lector, o incluso a los dos, en un elemento de la diégesis. Cuando el narrador se dirige al lector con un comentario tipo “Mientras el personaje X hace Y será

¹⁸ GENETTE, G. *Metalepsis*. Barcelona: Reverso, 2006, p. 13-4.

útil explicar que...”, trata la narración como si fuera contemporánea a la diégesis y debiera, por esta razón, rellenar los “tiempos muertos”. De forma similar las digresiones en *Tristram Shandy* desdibujan la frontera entre narración y diégesis, ya que incluso obligan al padre a prolongar la siesta. Como el narrador, el lector también puede pasar a formar parte de la historia, y *Tristram Shandy* vuelve a darnos un ejemplo típico cuando pide al lector que ayude a Tristram a llegar a la cama. Todas estas transgresiones de niveles de ficción son llamadas metalepsis narrativas.¹⁹

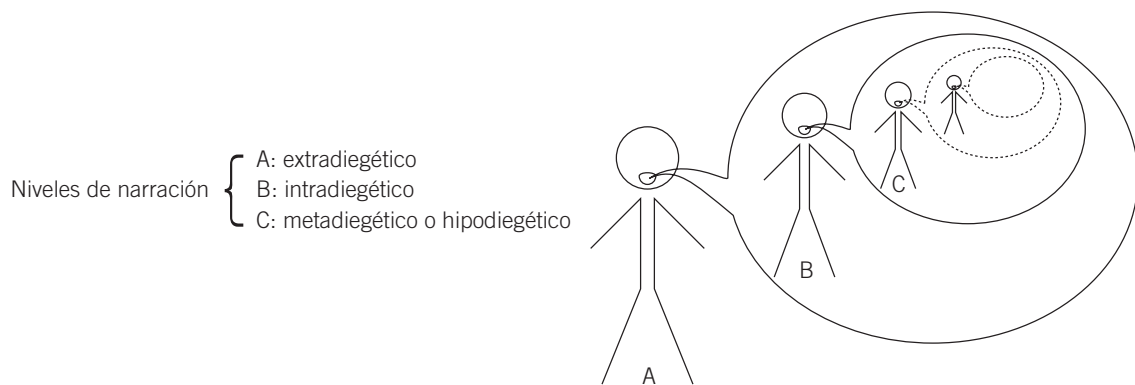


FIGURA 4.1: NIVELLS NARRATIUS²⁰

b) Persona²¹. Amb persona que narra, Genette es refereix a la relació entre el narrador i la història narrada, és a dir, el grau de participació o actitud narrativa. Així, hi ha dos tipus de relat:

- a) Heterodiegètic, amb un narrador que no participa en la història
- b) Homodiegètic, amb un narrador que és un dels personatges de la història que narra, el qual té dues variants: narrador-protagonista (autodiegètic) o narrador-testimoni

El quadre de veus narratives queda complet quan combinem tipus de narradors amb nivells narratius:

¹⁹ RIMMON “Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)”, p. 189.

²⁰ *Ibid.*, p. 188.

²¹ GENETTE “Discurso del relato”, p. 298.

- Extradiegètic i heterodiegètic. El narrador omniscient, per exemple
- Extradiegètic i homodiegètic. Narrador extern que narra la seva història, narració retrospectiva en primera persona, on el narrador és extradiegètic, però el seu jo passat és intradiegètic
- Intradiegètic i heterodiegètic. un narrador de ficció (o de segon grau) que narra fets en els que no hi participa
- Intradiegètic i homodiegètic. Narrador de ficció que explica la seva història

c) Narratori²². Se situa sempre al mateix nivell que el narrador, o sigui que podem distingir un narratori extradiegètic i un intradiegètic.

4.2.2 Nivells narratius en els videojocs: el punt d'acció

Si ens sembla que la veu narrativa en literatura, que ja hem vist, i cinema, que veurem més endavant, té un alt nivell de complexitat, en els videojocs serà encara major, almenys sobre el paper, sobretot perquè és necessari contemplar primordialment l'acció de joc de l'usuari, un nou element no present en els anteriors mitjans. Si en literatura ens preguntem, Qui parla?, i en cinema ens hem de preguntar també, Qui mostra?, en videojocs hem d'afegir, tercera figura, Qui actua? B. Neitzel, seguint les classificacions de Genette, es pregunta "Qui actua?" [*Who acts?*], en relació al que ell anomena punt d'acció [*point of action*], absolutament necessari en l'anàlisi narratius dels videojocs, on l'acció crea el relat.

El mateix Neitzel desenvolupa l'anàlisi d'aquesta nova categoria, el punt d'acció. L'anàlisi que en fa, però, la considerem confusa. Veiem primer la seva proposta i, a continuació, la nostra. Neitzel divideix el punt d'acció segons tres parells de criteris, el nivell narratiu, la concentració i la immediatesa:

a) Intradiegètic o extradiegètic:

²² *Ibid.*, p. 312.

The point of action describes the position from which action can be taken, and how it will be taken. This position can reside either within or without the diegesis, so that one can speak of an intradiegetic and extradiegetic point of action. [...]

An intradiegetic point of action is clearly present when a game pictures an avatar, which is found in the diegesis and is initiator of the action. An intradiegetic point of action is also present, however, when the player is assigned a role in the diegesis that is not visualized through an avatar. This is the case of *Civilization* (Microprose, Activision, 1996), for example, where the player chooses a ruler character who then guides the fortunes of his subjects. An extradiegetic point of action is present when the player doesn't take on such a role, as is the case in *Myst* and *Tetris*.²³

b) Con-cèntric o ex-cèntric. A més, el punt d'acció pot classificar-se d'acord amb si és concèntrica o excèntrica:

The ex-centric point of action enables the action to be initiated at multiple locations in the virtual world, as in, for example, simulations and strategy games. Team sport games as well operate on this principle. Centered actions can only be executed from one location. Through this addition strategy games and action games can be differentiated in relation to the point of action: Where the point of action is intradiegetic in both genres, the center region provides a category for further subdivision [con-centric = action (tomb raider); ex-centric = strategy (age of empires)].²⁴

c) Directe o indirecte. Finalment, també sobre el punt d'acció podem considerar si les accions són directes o indirectes, és a dir, si les accions de l'usuari són immediates en l'acció del joc –directe– o no ho són –indirecte–.

A més, el punt d'acció directe o indirecte permet establir segons Neitzel la distància entre la història i el relat: el punt d'acció indirecte augmentarà la distància mentre que el directe la disminuirà. Per nosaltres, l'acció directa i indirecta afecta al temps narratiu i no a la perspectiva o a la veu. Al principi del capítol hem dit que el mode fa referència a dues qüestions, la distància entre relat i realitat i la perspectiva

²³ NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 238.

²⁴ *Ibid.*, p. 238-9.

narrativa. En aquest sentit, hem de considerar que un punt d'acció directe o indirecte medeix la distància no entre història i relat, sinó entre relat i realitat i no fa referència ni a la perspectiva ni a la veu narrativa, on no hi aporta res. De fet, si el considerem part de la relació entre història i relat ho és pel que fa al temps narratiu, en concret el temps d'acció [*time of action*] de Eskelinen²⁵, que recordem, dividim en temps real –acció directe– i temps basat en torns –indirecte–.

Pel que fa als altres dos parells de categories, podem utilitzar el model i la terminologia narratològica clàssica sense cap problema, sent innecessari introduir conceptes com ex-cèntric o con-cèntric que, en definitiva, indiquen una relació heteodiegètica i homodiegètica, respectivament. El punt d'acció és susceptible d'analitzar-se, d'acord amb el nivell narratiu, segons si l'acte d'acció és intern o extern a la diègesi. Lògicament, pot ser també intern en un segon nivell, és a dir, metadiegètic. Recordem, com deiem parlant del temps narratiu i per evitar confusions, que, d'acord amb la nostra definició, l'acció de l'usuari és una acció en el joc i no una acció real d'un usuari real, que no coneixem ni tenim interès a conèixer. El punt d'acció, per tant, no es refereix a cap acció física real, sinó a l'acció d'un jugador implicat²⁶ que amb aquest acte posa en marxa un dispositiu narratiu. Del concepte de jugador implicat en parlarem més endavant.

²⁵ ESKELINEN "Towards computer game studies", p. 39.

²⁶ En una investigació força recent, també Pérez parla del jugador implicat (o implícit, com ell l'anomena), per referir-se a una instància narrativa doble: "La elección del tipo de Sujeto/jugador a analizar está estrechamente relacionada con la elección de un determinado enfoque de análisis del juego: un enfoque centrado en la esfera de realidad del juego vs. un enfoque sobre el juego como mundo de representación. En el primer caso, el jugador implícito se concebirá como "usuario" o "participante" del juego, que a su vez será entendido puramente como sistema. En el segundo caso, el jugador implícito se concebirá como "actor" inmerso en un mundo de representación" PÉREZ *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, p. 89). La seva perspectiva és particularment fructífera quan la utilitza en relació amb el personatge, per exemple a "Relaciones jugador implícito vs. personaje" PÉREZ *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, p. 315 i ss.) i a "Estudio de caso: Half-Life 2" <Pérez, 2010, 873. Per a nosaltres, com es veurà, el concepte té particular interès en relació amb el d'autor implicat i la responsabilitat d'un i altre respecte del fet narratiu en si, *l'storelling*.

En segon lloc, la distinció entre ex-cèntric i con-cèntric no expressa sinó, en coherència amb la narratologia, la relació del narrador i la història, és a dir, el seu nivell de participació. Aquí el terme participació és particularment oportú i medeix si el narrador participa com a tal en la història: serà heterodiegètic si no hi participa com a narrador i homodiegètic si hi participa com a narrador. Habitualment serà autodiegètic, és a dir, el propi protagonista de la història tot i que eventualment pot ser només un testimoni. Per tant, si és heterodiegètic, serà ex-cèntrica i si és homodiegètica serà con-cèntrica.

4.2.3 Personatge-narrador en cinema

Altra vegada, les propostes de Genette sobre narrador han de ser adaptades al cas particular dels videojocs, tot passant, en tant que experiència cinemàtica, pel cinema.

En principi, parlarem de dos tipus de narradors fílmics:²⁷

- a) Personatge-narrador, personificat, que conta la història des de l'interior del món ficcional. Genette l'anomena narrador intradiegètic. Si aquest personatge-narrador participa en la història és homodiegètic i si, a més de participar n'és protagonista, serà autodiegètic. Si no participa en la història que narra, però el podem identificar com a personatge (encara que personatge només narrador), serà un narrador heterodiegètic.
- b) Narrador cinemàtic, exterior a la diègesi, que en cinema es manifesta a través de diferents codis cinemàtics.

Veiem, primer, el narrador intradiegètic en cinema, és a dir, el personatge-narrador, a través de dues figures que els teòrics han diferenciat: el narrador marc i el narrador inserit.

Una proposta interessant respecte de la qüestió del personatge-narrador en cinema, es troba a considerar algun tipus de narrador com a narrador inserit (en

²⁷ STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 120.

termes de Genette, un narrador metadiegètic, és a dir, de segon grau de ficció i per tant sempre del tipus d'intradiegètic) i que implica, per tant, un narrador superior, que l'inclou. Per exemple, el diari de Caligari que visualitzem a través de la narració homodiegètica de Francis a *Das kabinett des Doktor Caligari*.

En aquest sentit, cal tenir presents dues consideracions, primera que la narració del personatge-narrador, inevitablement, sempre estarà insertada en una narració superior, la d'un narrador cinemàtic: per exemple, a *Apocalypse Now*, la narració de Willard. Segona, que el personatge-narrador pot invocar, amb imatges i sons, la seva narració verbal, convertint-se així en narrador invocador, concepte de D.A. Black²⁸. En aquest cas, sovint les imatges i els sons sobrepassen, contenen més informació que la que pugui provenir del relat verbal i, per tant, no està clar fins a quin punt són responsabilitat del personatge-narrador que inserta la seva narració en una més àmplia o primera. Es tracta, en definitiva, d'una paralepsi.

Sara Kozloff²⁹ proposa diferenciar els narradors marc, que són personatges que no visualitzem en l'acte mateix de narrar (però poden aparèixer en escena) i que inicien la seva narració al temps que les imatges, dels narradors inserits, que veiem en l'acte de narrar i després d'iniciades les imatges. Per Kozloff els narradors marc tenen més autoritat, estan autenticats, mentre que els inserits poden ser narradors no fiables i s'han de guanyar la seva autoritat d'autenticació. Per exemple, a *A Letter to Three Wives* la narradora en *over* sembla autenticar les imatges – narradora marc–, a més d'impulsar la història i ser conscient que està narrant una ficció. També a *I vitelloni*, el narrador marc, Massimo, fa aquesta mateixa funció autenticadora: és un personatge, que veiem de forma molt fugissera, sense més protagonisme que el de narrar la història dels seus amics. Aquest procediment és poc freqüent comparat amb el contrari, on la narració d'un narrador invocador que rep del narrador cinemàtic l'autenticació narrativa, es troba inserida en la narració cinemàtica, com passa en la major part dels casos: *Double Indemnity*, *The Bad and the Beautiful*, etc.

²⁸ BLACK, D. A. "Genette and film: Narrative level in the fiction cinema". *Wide Angle* Vol. 8 (1986), núm. 3-4.

²⁹ KORLOFF, S. *Invisible storytellers*. Berkeley: University of California press, 1988.

Finalment, és d'interés el tema de la veu *over*, que pot ser un repte pel que fa a les classificacions. Per Kozloff, la narració homodiegètica en veu *over* és sempre en primera persona i la heterodiegètica en tercera persona. Així, els narradors en *over* en tercera persona són en general omniscients. D'alguna manera, aquests narradors heterodiegètics imiten l'autoritat i el poder del narrador cinemàtic extradiegètic, però es troben limitats al registre verbal. Són narradors marc, una veu des de l'altura. En algun cas, podem trobar un narrador heterodiegètic inserit, no en veu *over*, com el presentador de l'espectacle a *Lola Montes*.

La classificació de Kozloff, tot i que aquesta és la fórmula més freqüent, no és l'única, com apunten Jost i Gaudreault³⁰, que consideren un indicador més fiable el timbre de veu del personatge: per a ells, la veu *over* en el cinema pot ser homodiegètica –el timbre de veu de la narració es correspon amb un personatge que veiem– o heterodiegètica –el timbre de veu no es correspon–. En canvi, no és important si la narració és en primera persona o en tercera com, per exemple, a *Les Amants*, on el timbre de la veu *over* es correspon amb la protagonista i narradora –homodiegètica– però narra la seva pròpia història en tercera persona. La decisió, si és homodiegètica o heterodiegètica, correspon al timbre de veu que reconeixem en la veu *over* i en la veu *in* d'un personatge.

4.2.4 El narrador cinemàtic

La narració extradiegètica és “la actividad discursiva o narrativa primaria que fluye del mismo medio del cine”³¹. La podem anomenar càmera-narrador o realitzador d'imatges (S. Kozloff), narrador intrínsec (D. A. Black), narrador fonamental o principal (A. Gaudreault), *grand imagier* (A. Laffay, Ch. Metz). És exterior i anterior al món ficcional. És multiple pel que fa als canals (no es pot assimilar a la càmera) i no és l'autor real ni l'autor implicat.

La qüestió està en considerar si el cinema posseeix l'equivalent del narrador de la literatura o bé es tracta d'un tema de recepció: és l'espectador que atribueix

³⁰ GAUDREULT;JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 83.

³¹ STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 127.

l'etiqueta de narrador a una instància imaginada en el moment de la recepció, però no existent en el film en si. En relació amb això, caldrà veure si hi ha un mode d'enunciació, segons el qual la presència de la instància narrativa es troba marcada al text, en petjades que podem identificar com a tals, o bé és un missatge sense emissor.

Per Ch. Metz, el cinema clàssic borra les marques d'enunciació, les fa transparents, les emmascara en una història. Com diuen Jost i Gaudreault³²,

Al suprimir las marcas de la enunciación, el enmascaramiento de las insignias de un emisor o un hablante, el cine facilita un intercambio imaginario por el cual el espectador produce sus propios nexos con la expresión, dando la impresión de autorizar y controlar el espectáculo de la película, que se despliega como si fuera el producto de sus propios poderes de enunciación. La película parece ser narrada por el mismo espectador, que llega a ser, en la imaginación, su fuente discursiva.

En canvi, D. Bordwell i altres neoformalistes qüestionen que el narrador cinemàtic extradiegètic sigui una instància a tenir en compte. Bordwell posa en dubte la utilitat de conceptes com autor implicat o *gran imagier* per indicar que en la font del relat cinematogràfic no hi ha una presència humana que poguem reconèixer i, per tant, és més clarificador considerar que no hi ha narrador, que ningú parla i els fets es conten a ells mateixos.

Al ver una película, raras veces somos conscientes de que una entidad similar a un ser humano nos cuenta algo. [...] En cuanto al autor implícito, esta construcción no añade nada a nuestro entendimiento de la narración fílmica. Al autor implícito de un filme no podemos asignarle ningún rasgo que no pueda, de forma más simple, adscribirse a la propia narración: ésta, a veces, suprime información, limita nuestro conocimiento, genera curiosidad, crea un tono, etc. Otorgar a cada película un narrador o un autor implícito es permitirse una ficción antropomórfica. [...] Yo creo sin embargo que la narración se comprende mejor entendiéndola como la organización de un conjunto de indicaciones para la construcción de una historia. [...] Muchas películas sin embargo no proporcionan nada similar a un narrador definible como éste, y no hay razón para esperar que lo hagan. Basándonos en que

³² GAUDREULT;JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 129.

no debemos hacer proliferar entidades teóricas sin necesidad, no sirve de nada considerar la comunicación como el proceso fundamental de la narración, sólo para decir luego que muchos filmes borran o encubren este proceso. Mucho mejor creo es dar al proceso narrativo el poder de sugerir en ciertas circunstancias que el espectador pueda construir un narrador. Cuando esto ocurre, debemos recordar que este narrador es el producto de principios organizativos específicos, de ciertos factores de la historia y de la preparación mental del espectador. En contra de lo que el modelo comunicativo implica, este tipo de narrador no crea la narración; la narración apelando a normas históricas de visionado, crea al narrador³³.

En canvi, els investigadors centrats en la qüestió de l'arquitectura de la forma narrativa sí que consideren la presència d'un narrador extradiegètic, manifest o implicat. Per S. Chatman, A. Gaudreault, F. Casetti, T. Gunning i altres, aquest narrador dóna les directrius que ens permeten establir la jerarquia de rols narratius, la qualitat de veritat i autenticitat del món ficcional i que vehicula un missatge, a més d'altres narradors, interns a la diègesi que eventualment poden estar presents. Aquests narradors es mostren en el film de diferents maneres, més o menys directes, que agrupem sota l'estudi de l'enunciació.

Enunciació fa referència a la presència de qui narra en l'enunciat. Genette, quan parla de la instància narrativa a la novel·la, fa notar que sempre és present la percepció de qui parla en els enunciats que pronuncia. Sempre hi ha una instància narradora, però la seva presència en el text és molt variable (“Durante mucho tiempo me he acostado temprano” o “Napoleón murió en Santa Elena”). La llengua conté marques, indicadors, de la presència del narrador en la narració, de la seva enunciació: són els díctics, marques de subjectivitat en el relat.

En cinema, podem considerar diversos tipus de díctics, com per exemple, seguint Jost i Gaudreault³⁴: el primer pla, que subratlla proximitat a un objectiu; el descens del punt de vista, per sota del nivell dels ulls (contrapicat); la representació d'una part del cos en primer pla o distorsió de la visió normal (com si la càmera mira); l'ombra d'un personatge; el filtre per un cau en forma de pany, un visor, etc;

³³ BORDWELL *La narración en el cine de ficción*, p. 62.

³⁴ GAUDREULT; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 50-1.

tremolor de la càmera, etc. Caldria afegir-hi també les mirades a càmera per part d'un personatge. Trobem exemples dels casos anteriors a la carretera doble de *North by Northwest*, al tonel rodant i la mà que aparta les herbes en primer pla, al principi de *Dark Passage*, al noticiari "News on the March" de *Citizen Kane*, amb la reixa en primer pla, la tremolor de la càmera, etc. Però les marques de subjectivitat en cinema poden fer referència tant a un personatge situat en la diègesi, com a una instància extradiegètica que es mostra en el relat: efectivament, mentre el traspàs de la reixa a *Citizen Kane* és portat a terme per una instància extradiegètica, en els altres dos casos es tracta de personatges.

Sovint, en el cinema clàssic, l'enunciació és transparent. Un bon exemple d'imitació de la transparència és *Zelig*, on Allen reuneix, imita i marca les enunciacions característiques pròpies del cinema clàssic. Una diferència important entre el cinema clàssic i el modern consisteix a mostrar les marques de l'enunciació en el text. Efectivament, també ho serà entre aquest classicisme cinematogràfic i l'enunciació en videojocs, molt marcada per la subjectivitat del jugador, en un recurs més que modern, postmodern.

De tota manera, per molt clàssic que sigui, en tot text podem observar les marques de l'enunciació, per exemple a *Double Indemnity* un personatge grava la confessió del seu crim. Aquesta confessió és un relat complet, que nosaltres veiem poc després de començar l'àudio, en imatge i so: com a espectadors, acceptem el postulat de sinceritat que ens proposa el film, és a dir, que la narració gravada a la cinta i les imatges es corresponen, tot i que hi ha contradiccions que hem d'acceptar –o ignorar–: el narrador mateix en el món diegètic de la història es presenta des de l'exterior, cada personatge té la seva pròpia veu i no la del narrador, tot se'ns mostra amb un detall total, impossible que algú ho recordi així... Acceptem aquestes paralepsis com a convencions narratives en nom de la versemblança, la identificació amb els personatges i el punt de vista.

En definitiva, és evident que per sobre del narrador verbal explícit, intradiegètic i visualitzat, quan hi és, hi ha un narrador fílmic implícit, extradiegètic i invisible que manipula el conjunt del relat. Es tracta, doncs, de la instància narrativa, el narrador sempre present en el relat cinematogràfic.

Gaudreault i Jost proposen distingir narració de mostració, que són la forma no mimètica i mimètica del relat i es presenta en dues capes, el doble relat de la narració fílmica. La mostració és sincrònica, en temps present i presenta els fets de la ficció quan passen. Així, hi ha un primer nivell que és la mostració i un segon nivell que reformula aquesta d'acord amb la intervenció discursiva del narrador. La marca del narrador es veu, en gran part, en els canvis de temporalitat, del passat narratiu verdader. La mostració és la creació d'un món de ficció i la narració correspon a contar aquest món. El codi principal de la mostració està mediat per la càmera, mentre que el del narrador és el muntatge. Es tracta dels dos nivells de la narrativitat: el nivell del pla (posada en escena i enquadrament), que correspon a la mostració i mimesi i el nivell del muntatge (relació entre plans) que correspon a la narració i diègesi:

Estas dos capas de narratividad presupondrían la existencia de, al menos, dos instancias diferentes, el mostrador y el narrador, que serían respectivamente responsables de cada una de ellas. Así, para llegar a producir un relato fílmico pluripuntual, se tendría que recurrir primero a un mostrador que sería la instancia responsable, en el momento del rodaje, del acabado de esa multitud de microrrelatos que son los planos, Intervendría luego el narrador fílmico que, recogiendo esos microrrelatos, inscribiría mediante el montaje su propio recorrido de lectura, resultante de la mirada que hubiera fijado primero sobre esta primera sustancia narrativa que son los planos. En un nivel superior, la voz de estas dos instancias estaría, de hecho, modulada y regulada por esa instancia fundamental que sería entonces el meganarrador fílmico, responsable del megarelato que es la película³⁵.

Les relacions entre narració i doble relat són difícils de sistematitzar. Relacionem el relat audiovisual amb la veu del meganarrador i el relat verbal amb la d'un personatge, per exemple a *Citizen Kane* en la narració de Leland. Més endavant, és difícil pensar que les panoràmiques dels esmorzars de Kane i la seva dona són una il·lustració de la narració de Leland.

³⁵ *Ibid.*, p. 64.

També T. Gunning proposa solucions a la qüestió del narrador. Gunning³⁶ proposa el terme de narrativització, que consisteix en el procés en què tres nivells diferents es converteixen en discurs: el nivell profílmic, la imatge enquadrada i el procés de muntatge. És el procés que va del mostrar al contar i un intent de donar solució al problema del caràcter mimètic del cinema, que mostra un món de ficció abans que conta una història. Els nivells profílmic, enquadrament i muntatge es combinen de manera que contenen la història i formen el narrador cinemàtic, que comunica missatges sobre el món de la història o faula a través d'aquests tres nivells.

Com proposen Jost i Gaudreault³⁷, podem entendre que l'únic narrador veritable és l'implícit, el meganarrador, i els altres són narradors delegats o segons narradors. Tot i que aquest primer narrador intenta ocultar-se en el cinema clàssic, és difícil arribar a invisibilitzar-lo del tot.

Finalment, R. Stam adapta l'aportació de M-L. Ryan en literatura al cinema. La narració impersonal, com l'anomenen, és el discurs narratiu de dues activitats, la construcció d'un món ficcional i dels fets que en aquell succeeixen, mentre que la narració personal no crea el món ficcional, sinó que només el conta, com a testimoni participant.

Al crear el mundo ficcional, el narrador impersonal produce un tipo de discurso que es leído directamente como los hechos del “mundo real” del universo ficcional. La carencia de personalidad humana del narrador impersonal, permite al espectador imaginar que se está confrontando directamente al universo ficcional, dejando de lado cualquier reflexión sobre la forma del discurso narrativo. Lo que Martínez-Bonati llama el estrato mimético de la obra no es experimentado como discurso, sino más bien directamente como mundo [...] El personaje -narrador personal, por otro lado, no crea un mundo, sino simplemente da cuenta de él. Así, puede distorsionar los hechos del mundo ficcional, que todavía permanecen intactos pese al relato falso. [...] La fiabilidad de la imagen depende completamente de si es producida por el discurso de un narrador personal o invocador como opuesto al narrador impersonal. Tal como dice Ryan, “todo lo que dice el narrador

³⁶ GUNNING D. W. *Griffith and the origins of american narrative film*, p. 18.

³⁷ GAUDREULT; JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 59.

impersonal produce un hecho para el mundo ficcional", mientras que el narrador personal por el contrario, "tiene que ganarse su autoridad autenticadora" (en palabras de Dolezel)³⁸.

4.2.5 L'autor implicat en literatura i cinema

Com hem vist abans, segons I. Calvino, quan parlem de la paraula escrita i de la realitat podem parlar de diferents universos d'experiència, dintre de cadascun dels qual hi haurà diferents nivells de realitat, amb un tipus de credibilitat especial que afecta l'interior d'aquests universos narratius, d'aquests textos: "una credibilidad como entre paréntesis, a la cual corresponde, por parte del lector, una actitud que S. T. Coleridge define como *suspension of disbelief*, suspensión de la incredulidad. Esta suspension of disbelief es condición para el éxito de toda invención literaria, aunque ésta se sitúe declaradamente en el reino de lo maravilloso y de lo increíble"³⁹.

També M-L. Ryan considera que els conceptes de veritat i autenticitat depenen del concepte de narrador. Hi hauria un contracte narratiu segons el qual qui parla conta una història *com si* fos un fet real i no com una invenció.

En relació amb la qüestió dels universos narratius i el narrador, W. Booth, des de l'àmbit dels estudis literaris, fa una aportació fonamental per a nosaltres: el concepte d'autor implicat [*implied author*]:

To put it in this way, however, is to understate the importance of the author's individuality. As he writes, he creates not simply an ideal, impersonal "man in general" but an implied version of "him-self" that is different from the implied authors we meet in other men's works. To some novelist it has seemed, indeed, that they were discovering or creating themselves as they wrote. As Jessamyn West says, it is sometimes "only by writing the story that the novelist can discover –not his story– but its writer, the official scribe, so to speak, for that narrative". Whether we call this implied author an "official scribe", or adopt the term recently revived by

³⁸ STAM;BURGOYNE;FLITTERMAN-LEWIS *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, p. 141.

³⁹ CALVINO "Los niveles de realidad en la literatura", p. 198-9.

Kathleen Tillotson –the author's “second self”– it is clear that the picture the reader gets of this presence is one of the author's most important effects. However impersonal he may try to be, his reader will inevitably construct a picture of the official scribe who writes in this manner –and of course that official scribe will never be neutral toward all values. Our reactions to his various commitments, secret or overt, will help to determine our response to the work.⁴⁰

Més endavant, Booth⁴¹ clarifica la relació entre els diferents conceptes d'autor, autor implicat i relator, d'acord amb el nivell de realitat al que pertanyen: L'autor és desconegut i crea un segon jo, l'autor implicat. L'autor implicat, és qui tria les característiques de l'obra, controla els mecanismes narratius, exposa valors morals, etc. Sap que la història no és verdadera en el seu sentit literal, però fa veure que tot és veritat si es llegeix de forma correcta i que totes les normes del relat es poden sostenir a la realitat. Crea el relator. El relator, finalment, creu que els fets han succeït realment, accepta les normes com a permanents fins al punt de considerar com a vida real el món on narra. Pot presentar a la seva vegada relators dramatitzats subrogats, els actes narratius dels quals són part de la obra, i poden ser fiables o no.

En correspondència, hi haurà un re-creador d'històries real i desconegut, després un lector implicat (primera accepció) que sap que la història no és verdadera en sentit literal, és ficció però fa veure de bon grat que tot és veritat, i un lector implicat (segona accepció), crèdul, que creu els fets com a reals, accepta les normes com a permanents, etc. Igualment, pot haver-hi un lector implicat (tercera accepció) dramatitzat i subrogat, creat per l'autor, que prengui a tots els narradors (subrogats o no) al peu de la lletra.

S. Chatman segueix Booth i ens dóna també una bona definició d'aquest autor implicat (en la traducció del text al castellà s'ha traduït per implícit):

⁴⁰ BOOTH, W. *The rhetoric of fiction*. Chicago: The University of Chicago press, 1983, p. 70-1.

⁴¹ *Ibid.*, p. 428 i ss.

Es implícito, es decir, reconstruido por el lector a partir de la narración. No es el narrador, sino más bien el principio que inventó al narrador, junto con todo lo demás en la narración, que amontonó las cartas de esta manera especial, hizo que las cosas sucedieran a estos personajes en estas palabras o imágenes. A diferencia del narrador, el autor implícito no puede contarnos nada. Él, o mejor dicho, *ello*, no tiene voz, ni medios de comunicación directos. Nos instruye silenciosamente, a través del diseño general, con todas las voces, por todos los medios que ha escogido para enseñarnos.⁴²

Per tant, l'autor "real" és una figura desconeguda i externa al relat. El relat no conté cap marca d'aquest. No és una figura a tenir en compte en l'anàlisi del relat. L'autor implicat es troba present en el relat, l'ha construït i hi ha deixat marques, més o menys explícites, en forma d'estil, tècniques narratives, defensa de valors morals, etc. El relator és un narrador. Pot ser extradiegètic o intradiegètic. En aquest últim cas, es tracta d'un relator dramatitzat o subrogat, els actes narratius del qual es converteixen en part de l'obra.

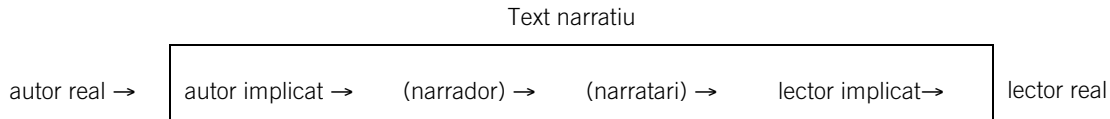
La categoria teòrica de l'autor implicat ens és molt útil per aclarir el tema del narrador no fiable. Quan les imatges contradiuen obertament el to, el contingut i l'autoritat del personatge-narrador, aleshores la relació entre aquest narrador i el narratari és de desconfiança. Com diu Chatman, que també en això segueix Booth:

La diferencia es especialmente evidente en el caso del narrador no fidedigno [o no fiable]. Lo que hace a un narrador no fidedigno es que sus valores divergen notablemente de los del autor implícito; es decir, el resto de la narración –la norma de la obra– entra en conflicto con la presentación del narrador y empezamos a sospechar de su sinceridad o competencia para contar la versión verdadera. El narrador no fidedigno prácticamente se contradice con el autor implícito, de otro modo no sería aparente su condición de no fidedigno.⁴³

⁴² CHATMAN *Historia y discurso*, p. 202-3.

⁴³ *Ibid.*

Rimmon-Kenan considera que l'autor implicat i el lector implicat no pertànyen al text i que narrador i narratari no són opcionals. Nosaltres preferim l'opció de Chatman (taula 4.2).



TAULA 4.2: EL TEXT NARRATIU, L'AUTOR I EL NARRADOR

La credibilitat del narrador –i de la seva narració– dependria de quatre capacitats de l'enunciador, segons Casetti⁴⁴. L'enunciador és una mena d'autor implicat, que valida o sanciona la versió dels personatges. L'enunciador té quatre poders o capacitats, que atorga, o no, als seus narradors:

- competència: coneixement necessari per relatar la història
- actuació: habilitat per relatar la història
- mandat: responsabilitat com a agent del relat de la història
- sanció: autoritat autenticadora per establir els fets del món ficcional, per sobre de qualsevol altra versió falsa

L'enunciador transfereix el seu rol a un personatge-narrador que serà considerat com a autèntic, en principi en funció de les capacitats que li són delegades.

El cas més simple de desconfiança el trobem en les narracions verbals d'un personatge desautoritzades pel narrador cinemàtic en la banda d'imatge i so. Aquí tenim tendència a donar per certa l'audiovisió per sobre de les paraules del personatge. Constatem que l'autoritat d'autenticació del narrador-personatge no és automàtica i que pot mentir, distorsionar, etc., aspecte que no atribuïm tant fàcilment al narrador cinemàtic. Aquest últim té la confiança de l'autor implícit, i treballen junts, per dir-ho així, en benefici del relat.

⁴⁴ CASETTI, F.; DI-CHIO, F. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 2007 (Comunicación Cine; 172), p. 174-5 i 225.

Efectivament, amb una certa freqüència podem trobar al cinema divergències entre el relat verbal i la audiovisualització, en paraules de Jost i Gaudreault⁴⁵, per exemple entre el que se suposa que ha vist un personatge i el que veiem nosaltres: A *Citizen Kane*, durant el relat de Bernstein, hi ha una analepsi amb Kane i Leland arribant a l'edifici de *l'Inquirer*, però Bernstein no està present fins més tard. Aquesta divergència també es pot produir entre el relat del personatge i el que veiem nosaltres: A *Journal d'un curé de campagne* el que veiem no pot correspondre a la il·lustració del diari personal del capellà, ja que nosaltres veiem la filla de la comtessa observar la conversa entre la seva mare i el pàrroc, però aquest no sabrà fins molt més tard que va ser observat, per tant no pot atribuir-se a la visualització del diari: hi ha una instància narrativa superior que no és el pàrroc (a través del diari), sinó que és extradiegètica.

També podem explicar així el famós cas de *Stage Fright*. Com diu Casetti,

Si observamos con atención los focalizadores homodiegéticos, nos daremos cuenta de que no todos los portadores de puntos de vista que se colocan en el plano de la historia son en un sentido estricto portavoces del autor implícito y del espectador implícito [...]. La historia se abre con un largo flashback en el que un personaje, Jonathan, cuenta que ha sido injustamente acusado de homicidio: la evidencia visual de la película, a través de la cual percibimos la inocencia del hombre, nos hace considerar a Jonathan como un sincero portavoz del autor implícito. En realidad, sin embargo, a medida que avanza el film comprenderemos que su relato no es otra cosa que una sarta de mentiras, construida para engañar a su novia, Eve, y con ella a nosotros, los espectadores: Jonathan se destapa entonces como un personaje cuyo punto de vista sobre las cosas está desviado con respecto al del autor implícito, el cual sólo en la última parte del film retorna decisivamente las riendas y reconduce a Eve (y con ella al espectador engañado) por el camino de la verdad. Jonathan es, pues, lo que podríamos llamar un “narrador increíble” [no fiable]: su mirada, sus informaciones y sus valores no pueden compartirse ni ratificarse⁴⁶.

⁴⁵ GAUDREULT;JOST *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p. 54-5.

⁴⁶ CASETTI;DI-CHIO *Análisis del film*, p. 216.

En conclusió, per Casetti, les imatges corresponen al que Eve, que escolta Jonathan, imagina a partir de la mentida d'aquest, visualització subjectiva de la imaginació d'Eve. La capacitat per sancionar no és transferida al personatge, de manera que sense sanció el personatge-narrador queda desautenticat, perquè l'enunciador no confirma la narració del personatge. Competència i actuació són capacitat delegades en Jonathan, el mandat és delegat en Eve, que demana el relat a Jonathan, en canvi, la sanció no està delegada i pertany només a l'enunciador.

En aquest mateix sentit, podem trobar exemples que indiquen directament una visualització de la mentida –o del que és només l'alucinació del personatge– que descobrim més endavant, de la mà, altre cop, del narrador cinemàtic, que, per dir-ho així, rep l'encàrrec de l'autor implicat de reconduir la narració i desacreditar definitivament el narrador-personatge. És el cas de *The Usual Suspects*, molt similar a *Stage Fright*, o també el d'*Identity*, on el que veiem correspon als deliris d'una ment perturbada, més o menys coneguts pel psiquiatre que porta el cas.

Un altre cas interessant és *Cet obscur objet du désir*, on el narrador invocador Mathieu, relata una relació amb una dona guapa, Conchita, que visualitzem en diverses analepsis. De seguida ens adonem que dues actrius diferents interpreten el mateix personatge de Conchita, fins i tot a la mateixa escena. Podem considerar aquí que l'enunciador no transfereix al narrador extradiegètic la capacitat de sanció, a través del recurs de canviar l'actriu. Preferim utilitzar la terminologia de Booth (que recull Chatman), d'autor implicat, que ens sembla més clara i ens permet relacionar-la, com fa el mateix Booth, amb els nivells de realitat: l'autor implicat sap que la narració és una ficció i té el control de tots els diferents mecanismes per portar-la a terme, entre d'altres el paper del narrador o narradors, que, tant si són intradiegètics com extradiegètics, en tant que narradors, prenen per “real”, ja que es tracta del seu nivell de realitat, tot allò que forma part de la narració. En les narracions no fiables és l'autor implicat qui disposa els elements de forma que contradiuen, en un sentit o un altre, la tasca narrativa que porta a terme el narrador, encara que aquest sigui extradiegètic. Les imatges de *Cet obscur objet du désir*, que inclouen la presència física de dues actrius diferents per un sol personatge, són relat narrat per un narrador extradiegètic, però el canvi d'actriu el desacredita, a ell i al narrador intradiegètic que és Mathieu, en realitat sense que aquests narradors en siguin conscients, ja que el canvi està orquestrat des d'un

altre nivell i dirigit a un espectador també implicat, que les pot interpretar com una funció irònica. És quan l'autor implicat entra en contradicció amb el narrador que en podem veure la seva més específica utilitat analítica.

Més complexes són altres casos força ambigus. Per exemple, el clàssic *L'année dernière à Marienbad*, on sovint tenim la impressió que el narrador intradiegètic, anomenat X al guió, contradiu al narrador cinemàtic i se surt amb la seva, és a dir, imposa la seva versió. En aquest cas, experimental, el narrador extradiegètic és no fiable, de manera que podem considerar l'autor implicat de la part d'X, en el seu esforç per restaurar la memòria d'A.

També a *Antichrist* trobem una gran ambigüitat narrativa, que determina el sentit de tot el film: En una de les últimes disputes conjugals entre l'Home i la Dona, a partir d'unes fotografies que mostren les sabates posades del revés al seu fill, hi ha una breu escena inserida, que no sabem si correspon a un moment del passat en què la Dona va posar, deliberadament del revés, les sabates al seu fill –una analepsi– o bé si es tracta del que l'Home imagina que va fer la seva Dona –una imatge mental–. Una o altra determinen el sentit final del film: la maldat natural de les dones o bé la por ancestral dels homes cap a elles. En aquest cas, l'autor implicat disposa el relat de forma ambigua, jugant amb l'espectador.

En teoria literària, la figura teòrica de l'autor implicat, clarifica diferents instàncies que es troben en el relat, principalment, les d'autor implicat i les de qualsevol tipus de narrador. Aquesta diferència, en canvi, no és tan clara quan la volem adaptar als estudis fílmics: la figura sempre present del gran imaginador o meganarrador és una instància molt propera a la de l'autor implicat. A un nivell estrictament teòric, és pertinent la mateixa distinció que fem en literatura, segons el criteri de la credulitat en el món de ficció. A un nivell analític, en canvi, la distinció farà referència només a diferents funcions d'un mateix objecte. És a dir, una determinada disposició de la imatge i el so, en el muntatge i l'enquadrament, com a valors d'estil –responsabilitat de l'autor implicat– o com a vehicles d'informació narrativa –facilitada pel meganarrador. En casos concrets, particularment de narradors extradiegètics no fiables, com el cas d' *Cet obscur objet du désir*, la distinció es demostra molt oportuna.

Si insistim en aquesta figura teòrica i volem diferenciar-la de qualsevol narrador és perquè ens serà especialment útil en aplicar-la a l'anàlisi dels videojocs i, en particular, a la peculiar relació entre jugador i personatge, en tant que creació d'identitat a través del *storytelling*, com veurem més endavant.

4.2.6 El jugador implicat

Considerem ara la qüestió de l'autor implicat en videojocs. Com hem vist ja, el paper del jugador equival al d'una mena de narrador, en el sentit que impulsa la història amb les seves accions: "In the computer game, the player establishes a concrete order of events in the course of playing the game. The player is responsible for creating the plot, in addition to the interpretative task"⁴⁷.

E. Aarseth⁴⁸ estableix, en relació amb això, tres funcions de l'usuari d'un relat ergòdic: funció explorativa [*explorative*], funció configurativa [*configurative*] i funció textònica [*textonic*].

- Explorativa: L'usuari tria algunes rutes i explora el món virtual
- Configurativa: Bàsicament es tracta de modificar l'acció, alterar els *scriptons*. És a dir, modificar determinats esdeveniments de la trama [*plot*]
- Textònica: Es tracta de modificar el programa, els *textons*. Per exemple, utilitzant els *level editors* de *Doom*

A partir de les categories de funcions de l'usuari d'Aarseth, Neitzel es pregunta per les figures del autor i del lector en les narratives interactives. Les funcions explorativa i configurativa tenen efectes limitats al relat. Podem comparar aquestes funcions amb la lectura o amb el visionat, però en els videojocs la seqüència d'accions de la història es crea en el moment de jugar. El programa, la base dades, no conté una cronologia dels fets, sinó possibles relacions seqüencials i causals, definicions d'objectes, etc. Només en el moment del joc es forma el relat.

⁴⁷ NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 239.

⁴⁸ AARSETH *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, p. 62.

Per això Neitzel anomena al jugador autor implicat:

We find precisely this functionality in the implied author of the computer game, who is appointed by the game and takes part in creating it. He or she initiates certain sequences but not the entire text in the sense of a real author, because the chain of events is dependent on the virtual world with its possibilities and restrictions, which are not brought forth by the implied author, but dictated by the program and the hardware.⁴⁹

En els videojocs, però, a més d'aquest autor implicat hi haurà una altra instància responsable de la producció de la narració. És el creador implicat:

The implied creator is responsible for forming the virtual world, that is, for the setting, the characters, and the happenings in this world. Among the elements laid down by the implied creator are also the characteristics of the avatars, for example, their looks and modes of taking action, as well as hindrances and restrictions to action. [...] The implied creator makes the initial selection out of all the possibilities imaginable by first presenting them as options in the programs. From these the implied author in a second stage, all of the events relevant to the plot, and the links between them, are produced by the implied author during play, while the creator remains humbly in the background as setting. The creator doesn't show itself directly during the course of the game, but through its work, that is, the world that it has created.⁵⁰

M.-L. Ryan, seguint també la proposta de funció d'usuari d'Aarseth, les redueix a dues, exploratòria [*exploratory*] i ontològica [*ontological*], de manera que

In the exploratory mode, the user is free to move around the database, but this activity does not make history nor does it alter the plot; the user has no impact on the destiny of the virtual world. In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths. These decisions are ontological in the sense that they determine which possible world, and consequently which story will develop from the situation in which the choice presents itself. In his own taxonomy Aarseth comes up with two roughly similar

⁴⁹ NEITZEL "Narrativity in computer games", p. 240.

⁵⁰ *Ibid.*

categories, exploratory and configurative, but these two concepts are part of a longer list of “user functions” that also comprises “interpretive” and “textonic” (the latter the ability to add permanent elements to the text). I see no point in regarding “interpretive” as a distinctive user function, since interpretation is involved in all intelligent text handling. Within the present framework, moreover, it is not necessary to distinguish “textonic” from “ontological,” since the ability to add permanent components to the text presupposes the demiurgic power to co-create the virtual world. The textonic function is therefore just one of the various modes of ontological participation. Other modes consist of adding non-permanent text, as in MOO dialogue, and of building the virtual world by selecting objects and actions from a fixed set of system-internal possibilities.⁵¹

Ens sembla útil, d'acord amb les aportacions de Neitzel, Ryan i Aarseth, dividir la figura de l'autor implicat aplicada als videojocs en dues instàncies, i proposar termes diferenciats per cadascuna:

- L'autor implicat (que altres autors anomenen creador implicat o funció ontològica o textònica) és el creador del relat al nivell, inscrit en el producte però ocult, pel que fa a la base de dades –recordem aquí la distinció de Manovich al respecte.
- El jugador implicat (que altres autors anomenen autor implicat o funció exploratòria i configurativa) és el creador del relat pel que fa al nivell de l'espai virtual – segons Manovich el defineix.

Pensem que aquesta terminologia és més clara i coherent de l'habitual en narratologia. El jugador implicat rep aquest nom perquè no és exactament un narrador, és un instigador del text, extern a aquest. És, al mateix temps, lector i autor. És implicat en el sentit que és reconstruït pel jugador real i és un segon jo d'aquest. Sap que la història no és verdadera sinó ficció, però fa veure que tot és veritat, d'acord amb l'acceptació d'un univers d'experiència –una vivència narrativa– on suspèn la incredulitat. Al mateix temps, crea un narrador –un relator–

⁵¹ RYAN “Beyond myth and metaphor. The case of narrative in digital media”.

que accepta el món de ficció i les normes com a permanents. Evidentment, també crea personatges –narradors o no–, interns al món de ficció.

Considerar la figura d'un jugador implicat té l'avantatge de solucionar alguns problemes teòrics sobre l'estudi de la jugabilitat, l'element més efímer present als videojocs. Hem vist que el videojoc és una vivència narrativa intersubjectiva, però no inscrita com a text, sinó només experimentada en partides concretes per part de jugadors concrets, experiències que, com la vida quotidiana, es perdien per sempre una vegada viscudes –amb l'excepció del seu enregistrament, que les converteix en relat–. La jugabilitat, però, segons l'hem definit, no es refereix a accions concretes, sinó, en general, al conjunt d'acció, estratègies i motivacions que d'alguna manera activen el joc com a tal, és a dir, l'instiguen i el fan explícit. La jugabilitat, per tant, és el resultat de l'acció d'un jugador implicat, i no de l'acció concreta d'un jugador concret en una partida concreta. L'acció de l'usuari en el joc fa referència a la possibilitat de modificar els esdeveniments i no a una modificació concreta d'aquests –per exemple, la possibilitat de modificació del temps dels esdeveniments pel temps d'usuari, com hem vist en l'anàlisi del temps narratiu–. Aquesta possibilitat de modificació es troba present en les regles, però les regles d'un videojoc no inclouen les accions de l'usuari. Anomenarem partida implicada al conjunt de les regles i de les accions de l'usuari.

Una partida implicada és el més pròxim en videojocs al relat en literatura o cinema: es tracta del repertori d'esquemes d'acció, en el sentit del relat o relats generats pel jugador implicat, que en revela tant els esdeveniments com les regles, tant les representacions com la base de dades. Com ja hem vist, els repertoris d'esquemes d'accions poden ser conjunts significatius de partides jugades, amb totes les seves variacions diegètiques significatives, o, també, el registre de les regles i les jugades que els jugadors porten a terme en les narracions sobre les partides. Hem de considerar, per tant, la partida implicada com a una figura teòrica necessària en l'estudi dels videojocs.

Es recordarà que M. de Certeau apuntava, amb altres paraules, aquesta mateixa idea. Una partida implicada és un repertori d'esquemes d'acció perquè conté al mateix temps la jugada i les regles. Tota partida, enregistrada i, per tant, narrada a efectes d'anàlisi, conté les regles que la poden generar. El relat d'una partida, en el

cas també del relat quotidià no analític, és, com diu de Certeau, l'aprenentatge d'una tàctica, no només un seguit d'esdeveniments:

Pero al volver a jugar las partidas, al contarlas, estas historias registran simultáneamente reglas y jugadas. Dignas de memorizarse y no menos memorables, son repertorios de esquemas de acciones entre socios. Con la seducción que introduce aquí el elemento de la sorpresa, estos compendios enseñan las tácticas posibles en un sistema (social) dado.⁵²

Per tant, la partida implicada és el relat dels videojocs, relat inscrit d'una o altra manera i que constitueix l'única categoria narrativa analitzable directament. Hem de reconèixer que la definició de partida implicada és aquí difusa, amb límits no estrictament clars. Confiem en què sigui, en canvi, un concepte analític viable i fructífer, cosa que veurem en la seva aplicació.

L'anàlisi de la partida implicada, serà, com es pot suposar, sempre incompleta. Si les regles d'un joc i el seu univers diegètic són components fixos, la jugabilitat, component volàtil, no podrà ser sinó estudiada a partir de partides concretes i relats generats a partir o en preparació d'aquestes, però en cap cas confonent-la amb una partida concreta.

El jugador implicat és un enunciador que transfereix el seu rol a un narrador, amb tots o part dels seus quatre poders. Aquest narrador creat pel jugador implicat pot ser un personatge, o no ser-ho. Si no és un personatge, podem parlar d'un narrador extradiegètic, un responsable de la mostració, un narrador impersonal, etc. Si és un personatge, aleshores podem aplicar-hi els tipus analítics que hem vist: narrador marc, narrador inserit, invocador d'imatges, etc.

Hem de reconèixer que segons aquest model, l'autor implicat queda relegat a un paper particularment ocult, poc visible, darrera la interfície, per dir-ho així, però finalment és una figura necessària i, segons la major part de ludòlegs, la més important, perquè és responsable de l'estructura del joc, les regles. Per exemple,

⁵² DE CERTEAU *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, p. 27.

Juul⁵³ classifica els videojocs, d'acord amb la construcció d'un món de ficció, en abstractes, icònics, incoherents i coherents, com es recordarà. En els jocs incoherents, l'univers diegètic no pot explicar determinats esdeveniments, que només es podien explicar en funció de les regles del joc. La instància que ha creat aquestes regles és l'autor implicat.

Com a resum, exposem en un quadre (taula 4.3) els diferents termes que han anat sorgint, tot tenint en compte que un resum esquemàtic com aquest serà inevitablement una simplificació que traeix la complexitat del tema.

Estudis literaris Enunciació: presència del narrador en el text; qui parla?				
G. Genette →	Nivell narratiu: lloc on se situa la narració respecte de la història			
	<table border="1"> <tr> <td>Extradiegètic: narració externa a la ficció</td> <td>Intradiegètic: narració des del primer grau de ficció</td> <td>Metadiegètic: narració des del segon o següents graus de ficció</td> </tr> </table>	Extradiegètic: narració externa a la ficció	Intradiegètic: narració des del primer grau de ficció	Metadiegètic: narració des del segon o següents graus de ficció
	Extradiegètic: narració externa a la ficció	Intradiegètic: narració des del primer grau de ficció	Metadiegètic: narració des del segon o següents graus de ficció	
	Persona: relació de participació del narrador en la història			
<table border="1"> <tr> <td>Heterodiegètic: el narrador no participa en la història</td> <td>Homodiegètic: narrador-personatge que pot ser protagonista (autodiegètic) o testimoni</td> </tr> </table>	Heterodiegètic: el narrador no participa en la història	Homodiegètic: narrador-personatge que pot ser protagonista (autodiegètic) o testimoni		
Heterodiegètic: el narrador no participa en la història	Homodiegètic: narrador-personatge que pot ser protagonista (autodiegètic) o testimoni			
W. Booth →	Narratari: relació de participació del narratari en la història			
	<table border="1"> <tr> <td>Extradiegètic: quan el narrador és heterodiegètic</td> <td>Intradiegètic: quan el narrador és homodiegètic</td> </tr> </table>	Extradiegètic: quan el narrador és heterodiegètic	Intradiegètic: quan el narrador és homodiegètic	
	Extradiegètic: quan el narrador és heterodiegètic	Intradiegètic: quan el narrador és homodiegètic		
<table border="1"> <tr> <td>Autor implicat: sap que la ficció no és real, però fa creure que sí que ho és d'acord amb la suspensió de la incredulitat en un univers d'experiència, de manera que les normes es poden sostenir</td> <td>Relator: creat per l'autor implicat, creu que els fets han succeït realment, accepta les normes com a permanents fins al punt de considerar com a vida real el món on narra</td> </tr> </table>	Autor implicat: sap que la ficció no és real, però fa creure que sí que ho és d'acord amb la suspensió de la incredulitat en un univers d'experiència, de manera que les normes es poden sostenir	Relator: creat per l'autor implicat, creu que els fets han succeït realment, accepta les normes com a permanents fins al punt de considerar com a vida real el món on narra		
Autor implicat: sap que la ficció no és real, però fa creure que sí que ho és d'acord amb la suspensió de la incredulitat en un univers d'experiència, de manera que les normes es poden sostenir	Relator: creat per l'autor implicat, creu que els fets han succeït realment, accepta les normes com a permanents fins al punt de considerar com a vida real el món on narra			

⁵³ JUUL *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*, p. 140-1.

Estudis fílmics Enunciació i mostració; qui parla? qui mostra?	
S. Chatman → F. Casetti → Jost i Gaudreault →	Autor: figura teòrica diferent de l'autor real Autor implicat: organitzador del relat, figura imaginada sense veu Enunciador: qui valida o sanciona (autentifica) la versió dels personatges Enunciació i mostració
S. Kozloff → D.A. Black → A. Gaudreault → A. Laffay, Ch. Metz → R. Stam →	Narrador cinemàtic: exterior i anterior al món ficcional, diferent de l'autor implicat Càmera-narrador, realitzador d'imatges Narrador intrínsec Narrador fonamental o meganarrador <i>Grand Imagier</i> Narració impersonal
S. Kozloff → D.A. Black → R. Stam → F. Casetti →	Personatge-narrador: interior al món de ficció, pot ser només narrador Marc / Insertat Invocador Narrador personal Enunciador sense capacitat de sanció
Jost i Gaudreault →	Grau de fiabilitat: relació entre el narrador i el narratari Confiança Desconfiança
Estudis en ludologia Enunciació, mostració i punt d'acció; qui parla? qui mostra? qui actua?	
LI. Anyó → (a partir de B. Neitzel)	Nivell narratiu: lloc on se situa l'acció respecte de la història Extradiegètic: acció externa a la ficció Intradiegètic: acció des del primer grau de ficció
	Concentració: nivell d'acció en la història Concèntrica (= homodiegètic) Excèntrica (= heterodiegètic)
	Immediatesa (= temps d'acció segons Eskelinen) Directe (= temps real) Indirecte (= temps basat en torns)
B. Neitzel →	Autor = creador implicat Jugador = autor implicat
E. Aarseth → M.-L. Ryan →	Funcions de l'usuari en el text ergòdic Configurativa Textònica Explorativa Interpretativa Ontològica Exploratòria
LI. Anyó →	Partida implicada Autor implicat: nivell de la base de dades Jugador implicat: nivell de l'espai virtual

TAULA 4.3: ANÀLISI DEL RELAT. VEU

Tenint en compte l'anterior podem proposar un esquema que il·lustri la qüestió del narrador i els nivells narratius en relació amb els nivells de realitat –que veiem amb

I. Calvino– i els marcs d'experiència –d'acord amb la proposta metodològica d'E. Goffman (figura 4.2).

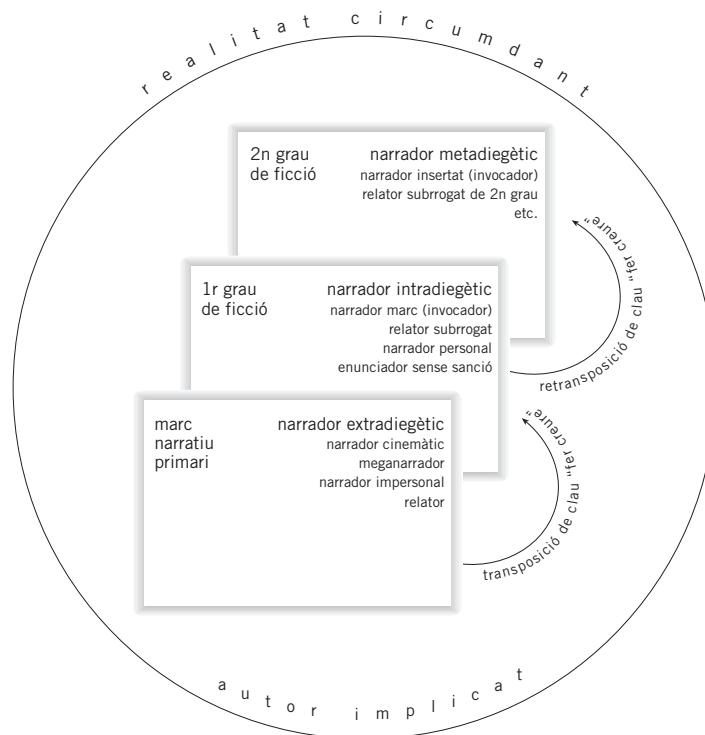


FIGURA 4.2: NIVELLS NARRATIUS I MARCS D'EXPERIÈNCIA

Hem considerat situar el narrador extradiegètic en un nivell específic, entre l'activitat enunciativa i mostradora pròpiament dita i els graus de ficció. El motiu és que considerem que el narrador extradiegètic, en tant que narrador, no té autoritat d'autenticació –en termes de Casetti– sinó que només ho sembla, per la naturalesa mimètica de la imatge i el so cinematogràfics. Si tornem a l'exemple de *Stage Fright*, ho veurem clar: el narrador inserit, Jonathan, és també narrador invocador d'imatges, que rep, per dir-ho així, d'una instància superior, el narrador cinemàtic. Després sabrem que, tant el relat oral de Jonathan com les imatges invocades, són falses. En conseqüència, tant un narrador com l'altre no tenen la funció sancionadora de Casetti, tot i que el narrador cinemàtic sigui extradiegètic. És l'autor implicat qui sanciona finalment el relat final com a autèntic i l'anterior com a fals, sempre a través del narrador cinemàtic o un altre.

4.2.7 Partida implicada: de la sorpresa al suspens

Les figures de l'autor implicat, el jugador implicat i la partida implicada són figures teòriques que ens han d'ajudar a construir una metodologia per l'anàlisi dels videojocs. Posem un exemple d'anàlisi, a partir de diferents autors. L'exemple fa referència al tractament del suspens en els videojocs. El tipus de videojoc analitzat correspon als de durada controlada per l'usuari, és a dir, de temps d'esdeveniments, i perspectiva en primera o tercera persona.

Si considerem una única partida del joc com a text d'anàlisi, serà difícil entendre tant la dinàmica del joc, basada en la successió concreta d'esdeveniments, així com les regles que la provoquen i la naturalesa immersiva de l'univers diegètic en el que els personatges es mouen. Si considerem, en canvi, que el joc és un relat de naturalesa repetitiva –diferents relats expliquen una història– aleshores hem de considerar com a unitat d'anàlisi no una partida, sinó un determinat nombre mínim de partides –la partida implicada– que ens permetin explorar la diversitat de possibles modificacions dels esdeveniments a partir de les accions del jugador en el joc, d'acord amb les regles en el món de ficció.

En primer lloc, el suspens en els videojocs s'ha considerat un recurs força difícil, per no dir impossible. Maietti així ho considera, al nostre entendre de forma errònia, pel fet que la interactivitat iguala necessàriament la informació que tenen el personatge i el jugador:

L'estructura de tensió és a les mans del jugador, que, tanmateix, no ocupa la posició de l'espectador. De fet, un dels requisits principals per crear suspens és que hi hagi un desequilibri doxàstic entre l'espectador i el seu àlter ego: a *Psyco*, de Hitchcock, l'espectador sap que algú s'acosta, amb un ganivet esmolat, a Marion Crane, que es troba indefensa a la dutxa, però Marion no ho sap i l'espectador no pot prevenir-la ni avisar-la. És aquesta tensió, aquesta separació entre espectador i personatge, el que genera suspens. [...] En un videojoc, l'usuari forma part (de diverses maneres possibles) del món fictici; per tant, hi pot intervenir i els seus coneixements acostumen a coincidir amb els de l'àlter ego. Així

doncs, el principi bàsic del suspens, així com la separació entre món real i fictici, s'esvaeixen.⁵⁴

Podem estar d'acord amb aquesta definició de suspens, en relació amb la informació narrativa de que disposa l'espectador i el personatge. Recordem que en definir els tres tipus possibles de focalització feiem referència als seus efectes narratius –que estan en relació, a la seva vegada, amb les expectatives de l'espectador–, de manera que a la focalització interna correspon la sorpresa, a la focalització externa l'enigma i la curiositat i a la focalització espectral el suspens.

Ara bé, en essència, el suspens no és només aquesta diferència d'informació entre personatge i espectador, sinó, d'acord amb X. Pérez,

parlem de suspens com a recurs o procediment exercit pels creadors d'un film, encara que la paraula remeti en primer lloc a l'efecte emocional que aquest procediment causa entre el públic. [...] És aquest sentit psicològic del mot el que ens permet entendre que es comencés a parlar de suspens com a sinònim d'aquell sentiment d'angoixa que provoquen en el receptor d'un relat certes estratègies de demora narrativa.⁵⁵

De manera que “el suspens [...] s'ha de buscar en els nivells microestructurals: en petits episodis que susciten desigs de satisfacció immediata, l'acompliment dels quals es retarda exasperadament”⁵⁶. En el suspens, per tant, hi ha una diferència d'informació entre espectador i personatges, però també una demora narrativa, un el retard o exacerbació de la durada de l'episodi narratiu fins al desenllaç⁵⁷.

Ara bé, com diu T. Grodal, no podem esperar que les experiències emocionals típiques de la narrativa cinematogràfica, com poden ser la curiositat, la sorpresa i el suspens, tinguin el mateix funcionament als videojocs.

⁵⁴ MAIETTI “Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva”, p. 67.

⁵⁵ PÉREZ, X. *El suspens cinematogràfic*. Barcelona: Pòrtic, 1999 (Media; 12), p. 11.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 78.

⁵⁷ Pérez cita exemples que avalen aquesta definició. Només en consignarem un: el "model montecarlo" de *Rebecca*. Veg. *Ibid.*, p. 96 i ss.

La sorpesa, en els films, es basa en l'activació emocional del primer visionat, “but in video games, what was surprising in the first playing of the game is transformed into a suspense like coping anticipation in subsequent playings”⁵⁸. És a dir, hi ha una mena d'equilibri entre la sorpesa inicial i el nostre enfrontament amb els reptes. L'excitació disminueix al temps que augmenta la nostra capacitat per arreglar-nos-les.

Igualment, l'excitació pròpia de l'expectació respecte del que passarà al protagonista en un film, és a dir, el suspens, es relaciona amb el primer visionat. En els videojocs cada repetició és, en realitat, un nou relat que potser no manté la mateixa excitació o sorpesa però sí la mateixa expectació emocional. “Suspense in video games is interwoven with the interactive and repetitive nature of the game. The outcome in a given game is in principle just as uncertain the second time through as it is the first time. [...] Suspense in video games is partly linked to explorative and dynamic coping, because, contrary to film suspense, video game suspense supports coping, not passive expectations”⁵⁹.

D'acord amb aquesta definició de suspens, a més del tipus de focalització, hem de tenir en compte la demora en la durada. Cal fer notar, d'acord amb Maietti, que després de la primera repetició no hi haurà canvi en la focalització, però sí que n'hi pot haver entre la primera jugada i les següents repeticions, com veurem en el nostre estudi de cas de *Silent Hill 2*. Aquesta divergència entre la informació del jugador i la del personatge no l'hem de considerar contradictòria, com fa Maietti, sinó que deriva del fet que estem davant d'una representació i, per tant, de dos móns i dues identitats, d'acord amb Manovich. La informació d'un i altre pot divergir. Per a l'anàlisi de la sorpresa i el suspens, més que aquesta possible divergència en la informació, haurem de tenir en compte la demora en una resolució sempre incerta.

⁵⁸ GRODAL “Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences”, p. 149.

⁵⁹ *Ibid.*

Aquesta observació pot aplicar-se no només a les diferents sessions d'un joc, sinó també als diferents jugadors que el jugen: cada partida de cada jugador és diferent, és individual i única, no així el visionat d'un film que és col·lectiu.

També G. King i T. Krzywinska consideren, en la seva anàlisi del punt de vista en els videojocs, que sí són possibles tant el suspens, definit com aquella demora en el desenllaç, i la sorpresa. En alguns jocs en tercera persona, com ja hem vists, la visió està limitada a la de l'avatar, de manera que no és possible preveure amenaces amagades i l'avatar pot morir la primera vegada que se les troba. En els següents intents, pot emprendre accions evasives, perquè coneix el que l'espera: "A shift occurs here between the qualities of surprise (a sudden attack from an unexpected quarter) and suspense (the tension created by the player's awareness that the attack is about to be triggered)."⁶⁰

El suspens també depèn de la relació entre el punt de vista i el punt d'acció, en els videojocs, en la possibilitat de decidir on mirar i, en conseqüència, què fer, però també, on deixar de mirar i què deixar de fer.

Suspense can also be created more immediately in third-person games that use fixed, pre-set viewpoints rather than creating the illusion of a camera fixed always behind or above the avatar. Predetermined framing that is not directly anchored to the avatar, found in *Dino Crisis* (1999) and the *Resident Evil* series (1997-1999), functions more like that of a film, directing the attention of the player to upcoming events, such as imminent attacks, and using edits to move the player through the game space. This comes at the expense of player freedom and seamless continuity, however, and often feels like an intrusion on the ability of players to determine for themselves where to look. Point of view structures are constitutive of the experience offered by both games and films. They operate differently in the two media, however, most substantially in the fact that point of view in games is tied to mode of action by the player, a dimension absent from film.⁶¹

⁶⁰ KING;KRZYWINSKA "Film studies and digital games", p. 118.

⁶¹ *Ibid.*

Com veiem, la sorpresa del primer relat es produeix amb la mort del personatge. El coneixement adquirit pel jugador implicat el permet tornar a intentar en un segon relat la mateixa prova, però no evitar el suspens, perquè, havent estat avisat del perill, no sap, en qualsevol cas, el moment concret en què serà atacat o quin serà el desenllaç aquesta vegada. La sorpresa, com és lògic, només es dona la primera vegada. El suspens es donarà en la resta de repeticions, fins a superar la prova, és a dir, fins al desenllaç.

5. Estudi de cas: *Silent Hill 2*

5.1 Estructura i immersió

*Silent Hill 2. Director's cut*¹ és una història interactiva, un únic conjunt d'esdeveniments, que pren la forma de relats variables en una estructura de laberint, tot i que amb finals alternatius. El jugador implicat participa de la història a través del personatge James Sunderland.

D'acord amb la classificació de Ryan, es tracta d'una narrativa interactiva selectiva, de tipus exploratori, amb una estructura en laberint o, si tenim en compte els finals alternatius, d'organigrama. Murray anomena aquesta estructura “de laberint”, on hi ha un únic camí que ens porta endavant i, en tant que no és una estructura lineal, la possibilitat de seguir camins diferents determina la variabilitat del relat, però no, en canvi, de la història. Aquesta variabilitat del relat pot prendre la forma, i no és estrany que ho faci, de repeticions, és a dir, de relat repetitiu o bucle. En termes de Juul, es tractarà d'un joc de progressió [*game of progression*] amb desafiaments consecutius i regles orientades a l'assoliment d'una fita concreta. Per tant, la història està definida en les regles, mentre que els possibles relats ho estan en la jugabilitat.

El joc es presenta en dos “escenaris” diferents, l'escenari principal, “Letter from Silent Heaven”, i el secundari, “Born from a Wish”. En tota l'anàlisi, seguirem l'escenari principal. També es pot seleccionar el nivell d'acció i el d'endevinalles, sense que aquest nivell afecti els aspectes narratius del joc. L'anàlisi s'ha fet en el nivell “fàcil”.²

La sinopsi del joc i el seu objectiu principal es poden resumir així: James Sunderland, personatge protagonista, ha rebut una carta de la seva dona Mary, morta, després d'una llarga i dolorosa malaltia fa tres anys. En la carta, Mary escriu: “En mis sueños más inquietos veo esa ciudad, Silent Hill. Prometiste volver a

¹ ISUBOYAMA *Silent Hill 2. Director's cut*.

² Als annexos, hi hem incorporat diferents escenes de joc, en seqüències cinemàtiques gravades directament de les nostres partides, és a dir, escenes de *gameplay*. Presentem en el text mateix algunes imatges, “fotogrames” del *gameplay*, per il·lustrar-ne la lectura.

llevarme allí algún día, pero nunca lo hiciste. Y ahora estoy allí sola... en nuestro "lugar especial", esperándote". James es diu a ell mateix (i, en conseqüència, al jugador): "Es totalmente imposible, no dejo de repetírmelo una y otra vez. Los muertos no pueden escribir cartas. Mary murió de aquella maldita enfermedad hace tres años. Entonces, ¿Porqué la estoy buscando? Nuestro "lugar especial" ¿A qué se refería? Toda la ciudad fue nuestro lugar especial ¿Se refería al parque en el lago? ¿Está allí Mary realmente? ¿Está realmente viva... esperándome?". (Figura 5.1)



FIGURA 5.1: *SILENT HILL 2*. JAMES BUSCA UNA EXPLICACIÓ, MIRANT-SE AL MIRALL

Així doncs, l'objectiu queda perfectament establert: James ha d'anar a Silent Hill i trobar la seva dona, al "lloc especial" que ella anomena, però que no sap quin és. El misteri de rebre una carta de la dona morta, l'atmosfera de la posada en escena –un paisatge solitari, bromòs, de llum difusa–, i la música melangiosa (extradiagètica) configuren l'estat d'ànim amb què James fa front als interrogants. Aquest estat d'ànim i aquests interrogants són, en principi, compartits pel jugador, que tampoc té cap resposta i que també és conscient de la inquietud i la vaga amenaça que implica tot plegat.

A més, com veiem, l'objectiu del joc fa referència a l'espai: cal anar a Silent Hill i buscar un lloc determinat. A partir d'aquí, el jugador condueix James pels diferents camins que ens han de permetre resoldre les preguntes inicials. Aquests camins són, literalment, un laberint (figures 5.2 i 5.3).



FIGURES 5.2 I 5.3: *SILENT HILL 2*. SILENT HILL ÉS UN OBSCUR LABERINT (VISTA DEL MAPA I DE JAMES A LA PRESÓ TOLUCA)

El joc es desenvolupa en diferents escenes que constitueixen unitats d'espai, és a dir, diferents escenaris –apartaments Woodside, apartaments Blue Creek, parc Rosewater, etc.– pels que James va passant, tot reunint la informació que necessita. En aquests escenaris, James anirà trobant-hi altres personatges –Angela Orosco, Eddie Dombrowki, Laura i María–, i monstres contra els que haurà de lluitar –*lying figure*, *mannequin*, *bubblehead nurse*, *Pyramid Head*, *Flesh Lip*, *Abstract Daddy*–. Per poder avançar, James haurà de recollir diferents objectes –ràdio, llanterna, mapes, claus, etc.– i també armes de tot tipus –taula de fusta,

pistola, escopeta, rifle, etc.—. James, per tant, haurà d'anar trobant el camí correcte, tot ple de dificultats, al mateix temps que lluita contra monstres i resol diferents endevinalles, tots aquests, objectius parcials però necessaris per assolir el principal, és a dir, esbrinar on està la seva dona, si és que està viva.

A partir del criteri de la unitat d'espai, podem reagrupar els escenaris en unitats narratives més àmplies, tot tenint en compte un criteri d'acció i de progressió dramàtica. D'aquesta manera, obtindrem les principals seqüències que componen l'estructura bàsica de *Silent Hill 2*. Bàsicament, el personatge de James, conduït pel jugador implicat, ha de continuar avançant per assolir l'objectiu que se li ha plantejat al principi del joc: esbrinar si és viva la seva dona, Mary. En cadascun d'aquests escenaris, James – o si volem dir-ho en termes extradiegètics, el jugador implicat– ha d'aconseguir noves pistes que li facilitin arribar a la fita, així com objectes o informacions més operatives, d'objectius a curt termini, útils per continuar avançant. Es tracta de peripècies de diferents tipus, com ara obstacles (barreres a curt termini) o complicacions (dificultats creades pel propi protagonista, aquí, i en general en els videojocs, molt freqüents).

Cap al final de joc, en l'escena a l'Hotel Lakeview, James –i el jugador implicat– tindrà una revelació que el farà capgirar el sentit de tot el que ha viscut fins aleshores a *Silent Hill*: d'alguna manera, James recorda que va matar la seva dona, que estava molt malalta. James l'estimava i volia estalviar-li patiments, però, després d'acabar amb la seva vida, li queda un gran sentiment de culpa que difícilment pot assumir. Aquest diàleg correspon a la seqüència cinemàtica en què es produeix aquesta revelació (figura 5.4):

James: Mary está muerta.

Laura: ¿Murió porque estaba enferma?

James: No, yo la maté.

Laura: Asesino ¿Por qué lo hiciste? Te odio ¡Quiero que vuelva! Te odio. Ella siempre te estuvo esperando.

James: Lo siento.

Mary (a la ràdio, amb interferències): James, ¿Dónde estás? Te estoy esperando. Por favor, ven a mi ¿Me odias? ¿Esa es la razón por la que no vienes?

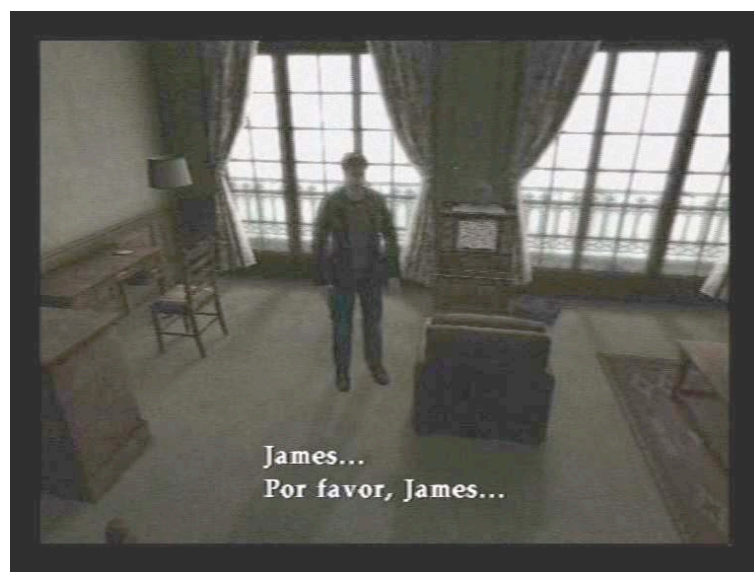


FIGURA 5.4: *SILENT HILL 2*. JAMES SENT PER LA RÀDIO LA VEU DISTORSIONADA DE MARY... MORTA

En conseqüència, tot el que ha viscut James a Silent Hill – i, per tant, també tot el que ha viscut el jugador conduint James– canvia radicalment de sentit. La realitat d'aquest nivell de la ficció –una sèrie d'esdeveniments en un lloc anomenat Silent Hill– no és real, sinó que és una mena de malson, purgatori o infern on, d'alguna manera, James –i de fet també els altres personatges que es va trobant– ha d'expiar les seves culpes. El protagonista no era fiable, narrativament parlant, en el sentit que el seu punt de vista –que nosaltres com a jugador hem acceptat i compartit durant el joc– es correspon amb el d'una ment transtornada, que viu una realitat distorsionada o paranòica, en definitiva, un malson. Haurem de veure fins a quin punt l'anàlisi de la narració ens permet entendre com es produeix aquest daltabaix narratiu, però també vivencial, i com afecta la identificació entre jugador i personatge.

En tot cas, com veiem, el diàleg anterior acaba amb un nou objectiu: ara que sabem que Mary és morta, cal esbrinar de qui és la veu que hem estat sentint a la ràdio. Això ens portarà al desenllaç de la història, en què Maria és una mena de *doppelgänger* venjatiu i sexualment agressiu de Mary, i vol matar James. De l'habilitat de James –o sigui, del jugador– i també, per què no dir-ho, del nombre

de repeticions, dependrà que la història acabi d'una manera o d'una altra. Però, això sí, sempre atrapats en el malson de la culpa.

Indiquem ara en una llista de les seqüències segons l'espai i l'acció dramàtica, tenint en compte que la unitat de temps es manté en tot moment, si més no pel que fa a la història. Indiquem també els personatges que James es va trobant i els monstres principals contra els que ha de lluitar. No detallem, en cadascuna de les escenes, els diferents objectius a curt termini –obstacles o complicacions– que ens anem trobant, perquè, en general, són tota l'estona del mateix tipus: superar o esquivar els monstres, obtenir informació dels altres personatges, superar obstacles o complicacions (una porta tancada, un edifici laberíntic on es fàcil perdre's, una informació amagada en un lloc tancat com ara un maletí, etc.) i recollir objectes que ens seran útils de diferents maneres, com per exemple armes (pistola, escopeta, munició), per resoldre trencaclosques o endevinalles (una llibreta amb un conjunt de números apuntats en una llibreta, etc.) i per continuar avançant (llanterna, claus per obrir portes, mapes, etc.).

Pel que fa a la llista d'escenes, proposem el següent:

1. *Entrada al poble* (figura 5.5). Camí pel bosc i pel cementiri. Diàleg amb Angela, una jove trista. Camí cap al parc Rosewater, un “lloc especial”, pels carrers de Silent Hill. Primer monstre, un *lying figure*. A partir d'ara, James haurà d'enfrontar-se amb diversos monstres.
2. *Apartaments Woodside i Blue Creek*. Primer encontre amb Eddie, un adolescent imprevisible. Diversos encontres amb un tipus de monstre nou, el *mannequins*. Nova trobada amb Angela, que sembla voler suïcidar-se. *Apartaments Blue Creek*. Primer encontre amb Laura, una nena entremaliada, que coneix Mary i que també la busca. Enfrontament amb *Pyramid Head*.
3. *Park Rosewater*. Finalment, James aconsegueix anar cap al Parc Rosewater. Primer encontre amb María, una noia físicament igual a Mary, però totalment diferent pel que fa al caràcter i la forma de vestir, extrovertida i fins i tot sexualment descarada. María acompanyarà James a partir d'aquí.

Bolera. Diàleg amb Laura i Eddie. *Club nocturn*. Maríia es preocupa per Laura, que marxa corrents. James i Maríia busquen Laura.

5. *Hospital Brookheaven*. Maríia deixa sol James. James s'ha d'enfrontar amb dos *flesh lips*. Després, l'hospital canvia d'aspecte, molt més tètric, sinistre i amenaçador. En direm *Hospital Brookheaven diabòlic*. Torna a trobar-se amb Maríia i són atacats per *Pyramid Head*, que mata Maríia sense que James ho pugui evitar. James decideix anar a l'Hotel Lakeview, que potser és el "lloc especial". El camí però, no és directe.

6. *Presó Toluca*. Carrers de Silent Hill. Parc Rosewater. *Societat històrica* de Silent Hill. James és amenaçat per una mena d'escarbats anomenats *creepers*. *Presó Toluca*. James torna a trobar-se amb Eddie, qui sembla haver rebentat el cap a algú, perquè s'en burlava. El soterrani de la presó és una mena de laberint. El *Laberint*. Aquí James descobreix que Maríia, sense que això tingui cap explicació lògica, està viva. Maríia està tancada a una cel·la i parla com si fos Mary, però amb fortes insinuacions sexuals. Quan James vol alliberar-la, la troba morta de nou, sagnant sobre el llit. Abans s'ha trobat amb Angela, amb qui intenta parlar. Angela va patir abusos per part del seu pare i ara James s'enfronta amb el monstre *Abstract Daddy*, una mena de llit amb figures d'abús sexual a la capçalera. Sortim a un *Cementiri*. Enfrontament amb Eddie, que amenaça amb matar James. Travessem el llac, en barca.

7. Hotel *Lakeview* (figura 5.6). James torna a trobar-se amb Laura, que va ser pacient a l'hospital amb Mary. Una cinta de vídeo fa recordar James que va ser ell qui va matar Mary, per evitar-li patiments. Però la culpa no el deixa viure tranquil i no sap, en realitat, si també va ser per egoisme. Després d'aquesta revelació, l'Hotel Lakeview s'ha transformat en diabòlic, com abans l'Hospital. *Hotel Lakeview diabòlic*. Altre cop, James s'enfronta amb dos *Pyramide Head*, que han torturat i matat Maríia, que havia reviscut una vegada més. Finalment, Maríia, que James torna a trobar viva, rabiosa, vol matar-lo. Aquest, però, no és l'únic final del joc.

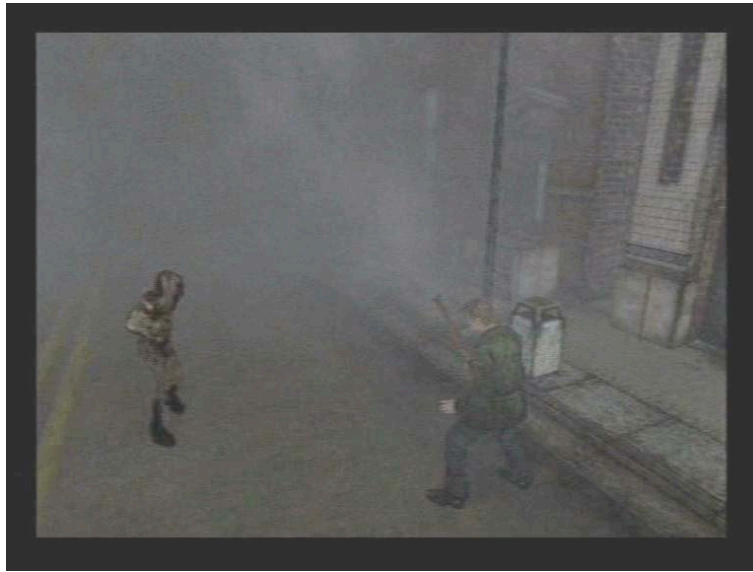


FIGURA 5.5: *SILENT HILL 2*. SILENT HILL ÉS UN POBLE BOIRÓS I AMENAÇADOR



FIGURA 5.6: *SILENT HILL 2*. L'HOTEL LAKEVIEW, UN "LLOC ESPECIAL"

Silent Hill 2 té quatre finals diferents, que depenen de com s'ha jugat, és a dir, si s'han recollit determinats objectes, s'han llegits informacions al llarg del joc –diaris, informes mèdics, la carta de Mary, etc.–, o com ens hem relacionat amb Marí. En els tres primers, la dona de l'hotel és Marí vestida com Mary. Quan James la rebutja es transforma en un monstre i James ha de matar-la.

- *Leave* (figura 5.7). James es troba finalment amb Mary. Marxa de Silent Hill amb Laura.
- *In Water*. James es troba amb Mary, també. Se suïcida.
- *Rebirth*. James, a la barca, amb Mary morta.
- *María*. En aquest final, la dona de l'hotel és Mary, que no ha perdonat James per haver-la matat. És Mary qui es transforma en un monstre. Quan James l'ha matat, es torna a trobar amb María, que és viva, i marxen junts de Silent Hill.

A més d'aquests quatre finals a to amb la història, n'hi ha dos més, humorístics:

- *Dog*. En una última porta, James troba un gos que ha estat controlant tots els esdeveniments viscuts.
- *UFO*. James és segrestat per uns extraterrestres, amb l'ajuda de Harry Mason, protagonista del primer *Silent Hill*.



FIGURA 5.7: *SILENT HILL 2*. FINAL DE *SILENT HILL 2*: L'ATAC DE MARÍA/MARY

Com veiem, és un relat bastant clàssic, en el sentit que hi ha una progressió lògica, amb relació de causa-efecte entre els esdeveniments anteriors i posteriors i una clausura del relat que pot ser variable, però que està predeterminada abans de començar. Fins i tot, ho veurem a continuació amb més detall, podem parlar d'una

narració omniscient i transparent. Els nusos d'acció, en una estructura en progressió amb un únic camí correcte per arribar al final, ens fan pensar en la viabilitat d'aplicar-hi anàlisis pròpies de narratives estrictament lineals. Per exemple, el paradigma esquemàtic, segons el consideren S. Field i L. Seger, pot aplicar-se a l'anàlisi de l'estructura de *Silent Hill 2*. Podem considerar la línia argumental com a les 7 escenes que hem llistat abans, tot tenint en compte que hi ha més d'un final.

En primer lloc, hi haurà diferents peripècies, com obstacles (per exemple, trobar una clau per obrir una porta, únic camí per continuar endavant), complicacions (en general, aquí podem considerar el joc maldestre per part del jugador, entre d'altres) o, fins i tot, anagnòrisis (el moment en què James recorda haver assassinat la seva dona).

En segon lloc, també podem trobar els nusos estructurals clàssics, que divideixen la narració en tres actes. Fixem-nos en què cada nus és un gir en la història, que la fa cada vegada més complicada, fins a la seva resolució final:

- el detonant de l'acció és el moment en què James, al pàrquing, llegeix la carta de Mary, on es planteja l'objectiu que el protagonista ha d'assolir.
- el primer punt de gir és l'aparició del primer monstre, un *lying figure*, quan tot just James ha arribat al poble, que canvia la percepció que té del lloc on està, ara clarament amenaçador.
- el segon punt de gir és el descobriment que tampoc els personatges són el que semblen. En concret, el moment en què sabem que María està viva de nou, sense que puguem donar-hi cap explicació raonable. Després, veurem que Angela està plena de ràbia i ens enfrontarem als seus monstres – literalment– i, finalment, haurem de defensar-nos d'Eddie, qui, efectivament, és un desequilibrat i un assassí. Tot això passa a la seqüència de la presó Toluca.
- finalment, el clímax és el moment en què James descobreix que tampoc ell és el que sembla, a l'habitació de l'hotel Lakeview, el “lloc especial”.

James s'adona que va matar Mary i que tot plegat és un trist i ominós malson.

Podem considerar igualment que cada repetició i cada desviació o fracàs en una partida concreta –variacions pel que fa al relat que, en conjunt, conformen la partida implicada– no són sinó diferents peripècies o nusos no estructurals d'una línia argumental bàsica per la que és necessari passar. No és la nostra intenció fer una anàlisi exhaustiva de *Silent Hill 2* en termes d'estructura narrativa clàssica, sinó demostrar a través de l'aplicació d'un dels models clàssics d'escriptura de guions per a cinema, el paradigma esquemàtic, que ens trobem davant una estructura interactiva però força lineal.

Tampoc volem dir amb això que *Silent Hill 2* respongui al model narratiu considerat clàssic en cinema. Principalment per un motiu: la relació del jugador amb el joc està marcada pel *flow* o fluir del que parla Grodal, un estat mental i físic d'implicació perceptual, emocional, cognitiva i d'acció amb el personatge que condueix el seu doble intradiegètic, James. L'aprenentatge de procediments és més important aquí que el possible desenvolupament psicològic dels personatges, de manera que la narració dóna més importància a l'espectacle de les sensacions que a la narració en si, com comenta King. No es tracta d'una degradació de la narració, com diu Darley, sinó d'un desplaçament cap a formes narratives més contemporànies, del tipus *blockbuster*, com hem vist, caracteritzades per una espectacularització de la narració que no fa sinó potenciar, a través de l'aprenentatge dels procediments, la connexió entre jugador implicat i personatge.

Aquesta relació, en termes de presència, com McMahan l'anomena, té un nivell no diegètic, el compromís, que correspon al jugador, i un nivell diegètic, la immersió, que correspon al personatge. El jugador es compromet en el món de ficció, on està immers el personatge, passant la frontera que separa un món de l'altre, i participant en diferents formes en el món de ficció. Com diu McMahan, el sentit de presència prové del realisme de la posada en escena, de la manipulació d'objectes, de la possibilitat de teletransportació, de la interacció perceptual i psicològica, entre d'altres. Aquesta presència implica una actuació –Murray– o, en paraules de Goffman, el desenvolupament d'un rol en el que el jugador està absorbit. També Murray parla de les convencions narratives que permeten regular les emocions en

un entorn immersiu, i que el doten de versemblança. Aquestes convencions són la visita, la participació amb objectes o l'ús de màscara, bàsicament el mateix que veiem amb Goffman o McMahan. En definitiva, la participació opera a través de la interfície del joc, que reuneix representació i control. Es tracta d'una representació en tant que l'espai 3D del joc es troba emmarcat o enquadrat, cosa que implica discontinuïtat amb l'espai circumdant, empresonament per la perspectiva i doble identitat, segons Manovich. La interfície fa possible que aquesta representació pugui ser navegable i que sigui precisament a través d'aquesta navegació que es construeixi el relat. En resum, podem actuar en l'espai virtual on estem presents a través d'accions de control en la interfície.

5.2 Espai i temps narratius en la interfície

Hem vist que el jugador implicat entra en la diègesi a través del control del personatge de James. Eskelinen considera aquesta actuació amb el personatge com el tret definitori i distintiu entre els videojocs i altres narracions. Es tracta del concepte fonamental de jugabilitat [*gameplay*]. Un altre concepte que també hem tingut en compte en la discussió dels videojocs com a formes narratives és el de tematitzable [*themeable*]. Hem considerat que la relació entre regles i món del joc és fonamental per entendre la naturalesa de tot videojoc, i, si bé efectivament les regles són tematitzables, no considerem l'univers diegètic i la història subordinats a les regles, com fa Aarseth. Al contrari, com ja hem argumentat, aquests últims són fonamentals per entendre la vivència narrativa del jugador en el joc. En aquest sentit, la jugabilitat no és contradictòria amb la narració, sinó que la construeix a través del control del joc.

Veiem ara com es produeix, narrativament parlant, aquest control. Per fer-ho, tindrem en compte l'espai i el temps narratius.

Pel que fa al temps narratiu, la doble temporalitat es defineix en la possibilitat de modificar el temps dels esdeveniments [*event time*] pel temps d'usuari [*user time*], segons la terminologia d'Eskelinen. Aquesta temporalitat es manifesta en una relació 1:1, un joc en temps real i món virtual 3D on el jugador experimenta el temps de la seva acció en relació directa amb el temps dels esdeveniments, és a dir, un temps d'acció en present. Ara bé, el jugador controla el temps dels esdeveniments i el pot modificar en més d'un sentit.

En primer lloc, fem notar que s'imposa una forma successiva en la doble temporalitat, tant pel que fa al tractament general de les seqüències en pla-seqüència com al tractament per talls, que respecten –dintre d'una seqüència o entre dues de diferents– la continuïtat de l'enllaç. Marcat per la continuïtat en temps real, el jugador no pot modificar l'ordre temporal del relat.

Efectivament, la forma (cinematogràfica) més freqüent en el joc és el pla seqüència, que mostra sense talls l'acció del personatge de James. El tipus de pla

és normalment un picat, pel que fa a l'angle, i el pla general mig, pel que fa a la distància. Ocasionalment, l'angle pot variar a normal o, fins i tot, a contrapicat. La distància, sobretot quan hem trobat un objecte o James ens explica alguna cosa que fa, pot canviar a pla mig, però el tipus més habitual és el pla general mig, de manera que podem situar el personatge en un escenari ampli, controlar-ne els moviments i preveure'n obstacles o amenaces. Normalment, el punt de vista se situa darrera el personatge o just davant, de manera que la "càmera" fa un *travelling* d'avanç o en retrocés, junt amb el personatge. Quan hi ha un canvi de pla per tall, per exemple en passar d'un pla general a un pla mig quan trobem un determinat objecte i James ens explica –diegèticament, s'explica a ell mateix– que és el que hem trobat i quina utilitat pot tenir, aquell tall manté les regles de la continuïtat cinematogràfica. No hi ha tall quan el jugador modifica el punt de vista fent ús de l'opció "búsqueda", es tracta d'una ràpida panoràmica. En tot cas, hi ha una relació de continuïtat entre els plans en el que podríem anomenar un "muntatge en temps real".

Pel que fa a la durada, les possibilitats del jugador són àmplies. Efectivament, és l'usuari qui controla en gran part el ritme del joc, tot accelerant o ralentitzant la velocitat narrativa. Aquí és present l'escena, que correspon al tractament en continuïtat que acabem de comentar. Aquesta escena, però, pot patir una forma subtil de dilatació quan, per exemple, el personatge es queda quiet, o dilata, potser de forma innecessària pel que fa als esdeveniments, la seva presència en un lloc determinat. Una forma més clara de dilatació consisteix a accedir al menú d'objectes: mentre utilitzem les opcions d'aquest menú, en pantalla partida –una forma de simultaneïtat en el quadre– veiem el personatge actiu, però en espera. En les seqüències cinemàtiques, hi trobem la interrupció del que Juul anomena projecció [*projection*], que és la relació entre el temps de joc i el temps de ficció. En canvi, no observem contradiccions de tipus temporal amb el temps del joc en pausa, com si que fa Juul, sinó que ho considerem una dilatació temporal extrema per part del jugador. Com podem veure, és a través del tractament de la continuïtat i de la modificació del temps dels esdeveniments per part de l'usuari que podem considerar al jugador implicat com a responsable –en tant que instigador del relat– del narrador cinemàtic extradiegètic.

Pel que fa a la freqüència, trobem el que Manovich anomena convenció narrativa del bucle, és a dir, un relat repetitiu, definit segons la fórmula $nR/1H$, cada vegada que per fracàs o per diversió, repetim en el relat fragments de la història. Aquesta repetició ens portarà també de la sorpresa al suspens, com veurem en l'anàlisi de la focalització.

Hem vist que, segons Manovich, la interfície és el lloc de la tensió constant entre representació i control, en un vaivé entre l'ocultació i la mostració del mecanisme. És en l'espai virtual on trobem la màxima expressió de la representació i el control en un videojoc d'entorn tridimensional interactiu com és *Silent Hill 2*. La interfície posa en relació un espai virtual navegable –univers de ficció– amb una base de dades oculta –regles–. Aquesta relació és interactiva, és a dir, el que anomenem jugabilitat.

Segons Manovich, en la interfície s'uneixen dues formes culturals típiques dels nous mitjans: l'acció com a operació típica i la imatge com a representació típica. Hem correlacionat aquestes dues amb la base de dades i l'espai virtual, respectivament. En definitiva, seguint Manovich i també Jenkins, podem dir que la narració i els temps narratius s'equiparen al moviment per un espai virtual. Per tant, haurem de parlar d'accions narratives i exploració com les principals convencions narratives dels videojocs d'entorn virtual. *Silent Hill 2* no és una excepció. Pràcticament tota la narració està relacionada amb el moviment del personatge de James, doble del jugador en la representació, fins al punt que si el personatge s'atura, també ho fa la narració –excepte en els casos de perill imminent, per exemple quan som atacats per un monstre–. Veiem doncs, com el que en l'anàlisi del temps narratiu hem anomenat dilació, el personatge es queda quiet, per inactivitat del jugador en el seu control, té una expressió espacial: el temps es dilata, és cert, però sobretot el que observem de forma clara és una parada en l'activitat d'exploració i, per tant, en l'avanç de la narració mateixa. Veiem ara quines són les formes concretes d'aquest espai navegable.

En primer lloc, hem observat dues formes molt cinematogràfiques per a la creació de sorpresa o suspens: l'ús del camp/fora de camp i de la reducció d'informació pel que fa a la posada en escena. Així, el fora de camp amaga sorpreses –la primera vegada que juguem–, en general, en forma d'amenaques. Amb freqüència,

és a través del moviment del quadre respecte del camp, en pla-seqüència, que accedim a la informació amagada. També el canvi de punt de vista a “búsqueda”, en ràpida panoràmica, ens permet accedir-hi. En els dos casos, es tracta sempre d'una relació d'espai d'identitat –per exemple, quan busquem un objecte dintre del camp– o d'alteritat en contigüitat, utilitzant la terminologia de Jost i Gaudreault. Pel que fa a la posada en escena, tant els escenaris –mobles, parets o altres elements que tapen el camp de visió, boira, etc.– com la il·luminació –de to baix, amb predomini de les ombres i els clarobscurs– provoquen una ocultació visual només salvada en un radi molt petit per les condicions de visió del personatge, ajudat o no d'una llanterna o altres fonts de llum molt limitades.



FIGURES 5.8, 5.9, 5.10 i 5.11: *SILENT HILL 2*. EL CANVI AL PUNT DE VISTA “BÚSQUEDA”

Aquest recursos reforcen el tractament que té el punt de vista, com ara veurem. Amb King i Krzywinska, es tracta d'un videojoc d'espai virtual en perspectiva cònica en tercera persona. Per tant, la vista del jugador està limitada a la posició darrere de l'avatar. El canvi de punt de vista a “búsqueda” no permet canviar a la visió directa del personatge, és a dir, continua en tercera persona, ja que el punt de vista

mai coincideix exactament amb el del personatge. En el moment de l'atac final dels dos *Pyramid Heads*, hem utilitzat el punt de vista “búsqueda” per fugir, apuntar i disparar: mentre disparem, els *Pyramid Heads* se'ns apropen, amb perill de matar James (figura 5.8), el millor es allunyar-se'n (figura 5.9), però aleshores el punt de vista des de darrere no ens permet veure la nova aproximació dels monstres (figura 5.10). En conseqüència, fem servir el canvi a punt de vista “búsqueda” (figura 5.11). En tot el fragment³ no hi ha cap tall, es tracta d'un sol pla.

L'ocularització és interna secundària en totes les vistes, inclosos els canvis al punt de vista “búsqueda”, tot i que, en aquesta opció, el punt de vista és més exactament el de James. L'auricularització és interna primària, excepte en l'ús de la música, extradiegètica. La banda de so, a *Silent Hill 2*, és fonamental. En general, sentim els sons –intradiegètics– amb James. Aquest sons tenen una funció amenaçadora. En la foscor, molt sovint no sabem quina és la seva font, però són, la major part de les vegades, desagradables i arriben a crispar-nos. També el so de les passes de James, omnipresent durant tot el joc, arriba a tenir alguna cosa de sinistre. Fins i tot les interferències a la ràdio, que indiquen la proximitat d'un monstre, contribueixen, malgrat la seva utilitat, a inquietar-nos. Els sons ambientals (pluja, vent, etc.), a més, no s'aturen mai, ni quan el joc està en pausa o quan accedim a l'inventari –en aquest casos, només s'aturen els sons d'acció (grunyits d'un monstre, trets, etc.) amb la banda d'imatge, que també s'atura–.

La interactivitat, en termes de Ryan, és interna. Per l'anàlisi de la focalització, hem de recórrer al que hem anomenat partida implicada, el conjunt significatiu de possibles partides, és a dir, de les diferents repeticions. La focalització és interna fixa de manera que ens trobem amb l'efecte narratiu de la sorpresa, en la primera repetició. Podem considerar si en les repeticions successives hi ha una divergència entre el saber del personatge i del jugador. Aquesta divergència no es pot determinar, perquè les accions del personatge depenen del control del jugador, de manera que només podem determinar el saber del jugador, que sí que ha canviat. Si en la primera repetició el jugador s'ha vist atacat per un *Pyramid Head*, per

³ Aquest fragment es troba als annexos amb el nom “Punt de vista búsqueda: Atac final dels *Pyramid Heads*”.

exemple, farà actuar James d'acord amb aquest saber, que és el seu, de manera que podem considerar que també és el de James. Per exemple, quan James baixa al laberint de la presó Toluca és atacat per un *Pyramid Head*. La primera vegada, James no pot matar-lo i mor, el joc acaba i hem de tornar a l'últim moment gravat. La segona vegada, sabent que no podem o que és molt difícil matar el *Pyramid Head*, optem per fugir ràpidament per l'única sortida i evitar l'enfrontament. En el primer relat, la sorpresa –no saber que ens trobarem un monstre invencible– ens porta a la mort; en el segon relat, resta el suspens de saber si ens en sortirem, o des de quina cantonada apareixerà el temut monstre, si és que apareix, etc. El mateix podem veure al primer atac d'*Abstract Daddy* a l'Hotel Lakeview (figura 5.12), quan James surt de parlar amb Laura: en el primer relat, que ens agafa per sorpresa, no podem fer-li front, ja que anem armats només amb la pistola i la partida acaba amb la mort de James; en la repetició, tenim la prudència de sortir al passadís armats amb l'escopeta, més potent, i podem continuar després de matar el monstre.⁴



FIGURA 5.12: *SILENT HILL 2*. ATAC D'*ABSTRACT DADDY* A L'HOTEL LAKEVIEW

⁴ Als annexos poden veure's aquests exemples de repetició en fragments que hem separat, per comoditat de consulta, de les seqüències generals, on d'altra banda hi ha més repeticions: "Atac de *Pyramid Head* 1r relat" i "Atac de *Pyramid Head* 2n relat"; "Atac d'*Abstract Daddy* 1r relat" i "Atac d'*Abstract Daddy* 2n relat"; "Final *Pyramid Heads* i *María/Mary* (mort) 1r relat" i "Final *Pyramid Heads* i *María/Mary* 2n relat".

D'altra banda, almenys en les seqüències cinemàtiques, quan James no és controlat pel jugador, es comporta sempre igual. Independentment del tipus de focalització, i d'acord amb la definició de suspens que hem tingut en compte amb Pérez, en aquestes següents repeticions, l'efecte narratiu serà de suspens perquè, en tot cas, no sabem en quin precís moment ens atacarà o quin serà, aquesta vegada, el desenllaç. Així, raonablement, podem considerar la focalització del tipus espectral a partir de la repetició, si ens basem en el que succeeix al final del joc, en el moment narrativament clau de la revelació.

Aquesta revelació, que es produeix en les seqüències cinemàtiques de la part final del joc, ens fa reinterpretar tota la història viscuda com un malson de James en el seu deliri pertorbat. Aquesta revelació és igualment compartida pel pobre James i pel no menys pobre jugador. És cert que, en aquest episodi, es produeix una divergència que fa la focalització espectral, a partir de la repetició, perquè James, en totes i cadascuna de les repeticions, continua ignorant la revelació que el jugador implicat coneix després de la primera. Evidentment, considerem aquí que la partida és implicada, és a dir, el conjunt de partides significatives incloses les diferents repeticions. També és important considerar que no podríem explicar, diegèticament parlant, un nou saber de James en la segona jugada si aquest hagués mort en la primera, com ha passat en l'exemple de l'atac del *Pyramid Head* al laberint dels subterranis de la presó Toluca i en el d'*Abstract Daddy* a l'Hotel Lakeview. En conseqüència, hem de considerar que el canvi de saber correspon al jugador –que no ha mort– i no al personatge, el saber del qual, a partir de la repetició, divergeix del del jugador. Dit d'una altra manera: es tracta de diferents relats, però de la mateixa història i, per tant, és contradictori considerar un canvi de saber en el personatge.

Apuntem que no podem parlar de focalització externa que tingui rellevància narrativa. Sí que hi ha, però, alguns moments en el joc en què podem pensar que James sap més que el jugador, tot i que no afecten la narració i per això no les hem tingut en compte: quan James passa aprop d'un objecte que ens interessa (bales, farmaciola, una clau, etc.) gira el cap i mira en la direcció on està l'objecte, evidentment un recurs per indicar al jugador que busqui en aquella direcció. També quan volem anar per un determinat camí o insistim a obrir una determinada porta que no duu enlloc, James es diu a ell mateix: "Aquí no hi ha res que em sigui

útil”, o frases similars. Aquesta “focalització externa” té més una funció d'ajuda extradiegètica (tot i que ha estat integrada hàbilment en la història) que no una funció narrativa determinada.

En resum, podem dir que el pas de la sorpresa al suspens es correspon, a *Silent Hill 2*, també al pas de la focalització interna a l'espectatorial del primer relat a les següents repeticions, però, el que és més important, la sorpresa es converteix en suspens en virtut de la demora en la seva resolució, que, tot i ser immediata, és desconeguda per part del jugador pel que fa al moment concret en què ha de produir-se i el resultat que ha de tenir.

5.3 Nivells narratius: jugador implicat i narrador

Completarem l'anàlisi de les funcions narratives amb la qüestió del narrador. En una primera anàlisi, errònia com veurem tot seguit, podríem considerar que James, personatge protagonista de la història de *Silent Hill 2* i controlat directament pel jugador, no narra la seva pròpia història.

Podem parlar d'un narrador cinemàtic, exterior a la diègesi, que controla els diferents codis cinemàtics. La relació entre el personatge de James i aquest narrador no és clara. Si considerem el narrador cinemàtic com a un narrador impersonal, d'acord amb Stam, veiem que la funció que compleix és la de crear el món de ficció, més que no pas narrar-lo. Es tracta també de la diferència que proposen Gaudreault i Jost entre narració i mostració. El narrador cinemàtic i extradiegètic mostra el món de ficció on es desenvoluparan els esdeveniments de la història, però no conta exactament la història en si.

La narració és responsabilitat, en realitat, del jugador implicat, delegant-la en el personatge de James. James és el personatge-narrador central, intradiegètic i autodiegètic. El relat comença amb una seqüència d'introducció en que James s'explica a ell mateix –literalment, perquè ho fa davant d'un mirall i figuradament, és a dir, al jugador– que ha rebut una carta de la seva dona morta, Mary. Podem considerar James un narrador marc, insertat, però no invocador. El món de ficció, visualitzat en tercera persona la major part de vegades, tant en les seqüències jugables com en la introducció o en les cinemàtiques, és mostrat pel narrador cinemàtic. Durant el joc, sovint James es diu a ell mateix –literalment, en primera persona, i figuradament, és a dir, al jugador– informacions útils per al joc, del tipus “aquí no hi ha res que em sigui útil”, o “aquesta porta té el pany trencat”, o “No puc obrir aquesta porta perquè està tancada”.⁵ També l'ús del punt de vista “búsqueda”, és a dir, una mostració més propera a la primera persona, reforça la

⁵ Aquest dos últims missatges són diferents: una porta amb el pany trencat no es pot obrir, ni ara ni amb clau, és un pas impossible; una porta tancada ens indica un pas possible si aconseguim la clau, per tant, un obstacle a curt termini.

idea de James com a personatge-narrador, en aquest cas, directament de la mostració del món de ficció, delegada pel narrador cinemàtic.

La relació entre el narrador cinemàtic, extradiegètic, i el personatge-narrador, intradiegètic, s'estableix a través del jugador implicat, qui, en definitiva, controla la narració, com ja hem vist, sobretot explorant l'espai i modificant la freqüència temporal en les diferents repeticions. El jugador implicat transfereix el seu rol al mostrador (cinemàtic) i al narrador (personatge).

El relat es produeix de l'acció d'aquest jugador implicat. Sense ell, o amb la seva passivitat, no hi ha relat. En el cas de *Silent Hill 2*, el punt d'acció està centrat en James, de manera que el podem considerar intradiegètic i homodiegètic, és a dir, l'acció del jugador implicat passa tota l'estona i en totes les formes de l'enunciat (ocularització, auricularització, focalització, mostració, narració) directament o indirectament pel personatge de James. Dit d'una altra manera, el jugador implicat és responsable de la narració a través del seu control absolut i ininterromput del personatge. Podem pensar, per tant, que la identificació entre un i altre serà molt estreta, en tant que en l'univers de ficció de *Silent Hill*, les vivències de James són les vivències del jugador implicat.

Si considerem el joc com a una representació, James és el doble del jugador en l'univers diegètic, és a dir, en el nivell narratiu que correspon al primer grau de ficció. En termes de Goffman, es tracta de la identitat del jugador en un marc d'experiència secundari, on la transposició de clau del "fer creure" determina unes normes pròpies. El control del personatge per part del jugador, a través de la interfície, fa possible no només l'exploració de l'espai virtual, món de ficció del joc, sinó també la relació d'identitat entre jugador extradiegètic i personatge intradiegètic. Fixem-nos que és a través de la narració que es construeix la identitat.

Aquesta identificació, però, es trenca al final del joc, quan, en un recurs narratiu molt contemporani, ens adonem (i, de fet, també James se n'adona) que tot plegat es tractava d'un malson de la ment pertorbada de James. És en aquest cas, com hem vist en els exemples de pel·lícules amb narradors no fiables, que necessitem recórrer a la figura de l'autor implicat. Aquest, gran orquestrador de tota la narració,

és el responsable dels aspectes narratius que el jugador implicat no pot controlar – com, per exemple, certes limitacions de moviment dels personatges o de la visualització– i del grau de fiabilitat que finalment mereix el narrador. L'autor implicat, en la definició que hem utilitzat seguint sobretot Booth, sap que la ficció no és real. També el jugador implicat ho sap, i també accepta les normes del món de ficció en nom de la suspensió de la incredulitat. El personatge de James, doble en la diègesi del jugador, creu que els fets succeeixen realment i accepta les normes com a permanents. La revelació final és una tragèdia personal per a James, que veu ensorrar-se tot el seu món. Pel jugador implicat, en canvi, pot ser també una tragèdia, però només narrativa.

Pel que fa a la identitat, podem dir que, durant el joc, hem acceptat un procés d'identificació amb James, sovint a través d'un esforç d'autocomprensió, és a dir, d'un coneixement pràctic i subjectiu del nostre doble en el món de ficció. En descobrir-se que James és un assassí, el jugador implicat pateix en primera persona aquesta revelació, que pot ser ominosa, però ho és en tant que narrativa.

L'autor implicat correspon pel que fa a les regles –Juul– o a la base de dades –Manovich– i, per tant, no pot manifestar-se directament en el món de ficció si no és provocant algún tipus d'incoherència. Podem comprovar això en l'única manifestació directa de les regles en l'univers diegètic: els punts vermells que permeten guardar la partida i que es troben en diferents punts dels escenaris de joc. James, la primera vegada que ens el trobem, parla d'aquest punts com d'una al·lucinació, en un esforç per dotar-los de la coherència diegètica que no tenen. Aquests punts són difícilment justificables des de cap de les regles del món de ficció –que sí justifiquen la presència de personatges que, afortunadament no existeixen en la nostra realitat circumdant, com *Pyramid Head* o *bubblehead nurse*–, de manera que es tracta d'un recurs només justificable a partir de les regles de l'acció de representació, és a dir, una incoherència des del punt de vista del món de ficció, d'acord amb la terminologia de Juul.

Veiem, doncs, les tres instàncies referides al narrador: l'autor implicat, que insta tota la narració en el nivell de la base de dades o de les regles, el nivell últim i més profund, on no hi ha relat però que en condiona les possibilitats; el jugador implicat, que en el nivell de l'espai virtual impulsa la narració a través d'un narrador

cinemàtic –controlat per l'autor implicat– i, amb la seva acció, controla el personatge de James, narrador delegat; finalment, James, situat en el primer grau de ficció, intradiegètic i sense autoritat narrativa.

6. Identitats fictícies

6.1 Interaccions cara a cara

Considerarem ara, de nou, els temes que vàrem tractar al primer capítol d'aquesta investigació. Recuperem el concepte d'identitat i el situem en el context de les comunicacions mediades per ordinador per tal d'establir-ne, en aquesta situació, els seus trets característics. Per tant, a partir d'ara, tindrem molt en compte els aspectes que relacionen l'individu amb el grup –en tant que aquest és un tret fonamental de la identitat– i, en conseqüència, la nostra perspectiva sobre els videojocs haurà de centrar-se en l'estudi de cas del videojoc multijugador en línia que vàrem presentar a l'inici: *Espai8*.

6.1.1 El control de la situació d'interacció

Erving Goffman analitza la interacció cara a cara des de la perspectiva de l'actuació i de la representació teatral: de quina manera l'individu es presenta i presenta la seva activitat davant d'altres, de quina forma guia i controla la impressió que els altres es fan d'ell i quines coses pot o no pot fer mentre actua davant d'ells.¹

El seu estudi, per tant, tracta de la comunicació interpersonal, les situacions socials d'interacció cara a cara i la forma en què aquestes són definides pels seus actors. Sovint s'ha explicat el treball de Goffman a partir de la metàfora teatral: les situacions socials són representacions que un actuant porta a terme davant d'un públic, de manera que l'actuant adopta expressions amb la finalitat de controlar les impressions del públic. L'actuant vol definir la situació social favorable a ell, evitant qualsevol element que provoqui una ruptura. En una actuació lograda, els actuant són vàlids, la seva activitat ho és i el seu públic també. Tota la situació és considerada vàlida.

Abans d'entrar en els dos treballs de Goffman que considerem més útils en la nostra aproximació, *La presentació de la persona a la vida quotidiana* (1959) i *Frame Analysis* (1974), establirem el marc general en el que Goffman considera la

¹ GOFFMAN, E. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorrortu-Murguía, 1987, p. 11.

interacció i les regles que la governen a partir de *Ritual de la interacción* (1967). Les interaccions socials són un ordre social regulat per regles que els individus han de respectar per ser considerats normals. Les regles són preceptes i sistemes de classificació i defineixen rituals, que podem considerar la dimensió social de les regles. Hi ha dos tipus de regles, les substantives –el contingut de les quals és important, no robaràs– i les cerimonials, on el contingut és secundari i fins i tot inexistent –per exemple, l'etiqueta– però que són fonamentals per expressar el valor que un es concedeix a si mateix i als altres. Aquestes últimes són les que interessen Goffman.

La primera regla i més important és preservar la pròpia cara i la de l'altre. En tota interacció, el primer és “salvar la cara” –regla de l'amor propi, en paraules de Goffman–, però igualment important és preservar la cara dels altres –regla de la consideració–. El vincle social es fonamenta i es manté en aquesta regla doble i fonamental: “Puede definirse el término cara como el valor social positivo que una persona reclama efectivamente para sí por medio de la línea que los otros suponen que ha seguido durante determinado contacto”².

Així, per exemple, els participants d'una interacció poden acceptar opinions que no mantenen per tal de no ferir l'amor propi dels altres, de manera que la línia d'acció de la situació és mantinguda per tots els interlocutors.

Los elementos de un encuentro social consisten en afirmaciones de un yo aceptable efectivamente proyectadas, y en la confirmación de afirmaciones similares por parte de los otros. Las contribuciones de todos se orientan hacia estas afirmaciones y se construyen sobre ellas.³

Aquesta preservació de la cara és en realitat una presó:

Sea como fuere, si bien su cara social puede ser su posesión más personal y el centro de su seguridad y su placer, sólo la ha recibido en préstamo de la sociedad;

² GOFFMAN, E. *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970, p. 13.

³ GOFFMAN, E. “Rubor y organización social”. A: DÍAZ, F., ed. *Sociologías de la situación*. Madrid: La Piqueta, 2000 (Genealogía del poder; 32), p. 50-1.

le será retirada si no se conduce de modo que resulte digno de ella. Las actitudes aprobadas y su relación con la cara hacen que cada hombre sea su propia carcelero. Esta es una coerción social fundamental, aunque a cada hombre pueda gustarle su celda.⁴

L'individu té un vincle emocional amb la seva cara, que el fa sentir còmode i tranquil quan és acceptada pels altres i també humiliat i avergonyit quan fa un "mal paper". Tot tendirà a seguir la línia d'acció i acceptar la pròpia cara i la dels altres, per evitar torbació i vergonya.

Per exemple, se simularà no percebre el soroll de l'estómac de l'altre, o es canviarà un tema de conversa que es percep com a compromès, en una actuació amb més o menys tacte o *savoir-faire*.

Aquestes pràctiques estan ritualitzades, segons Goffman, codificades com les regles d'un joc, però aplicades a un objecte considerat sagrat: la cara. Per això podem parlar de ritual social en referència a la regla de la cara.

La segona regla és mantenir una certa atenció intel·lectual i afectiva, una certa movilització dels recursos psicològics en la interacció. En podem dir la regla del compromís amb la situació social.

Una situació típica per a l'estudi del compromís és la conversa. En una conversa, per exemple, les pauses massa llargues o el silenci poden indicar que no hi ha res per expressar, que no hi ha vincle i, per tant, han de ser evitades. Per això existeixen els "recursos segurs", el més típic dels quals seria parlar del temps, o d'altres més concrets.

També pot passar que una situació fracassi, en el sentit que no provoqui el compromís dels que hi participen:

Cuando un encuentro no capta la atención de los participantes, pero tampoco los libera de la obligación de participar en él, es probable que las personas presentes se sientan inquietas; para ellas la interacción no sale bien. Una persona que

⁴ GOFFMAN *Ritual de la interacción*, p. 17.

crónicamente se inquieta a sí misma o a los demás en una conversación y aniquila siempre los encuentros es un participante defectuoso en interacciones; es probable que tenga un efecto tan funesto sobre la vida social que le rodea, que lo mismo da que se la considere una persona defectuosa.⁵

Aquí veiem les claus de la identitat segons Goffman: la qualitat d'una persona es medeix segons la seva capacitat per respectar les regles de la interacció, i aquest respecte està relacionat amb les emocions positives –alegria, satisfacció– i negatives –malestar, vergonya– de l'individu, que tenen un origen social.

Per tant, podem definir la identitat o *self*, l'un mateix, segons Goffman, com el resultat del procés social, on podem identificar tres components:

a) El joc –el teatre, la presentació de la persona en públic–. El jo es produeix per efecte del compromís dels interactuants en la interacció. El jo depèn tant del rol de l'actuant –o la línia de conducta que porta a terme– com de la mirada dels altres en aquest rol.

b) La sacralitat de la cara. La finalitat del joc i del teatre és complir la regla fonamental de les interaccions: venerar i sacralitzar els individus per mitjà de la preservació de la cara. La sacralitat de la cara és un ordre social estructurat en regles.

c) Fonaments cerimonials del jo. Els individus seran dignes només en el cas que disposin de recursos, tant materials (objectes, espais) com simbòlics (control de la informació personal, respecte cap a l'altre) per cuidar el propi aspecte o manifestar deferència envers l'altre. Els mitjans cerimonials són els rituals socials que permeten aplicar les regles del punt anterior, són la dimensió social de les regles.

Les regles i els mitjans cerimonials –rituals– fan possible que els individus portin a terme el joc o teatre de la situació social. Els tres elements són fonamentals per definir la identitat o *self*. Insistim en què el ritual social tal i com Goffman l'entén (en part, la presó social en què un mateix es troba) situa la seva obra lluny d'un

⁵ *Ibid.*, p. 121.

catàleg de manipulacions d'individus que juguen i més a prop d'un sistema social que condiciona l'individu.

6.1.2 *El control de les expressions*

Una vegada fetes aquestes consideracions generals, veiem quin és el model de formes de descripció de la vida quotidiana d'acord amb Goffman i la seva pertinença a l'estudi de situacions socials mediades per ordinador i, en particular, dels videojocs.

Segons Goffman, l'expressivitat d'un individu, i, per tant, la seva capacitat per produir impressions, pot mostrar-se per mitjà de dos tipus d'activitat: l'expressió que dóna [*given*] i l'expressió que emana [*given off*] d'ell. La primera es refereix a tota comunicació verbal, o substituïda d'aquesta, que l'actor reconeix usar i usa per a la transmissió d'informació. És la comunicació en sentit tradicional i limitat del terme. La segona es refereix a un rang ampli d'accions, que no es refereixen a la transmissió concreta d'una informació, sinó que són tractades pels altres actors com a una definició de l'actor.⁶

Per a Goffman és fonamental, per entendre la interacció social, atendre el control que cada individu desitja de la situació social en què es troba, de manera que doni impressions determinades que transmetin als altres una impressió que ell està interessat a transmetre, de manera que, a través del control de la definició de la situació social sigui possible un control de la conducta dels altres. D'aquests dos tipus de comunicació, les expressions donades i les que emanen de l'individu, són les segones les que proporcionen una definició de la situació social, i aquestes comunicacions són generalment no verbals, teatrals i contextuais, presumiblement involuntàries. A més, hi ha una asimetria fonamental entre elles: l'individu és conscient, sobretot, de les expressions que dóna, però els seus interlocutors ho són de les que dóna i de les que emanen d'ell. D'aquesta forma, la primera és fàcil de controlar a voluntat per part de l'individu, però la segona és menys controlable, de forma que els altres poden utilitzar els aspectes ingovernables de la conducta

⁶ GOFFMAN *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, p. 14.

expressiva per controlar la validesa d'allò que es transmet pels aspectes governables.

Per exemple, el rubor és una expressió incontrolada i indesitjada per part dels interlocutors d'una situació cara a cara, perquè desacredita la situació en si i, per tant, a tots els que hi participen, que en són responsables.⁷

Aquest punt és interessant pel tema de la limitació de senyals simbòlics en la comunicació. Fins fa poc, el més freqüent era que la comunicació mediada per ordinador (CMO) s'hagués de fer en tipus text, de forma exclusiva, reduïda al joc de caràcters del codi ASCII.⁸ Sense deixar de banda l'ús d'aquest codi, hi ha dues formes de comunicació que superen l'expressió textual directa, els *emoticons*, que són representacions gràfiques del rostre d'ús convencional i que es construeixen amb els caràcters del codi ASCII i que en el codi de la CMO signifiquen, normalment, estats d'ànim, descripció de les emocions, etc; i comentaris que l'usuari fa sobre si mateix i que Mayans ha anomenat TPN (tercera persona narrativa).

Tenim, doncs, sense abandonar les limitacions del codi ASCII, comunicacions extralingüístiques que permeten expressar de formes més directes que el text, emocions o estats d'ànim, o bé permeten fer comentaris, en tercera persona, sobre un mateix, el que fa o farà, etc.

Els *emoticons* i l'ús de la TPN donen, en els xats, la dimensió no verbal de la comunicació. Aquesta, però, continua sent pràcticament de forma exclusiva expressió donada i no emanada, com veiem en Mayans,

A diferencia de los gestos reales, todos los emoticonos son ostensivos o vehementes. Si tenemos en cuenta la diferenciación de Erving Goffman respecto a la información dada (*given*) y la información exudada o concedida (*given off*) dentro de un intercambio comunicacional cara a cara, veremos que una de las grandes

⁷ GOFFMAN "Rubor y organización social", p. 50-1.

⁸ Codi estàndard de 128 o 256 caràcters que inclouen l'alfabet, els nombres, i signes com parèntesi, asteriscs, etc.

diferencias de la comunicaci3n mediada por ordenador es la pr3ctica inexistencia de la segunda, la informaci3n exudada.⁹

Així, la façana [*front*] que Goffman defineix com a la dotaci3n expressiva de tipus corrent usada de forma intencional o inconscient per l'individu durant la seva actuaci3n, es redueix, amb tots els seus elements, també a aspectes de les expressions donades per l'individu en declaracions textuais, *emoticons* o TPN, però en tot cas voluntàries i principalment conscients. També hem de fer notar que el manteniment del control expressiu, una de les característiques que Goffman cita en una actuaci3n en situaci3n d'interacci3n social, és especialment eficaç per la reduïda dotaci3n simb3lica de la CMO.

En conseqüència, veiem com les CMO utilitzen elements de notable teatralitat –la metàfora de la vida social de Goffman– però tots els recursos expressius, o la seva major part, són voluntaris i conscients, i això té dues conseqüències fonamentals per al nostre estudi: en primer lloc, la definici3n de l'actor, que en les interaccions cara a cara resulta, en gran part, de les expressions que emanen d'ell, aquí es construeix a partir de les que dona, controlades per ell mateix, i amb gairebé total absència d'expressions que emanen; i, en segon lloc, no és possible comprovar la validesa del que es transmet pels aspectes ingovernables de la comunicaci3n, sinó que aquesta validesa és només comprovable a partir dels mateixos aspectes governables, controlats per un mateix. Això últim, sumat al fet evident de la gairebé total absència d'atributs personals adscrits, ens porta a la conclusi3n que en les interaccions en línia, la construcci3n de la identitat / anonimats és absolutament construïda.

6.1.3 Identitat virtual i identitat contruïda

Tornem ara de nou a Goffman en la seva descripci3n del rol que es porta a terme en qualsevol situaci3n d'interacci3n. Quan un individu porta a terme un rol, sol·licita de forma implícita als seus observadors que prenguin com a real la impressi3n que l'individu promou davant seu. Per descomptat, l'actor pot estar convençut que la

⁹ MAYANS, J. *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa, 2002, p. 63.

impressió de realitat que posa en escena és la vertadera realitat. És, per tant, fàcil i freqüent que el rol i el *self* (el si mateix) es confonguin o almenys tinguin les fronteres poc definides. Efectivament, en el seu clàssic estudi sobre els MUD, S. Turkle¹⁰ demostra com la possibilitat de crear-se identitats diferents permet els jugadors actuar sobre la pròpia identitat en el sentit d'intervenir en aspectes de l'existència conflictius o sense resoldre, i també construir una personalitat ideal.

D'entre els trets amb què Goffman¹¹ caracteritza una situació d'interacció social concreta, vegem ara la idealització, la tergiversació i l'oposició realitat / artifici en una situació d'interacció.

Per a Goffman, les actuacions són habitualment socialitzades en el sentit que són adaptades a la comprensió i les expectatives del públic. Un aspecte important d'aquest procés de socialització és la tendència a oferir als observadors una impressió idealitzada de l'actuació. Quan un individu es presenta davant d'altres, la seva actuació incorporarà els valors oficialment acreditats en la societat. Així, podem considerar l'actuació com una cerimònia, una expressió actualitzada i reafirmada dels valors morals de la comunitat. La idealització implica estratègies que mostren discrepància entre les aparences i la realitat, per exemple l'ocultació de vicis o virtuts incompatibles amb l'actuació, l'ocultació dels treballs bruts, cruels o degradants, la impressió que l'actuant té motius ideals per adquirir el rol, i una capacitat ideal per portar-ho a terme, etc. En les interaccions en línia podem veure aquesta actuació ceremonial en primer lloc en la *netiquette*, el codi d'urbanitat, de bones maneres, dels entorns mediats per ordinador. McLaughlin, Osborne i Smith¹² descriuen al seu article les interaccions produïdes en fòrums de debat de la *Usenet* i estudien els tipus d'ofenses que es produeixen. Per exemple, si escriure en majúscules és considerat cridar, es pot cridar en ocasions, per emfasitzar, per

¹⁰ TURKLE, S. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997 (Transiciones; 5).

¹¹ GOFFMAN *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, p. 42.

¹² MCLAUGHLIN, M.; OSBORNE, K. K.; SMITH, C. "Standards of conduct on Usenet". A: JONES, S., ed. *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. London: Sage publications, 1995.

mostrar que un està enfadat, etc., però és de mala educació cridar tota l'estona, és a dir, escriure sempre en majúscula.

Tot i que pot semblar contradictori, també són un exemple d'idealització, en el sentit que Goffman li dóna, les incorreccions que es produeixen a les intervencions en un fòrum, un xat, etc. Aquestes incorreccions poden ser deformacions de les regles gramaticals i sintàctiques, bé per teclejar massa ràpid, bé amb una voluntat deliberada d'escriure de forma col·loquial, bé per emfasitzar el text i expressar així emocions o bé, com apunta Mayans¹³ per afirmar una determinada forma de ser, una identitat pròpia, original, enguinyosa, etc. La *netiquette* i les incorreccions (més o menys deliberades) constitueixen formes d'"incorporar los valores oficialmente acreditados" en un acte ceremonial. L'ús de la *k* en lloc de la *c* o la *qu* s'explica no només per teclejar més ràpid, sinó també per una voluntat de repte, acceptada i valorada als xats.

Tot això abunda en la discrepància entre aparences i realitat, i aquesta discrepància ha d'analitzar-se a partir de l'atenció en els conceptes de tergiversació i oposició realitat / artífici.

Quando pensamos en aquellos que presentan una falsa fachada, o 'solo' una fachada, en aquellos que fingen, engañan y defraudan, pensamos en una discrepancia entre las apariencias fomentadas y la realidad. [...] Cuando preguntamos si una impresión fomentada es verdadera o falsa, queremos preguntar en realidad si el actuante está o no autorizado a presentar la actuación de que se trata, y no nos interesa primordialmente la actuación en sí. Cuando descubrimos que alguien con quien tratamos es un impostor y un fraude cabal, descubrimos que no tenía derecho a desempeñar el papel que desempeñó, que no era un beneficiario acreditado del estatus pertinente.¹⁴

D'aquesta manera, quan en una interacció en línia ens referim a vertader o fals, de la mateixa manera que en una interacció cara a cara, allò del que parlem és del dret a desenvolupar un determinat rol. Algunes actuacions es porten a terme amb

¹³ MAYANS *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio.*, p. 86.

¹⁴ GOFFMAN *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, p. 70.

completa deshonestedat per part de l'actuant, d'altres amb completa honestedat. Cap d'aquests extrems és necessari en les actuacions socials ni aconsellable des del punt de vista dramàtic. Podem dir que una actuació honesta, seriosa i sincera no té més relació amb el món vertader que una altra que ho sigui menys. Goffman considera que la vida és en si mateixa una representació dramàtica, i sovint dramàticament inflada, de manera que potser el món no és un escenari però no és fàcil veure quins són els aspectes que el fan diferent.

Les actuacions socials en línia no són ni més sinceres ni més falses que les fora de línia. Les dues podem qualificar-les d'actuacions fictícies, en el sentit que són contruïdes pels actors socials en l'escenari públic i que allò que es jutjarà serà el dret que tenien a desenvolupar el paper i no el paper en si. Els actants en un xat, en un fòrum, en un joc en línia, construeixen les seves identitats, els seus anonimats, de forma semblant a com ho fem a la vida fora de línia, posant en marxa formes d'expressivitat donada o involuntària, intentant obtenir el control de la situació d'interacció, transmetent, a través d'una façana, una impressió vertadera davant dels altres, dramatitzant la interacció en termes d'idealització, tergiversació i oposició realitat / artífici.

6.1.4 Persona-rol i rol-personatge

El concepte d'identitat fictícia descriu bé els tipus d'identitat que estan en joc en les interaccions mediades –i no només en aquestes, és clar–. Ara bé, el terme no indica amb prou precisió quin és el tipus d'identitat relacionada amb els videojocs. La descripció de l'experiència quotidiana segons marcs d'experiència que poden entendre's els uns respecte dels altres com a transposicions de clau i, per tant, com a formant capes, que poden multiplicar-se, porta Goffman a una concepció original de la identitat. En primer lloc, diferencia rol de persona i de personatge: una persona és una identitat que perdura en el temps, que té una certa continuïtat i es reconeix com a tal, una biografia amb memòria acumulativa, i que sovint ha de fer-se càrrec de moltes diferents funcions, en diferents contextos vitals. D'aquestes funcions en direm rols. Personatge farà referència a la versió escènica, delimitada per una transposició de clau del fer creure, com la teatral, de tot això.

Donem per fet que vivim en un món amb un caràcter residual permanent, de manera que els esdeveniments deixen empremta. Les persones involucrades en una activitat emmarcada tenen una biografia que podem considerar contínua, una mena de “jo mateixitat”, si se'ns permet aquesta expressió. Aquesta idea remet a la relació peculiar que s'estableix entre persona, rol i personatge:

Al adoptar un rol, el individuo no asume una identidad personal, biográfica –un papel o un personaje–, sino sólo un fragmento de categorización social, esto es, una identidad social, y sólo a través de ella, un fragmento de su identidad personal. Sin embargo, si un individuo simula un rol, haciéndose pasar por médico, periodista, o una persona del otro sexo, entonces esta adquisición de un falso rol social supone también la adquisición de un personaje o una individualidad falsos, y precisamente en el mismo grado que el rol en cuestión normalmente implicaría un anclaje en la biografía del actor.¹⁵

Aleshores, el primer és considerar que les activitats, anclades en el món circumdant, determinen el que Goffman anomena fórmula rol-persona, el tipus de relació entre el rol com a funció i la persona com a identitat personal.

siempre que un individuo participa en un episodio de actividad, se establece una distinción entre lo que se llama la persona, el individuo o el actuante, es decir, aquel que participa, y el rol, el oficio o la función concretos que desempeña durante esa participación. [...] La naturaleza de un determinado marco se vincula a la naturaleza de la fórmula rol-persona que sustenta. Nunca puede esperarse una libertad total ni una obligatoriedad total entre el individuo y el rol. Pero independientemente del punto del continuo en que se localice una determinada fórmula, la fórmula como tal expresará el sentido en que la actividad enmarcada se inserta en un mundo continuo.¹⁶

El segon que cal considerar és que la fórmula, si depèn del marc d'experiència, no serà la mateixa en un marc primari o en un marc amb transposició de clau, de manera que “la fórmula resultant debería ser contrastada, como un todo, con la fórmula que aplicamos a las transposiciones de claves y a las fabricaciones, porque

¹⁵ GOFFMAN *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*, p. 297.

¹⁶ *Ibid.*, p. 279-80.

lo que en ese caso se pone en cuestión no són los roles o las funciones, sino las versiones transformadas de un todo, es decir, de los papeles o los personajes. Y en vez de la fórmula persona-rol tenemos algo parecido a la fórmula rol-personaje.”¹⁷

a) La primera qüestió fa referència al dret a participar en l'aplicació d'un marc determinat i el dret a participar d'una manera determinada en aquesta aplicació. Per exemple, una actriu de pornografia dura que porta a terme un paper en una pel·lícula convencional, fins a quin punt és separada de la seva actuació primera? En primer lloc, la connexió entre l'actor escènic i el paper es considera remota, però, fins a quin punt? Per exemple, a *The Devil in Miss Jones* hi ha un suïcidi, acte que qualsevol actor escènic pot portar a terme i també actes de pornografia dura, igualment exigits pel guió però que difícilment poden dissociar-se dels actors que els interpreten.

b) La segona qüestió és el que Goffman anomena “disfressa biogràfica” i fa referència a quan l'individu assumeix un paper o personatge dintre d'un marc transformat, és a dir, una identitat personal totalment fictícia i no només un rol.

Finalment, puntualitzem que la distinció entre rol i persona s'ha de fer sempre en funció del marc d'experiència on aquesta és pertinent i no, com adverteix Goffman, prenent la persona com a alguna cosa essencial –més real, més profunda o més genuïna– al marge de qualsevol tipus de marc, ja que el que és un individu o persona en un context, és rol o personatge en un altre.

El que entra en qüestió és, aleshores, la noció d'identitat, que Goffman planteja amb força ironia:

seguramente es razonable decir que cada expresión o acto físico con el que el individuo contribuye a una situación actual estará enraizado en su identidad personal, biográfica. Tras el rol actual, asomará la propia persona. De hecho, ésta

¹⁷ *Ibid.*, p. 285.

es una manera común de encuadrar nuestra percepción de otra persona. Así pues, tres hurras para el yo (*self*). Ahora intentemos reducir la algarabía.¹⁸

El que resta per a l'anàlisi és, doncs, el rol, que funciona d'acord amb les dues fórmules que ja hem vist:

a) Rol-personatge, el rol en una capa de transposició de clau. Pot complicar-se, capa sobre capa, infinitament: un actor professional pot portar a terme un paper dramàtic que inclou la interpretació d'un actor dramàtic incòmode amb el paper assignat (és a dir, dos paper dramàtics, un a sobre de l'altre), per exemple per fer riure.

b) Persona-rol, el rol en una capa primària d'experiència. Prenem l'exemple d'un autor de novel·la. A través dels seus personatges o d'un narrador omniscient, expressa les seves creences i la seva personalitat. L'escriptor d'èxit serà considerat pels seus lectors una persona d'espirit refinat, grans coneixements, sentiment moral profund, etc. Però aquesta expressió de l'escriptor és, sense dubte, construïda en el procés d'escriptura i no té una relació particularment real amb el propi escriptor, amb l'escriptor en quant persona.

Aquesta perspectiva guarda estretes similituds l'argumentació sobre l'autoria i l'autor implicat que hem tractat en el capítol anterior, figura a la que Goffman arriba des de l'antropologia.

És important fer notar que qualsevol que sigui el tipus de transposició de clau del marc on ens trobem, aquest es troba sempre en el món real, que no perdem de vista. Les capes poden acumular-se unes sobre les altres, fent de la identitat una multiplicitat de significats, però el cúmul es troba, i no pot ser d'una altra manera, en el món de la continuïtat històrica. Goffman es refereix a això amb el nom d'ancoratge de l'activitat emmarcada en el món circumdant.

Se pueden decir cosas fantásticas sobre lugares imaginarios, pero estas cosas sólo pueden ser dichas en el mundo real. Lo mismo sucede con los sueños. Cuando

¹⁸ *Ibid.*, p. 305.

Coleridge soñó su “Kubla Khan”, lo soñó en un mundo que no era el de los sueños: tuvo que comenzar y acabar su sueño en el flujo natural del tiempo; tuvo que usar una cama, una buena parte de la noche y, al parecer, ciertas provisiones medicinales con el fin de dejarse llevar por su sueño; y aceptó un control suficiente del ambiente en lo referente al aire, la temperatura y el nivel de ruido, para poder continuar soñando.¹⁹

L'autor real –l'exemple és de Goffman, tot i que la terminologia és nostra– és un autor ocult, de qui no sabem, i probablement no volem saber res. Tenim informació d'un autor implicat que instiga una narració. És tot el que sabem i sabrem mai.

La función de una observación chocante, irónica, ingeniosa o erudita no es revelar u ocultar la naturaleza permanente del que la elabora, ya que una observación (o una novela) apenas puede hacerlo; su función es generar la noción de que un actor que interactúa aporta consigo un personaje, un poeta o un autor del que pueden ser característicos tales sentimientos. Y ciertamente pueden serlo de los poetas, los autores y los personajes.²⁰

¹⁹ *Ibid.*, p. 257-8.

²⁰ *Ibid.*, p. 311.

6.2 Cultura fan

Els estudis culturals són un conjunt bastant eclèctic de tendències i orientacions. Es reconeixen en precedents força diversos i, sota el seu nom, s'han desenvolupat estudis igualment variats, tant pel que fa a les teories com als mètodes emprats.²¹ En general es pren el concepte de cultura de l'antropologia, per situar-la en les societats industrials contemporànies i desenvolupar investigacions entorn la cultura de masses o mediàtica, entre d'altres. Els autors de l'escola estan influïts per l'interaccionisme simbòlic, l'estructuralisme, la semiòtica, la literatura contracultural i el marxisme cultural, un eclèctic marc teòric.

Els estudis culturals s'han compromès amb l'estudi de la cultura popular, tal com es definida pels anglosaxons, és a dir, la cultura mundialitzada dels mitjans de comunicació de masses. Situen en primer terme, per tant, el dilema sobre els nivells culturals en relació amb les classes socials. Tot i que la preocupació per la dominació, la legitimació o els conflictes culturals i socials són fonamentals, no s'expliquen a partir d'una tipologia de classe, o no únicament. En gran part, la cultura mediàtica dels fans permet explicar, des d'aquesta perspectiva, el sentit que determinades pràctiques culturals tenen en una determinada societat, i, per tant, la relació d'aquestes amb la identitat. L'autor de referència sobre aquesta qüestió, molt seguit per les diferents aproximacions dels estudis culturals a la cultura fan, és P. Bourdieu i el seu clàssic *La distinción* (1979). Dedicarem un primer apartat a aquest llibre i, a continuació, en els següents, abordarem pròpiament la cultura fan i les cultures juvenils i de la participació.

6.2.1 Distinció cultural

P. Bourdieu aborda l'anàlisi del consum des del marc de la lluita de classes, és a dir, relaciona el consum cultural, i el gust que n'és el generador, amb la posició ocupada en l'estructura social, definida des del punt de vista econòmic,

²¹ GRANDI, R. *Texto y contexto en los medios de comunicación. Análisis de la información, publicidad, entretenimiento y su consumo*. Barcelona: Bosch, 1995 (Bosch comunicació; 16), p. 94.

principalment. Per tant, podem considerar el treball de Bourdieu relacionat amb el concepte d'identitat en la perspectiva grupal, és a dir, en referència amb el caràcter compartit i relacional, de pertinença a un grup, de la identitat. Aquesta perspectiva, més dura que les d'identificació i autocomprensió, implica l'existència d'una estructura, social o no, que determina en gran mesura la identitat de les persones. En el cas de Bourdieu, l'estructura s'expressa en allò social i té un origen econòmic.

Per al seu estudi, es val, fonamentalment, de dos conceptes i un tipologia, on correlaciona tipus cultural amb tipus social. Els conceptes són el capital cultural i *l'habitus*. La tipologia, que respon a les dades estadístiques amb què compta l'autor, sobretot de la França dels anys 60, és una tripartita en alta burgesia, classes mitjanes i classes populars que corresponen, respectivament, en termes de l'autor, al "sentit de la distinció", la "bona voluntat cultural" i "l'elecció del necessari".

Quina relació hi ha entre el consum de determinades obres culturals, de la música, la pintura, el teatre, la fotografia, etc., amb les diferents classes o fraccions de classe? Quines propietats socialment atribuïdes a les obres, és a dir, quina imatge social, dels artistes, etc., cal tenir en compte? Quines són les condicions de recepció d'acord amb la classe social? Per respondre aquestes preguntes, Bourdieu establirà les significacions socials de les obres com a propietats socialment atribuïdes i com a propietats de distribució social.

El consum, l'entendrem com a una forma d'apropiació, en el sentit de la producció de significat per part del consumidor en el moment del consum. Per tant, el consum cultural i la disposició estètica que li correspon s'han de definir en relació amb la societat i no en si mateixos. Recordem aquí la relació que hem establert, al primer capítol, entre "identitat postmoderna" i consum, tot citant García-Canclini.

El gust o sentit estètic és

una *expresión distintiva* de una posición privilegiada en el espacio social, cuyo valor distintivo se determina *objetivamente* en la relación con expresiones engendradas a partir de condiciones diferentes. Como toda especie de gusto, une y separa; al ser el producto de unos condicionamientos asociados a una clase particular de

condiciones de existencia, une a todos los que son producto de condiciones semejantes, pero distinguiéndoles de todos los demás en lo que tienen de más esencial, ya que el gusto es el principio de todo lo que se tiene, personas y cosas, y de todo lo que se es para los otros, de aquello por lo que uno se clasifica y por lo que le clasifican. Los gustos (esto es, la preferencias manifestadas) son la afirmación práctica de una diferencia inevitable. No es por casualidad que, cuando tienen que justificarse, se afirmen de manera enteramente negativa, por medio del rechazo de otros gustos.²²

La millor i més comuna definició del propi gust és el disgust respecte del dels altres. El valor de les obres culturals neix del joc de competència entre les diferents classes socials, o sigui, entre els adversaris del joc.

Una vegada hem establert els objectius i el marc general que Bourdieu es planteja, veiem ara els dos conceptes.

6.2.1.1 El capital cultural

El capital cultural

es el producto garantizado de los resultados acumulados de la transmisión cultural asegurada por la familia y de la transmisión cultural asegurada por la escuela (cuya eficacia depende de la importancia del capital cultural directamente heredado de la familia).²³

El capital cultural obtingut a l'escola no només es suma al de la família, sinó que el legitima:

la disposición legítima que se adquiere mediante la frecuentación de una clase particular de obras, a saber, las obras literarias y filosóficas que reconoce el canon académico, se extiende a otras obras menos legítimas, como la literatura de vanguardia, o a campos académicamente menos reconocidos, como el cine.²⁴

²² BOURDIEU *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, p. 53.

²³ *Ibid.*, p. 20.

²⁴ *Ibid.*, p. 23.

D'aquesta manera, la família i l'escola són les institucions on es produeix l'aprenentatge de la competència cultural i on es dóna valor de mercat (valor de canvi) a aquesta competència. La importància relativa d'una institució o una altra en la formació del capital cultural explica la relació social amb la legitimitat cultural.

El capital cultural de l'alta burgesia prové d'un aprenentatge precoç i dóna com a resultat una naturalitat en el comportament, un port, una excel·lència, un aplom, una dicció i una pronunciació que defineix la distinció burgesa. El capital cultural adquirit, sobretot, a l'escola, de la classe baixa i mitjana "educada", es defineix per un coneixement enciclopèdic, però carent d'aquella distinció i, per tant, està mancada de la naturalitat dels distingits.

Aquells que deuen el més essencial del seu capital cultural a l'escola, per exemple els mestres o professors que provenen de famílies de classes populars, es mostren submissos a la definició de legitimitat. En canvi, arts mitjanes com el jazz, el còmic, el cinema, la novel·la policíaca o de ciència-ficció, reben la inversió dels que no han aconseguit ajustar el seu capital cultural al capital escolar, és a dir, no han tingut l'oportunitat d'adquirir capital cultural ni per la via familiar ni per l'escolar. En termes de competició, podem dir que "estas artes en vía de legitimación, que los grandes poseedores de capital escolar desdeñan u olvidan, ofrecen un refugio y una revancha a aquellos que, al apropiárselas, hacen la mejor aplicación productiva de su capital cultural (sobre todo si éste no está escolarmente reconocido en su totalidad), atribuyéndose el mérito de poner en duda la jerarquía establecida de legitimidades y beneficios"²⁵, jerarquia de la que ells no en són beneficiaris, perquè no compten ni amb el capital cultural d'adquisició primerenca de les classes altes ni tampoc l'escolar de les classes mitjanes culturitzades. Anomenarem aquest grup "autodidactes" i recuperarem aquesta reflexió més endavant, quan parlem de cultura fan.

El capital cultural, i les obres que s'hi relacionen, proporcionen, per tant, una forma de dominació, en facilitar, per una banda, la distinció (en tant que apropiació singular de les obres) i per l'altra la legitimitació (en tant que dominació).

²⁵ *Ibid.*, p. 86..

Por el hecho de que su apropiación supone unas disposiciones y unas competencias que no están distribuidas universalmente (aunque tengan la apariencia de lo innato), las obras culturales constituyen el objeto de una apropiación exclusiva, material o simbólica, y, al funcionar como capital cultural (objetivado o incorporado), aseguran un *beneficio de distinción*, proporcionado a la singularidad de los instrumentos necesarios para su apropiación, y un *beneficio de legitimidad*, beneficio por excelencia, que consiste en el hecho de *sentirse justificado de existir* (como se existe), *de ser como es necesario* (ser).²⁶

La distinció cultural és, aleshores, directament proporcional a la desigualtat social, de manera que, en les societats menys o gens diferenciades, aquelles en què l'accés als instruments d'apropiació de l'herència cultural es troba repartit de forma homogènia, la cultura és també igualment dominada per tots els membres del grup i no pot funcionar, per tant, com a capital, o sigui, com a instrument de dominació i legitimació de la dominació.

El capital cultural és una noció que implica conflicte, canvi, lluita de classes. L'espai on té lloc aquesta competició és el camp. Un camp és un espai de competició i conflicte, on els agents que s'hi troben lluiten per monopolitzar el capital específic que s'hi troba. Els agents, classes socials, grups o institucions, poden tenir posicions dominants o dominades. La posició relativa dels agents en el camp es defineix per la quantitat de capital, econòmic o cultural, que posseeixen.

6.2.1.2 L'*habitus*

Capital cultural i camp tenen, per tant, una estreta relació amb el concepte *d'habitus*, que és fonamental en la teoria de Bourdieu. Definició *d'habitus*:

El *habitus* se define como un sistema de disposiciones durables y transferibles – estructuras estructuradas predisuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran todas las experiencias pasadas y funciona en cada momento como matriz estructurante de las percepciones, las apreciaciones y las

²⁶ *Ibid.*, p. 226.

acciones de los agentes cara a una coyuntura o acontecimiento y que él contribuye a producir.²⁷

L'habitus, com a conjunt generador de pràctiques i de percepcions, està determinat per les condicions d'existència i dóna coherència sistemàtica al conjunt de pràctiques d'un agent social per distingir-lo del d'altres agents. *L'habitus* configura, en altres paraules, l'estil de vida, i permet, com a motor generador d'estils de vida, comprendre la diferència entre uns i d'altres.

La relación que se establece de hecho entre las características pertinentes de la condición económica y social (el volumen y la estructura del capital apreñados sincrónicamente y diacrónicamente) y las características distintivas asociadas con la posición correspondiente en el espacio de los estilos de vida, sólo llega a ser una relación inteligible gracias a la construcción del habitus como fórmula generadora que permite justificar simultáneamente las prácticas y los productos enclasables, y los juicios, a su vez enclasados, que constituyen a estas prácticas y a estas obras en un sistema de signos distintivos.²⁸

Podríem dir, doncs, que a partir d'unes determinades condicions d'existència (estructura estructurant) en resulta un *habitus* (estructurat per les condicions d'existència, però estructurant del sistema generador de pràctiques i el sistema generador de percepcions) que determina, a la seva vegada, dos sistemes generadors, de pràctiques i de percepcions, els quals s'expressen en pràctiques concretes. D'aquestes últimes, en diem estil de vida (FIGURA 6.1).

²⁷ *Ibid.*, p. 54..

²⁸ *Ibid.*, p. 170..

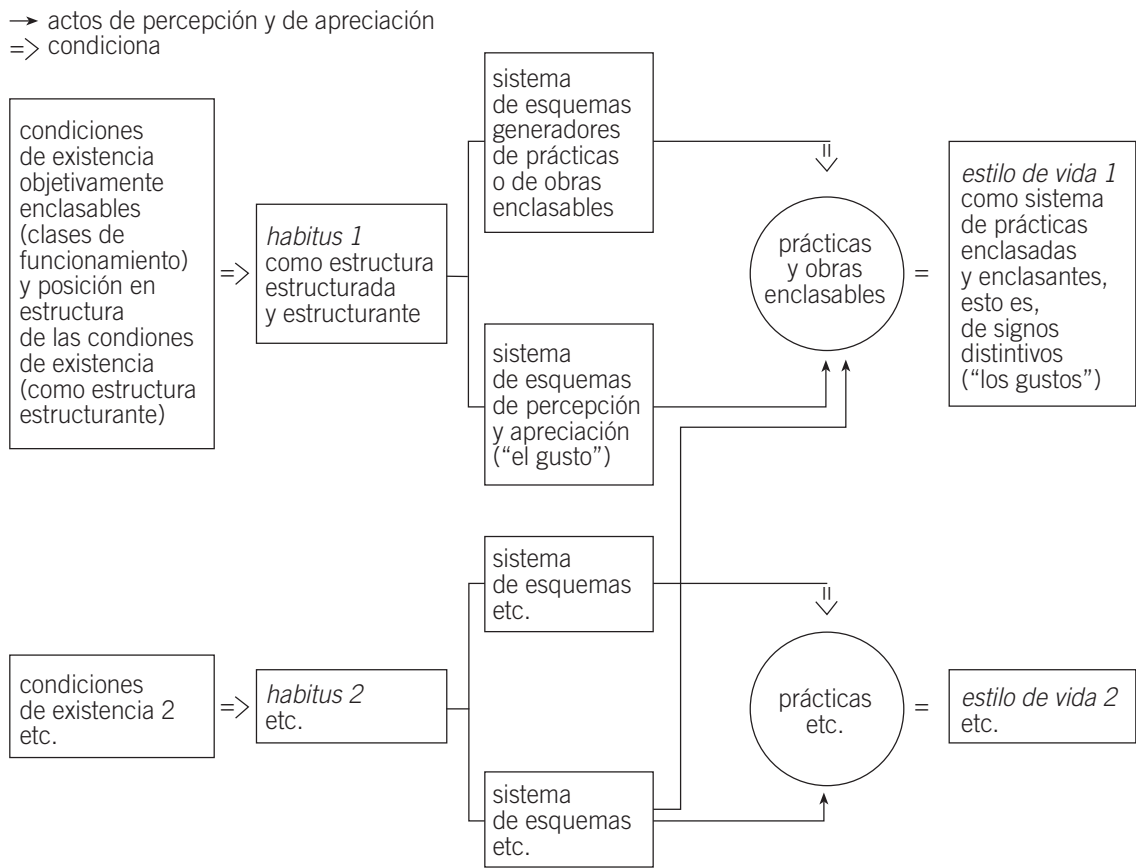


FIGURA 6.1: L'HABITUS: ESTRUCTURA ESTRUCTURADA I ESTRUCTURANT

Dit d'una altra manera, l'*habitus* és una mena d'alquímia que transforma la diferent distribució del capital econòmic en capital simbòlic també distribuït de forma desigual. És a dir, fa dels estils de vida sistemes de signes socialment qualificats en distingits, vulgars, etc.

De esta forma, el gusto es el operador práctico de la transmutación de las cosas en signos distintos y distintivos, de las distribuciones continuas en oposiciones discontinuas; el gusto hace penetrar a las diferencias inscritas en el orden físico de los cuerpos en el orden simbólico de las distinciones significantes. Transforma unas prácticas objetivamente enclasadas, en las que una condición se significa a sí misma (por su propia mediación), en prácticas enclasantes, es decir, en expresión

simbólica de la posición de clase, por el hecho de percibir las en sus relaciones mutuas y con arreglo a unos esquemas de enclasmiento sociales.²⁹

El gust determina unes pràctiques que formen part de l'estil de vida de la classe social i, per tant, són enclassades i, al mateix temps, etiqueten la posició de classe, és a dir, són enclassants: Es té el que agrada perquè agrada el que es té.

Finalment, el conjunt de legitimacions institucionals del gust a l'escola, a la família o fora d'elles, és un lluita de classes, una lluita de distincions que busca apujar el preu de les produccions culturals que interessin a la pròpia classe.

Els agents que en el camp social lluiten pel capital cultural i les relacions que s'estableixen entre ells es determinen per la classe social i es defineixen pel gust.

6.2.1.3 Una tipologia social del gust

Hi ha, segons Bourdieu, una correlació entre les classes altes i la forma estètica que determina un gust estètic vinculat a l'art en si mateix, amb una certa distància, allunyament, desinterès o indiferència, i entre les classes baixes i el contingut humà, vinculat no a l'art per si mateix, sinó a l'art en funció de la vida. El context de les primeres és el de la història de l'art, el de les segones, el context social.³⁰ I aquestes dues formes no són només diferents, sinó que són contràries, és a dir, es troben enfrontades. L'enfrontament té el seu origen en el domini i l'acumulació de la major quantitat possible de capital cultural i del poder de dominació i legitimació que se'n deriva. *L'habitus* conformarà l'estil de vida propi de la classe dominant, estil de vida que té el seu origen, no ho oblidem, en les condicions materials d'existència.

Les condicions d'existència configuren una distància que formarà part de *l'habitus* característic de l'alta burgesia, al punt d'explicar el seu gust per als experiments formals, l'art per l'art, etc. i, en tant que classe dominant, d'explicar la legitimitat

²⁹ *Ibid.*, p. 174.

³⁰ *Ibid.*, p. 41.

col·lectiva de què gaudeix l'alta cultura entesa com l'entén l'alta burgesia, en el camp de la lluita de classes.

És a dir, el gust estètic de les classes altes està *enclassat*, en l'estil de vida propi de la classe, i a més és *enclassant*, d'aquesta i, per oposició, de les que no són aquesta, és a dir, les classes inferiors, que tenen gustos inferiors. En *l'enclassement*, es veu la dinàmica de la lluita de classes.

L'habitus és de tal manera una segona naturalesa que no només permet fer passar desapercebut tot l'esquema de lluita i poder, sinó que legitima de tal manera "natural" un estil de vida determinat que el seu oposat cau en l'exclusió més inevitable, en una mena de racisme de classe.

Entre el gust distingit de l'alta burgesia i el gust vulgar de les classes populars, hi ha el gust pretencios de les classes mitjanes. Aquestes volen assolir el model de les classes altes, però amb la poca fortuna de no comptar amb *l'habitus* necessari, amb la qual cosa, el que allà és distinció, distància, desinterès o indiferència, en definitiva, joc, aquí és mancança, inseguretat, barroeria, en definitiva, un esforç massa seriós per a la cultura que no fa sinó delatar el petit burgès com a un pretencios. És el que Bourdieu anomena "bona voluntat cultural".³¹

En definitiva, els estils de vida tenen importància els uns en relació amb els altres, i, en tant que són expressió d'una lluita simbòlica que és una lluita de classes. Cal entendre'ls sempre en un camp de conflicte.

En resum, el consum és per a Bourdieu una relació entre l'estil distingit, pretencios o vulgar i l'estructura del capital que li correspon, en lluita en un camp determinat.

6.2.1.4 La cultura mediàtica

Els conceptes *d'habitus* i de capital cultural o simbòlic seran una contribució metodològica de primer ordre per configurar, en el nostre estudi, la relació entre cosmovisió i estructura social, entre sistema de classificacions i incorporació social. Ens interessarà menys la seva tipologia, sovint criticada, no per errònea, sinó per

³¹ *Ibid.*, p. 325-6.

massa localitzada en el temps i l'espai. Com diu M. Douglas, “el problema del modelo de Bourdieu consiste en que es demasiado francés. Está tan firmemente enraizado en la perspectiva de la burguesía francesa de los siglos XIX y XX como la escala de pureza hindú lo está en la India”.³² Per a J. Busquet, no només són massa locals, sinó també anacrònics:

La descripció que l'autor francès fa dels nivells culturals és brillant. Malgrat això, Bourdieu reproduïx a la seva obra un vell trinomi dels nivells de cultura: alta cultura, cultura popular i cultura pretensiosa. Es tracta d'antics esquemes mentals fortament arrelats que analitzen la cultura des d'una perspectiva clarament aristocràtica i que actualment resulten anacrònics i poc adequats per comprendre les característiques que presenta el consum cultural a les societats contemporànies. En definitiva, Bourdieu no té prou en compte alguns fenòmens que són decisius per comprendre la transformació dels gustos en les societats actuals: l'expansió de la cultura de masses, les modes culturals, la globalització, etc.³³

Efectivament, com podem mantenir la tipologia tripartita de Bourdieu en un moment en què es parla, amb la irrupció de la cultura mediàtica, d'una cultura “interclassista”, caracteritzada principalment per la preeminència dels mitjans de comunicació de masses?

Sembla ben bé que ens trobem en el moment de la revenja, com deia Bourdieu més amunt, d'aquells autodidactes que volen posar en dubte una jerarquia de legitimitats que poc els beneficia, la d'aquells que en el còmic, el cinema o la novel·la policíaca i de ciència-ficció, o, podem afegir nosaltres, les sèries de televisió, la música hip-hop i, és clar, els videojocs, busquen un refugi que no troben en altres arts.

En aquest mateix sentit, des de la perspectiva de l'anàlisi de la postmodernitat, F. Jameson afirma que una de les característiques més rellevants de la cultura

³² DOUGLAS, M. *Estilos de pensar. Ensayos críticos sobre el buen gusto*. Barcelona: Gedisa, 1998, p. 47..

³³ BUSQUET, J. *Els escenaris de la cultura. Formes simbòliques i públics a l'era digital*. Barcelona: Trípod, 2005 (Papers d'estudi; 13), p. 135.

contemporània és la impossibilitat de distingir entre alta cultura i cultura popular, entenent per cultura popular la cultura de masses o mediàtica:

Aleshores, en quins termes és possible establir una classificació social del consum?³⁴ Encara més, des d'un punt de vista metodològic, hi ha el risc de naufragar en una mena de despropòsit sense distincions, ni categories, ni classificacions, en una total confusió? Serà el moment hipermodern la primera societat on es produeixi allò que Mary Douglas qualifica de disbarat?:

Existe acaso algún pueblo que confunda lo sagrado con lo impuro? (...) Cada cultura dispone de sus propios conceptos de suciedad y profanación que se oponen a sus conceptos de una estructura positiva que no debe ser rechazada. Hablar de una mezcla confusa de lo Sagrado y de lo Impuro es un disparate.³⁵

En la convicció que no vivim en un disbarat, no com a mínim en aquest sentit, ens proposem trobar les eines metodològiques adequades al moment contemporani. Ens les proporcionaran els estudis culturals, en general, i l'estudi de la cultura fan, en particular.

6.2.2 Estil i cultures juvenils

Especialment interessant en l'estudi de les cultures juvenils des del punt de vista del consum, és la qüestió de l'estil juvenil, entès en una doble direcció: definit i definidor d'identitat:

Las subculturas podrían no haber existido si no se hubiera desarrollado un mercado de consumo específicamente dirigido a los jóvenes. Las nuevas industrias juveniles aportaron los materiales brutos, los bienes, pero no consiguieron –y cuando lo intentaron fracasaron– producir 'estilos' auténticos, en su sentido más profundo. Los objetos estaban allí, a su disposición, pero eran usados por los grupos en la construcción de estilos distintivos. Esto significó, no simplemente

³⁴ Hem desenvolupat aquest tema a ANYÓ *El meu videojoc, la nostra comunitat: del consum a la identitat. Una aproximació metodològica a l'anàlisi de comunitats de videojugadors.*

³⁵ DOUGLAS *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*, p. 188..

tomarlos, sino construir activamente una selección de cosas y bienes en el interior de un estilo, lo cual implicó a menudo subvertir y transformar estos objetos, desde su significado y usos originales, hacia otros usos y significados.³⁶

L'estil constitueix les imatges culturals amb què les cultures juvenils es presenten a l'escena pública: "El estilo puede definirse como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo".³⁷ En particular, ens interessen els estils que es manifesten de manera 'espectacular' en l'escena pública, en un moment històric concret. Aquests estils corresponen a l'emergència de la joventut com a nou subjecte social, a la difusió dels grans mitjans de comunicació, a la cultura de masses i al mercat de consum per a adolescents.

John Clarke ha fet notar que un estil no és producte de la moda o del mercat. Els objectes que configuren un estil són organitzats de manera activa i selectiva, és a dir, són apropiats, modificats, reorganitzats i sotmesos a processos de resignificació. Les diverses cultures juvenils s'han identificat sovint amb objectes determinats: les botes i els cabells rapats dels *skinheads*, la *scooter* dels *mods*, etc., però aquests objectes no fan per si sols un estil, el que fa un estil és l'organització activa dels objectes junt amb activitats i valors que produeixen i organitzen la identitat del grup.

Per tant, és fonamental el concepte de construcció d'un estil. Per analitzar com es construeix un estil, es poden utilitzar dos conceptes clàssics de l'antropologia:

a) Bricolatge. Aquest concepte té una bona tradició antropològica i fa referència a la manera com els objectes i símbols inconnexos són reordenats i recontextualitzats per comunicar nous significats. Lévi-Strauss, a *El*

³⁶ John Clarke, citat a FEIXA, C. *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Ariel, 1998, p. 97.

³⁷ *Ibid.*

pensament salvatge,³⁸ el defineix com un sistema total de signes format per elements heterogenis que provenen d'altres sistemes ja construïts conformant una ciència del concret pròpia de les cultures primitives. En el cas de les cultures juvenils, segons D. Hebdige, la resignificació es pot obtenir a partir de procediments diversos combinant en un nou codi diferent els objectes (millor dit, els significants dels objectes) per dotar-los d'un nou significat.

Els procediments poden ser la inversió (per exemple, la creu gammada dels nazis per part dels *punks*), o l'exageració (la importància de l'apariència elegant per part dels *mods*), etc³⁹.

b) Homologia. Es refereix a la relació que hi ha en cada cultura particular entre l'estil i la identitat del grup. Hi ha un efecte de reciprocitat entre els objectes que un grup usa i els punts de vista i activitats que permeten el grup definir aquest ús. Així, es poden identificar objectes particulars amb els membres d'un grup. Tenim, doncs, relacions d'homologia entre les accions i els interessos d'un grup i els objectes que aquest grup usa. En paraules de Hebdige: “Los objetos elegidos eran, intrínsecamente o en sus formas adaptadas, homólogos de las principales inquietudes de esa subcultura, de sus actividades, de su estructura grupal así como de la imagen que el colectivo tenía de sí mismo.”⁴⁰

Quin és el repertori d'objectes que un grup utilitza? Seguint Paul Willis a *Common Culture*, les formes de creativitat simbòlica dels joves en la vida quotidiana són múltiples i d'una gran imaginació. El llenguatge, la producció i audició de música, la moda, l'ornamentació corporal, l'ús actiu i selectiu dels mitjans audiovisuals, la decoració de la pròpia habitació, els rituals de festeig, el joc, les bromes amb els

³⁸ LÉVI-STRAUSS *El pensament salvatge*, p. 60 i ss.

³⁹ M. de Certeau n'ha parlat com una forma pràctica quotidiana de desviament: l'escamoteig. DE CERTEAU *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, p. 30-1.

⁴⁰ HEBDIGE, D. *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós, 2004 (Paidós Comunicación; 157), p. 158.

amics, les rutes d'oci, l'esport, la creativitat artística, són vies a través de les quals els joves usen, humanitzen, decoren i donen sentit als espais vitals i les pràctiques socials. Aquesta recerca d'expressivitat cultural és una forma de crear identitats individuals i col·lectives. Els joves són considerats actius productors de cultura, no només receptors passius de la cultura institucional i massiva.⁴¹

A través d'exercicis de bricolatge amb objectes de la cultura de masses es construeix un estil que és homòleg d'una identitat del grup. Bricolatge i homologia són conceptes que han d'anar junts. En la seva descripció de les subcultures juvenils, D. Hebdige defineix la identitat *punk* a través de l'estil, construït a través de productes de consum massiu, tot i que modificant el seu significat a través de l'ús.

L'estil *punk* és una resposta directa a problemes socials: atur, pobresa, etc., però sobretot és una dramatització d'aquest "decliu de Gran Bretanya" a través d'un llenguatge realista. La retòrica de crisi típica dels mitjans de comunicació de masses del moment és recollida pels *punks* i traduïda de forma tangible i visible.

Los diversos estilos adoptados por los punks expresaban, sin duda, una agresión, frustración y ansiedad genuinas. Pero esas proclamas, por extrañamente construidas que estuvieran, se formulaban en un lenguaje que estaba al alcance de todo el mundo, un lenguaje corriente. Ello explica, en primer lugar, que la metáfora punk se aplique tanto a los miembros de la subcultura como a sus oponentes y, en segundo lugar, también explica el triunfo de la subcultura punk como espectáculo: tal fue su habilidad para erigirse en síntoma de toda una problemática contemporánea.⁴²

Segons Hebdige, l'estil *punk* es basa en la forma de vestir (materials barats, maquillatge extremat, peçes d'escolar o de fetitxisme sexual, etc), el ball (*pogo*, *pose*, *robot*), la música (voluntàriament *amateur*), els noms de grups (*unwanted*, *the rejects*, *sex pistols*, etc.) i cançons ("Belsen was a gas", "If you don't want to funk me, funk off", etc.), els concert com actuacions apocalíptiques, la

⁴¹ FEIXA *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*, p. 100.

⁴² HEBDIGE *Subcultura. El significado del estilo*, p. 121-2.

contrainformació més o menys organitzada (*fanzines*, etc.). Tot això permet a Hebdige parlar d'una subcultura espectacularitzada.

Si les subcultures són una forma d'anomalia social, una transgressió i, fins i tot, una agressió a l'ordre hegemònic, tot i que una agressió simbòlica, és a dir, a través de l'estil, també és cert que les subcultures són ràpidament reintegrades a través de dos procediments: (a) la conversió dels signes subculturals (vestuari, música, etc) en objectes produïts en massa, és a dir, de forma mercantil, i (b) l'etiquetatge de la conducta subcultural en dos sentit oposats: la domesticació o integració en el si de la societat de la identitat del grup, negant el seu caràcter diferent, o bé el desplaçament fora de la societat de l'anomalia, convertint-la en quelcom d'exòtic. En els dos casos, es neutralitza la seva força, que consisteix en l'*altre* entre *nosaltres*.

6.2.3 Cultura de la participació

Ens hem de fixar en un comentari que Bourdieu fa de passada, sobre els "autodidactes", per descobrir que els seus treballs són no només pertinents, sinó necessaris per comprendre la cultura mediàtica. En els marges de la tipologia cultural de Bourdieu –el sentit de distinció de l'alta burgesia, el gust pretencios de les classes mitjes i el gust vulgar de les popular– hi ha un altre tipus, poc descrit per ell, que no havent adquirit el seu capital cultural ni per la família ni per l'escola i, per tant, sense legitimitat, s'adhereix a les arts mitjanes per refugiar-se i venjar-se d'una jerarquia que en res el beneficia. A més, i al contrari de les classes mitjanes i populars, aquests autodidactes no reconeixen la legitimitat de l'alta burgesia. L'exemple més contemporani i gens marginal d'aquests autodidactes el trobem en la cultura de la participació generada i estesa sovint per mitjà de tecnologies digitals i de la que la cultura fan n'és una de les màximes expressions.

Efectivament, J. Fiske utilitza en els seus estudis sobre cultura fan, adaptant-lo, el model de Bourdieu, per fer referència a la forma en què les comunitats de fans creen capital cultural que els permet, fora ja del marc estricte de la alta i baixa cultura característica de la classificació de Bourdieu, continuar distingint-se de totes maneres.

Abans de continuar, puntualitzem que la cultura fan, tal i com l'entendem en el si de la cultura mediàtica, deu gran part de les seves propietats a la mediació tecnològica. Com veurem, es tracta sovint de comunitats virtuals, concepte que treballarem més endavant. Direm aquí que, en tant que comunitat d'interès, el consum cultural les defineix com a la materialització d'un interès comuns que, fora d'Internet, difícilment podrien trobar-se amb la mateixa agilitat i els mateixos resultats.

En tant que cultura tecnològica, cal distingir el que C. Hine anomena artefacte cultural del que entenem per cultura com a tal. Internet, i qualsevol altra tecnologia de comunicació, es pot analitzar com a cultura i com a artefacte cultural. Com a cultura, vol dir des de dintre, com a artefacte cultural vol dir des de fora. En la primera accepció, és un protocol social amb unes normes internes d'ús, en la segona, és una tecnologia dissenyada, això sí, en el si d'una cultura. Com a cultura Internet representa un lloc on una cultura es desenvolupa. Com a artefacte cultural: “un producto de la cultura: una tecnología que ha sido generada por personas concretas, con objetivos y prioridades contextualmente situados y definidos y, también, conformada por los modos en que ha sido comercializada, enseñada y utilizada”⁴³.

També serà d'utilitat distingir en una determinada producció cultural entre la funció d'atractor cultural, és a dir que reuneix i crea un terreny comú entre comunitats, i la funció d'activador cultural, és a dir, que posa en marxa el seu desxiframent, la seva especulació i elaboració. Els dos conceptes són de P. Lévy⁴⁴. El primer fa referència a una força centrípeta i el segon a una força centrífuga.

Podem trobar un exemple d'aplicació d'aquest model al cas de la sèrie de televisió *Lost*⁴⁵.

⁴³ HINE, C. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC, 2004, p. 19.

⁴⁴ Citat per JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, p. 101.

⁴⁵ ANYÓ, L.; GONZÁLEZ-ALARCÓN, S. “Innovación y capital de experiencia: el caso de Perdidos”. Comunicació presentada a: *XXIII Congreso Internacional de Comunicación*:

La cultura fan es desenvolupa en una comunitat d'adoració segons tres característiques fonamentals:

a) Públic actiu. Com diu Jenkins,

Los fans siempre han sido adaptadores tempranos de nuevas tecnologías mediáticas; su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas de producción cultural, que van de los trajes a los fanzines y, en la actualidad, el cine digital. Los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho a la participación plena. Nada de esto es nuevo. Lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans. La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada. Los aficionados llevan décadas haciendo películas domésticas; estas películas se están haciendo públicas.⁴⁶

Sovint, aquesta activitat en la perspectiva del consum funciona des del propi text, és a dir, el text n'és un activador cultural.

H. Jenkins analitza la comunitat fan de la sèrie televisiva *Star Trek*. La producció dels fans és, per una banda, una reproducció del text original, però no s'esgota aquí, també és una reconstrucció i un desenvolupament dels aspectes pocs tractats, les línies secundàries d'argument, els personatges secundaris, etc. que el fan recull i redimensiona.

Per Jenkins, el consum fanàtic pot caracteritzar-se en tres conceptes: revisió, xafardeig i pràctiques crítiques i interpretatives:

– Re-visió: és una activitat molt pròpia del fan, que consisteix en la revisió continua del material objecte de consum fanàtic i fa al consumidor extremadament competent. La revisió continuada del text permet al fan una gran proximitat emocional al mateix temps que una

Excelencia e innovación en la comunicación. Pamplona: Facultad de Comunicación. Universidad de Navarra, 2009.

⁴⁶ JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, p. 137.

distància crítica, conseqüència de veure, en les revisions del text, l'artifici dels seus processos de contrucció narrativa.

– Xafardejar [*gossip*]: cal entendre aquest concepte en un sentit no despectiu, sinó com a una forma de contribuir a la creació de significat en una activitat d'intercanvi i discussió, que té com a principal eix la relació entre un mateix, la pròpia experiència i identitat, la producció dominant del producte objecte de veneració, que és un producte massiu.

– Pràctiques crítiques i interpretatives: la cultura fan s'organitza com una institució de teoria i crítica, on s'interpreten els textos en debats, es negocien les competències i s'especula sobre els mitjans.

El fan és, segons Jenkins, un expert veritable en el consum d'aquell text que venera, representa d'alguna manera una elit cultural que no té, però, reconeixement.

This 'moral right' to criticize the program's producers reflects the strength that comes from expressing not simply an individual opinion (though fans would insist on their individual rights to complain) but the consensus of the fan community, a consensus forged through ongoing debates about the significance and merits of individual episodes and about the psychology and motivation of particular characters.⁴⁷

Finalment, els fans són també, per Jenkins, productors actius que generen nous significats:

as readers who appropriate popular texts and reread them in a fashion that serves different interests, as spectators who transform the experience of watching television into a rich and participatory culture... fans become a model of the type of textual "poaching" [...] fans construct their cultural and social identity through borrowing and inflecting mass culture images,

⁴⁷ JENKINS, H. *Textual poachers. Television and participatory culture*. London: Routledge, 1992, p. 88.

articulating concerns which often go unvoiced within the dominant media"⁴⁸.

També per Fiske el fan és un públic actiu, en diferents sentits. Si analitzem la acció fanàtica com a cultura, segons Fiske, hem d'atendre a tres aspectes fonamentals: la discriminació en el consum, que procura distinció social, la participació i producció, en particular, la producció de textos per part dels fans, en forma de comentaris, recreacions, jocs, cançons, pel·lícules, etc., productes que seran consumits entre la comunitat fan i dels que en resultaran, i aquest és el tercer aspecte, guany en forma de prestigi i acumulació legítima de capital cultural.

Veiem els dos primers aspectes. El tercer, el veurem com a conclusió:

– La discriminació textual i distinció social: aquests dos processos van junts i permeten al fan construir la seva identitat social basant-se en la distinció a partir dels textos que són discriminats per donar-los cabuda en l'activitat pròpia del grup. La selecció del textos a consumir permet al fan construir la seva identitat a partir dels significats que ells mateixos donen als textos que mereixen entrar en l'activitat.

– La productivitat i participació. Segons Fiske, la producció del fan té lloc en tres nivells:

– Semiòtica: creació de significats a partir de la conjunció del text consumit i l'experiència social i identitat del consumidor. Aquest significats són, en aquest nivell, interns.

– Enunciativa: es tracta de la publicació, fer públics, els significats produïts en el nivell semiòtic, és a dir, donar visibilitat pública. Una conversa entre fans n'és un exemple paradigmàtic: "Enunciation can occur only within immediate

⁴⁸ *Ibid.*, p. 23.

social relationships –it exists only for its moment of speaking, and the popular cultural capital it generates is thus limited to a restricted circulation, a very localized economy. But within such a local or fan community the pay-offs from the investment are continuous and immediate”⁴⁹.

– Textual: es tracta de la producció d'un producte per part del fan, sigui un text, un comentari, una recreació, un joc, una cançó, una pel·lícula, etc, que és distribuït entre la comunitat fan i el que en resulta el guany de prestigi en forma d'acumulació de capital cultural.

En resum, Fiske descriu el fan com a un lector excessiu:

Who differs from the ordinary one in degree rather than kind. The romantic and pornographic novels written by Star Trek fans to fill the gaps in the original text would therefore be understood as elaborated and public versions of interior, semiotic productions of more normal viewers, [...] as typical of semiotic, and thus invisible, productivity that is characteristic of popular culture generally.⁵⁰

b) Bricolatge. La forma en què aquest consumidor participatiu que és el fan posa en acció la seva activitat s'assembla a la forma en què es construeix la identitat en una subcultura juvenil. Jenkins fa la següent comparació:

La película digital aficionada es al cine lo que la cultura punk del hazlo-tu-mismo fue a la música. En la cultura punk, la experimentación popular generaba nuevos sonidos, nuevos artistas, nuevas técnicas y nuevas relaciones con los consumidores, que se han incorporado progresivamente a la corriente dominante. Por su parte, los realizadores aficionados comienzan a abrirse camino en la industria dominante, y estamos empezando a ver bullir ideas de los amateurs, como el uso de motores de

⁴⁹ FISKE “The cultural economy of fandom”, p. 39.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 46.

juegos como herramientas de animación, que se abren paso en los medios comerciales.⁵¹

Recordem, com hem dit més amunt, que bricolatge i homologia configuren la identitat d'un grup segons el seu estil de consum.

A més, bricolatge remet a una comunitat de sentit que pren significants d'un determinat codi, els el canvia i els dota d'un nou significat, de difícil comprensió per part del profà. El bricolatge no pot ser una activitat individual, sinó una activitat grupal en el si d'una comunitat que es defineix d'acord amb un cert sentit d'identitat per homologia amb els objectes de l'estil, o les produccions textuais, igualment produïdes per bricolatge.

c) Visibilitat. Un dels principals canvis en la cultura fan de l'era digital és que ha passat del privat al públic. Si bé les anteriors característiques eren iguals als temps analògics, aquesta, essencial, d'altra banda, per comprendre el conflicte entre indústria i propietat intel·lectual, és característica del moment digital en què ens trobem, amb tecnologies de la comunicació que per la seva naturalesa converteixen les produccions *amateurs* en distribucions mundials⁵².

Per Jenkins, i això és important, el consum del fan no es pot entendre com a una interpretació individual sinó col·lectiva en el si de la comunitat de fans, que a través de discussions modifica i ratifica les interpretacions individuals.

Fandom originates, at least in part, as a response to the relative powerlessness of the consumer relation to powerful institutions of cultural production and circulation [...] Fandom provides a base form which fans

⁵¹ JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergència de los medios de comunicación*, p. 138.

⁵² *Ibid.*, p. 142.

may speak about their cultural preferences and assert their desires for alternative developments.⁵³

A més, el fet que la producció dels fans sigui visible –recordem el tercer nivell de la productivitat fan, segons Fiske, el nivell textual– fa possible que tot aquest coneixement expert i fanàtic, juntament amb la producció específica de textos que són resultat de processos de bricolatge, generi en el si de la comunitat fan acumulació reconeguda, és a dir, legítima de capital cultural: Fiske entén els textos objecte de veneració per part del fan com a artefactes culturals que compleixen la característica fonamental de ser de producció profusa [*producerly*]: “they have to be open, to contain gaps, irresolutions, which both allow and invite fan productivity. They are insufficient text that are inadequate to their cultural function of circulating meanings and pleasure until they are worked and activated by their fans, who by such activity produce their own popular cultural capital”⁵⁴.

Els artefactes culturals que són objecte de veneració per part de comunitats fans funcionen, doncs, com a atractors culturals, en el sentit d'atraure la comunitat d'adoració, i com a activadors culturals, en el sentit doble de ser bons objectes de re-visió, xafardeig i pràctiques crítiques –activitats semiòtiques i enunciatives– així com d'expandir-se en noves produccions derivades d'ells –pràctica textual–.

Hi ha força exemples de tot això. H. Jenkins parla de les comunitats fan d'*Star War*⁵⁵ o Ll. Anyó i S. González-Alarcón de *Lost*.⁵⁶

⁵³ JENKINS *Textual poachers. Television and participatory culture*, p. 278.

⁵⁴ FISKE “The cultural economy of fandom”, p. 42.

⁵⁵ JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergència de los medios de comunicación*, p. 144 i ss.

⁵⁶ ANYÓ, L.;GONZÁLEZ-ALARCÓN, S. “Experiencia fan en la cultura digital: el caso de Perdidos”. Comunicació presentada a: *V Congrés Internacional Comunicació i realitat. La metamorfosi de l'espai mediàtic*. Barcelona: Facultat de Comunicació Blanquerna. Universitat Ramon Llull, 2009. i ANYÓ;GONZÁLEZ-ALARCÓN “Innovación y capital de experiencia: el caso de Perdidos”. Comunicació presentada.

En relació amb els videojocs, per exemple, Will Wright parla de *The Sims* com d'un artefacte cultural que fa necessària la participació dels usuaris a molts nivells: "Los Sims serán obra de sus fans. Los fans diseñan ropa, construyen casas, fabrican muebles, programan comportamientos y escriben sus propias historias, ampliamente ilustradas con imágenes sacadas de los videojuegos"⁵⁷.

Els fans utilitzen la web per fer-se visibles i compartir informació, per col·laborar i distribuir continguts. A més, i això és important, aquesta activitat fanàtica té l'aprovació i està recolzada pels creadors i productors del joc.

La interacción con nuestros fans nos parece beneficiosa. No son sólo personas que compran nuestra mercancía. En un sentido muy real, son personas que han contribuido a fabricar nuestros productos [...]. Competimos con otras propiedades por estos individuos creativos. Todos estos videojuegos compiten por las comunidades que, a la larga, son las que determinan nuestras ventas. [...] El videojuego que atraiga a la mejor comunidad disfrutará del mayor éxito. lo que podemos hacer para que el juego tenga más éxito no es mejorar el juego, sino mejorar la comunidad⁵⁸

Un exemple, d'altra banda cada vegada més estès és la proliferació de *machinema* o *machinima*, animacions 3D creades per part dels jugadors de videojocs a partir d'aquests, però no es tracta simplement d'una partida enregistrada –un *gameplay*– sinó, com el seu nom indica, acrònim de *machine* i *cinema*, d'un film creat a partir d'un videojoc. Tot i que no són el més habitual, posem dos exemples d'una certa ambició: *Ozymandias*, d'H. Hancock i G. McDonald, que fa referència a un poema de Percy Shelley; i *Anna*, de Fountainhead, que representa la vida d'una flor. Altres exemples poden ser *My Trip to Liberty City* (documental sobre un viatge per *Grand Theft Auto III*), *Halo Boys* (de *Halo*), o *Dark Ages of Camelot* (per recrear moments de *Monty Python and the Holy Grail*).⁵⁹

⁵⁷ W. Wright citat a JENKINS *Convergence culture. La cultura de la convergència de los medios de comunicación*, p. 172.

⁵⁸ W. Wright citat a *Ibid.*, p. 173.

⁵⁹ Es pot consultar, entre moltes altres, <http://www.machinima.com>

6.3 Comunitats de videojugadors

6.3.1 Comunitats virtuals

No es tracta només que les comunitats fan estan fonamentades en cultures espectacularitzades, és a dir, que prenen dels mitjans de comunicació massius els seus elements constitutius, sinó que, a més, són comunitats mediades per la tecnologia. En principi, com hem vist, totes les comunitats fan actuals, però indubtablement també, les comunitats vinculades als videojocs.

Volem tractar aquí les característiques del que s'ha anomenat comunitats virtuals i la naturalesa de les relacions socials que s'hi donen.

Les relacions socials mediades per ordinador, que es donen al ciberespai, constitueixen el que, amb força equívocs, s'ha anomenat comunitats virtuals (seguint la desafortunada denominació de H. Rheingold). Cal que ens preguntem per la pertinència d'aquest concepte i la seva utilitat metodològica.

D. Bell planteja el desacord existent entre els defensors i els detractors de la pertinència del concepte de "comunitat virtual". Per uns, es tracta de comunitats perfectes, ja que no depenen dels accidents geogràfics i per tant són escollides i seleccionades pels seus membres segons les seves pròpies afinitats i interessos. Per altres, al contrari, es tracta de comunitats que, per efímeres, per massa fàcils, no passen de ser grups d'interès, no-comunitats insubstancials.

Comunitat i virtual són dos termes conflictius, potser fins i tot podem dir que contradictoris. Una bona sol·lució sembla deixar clar que no es tracta de comunitats, no almenys com Tönnies les defineix, i, per tant, no parlem d'un altre tipus de comunitat, la virtual, sinó d'una cosa diferent. Efectivament, la qüestió rau a considerar si parlem de comunitats veritables o, en canvi, de formes de comunicació, però no res més.

To think of online gaming as forming communities is to confuse community with the simulation of community. First, this means that authentic communities are replaced with something that has the appearance, but not the substance, of real

community. Second, many of these accounts of community take online interactions to be undifferentiated. In reality, there are many different reasons why individuals participate in gaming, whether offline or online. Similarly, there are all kinds of interactions taking place –some hostile; some friendly– but they are not all necessarily communal in nature.⁶⁰

Comunitat és un concepte tant conflictiu com identitat. La seva mateixa amplitud el fa ambigu, de tal manera que, tot i que podem proposar conceptes d'alternatius, l'ús del terme serà, però, massiu. Com observa Bell,

I also asked why we want to see communities in cyberspace; whether we have a will-to-community that makes us want to correal enthusiams, market segments, subcultures into communities. I even suggested that the widely-circulating death-of-community or bowling-alone discourse creates an ambient fear, which prompts us all to panic into seeing communities all around us, to reassure us. So, does this mean, to ask yet another question, that we should stop talking about virtual communities? [...] The word is very much alive outside our meaning-anxious, deconstructive mindsets. In popular discourse, and in policy discourse, community is relatively uncontested, undeconstructed. We have community strategies, community forums, community facilitators, attempts to promote community cohesion –all manner of human and nonhuman community delegates busily working on building and sustaining communities. In cyberspace, too, there's a lot of community talk, a lot of which is powerfully utopian about the possibilities for new forms of collectivity freed from the limitations of physical space.⁶¹

Nosaltres pensem, com deiem al capítol sobre identitat, que, disminuïda la vida social autènticament comunal i els sistemes de classificació i representació veritablement forts, les noves formes de comunicació mediades pels mitjans digitals proporcionen espais on reconstruir les relacions socials de la vida urbana, encara que sigui de forma simulada o fictícia. Si no podem defugir el terme “comunitat virtual”, veiem aleshores quines són les seves principals característiques, de

⁶⁰ HAND, M.;MOORE, K. “Community, identity and digital games”. A: RUTTER, J.;BRYCE, J., eds. *Understanding digital games*. London: SAGE publications, 2006, p. 173.

⁶¹ BELL, D. “Webs as pegs”. A: BELL, D.;KENNEDY, B. M., eds. *The Cybercultures reader*. London: Routledge, 2007, p. 260-1.

manera que ens ajudin a entendre les relacions socials contemporànies mediades pels mitjans digitals, entre les que comptem les dels videojocs MMOG i MMORPG.

La interactivitat es configura com una característica fonamental en els CMO. Seguint J. Mayans, la interactivitat pot ser de dos tipus: amb una màquina i a través d'ella. Aquesta distinció és fonamental:

Que la interactividad del medio sea social es importantísimo para su configuración y para la esencia de las relaciones y elaboraciones culturales que se producen en él. Lo que lleva la gente a los chats no es que sean entornos tecnológicos interactivos, sino que sean entornos de interactividad social.⁶²

La interactivitat és important en tant que és una forma de socialitat.

Sovint s'ha considerat la interacció mediada per ordinador una forma degradada d'interacció, per exemple en comparació amb el cara a cara. La mediació tecnològica és valorada negativament, és a dir, en lloc de considerar-la un element bàsic en la construcció de la sociabilitat virtual, es considera un impediment per a una interacció natural i no manipulada o no mediada.

En aquest mateix sentit, cal preguntar-se per la naturalesa de les relacions i els vincles que la comunicació mediada per ordinador promou. És lloc comú dir que són més efímeres, menys duradores i amb vincles socials i sentiments menys forts i menys sincers. Com diuen A. Vayreda, F. Nuñez i L. Miralles,⁶³ aquestes afirmacions tenen una visió idealitzada del que ocorre en la vida real.

H. Rheingold aporta la següent definició, ja clàssica, de comunitat virtual: "conjuntos sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficientes de gente lleva a cabo discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con

⁶² MAYANS *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio.*

⁶³ VAYREDA, A.; NUÑEZ, F.; MIRALLES, L. "E-communitas?", 2002. <http://www.uoc.es/web/cat/articulos/vayreda/ecomunitas_cat.html> [Consulta: 31/5/2002].

suficientes sentimientos humanos para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético”.⁶⁴

La identitat que es configura en l'espai virtual és una identitat possibilitada per les condicions pròpies del ciberespai, de manera que, entre d'altres característiques, és possible l'anonimat i un tipus de relacions molt inestables i efímeres. Tirado i Gálvez⁶⁵ elaboren un quadre d'oposicions entre el que anomenen interacció tradicional i nova interacció, en dotze punts:

interacció tradicional	nova interacció
copresència	no és necessària la copresència
interacció entre humans	interacció entre ciborgs
interaccions limitades	interaccions infinites
audiència controlable	audiència inabastable
identificació clara de l'interlocutor	identificació efímera de l'interlocutor
context físic rellevant	context en simulació
interacció verbal, sobretot	interacció per mitjans diversos
comunicació no verbal	comunicació no verbal i no física
motivació per interactuar identificable	motivació per interactuar difusa
estructura d'interacció estable	estructura d'interacció precària

⁶⁴ RHEINGOLD, H. *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa, 1996, p. 32.. El mateix Rheingold ha continuat treballant sobre el tema relegant el terme “comunitat virtual” a un segon pla. Veg. RHEINGOLD, H. *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa, 2004..

⁶⁵ TIRADO, F. J.;GÁLVEZ, A. “Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social”, 2002. <<http://www.uoc.edu/humfil/articulos/cat/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>> [Consulta: 30/5/2002].

modalitats comunicatives excloents interacció plurimodal

identitat dels actors estable reconstrucció de la identitat

En aquest sentit, més que de comunitat, Beniger⁶⁶, en un article ja clàssic, parla de “pseudocomunitat” [*pseudo-community*]. La ràpida innovació tecnològica de finals de s. XIX va preparar la irrupció de les tecnologies de comunicació bàsiques. Aquestes van servir per recuperar el control econòmic i polític perdut amb la Revolució Industrial. Abans d'aquesta, el control del govern i dels mercats depenia de les relacions personals i de la interacció cara a cara. Amb les tecnologies de la comunicació, es pot restablir un control per mitjà d'una organització burocràtica, les infraestructures del transport i les telecomunicacions i la comunicació sistemàtica dels nous mitjans.

Al llarg del s. XIX, el pas de la comunitat tradicional a l'associació moderna va suposar desajustaments socials importants, amb una pèrdua del control per part de les institucions.

És un lloc comú definir les relacions tradicionals marcades pel cara a cara com a relacions íntimes entre amics, i la vida moderna com a un contacte distant i impersonal entre estranys. Les comunitats són compartides, properes, íntimes i les associacions són separades, distanciadades i anònimes. Els mitjans de comunicació de masses estan integrats en el tipus impersonal de l'associació. Les CMO no són comunitats, és clar, però podem considerar-les pseudocomunitats. Les pseudocomunitats seran associacions impersonals, però constituïdes en comunicacions personalitzades mitjançant tecnologies, de forma que constitueixen un híbrid entre la comunicació cara a cara i la comunicació de masses. La valoració de Beniger de pseudocomunitat és negativa, en tant que les caracteritza per una absència de sinceritat o autenticitat.

Aquestes associacions virtuals vehiculen identitats, noves en algun sentit. Com diu V.F. Sampedro en relació al mercat mediàtic de les identitats, “desenraizadas de

⁶⁶ BENIGER, J. “Personalization of mass media and the growth of pseudo-community”. *Communication Research* Vol. 3 (1987), núm. 14.

un territorio y un momento histórico estables, las identidades mediáticas son virtuales; es decir, sus fundamentos se desvanecen ante el devenir de sus representaciones, siempre múltiples y enfrentadas. De este modo, se amplía el número de identidades públicas ante las que los ciudadanos deben situarse: definirse”.⁶⁷

Efectivament, com diu J.B. Thompson⁶⁸, la reordenació de l'espai i el temps en les comunicacions mediàtiques és especialment interessant. Sobretot, perquè la “simultaneïtat desespacialitzada”, és a dir, la simultaneïtat comunicativa desvinculada de la condició d'espai comú, junt amb la “historicitat mediàtica” i l’“experiència mediàtica”, és a dir, la percepció del passat i de les pròpies vivències desvinculada del context local, permet explicar les “formes simbòliques mediàtiques” i, en definitiva, una nova “sociabilitat mediàtica”, on el sentiment de pertinença a un grup o comunitat no es basa en compartir una història i un lloc comuns, sinó en les comunicacions mediades per la tecnologia.

6.3.2 Comunitats fictícies

Diversos estudis sobre construcció de la identitat al ciberespai ja sigui per MUD, IRC o entorns similars, apunten que els jugadors poden crear identitats diferents de la seva, en un espai virtual que és metàfora d'una casa, una festa, etc. i on hi ha trobades dels personatges virtuals que cada jugador vulgui representar.

Aquesta possibilitat d'assumir personalitats diferents permet els jugadors actuar sobre la pròpia identitat de dues maneres: intervenint en alguns punts existencials conflictius o sense resoldre i, aspecte que ens interessa particularment, construint-se una identitat ideal: “considero que los MUD y otras experiencias en Internet

⁶⁷ SAMPEDRO “Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad”, p. 13.

⁶⁸ THOMPSON, J. B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 1998 (Paidós Comunicación; 101), p. 53 i ss.

representan un contexto para construcciones y reconstrucciones de la identidad y un contexto para deconstruir el significado de la identidad entendida como una.”⁶⁹

Les relacions socials a Internet no són exactament anònimes, sinó més aviat ficcions o construccions a partir de l'experiència personal, una forma de descriure's de nou. Més que anònimes, són relacions que podem anomenar fictícies, és a dir, i seguim en això Mayans, les relacions a la Xarxa no són ni sinceres ni falses: “Estos personajes [d'un xat] son a la vez auténticos y simulados; son ficticios, artificiales, elaborados, complejos”.⁷⁰ En definitiva, són personatges heterogenis.

A ningú sorprendrà l'afirmació que les relacions socials a Internet, que la mateixa xarxa Internet, està estructurant-se contínuament, no ben bé perquè estigui desestructurada o desordenada, sinó perquè està en un procés continu d'ordenació i estructuració, procés dinàmic mai acabat. En aquest sentit, es pot intentar establir un paral·lelisme entre els tipus de relacions socials característiques del ciberespai i les relacions urbanes. Mayans diu que “la sociología y la antropología urbanas son las que más han afinado en cuanto a conceptos y modelos interpretativos para acercarnos a la cibernsiedad”.⁷¹

És freqüent que les societats urbanes estiguin basades en relacions transitòries construïdes a partir de pautes teatrals, on els actors, amb un fort sentiment de vulnerabilitat, amaguen la seva identitat, posen distàncies, salven els seus sentiments, etc. Desconfien i preserven el que realment són de l'amenaça dels estranys. Negocien de forma no sincera la seva interacció amb estratègies adaptades a la situació social. La vida urbana és un ball de màscares.⁷² Les

⁶⁹ TURKLE *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, p. 51.

⁷⁰ MAYANS *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² DELGADO *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, p. 14.

identitats a Internet són un ball de màscares, una simulació, recreació, invenció de la identitat, com hem vist.⁷³

Els estudis pioners en espai urbà de l'escola de Chicago ja detecten una tendència de la ciutat cap a la diversitat, una reproducció de la diferenciació cultural originada no només en la juxtaposició de formes socials diferents, sinó també en el que L. Wirth va anomenar “heterogeneïtat generalitzada”. Wirth i els seus companys de l'escola de Chicago, R. E. Park, W.I. Thomas, E. Burgess, van constatar no només una tendència a la segmentació dels grups, sinó del mateix subjectes, que no podien ja ser reduïts a una unitat identitària única, en tant que no era tampoc única la xarxa social i d'adscripcions en què el subjecte es trobava enclòs.

Així, l'heterogeneïtat pròpia de la vida urbana es manifesta no només en l'arribada a la ciutat del qui, en origen, és d'un altre lloc –l'immigrant– que basa la seva identitat en una “tradició” que potser mai no ha existit, sinó també en la generació de diversitat des de l'interior mateix de la ciutat, formes d'una diversitat nova o interna que

no se basan propiamente –como se supone que ocurre en las sociedades no modernizadas y como en apariencia sucede también con las culturas inmigrantes– en vínculos de fe religiosa, idiomáticos, parentivos, territoriales o histórico-tradicionales, sino mucho más en parámetros estéticos y escenográficos comunes, en redes comunicacionales compartidas y en la apropiación del tiempo y del espacio civiles por medio de un conjunto de estrategias de ritualización constante o periódicamente activadas que atañen al espacio urbano.⁷⁴

Fem notar que ja García-Canclini i Hebdige, des d'àmbits ben diferents, parlen d'aquest caràcter estètic i escenogràfic de les identitats postmodernes. Tindrem ocasió de veure, més endavant, una forma concreta d'aquestes “identitats

⁷³ Veg. TURKLE *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. MAYANS *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*.

⁷⁴ DELGADO “La identidad de los inmigrantes. Etnicidad y usos simbólicos del espacio urbano”, p. 129.

escenogràfiques” –potser les úniques identitats possibles, com hem vist al primer capítol una vegada desmontada la mateixa idea d'identitat– en la cultura fan.

Allò urbà es pot oposar a allò comunal, en el sentit de relacions distanciades, gens sinceres, fredes, en contra de les relacions de la petita comunitat, càlides i franques, amb una comunió pel que fa a la visió del món, els interessos, els motius, etc. També, allò urbà representa una relaxació dels controls socials i una menor vigilància, en comparació amb la que hi ha a les comunitats petites. Encara més, les relacions urbanes estan estructurant-se contínuament, elaborant, de manera constant, les seves definicions i propietats, en aquella negociació de la que parlàvem abans, contràriament al que succeeix en les relacions tradicionals, que es troben perfectament definides.

L'antropologia d'allò urbà és, en gran part, una antropologia dels espais públics, que té per protagonistes no les comunitats coherents, homogènies, tradicionals, sinó:

paseantes a la deriva, extranjeros, viandantes, trabajadoras y vividores de la vía pública, disimuladores natos, peregrinos eventuales, viajeros de autobús, citados a la espera... Todo aquello en que se fijaría una eventual etnología de la soledad, pero también grupos compactos que deambulan, nubes de curiosos, masas efervescentes, coágulos de gente, riadas humanas, muchedumbres ordenadas o delirantes..., múltiples formas de sociedad peripatética, sin tiempo para detenerse conformadas por una multiplicidad de consensos sobre la marcha.⁷⁵

En relació amb les pràctiques urbanes, M. de Certeau centra la seva investigació en el que anomena les accions narratives, és a dir, no en les estructures, sinó en pràctiques que organitzen l'espai.

Desde un principio, entre espacio y lugar, planteo una distinción que delimitará campo. Un lugar es el orden (cualquiera que sea) según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia. Ahí pues se excluye la posibilidad para que dos cosas se encuentren en el mismo sitio. Ahí impera la ley de lo propio: los elementos considerados están unos al lado de otros, cada uno situado en un sitio

⁷⁵ DELGADO *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, p. 26.

propio y distinto que cada uno define. Un lugar es pues una configuración instantánea de posiciones. Implica una indicación de estabilidad. [...] El espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geoméricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes. Igualmente, la lectura es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito.⁷⁶

Les relacions socials pròpies de l'espai urbà són les de l'exterior i no les de l'interior, les de l'espai i no les del lloc:

Ajena e incluso contraria a lo que cada cual supone su propia verdad fundamental, en la vida cotidiana de ahí fuera se entrecruzan interminablemente seres que reclaman ser tenidos en cuenta o ignorados no en función de lo que realmente son o creen ser, sino de lo que parecen o esperan parecer. Son máscaras que aspiran a ser sólo lo que hacen y lo que les sucede.⁷⁷

L'ús metàforic de les relacions urbanes per a caracteritzar les relacions virtuals és il·lustrador d'un aspecte d'aquestes relacions, el seu caràcter desestructurat, anònim, on les persones volen, efectivament, ser jutjades no pel que són –sigui això el que sigui– sinó pel que semblen o volen semblar. Aquesta identitat estructurant-se, aquesta identitat que es basa en l'aparença i no és en cap cas estructura, defineix un tipus de grup igualment en construcció. S'haurà notat que estem definint, en altres termes, el mateix que Goffman anomena rol-personatge en referir-se al rol propi d'una persona en un marc d'experiència on hi ha hagut una transposició de clau. Abans hem fet referència a la fórmula persona-rol en termes d'autor implicat i a la fórmula rol-personatge en referència a la identitat fictícia. Tornem a veure que antropologia i narratologia es troben a tocar en la conceptualització de la construcció de la identitat en un determinat univers d'experiència.

Cal puntualitzar també que aquest grup que està en permanent estructuració no és tan lliure com d'entrada podríem pensar, ja que cal tenir en compte el

⁷⁶ DE CERTEAU *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, p. 129.

⁷⁷ DELGADO, M. *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama, 2007 (Argumentos; 356), p. 36-7.

funcionament del capital cultural, recordem-ho, una forma de legitimació i dominació per part de les comunitats fan, per exemple.

Abans de continuar, veiem les aportacions dels estudis sobre relacions socials mediades i, en concret, relacions socials en videojocs.

6.3.3 Etnografies virtuals

L'antropologia del ciberespai⁷⁸ s'ha ocupat, en gran part, de la qüestió de les relacions socials mediades per tecnologia i la construcció d'identitat. Licklider i Taylor, en un text pioner, es pregunten per les característiques de les comunicacions mediades per ordinador i les comunitats interactives en xarxa. Les defineixen com a comunitats sense una localització comuna, però sí amb un interès comú, que segons ells farà més feliços els seus membres, perquè els unirà una comunitat d'interessos i fites i no la proximitat física⁷⁹.

E. M. Reid⁸⁰, en un estudi etnogràfic capdavanter, de l'any 1991, analitza de les comunicacions mediades per ordinador en els Internet Relay Chat (IRC).⁸¹ En tant que nou entorn de comunicació, els usuaris es veuen obligats a reconstruir les eines comunicatives amb què compten per entorns més tradicionals i, igualment, aquesta reconstrucció ha d'afectar també els mètodes que les ciències socials utilitzen per aproximar-s'hi.

Ella mateixa fa observació participant en el IRC i n'estableix les característiques que després seran considerades pròpies de tota comunicació en xat (anonimat,

⁷⁸ Un text fundacional és la *Cyberia* d'Escobar, un nou espai per a l'estudi etnogràfic, on convida els antropòlegs a entrar si volen continuar donant raó del canvi cultural i la diversitat cultural. Veg. ESCOBAR, A. "Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of ciberculture". *Current Anthropology* Vol. 3 (1994), núm. 35.

⁷⁹ LICKLIDER, J. C. R.; TAYLOR, R. W. "The computer as a communication device". *Science Technology* (1968), núm. 76.

⁸⁰ REID, E. "Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat". A: LUDLOW, P., ed. *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1996.

⁸¹ IRC: canals de conversa escrita que diversos usuaris porten a terme de forma simultània per Internet.

relaxació en el comportament normatiu) en una deconstrucció dels límits socials i una contrucció de comunitat (una cultura pròpia en forma de coneixements i normes compartides, per exemple en l'ús d'emoticons, en l'existència de sancions socials d'autoregulació, etc.). En definitiva, es tracta d'una comunitat postmoderna:

As I have suggested, this community is essentially postmodern. The IRC community shares a concern for diversity, for care in nuances of language and symbolism, a realisation of the power of language and the importance of social context cues, that are hallmarks of postmodern culture. IRC culture fulfils Denzin's prescription that the identity and activity of postmodern culture should "make fun of the past [and of past cultural rituals] while keeping it alive, and search for new ways to present the unrepresentable in order to break down the barriers that keep the profane out of the everyday."⁸²

En un altre estudi cabdal, sobre la possibilitat que ofereixen les comunitats virtuals de jugar amb la pròpia identitat, Bruckman observa canvis d'identitat, de gènere, de nacionalitat, per part dels membres de la comunitat-joc: "Gender swapping is an extreme example of a fundamental fact: the network is in the process of changing not just how we work, but how we think of ourselves- and ultimately, who we are."⁸³

Els estudis d'etnografia del ciberespai són en l'actualitat nombrosos. Sovint tendeixen a centrar-se en l'aspecte en línia, de vegades exclusivament i deliberadament, com diu Paccagnella,⁸⁴ que considera innecessària la perspectiva del referent o el context de la societat fora de la xarxa.

⁸² REID "Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat", p. 76.

⁸³ BRUCKMAN, A. "Gender swapping on the Internet". Comunicació presentada a: *The Internet Society*. San Francisco, 1993.

⁸⁴ PACCAGNELLA, L. "Getting seat of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities". *Journal of Computer-Mediated Communication* Vol. 3 (1997), núm. 1.

N. K. Baym⁸⁵ va portar a terme estudis qualitius sobre comunicacions mediades per ordinador i construcció de la identitat en entorns en línia de tipus IRC. Tampoc oblidem els estudis etnogràfics fets per investigadors catalans, com, per exemple, el de J. Mayans⁸⁶ sobre IRC o el de P. Contreras⁸⁷ sobre *hackers*, per citar-ne dos d'importants.

Per a C. Hine⁸⁸, els etnògrafs del ciberespai es pregunten per les característiques peculiars de les relacions socials a través de o mediades per la Xarxa, entenent que la Xarxa constitueix un context diferenciat d'interacció social i que, per tant, pot ser estudiat per l'etnograf.

Pel que fa específicament als videojocs en línia, poden veure's com a activitats d'interaccions amb d'altres, on tenim l'oportunitat de reescriure la nostra pròpia identitat sense els contrenyiments tradicionals.

S. Turkle, en un estudi clàssic afirma que “los MUD son ejemplos espectaculares de cómo la comunicación mediada por ordenador puede servir como lugar para la construcción y reconstrucción de la identidad”⁸⁹ i demostra com la possibilitat de crear-se identitats diferents permet als jugadors actuar sobre la pròpia identitat, en el sentit d'intervenir en aspectes de l'existència conflictius o sense resoldre, i també construir una personalitat ideal. És simplista afirmar que l'anonimat facilitat per la comunicació mediada dóna lloc a identitats falses o enganys. Al contrari, la relació

⁸⁵ BAYM, N. K. “The emergence of community in computer-mediated communication”. A: JONES, S. G., ed. *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. London: Sage, 1995.

⁸⁶ MAYANS, J. “Nuevas tecnologías, viejas etnografías (objeto y método de la etnografía del ciberespacio)”. *Quaderns de l'Institut Català d'Antropologia* (2002), núm. 17-18.

⁸⁷ CONTRERAS, P. *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa, 2003.

⁸⁸ HINE *Etnografía virtual*.

⁸⁹ TURKLE *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, p. 21.. MUD és Multi-User Domain o Multi-User Dungeon, joc de rol d'interfície textual on diversos usuaris prenen un personatge i accedeixen a un espai virtual que representa diverses habitacions o llocs i on el personatge pot interactuar amb d'altres i manipular objectes virtuals.

entre identitat en la vida fora de línia i identitat en línia és sovint una relació de continuïtat on la possibilitat de reconstruir d'una forma impossible en la vida fora de línia la pròpia personalitat dóna lloc no a personalitats totalment noves, invencions, falsedats, sinó a maximitzacions o idealitzacions, com es veu en aquests exemples:

Si personas como Stewart se estancan o se hacen más y más autocríticas y depresivas en los MUD, con frecuencia es debido a que los déficits en sus primeras relaciones les han hecho muy difícil tener relaciones que puedan conducir a objetivos positivos. Desde los primeros días de su vida, la enfermedad de Stewart y la respuesta de su padres a la misma, las migrañas de su madre y los abandonos de su padre, le hicieron sentirse inaceptable. En sus propias palabras: "Siempre me he sentido como un producto con tara". La vida en el ciberespacio, como en cualquier parte, no es justa. A la pregunta "¿Los MUD son buenos o malos para el crecimiento psicológico?", la respuesta es inquietantemente complicada, al igual que la vida. Si nos aproximamos a los juegos con un yo que está lo suficientemente sano como para poder crecer a partir de las relaciones, los MUD pueden ser muy buenos. Si no es así podemos tener problemas.⁹⁰

Thomas avança lo que se ha convertido en una conclusión obvia. Dice que "los MUD me hacen ser en mayor medida lo que realmente soy. Fuera del MUD, soy en menor medida yo mismo". Tanya, también de veinticuatro años, es una graduada universitaria que trabaja como niñera en el ámbito rural de Connecticut, y que expresa una aspiración similar de moverse hacia arriba. Dice respecto al MUD en el que está construyendo habitaciones de estilo japonés y un robot que ofrezca a sus invitados un kimono, unas chanclas y té que "me siento como si tuviera más cosas en el MUD que las que tengo fuera de él."⁹¹

6.3.4 Els jocs massius i multijugador

Segons Wright, Boria i Bridenbach, *Counter-Strike* ofereix als jugadors "a context in which to exercise safe ritual license with behaviours that would not be tolerated in the real world or everyday life". I, en aquest sentit, funciona com una mena de subcultura, ja que pot "promote a temporary limbo of statuslessness, flow and

⁹⁰ *Ibid.*, p. 258.

⁹¹ *Ibid.*, p. 302.

movement, as well as a refashioning of time and community”.⁹² D'aquesta manera, els usuaris de jocs en línia massiu poden crear una identitat virtual, més enllà de les normes i limitacions del món real.

C. Kolo i T. Baur centren la seva investigació tant en els MUD com en els MMORPG, que defineixen així: “A graphic environment that resembles the real world in functionality and appearance. Players control their online personae via various modes of human-computer interface, confined by technical restrictions and community rules, enabling social interactions amongst gameworld characters”.⁹³ Segons Kolo i Baur, els MUD i els MMORPG poden crear espais socials i culturals per a la creació i l'estimul de les relacions personals en el joc. Kolo i Baur van portar a terme un estudi sobre *Ultima Online* a partir d'entrevistes amb els jugadors. Per alguns jugadors es tracta només d'un joc, per a d'altres d'una altra forma de comunicació, però, en tot cas, ofereix la possibilitat d'explorar identitats alternatives, relacionar-se amb d'altres i formar part d'una comunitat, de manera que la experiència social del joc és un dels aspectes més importants d'aquest. Dos terços dels entrevistats van manifestar que la interacció amb d'altres i participar d'una societat virtual eren les principal motivacions per jugar.

També M. Filiciak considera l'aspecte social dels MMORPG com a la característica cabdal de noves formes de comunicació i societat. Els relaciona amb diferents característiques de la postmodernitat per arribar a la conclusió que la identitat que vehiculen no pot sinó ser anomenada d'una altra manera. Ell proposa, com veurem, el d'hiperidentitat, més una etiqueta que un concepte realment nou.

A partir d'un estudi a *EverQuest*, Filiciak estableix que la construcció d'identitat es produeix seguint tres processos:

⁹² WRIGHT, T.;BORIA, E.;BRIDENBACH, P. “Creative player actions in FPS online video games” A: *Game Studies*. 2002. <<http://www.gamestudies.org/0202/wright>> [Consulta: 10/10/2007], p. 11.

⁹³ KOLO, C.;BAUR, T. “Living a virtual life: social dynamics of online gaming” A: *Game Studies*. 2004. <<http://www.gamestudies.org/0401/kolo>> [Consulta: 20/10/2007].

- a) Construcció d'una imatge en l'avatar del joc, que té com a conseqüència un joc constant amb la pròpia identitat. Aquesta és, per Filiciak una característica molt postmoderna.
- b) Transferència d'emocions, que fa equiparable la presentació de la persona en la vida quotidiana a la seva presentació en línia.
- c) Introjecció, que va més enllà de la identificació, en el sentit que és la projecció del subjecte cap a l'interior d'un altre, en aquest cas la projecció del jugador en el seu avatar.

Aquesta construcció de la pròpia identitat no és un fenomen aïllat, sinó que és característic del moment cultural contemporani, la postmodernitat, com ja apuntava Reid, on el *self* no és donat d'una vegada per sempre, sinó construït constantment; el paper de les institucions en aquesta construcció és fluïx, cada vegada és més important el paper del mitjans massius i dels *hobbies* i l'entreteniment. En aquest sentit, el consum es mostra com a una forma central en la construcció del *self*, ja que ens permet construir la nostra identitat mitjançant objectes de consum.

Com a conseqüència d'aquest processos, Filiciak introdueix hiperidentitat per referir-se a aquesta identitat feble i difusa:

In the era of electronic media we should rather talk about hyperidentity, which is related to identity as a hypertext to a text. It is, rather, more a process than a finished formation, a complex structure that we update incessantly by choosing from the multitude of solutions. Any moment, we actively create ourselves. One's self arises just to be revoked a moment later and replaced by another self –equally as real (and at the same time apparent) as the previous one.⁹⁴

Per N. Montfort, és necessari entendre la peculiar relació entre jugador i personatge pel que fa, sobretot, als jocs de rol i multijugador, diferents de les ficcions interactives: en els primers, el personatge interactua davant altres

⁹⁴ FILICIAK, M. "Hyperidentities: Postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games". A: WOLF, M. J. P.;PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003, p. 97.

personatges que són, com ell, jugadors, en un entorn virtual però sobretot social. Montfort resumeix aquesta relació en una paraula, conduir [*steer*], en referència a què el personatge és purament instrument o vehicle del jugador: “This term may suggest too direct of a link between the interactor and the actions of the player character –the player character in many interactive fiction works is reticent and difficult to steer, and sometimes to good effect– but such lack of complete controls is not really incompatible with this concept.”⁹⁵

També en relació amb els videojocs en línia massius i multijugador, T. L. Taylor proposa una aproximació holística que tingui en compte tant els aspectes formals –regles, estructura–, com el fet de jugar en si –la jugabilitat– i també el que ell anomena la cultura dels jocs en línia [*online game culture*], a partir de la seva pròpia experiència de treball de camp en el joc *EverQuest*. Es tracta d'un estudi del “joc social en entorns persistents” [*social play in persistent environments*]. Quan parlem de jocs MMOG no podem limitar-nos a les seves regles o a l'espai fictici on es desenvolupen, sinó que cal atendre a les interaccions entre personatges –avatars dels jugadors– i a les dinàmiques de rivalitat i cooperació que hi sorgeixen.

Un aspecte essencial és la socialització que es produeix en els jocs MMOG. Aquesta no està afegida, sinó integrada en l'estructura mateixa del joc:

While *EverQuest* certainly can be played alone, the solo game is only a partially realized experience. Indeed, the high-end game (where characters achieve levels 65 and higher) can in large part only be achieved via the help of others. This reliance on social networks, or communities, is an intentional aspect of the game design. [...] It is possible to identify specific mechanisms within the structure of the game that facilitate various forms of social interaction and interdependence. The importance of linking design with the social life of a game cannot be overemphasized. Mulligan and Patrovsky highlight, in very concrete ways, that the role-playing tools for communication or community building form an integral part of

⁹⁵ MONTFORT, N. “Fretting the player character”. A: WARDRIP-FRUIIN, N.;HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT press, 2007, p. 141.

theme and suggest that designers must be attuned to creating robust systems that support this activity.⁹⁶

La consideració dels aspectes de la sociabilitat com a constitutius dels jocs MMOG porta l'autor a qüestionar el concepte de cercle màgic de Huizinga, que ja hem vist al primer capítol. És important veure que l'autor, a partir d'aquesta crítica, proposa un apropament als videojocs no només centrat en les regles o el jugar, és a dir, bàsicament formal, sinó també en el que ell anomena cultura, la relació entre estar en línia o fora de línia i l'encaix entre l'un i l'altre.

[The magic circle] is meant to evoke the special attitude players take when entering the game world, the acceptance of rules that may not have correlates in “real life”, the agreement to adhere to a new kind of fictional structure for play. While the notion of a magic circle can be a powerful tool for understanding some aspects of gaming, the language can hide (and even mystify) the much messier relationship that exists between spheres –especially in the realm of MMOGs. Salen and Zimmerman suggest that this boundary is open or closed depending on the approach used to understand the game, that is, whether viewed through the lens of rules, play, or culture.⁹⁷

Taylor proposa pensar els jocs com a fenòmens transmediàtics [*transmedial phenomena*], propis d'una cultura de la participació [*participatory culture*] i amb jugadors que són productors [*producers*]. En aquest sentit, considera les regles en aquesta perspectiva cultural, i per tant, relatives al context i susceptibles d'ésser contestades.

We need to make sure we recognize the different layers of actors and wide context, from the individual player on up to formal groups, as well as the various degrees of freedom any given system provides –these allow us to more accurately think about how these configurations prompt emergent rule sets. This is not to argue that powerful structures, rules, and norms cannot be found in any given MMOG. They can, absolutely. And indeed this is part of the work of culture. Models that rest on emergence or the co-construction of game space should not be equated with

⁹⁶ TAYLOR *Play between worlds. Exploring online game culture*, p. 39.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 152.

“anarchy”. Indeed, some of the most powerful norms and rules we see in EQ come from the community itself. My call is for more examination of the variety of agents and variables that go into the creation of order in games, the mechanisms of enrollment and sanctioning, the places where they are challenged, and the ways they change over time.⁹⁸

La proposta de Taylor ens sembla molt interessant atès que ens permet completar els aspectes formals que bàsicament hem abordat fins ara, amb altres aspectes que fan referència a la cultura del joc. A continuació, tractarem aquests aspectes, és a dir, el videojoc com a narració transmediàtica integrada en una cultura de la participació que permet qüestionar la pertinença mateixa de les seves regles. Aquesta perspectiva ens permetrà analitzar el nostre MMOG, *Espai8*, en termes de “cultura”, per abordar particularment la relació apuntada per Taylor entre cultura i regles, relació que ell defineix com a controvertida i conflictiva.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 157.

7. Hipermodernitat

7.1 Cartografia cognitiva

En el capítol inicial sobre identitat i cultura hem dit que la identitat és una idea relativa, com ho és la brutícia. Com a part d'un sistema de classificació, genera també l'anomalia, tot allò que és rebutjat pel sistema. Hem vist també, al capítol sobre cultura fan, que els sistemes de classificació es transformen i, fins i tot, s'oculten, però en tot cas mantenen la seva funció classificatòria adoptant noves categories. Veiem ara el context general en què això es produeix: la cultura hipermoderna¹.

7.1.1 Anomalia i rituals de pas

Si l'ordenació social en sistemes de classificació deixa fora, inevitablement, parts de l'experiència i de la realitat, que es resisteixen a l'ordenació mateixa, aleshores podem esperar que hi hagi rituals que reintegrin tot allò que queda fora i aquest fet pot posar en perill la credibilitat del sistema cosmològic pel fet de constituir anomalies mal classificades. Els "rituals d'anomalia" tindran la funció de restituir la confiança dels membres de la societat en la seva peculiar forma de classificació.

Les anomalies són allò que no s'ajusta a una sèrie. Les ambigüitats, allò que pot ajustar-se a més d'una de les sèries establertes. Pel que fa als sistemes de classificació social, tant les anomalies com les ambigüitats plantegen dificultats. Efectivament, què s'ha de fer amb elles? Qualsevol sistema de classificació genera anomalies i qualsevol cultura ha de ser capaç de fer front a aquells esdeveniments que desafien els seus supòsits.² Quan qualifiquem una determinada producció de cultura escombraria, l'estem desplaçant de l'àmbit de la cultura verdadera cap a tot allò que és classificat fora, tot allò brut, indesitjable, anòmal, en definitiva.

¹ Utilitzem el terme hipermodernitat i hipermodern que ha popularitzat G. Lipovetsky com una modernitat no ja "post" sinó elevada a la seva enèsima potència. Veg. LIPOVESTSKY, G. "Tiempo contra tiempo o la sociedad hipermoderna". A: LIPOVESTSKY, G.; CHARLES, S., eds. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama, 2006 (Argumentos; 352).

² DOUGLAS *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*, p. 37.

En definitiva, les situacions on l'anomalia és integrada al sistema social no són una novetat per als antropòlegs. En podem trobar exemples en el sacrifici, quan es dona el cas que el trànsit entre els dos móns implica la mort, o també en el xamanisme, la possessió, etc. Potser els rituals en què es representa d'una manera més clara el pas d'un món social humà i ordenat a un món no humà, desordenat o, com a mínim, desconegut, que és provisionalment recorregut per tornar al món social altre cop, són els rituals d'iniciació, un tipus determinat de ritual de pas. Són rituals que permeten el trànsit d'un lloc social a un altre, d'un estatus a un altre. Van ser estudiats per primer cop amb aquest nom per Arnold van Gennep, que els concebia com una casa social per la que els habitants anaven passant d'una habitació-estatus a una altra, a través de llindars-rituals.³ El pas no es fa d'un sol cop, sinó sempre, en tot ritual de pas, en una seqüència de tres: un ritual de separació, un ritual de marge i un ritual d'agregació. No tots els rituals donen la mateixa importància a cadascuna de les seqüències i de fet, és en els rituals d'iniciació, on la seqüència de marge hi és més present. És aquesta, la situació "al marge", la que correspon a la classificació anòmala, a tot allò que, a conseqüència de la imposició d'ordre, ha quedat fora de lloc i que cal, encara que sigui indirectament, reintegrar.

En paraules de Manuel Delgado

la fase liminal –de limen, umbral– implica una situación extraña, definida precisamente por la naturaleza alterada e indefinida de sus condiciones. Se trata de una concreción de lo que se ha descrito como una nihilización, un anonadamiento, una negativización de todo lo dado en el organigrama de lo social.⁴

Com diu Douglas, "el peligro fuera de la sociedad los mata o los hace hombres".⁵
En aquest mateix sentit

³ GENNEP, A. V. *Los ritos de paso*. Madrid: Taurus, 1986 (ensayistas; 266), p. 29.

⁴ DELGADO *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, p. 106.

⁵ DOUGLAS *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*, p. 109.

de hecho, bien podríamos decir, en general, que esa nihilización de lo social sirve para que una comunidad se coloque ante las conclusiones inherentes a su propia condición orgánica, como si se quisiese recordar que, en tanto que ser vivo, es polvo y en polvo habrá de convertirse. Los ritos de paso hacen así una pedagogía de ese principio que hace de cada ser social una tábula rasa, una pizarra en blanco, arcilla cuya forma ha de ser moldeada por la sociedad.⁶

Victor Turner anomena a aquest període ritual “situació interestructural”, en el sentit que és un moment fora de l’estructura de posicions socials normals. Els que passen pel ritual de marge, els neòfits o en transició, es caracteritzen per una situació social força peculiar, que es fa estar entre una classificació i una altra, però, en aquell moment de transició, en cap. De manera que han perdut la seva condició anterior i estan en trànsit d’adquirir-ne una de nova, però encara no la tenen. Aleshores, no estan ni vius ni morts, la seva condició és ambigua i paradoxal, una confusió total de categories.

Otra característica negativa de los seres transicionales es que no tienen nada. No tienen ni estatus, ni propiedad, ni insignias, ni vestidos normales, ni rango o situación de parentesco, nada que los deslinde estructuralmente de sus compañeros. Su condición es en verdad el prototipo mismo de la pobreza sagrada. Los derechos de propiedad, los bienes y los servicios, hacen referencia a posiciones concretas en la estructura político-jurídica, y puesto que carecen de tal posición, los neófitos no ejercen tales derechos. En palabras del rey Lear, representan "al hombre desnudo y sin acomodo".⁷

Entendre que la funció primera dels rituals de pas és la reintegració en el cos social converteix el concepte en un valor universal, més enllà del seu caràcter primitiu o, al contrari, precisament conservant-lo on no s'espera que sigui conservat, per exemple en forma d'espectacularització televisiva, com es demostra en el cas del programa *Cambio radical*, que s'ajusta a la seqüència de tres passos, amb una especial importància per la seqüència central *al marge*, que constitueix, de fet, el

⁶ DELGADO *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, p. 108.

⁷ TURNER, V. *La selva de los símbolos. Aspectos del ritual ndembu*. Madrid: Siglo XXI, 1980, p. 109..

centre narratiu del programa.⁸

7.1.2 Fragmentació postmoderna

El sistema social s'autoregula: essent impossible, i potser no desitjable, eliminar el desordre, la brutícia o l'anomalia, el sistema crea rituals que en situar alguns membres de la societat al marge d'aquesta, permet restaurar la confiança en la seva necessitat.

El sistema cultural contemporani, que anomenem postmodernitat o hipermodernitat, integra tot allò que ha classificat com a anormal amb una capacitat d'absorció de tal magnitud que garanteix per si mateixa la supervivència del sistema. És el ritual d'anomalia més perfecte: no hi ha distància crítica possible perquè absorbeix tota forma de resistència, l'assimila i la torna sense força crítica. En efecte,

sus propias características ofensivas ya no escandalizan a nadie, desde el hermetismo y el material explícitamente sexual hasta la crudeza psicológica y las abiertas expresiones de desafío social y político que superan todo lo que hubiera cabido pensar en los momentos más extremos del modernismo. Y no sólo se reciben con una enorme complacencia, sino que estos mismos rasgos se han institucionalizado y se armonizan con la cultura oficial o pública de la sociedad occidental.⁹

⁸ "Efectivament, el/la protagonista són "segrestats", tal i com es diu en el mateix programa –ritual de separació–, i separats de família i amics al llarg d'un període d'uns dos mesos –ritual de marge– durant el qual es produeix el canvi d'imatge amb operacions de tot tipus: des de implants capil·lars, estètica dental, augment de llavis i pits i, en canvi, rinoplàstia o liposuccions, etc; (també entre els primitius són freqüents, en aquest moment al marge, les mutilacions). Finalment, el/la protagonista apareix al programa per presentar-se al públic com una persona totalment nova, on com en tot ritual d'iniciació, ha mort l'antiga –ritual d'agregació–: la presentadora inicia aquest part sempre amb la mateixa invocació, "Adiós al antiguo ... Bienvenido al nuevo ... Así es su cambio radical!" i, a continuació s'obre una porta i apareix aquella persona acabada de nèixer que és vista per primer cop pel marit, fills, parents, amics i la societat, en definitiva." ANYÓ, L.;ROCAMORA, J. M. "Identitat estètica en la hipermodernitat. El cas de Cambio radical". *Tripodos* (2007), núm. 21, p. 121.

⁹ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 26-7.

Entenem, amb F. Jameson, que la postmodernitat és la forma cultural del moment històric de finals del s. XX i no un estil opcional entre d'altres. La postmodernitat és, per dir-ho en termes marxistes –el fons filosòfic de l'anàlisi de Jameson és el marxisme–, la superestructura del capitalisme tardà.

L'anomia¹⁰ pròpia de la modernitat ha estat substituïda per la fragmentació¹¹ pròpia de la postmodernitat. L'espectador postmodern viu el seu món com una ruptura de la cadena de significants, de manera que es fragmenta tota possibilitat de comprensió global, en una mena d'esquizofrènia cultural. És necessari veure-ho tot simultàniament, tots els fragments a la vegada, encara que no sigui possible reconstruir un discurs que potser no ha estat mai formulat, com el David Bowie de *The Man Who Fell to Earth*, que mira simultàniament 57 pantalles de televisió.

L'anomalia és contínuament reabsorbida i tornada a crear en un sistema que, precisament per la seva fragmentació de significants troba en la seva debilitat classificatòria tota la força per perpetuar-se. Les creacions de la cultura mediàtica, també els videojocs, participen d'aquestes característiques. Però cal construir el marc metodològic des del que sigui possible abordar-les. Podem estar d'acord en que no hi ha possibilitat de distància crítica, però, com és això possible? Quin mecanisme cultural –social, econòmic o simbòlic– dona a la postmodernitat aquesta capacitat absorbent tan poderosa?

7.1.3 El sistema cultural del capitalisme tardà

Per F. Jameson, la producció estètica està integrada en la producció de mercaderies, més enllà fins i tot de la reproductibilitat tècnica que W. Benjamin detectava en les obres d'art del s. XX. Benjamin es pregunta, en primer lloc, si l'obra d'art, en el moment en què pot ser reproduïda en sèrie, no corre el perill de

¹⁰ L'anomia és un estat d'exasperació, de sobreexcitació, no és irracionalitat ni bogeria, sinó una pura agitació. No és antisocial, perquè no vol destruir l'ordre social, ni canviar-lo. És asocial, una actuació no contra el sistema, sinó al marge d'ell. I està provocada per situacions socials d'ordre alterat, on les expectatives superen les possibilitats de satisfer-les, sense que hi hagi una força cohesionadora, com la religió. Veg. DURKHEIM, É. *El suicidio. Estudio de sociología*. Madrid: Losada, 2004, p. 341-2.

¹¹ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 35.

devaluar-se. Per Benjamin, efectivament, hi ha una decadència, que anomena pèrdua de l'aura, en els productes de la indústria cultural, però, en canvi, s'obre la possibilitat a una gran democratització cultural.

Els nous mitjans tècnics, a principis del s. XX, impacten sobre la producció cultural i modifiquen les formes de consum, l'experiència i la percepció social. En primer lloc constata que es tracta d'una audiència que no es localitza en un espai i temps concrets, no com a mínim en les condicions en que ho feia l'audiència tradicional del teatre o altres espectacles.

En aquesta nova situació, la cultura perd el seu caràcter elitista, tant pel que fa a la producció com al consum. Les produccions culturals poden ser reproduccions o còpies d'un original o, com en el cas de les noves tècniques del moment, per exemple el cinema, ser el mateix original reproduïble en múltiples còpies. Observem que aquest procés no ha fet sinó augmentar, en el sentit que ara, amb el suport digital de les produccions culturals, no podem parlar ja d'original, sinó només de múltiples còpies. Per Benjamin, en tot cas, les còpies manquen d'una característica fonamental de tota obra d'art, l'autenticitat, l'originalitat única o el que ell anomena “el aquí y ahora del original”:

Todos estos elementos pueden subsumirse en la palabra “aura”; por lo que podemos decir que, en la época de la reproductibilidad mecánica, se desdibuja el “aura” de la obra de arte. Se trata de un proceso sintomático cuya relevancia va más allá del ámbito del arte. Podemos decir de manera genérica que la reproducción mecánica saca el objeto reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las copias, la presencia única queda sustituida por la presencia masiva. Y la reproducción al poder adaptarse a las situaciones del receptor, multiplica la presencia de la reproducción.¹²

Per Benjamin, el valor cultural és substituït per un valor expositiu, que dóna a l'obra funcions completament noves. Aquest valor expositiu, que no ha fet sinó créixer al llarg del s. XX, situa les produccions culturals del s. XXI en unes condicions completament noves. Per F. Jameson, és difícil, però necessari, dibuixar un mapa

¹² BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro libros, 2010, p. 16.

del moment actual de la cultura, les condicions noves que apuntava Benjamin a principis de s. XX. En primer lloc, Jameson constata que la postmodernitat, moment posterior a la modernitat, és empírica, caòtica i heterogènia:

En efecto, a las postmodernidades les ha fascinado precisamente este paisaje “degradado”, chapucero y kitsch, de las series televisivas y la cultura del *Reader’s Digest*, de la publicidad y los moteles, del cine de Hollywood de serie B y de la llamada “paraliteratura”, con sus categorías de lo gótico y lo romántico en clave de libro de bolsillo de aeropuerto, de biografía popular, novela negra y de ciencia ficción o fantástica: ya no se limitan a citar estos materiales, como hubieran hecho un Joyce o un Mahler, sino que los incorporan a su propia sustancia.¹³

Però cal situar aquesta postmodernitat en el seu context socioeconòmic, de manera que la producció estètica actual està integrada en la producció de mercaderies en general, i la innovació i l'experimentació són funció de necessitats econòmiques, de manera que tota forma contracultural o de resistència queda desarmada i reabsorvida en el sistema, al no poder distanciar-se d'ell.

D'alguna manera, és el mateix tema que les ficció fantàstiques contemporànies han tractat al llarg del s. XX. Com diu D. Roas, “a mi entendre, lo que caracteriza a lo fantástico contemporáneo es la irrupción de lo anormal en un mundo en apariencia normal, pero no para demostrar la evidencia de lo sobrenatural, sino para postular la posible anormalidad de la realidad, lo que también impresiona terriblemente al lector”.¹⁴ Aleshores, tornem a la pregunta que ens feiem abans, si no hi ha anomalia, vol dir que no hi ha ordre?, vol dir que no podem distingir l'ordre del caos, la normalitat de l'anormalitat, la realitat dels seus simulacres?

7.1.4 *El mapa de les representacions socials*

En aquest sentit, es fa necessària, però també molt difícil, comprendre la situació de la cultura al moment contemporani. Per fer-ho, Jameson proposa el que anomena cartografia cognitiva. Jameson defineix la cartografia cognitiva amb

¹³ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 24-5.

¹⁴ ROAS “La amenaza de lo fantástico”, p. 37.

l'exemple de la ciutat, on les persones que l'habiten han de tenir la capacitat de situar la seva pròpia posició en la totalitat urbana en què es troben. De manera que “la cartografía cognitiva en su sentido más amplio precisa que se coordinen datos existenciales –la posición empírica del sujeto– con concepciones no vividas, abstractas, de la totalidad geográfica”¹⁵. Es tracta de la relació entre la posició del subjecte en la totalitat –geogràfica o social– i la seva representació.

Per fer-ho, Jameson pren la discussió althusseriana –i lacaniana després– en torn a la ideologia com a representació de la relació imaginària del subjecte amb les seves condicions reals d'existència.

El sistema lacaniano presenta tres vertientes, y no dos. A la oposición marxiana-althusseriana de ideología y ciencia corresponden sólo dos de las funciones tripartitas de Lacan: lo Imaginario y lo Real, respectivamente. Sin embargo, nuestra digresión sobre la cartografía, con su descubrimiento final de una dialéctica representacional de los códigos y capacidades de los lenguajes individuales o de los media, nos recuerda que lo que se había omitido hasta ahora era la propia dimensión lacaniana de lo Simbólico.¹⁶

Es tracta de relacionar l'experiència individual, allò imaginari, allò real i allò simbòlic en una xarxa de sentit –en lloc dels dos termes d'Althusser, ciència i ideologia, els tres de Lacan, imaginari, real i simbòlic. D'aquesta manera, el sentit de les experiències individuals –i col·lectives– ve donat per les representacions construïdes en la relació Real → Imaginari → Simbòlic. Efectivament, el concepte fonamental de Jameson de cartografia cognitiva deriva de la tríada conceptual no menys fonamental de J. Lacan¹⁷. No és la nostra intenció entrar ara en una explicació en profunditat de la filosofia de Lacan. Només direm que, per l'autor francès, el real, l'imaginari i el simbòlic són tres nusos de la constitució del subjecte

¹⁵ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 70.

¹⁶ *Ibid.*, p. 71-2.

¹⁷ El mateix Jameson desenvolupa ja en un text de 1979 les relacions entre la seva filosofia i la de Lacan a JAMESON, F. *Imaginario y simbólico en Lacan*. Buenos Aires: El cielo por asalto, s.d.

com a tal. A més, han de considerar-se tres nusos depenents, en el sentit que no poden donar-se per separat o per parelles.

El real, segons Lacan, és allò que no es pot expressar amb el llenguatge, amb cap llenguatge. És a dir, que no es pot representar perquè, en el moment de representar-lo, perd la seva qualitat d'objecte en si mateix. El real és sempre present, però sempre mediat pels altres dos registres. No és la realitat, perquè aquesta està ja mediada pels registres de l'imaginari i el simbòlic.

L'imaginari és pensar en imatges. Aquí, imatges té un sentit semiològic, és a dir, imatges no només visuals sinó provinents de tots els sentits. Correspon a la identificació del “jo” en la seva imatge en el mirall, l'assumpció jubilatòria de què parla Lacan, que implica el reconeixement de la imatge d'un mateix a diferència de la dels altres, i, per tant, la diferència de “l'altre”. Correspon a la fundació de la subjectivitat en el moment determinant de “l'estadi del mirall”.¹⁸

El simbòlic implica comunicació i, per tant, l'ús del llenguatge, en concret, del llenguatge verbal, de la llengua. Correspon a la integració, per tant, de l'individu en la cultura, en les normes socials, i per tant, la seva constitució com a subjecte en tant que subjecte social.

Simbòlic té, d'acord amb aquesta concepció, una dimensió complexa i rica, en tant que relaciona l'individu amb la realitat d'una forma activa. Com hem vist amb M. Douglas¹⁹, els símbols comprenen un aspecte cognitiu –classificador– i un aspecte actiu, molt vinculat a les emocions i que regula la conducta. Els símbols són representacions socials, és a dir formes culturals que tenen el seu origen i sentit en les relacions socials, i que a la vegada les condicionen. És el que C. Geertz²⁰ ha anomenat “acció simbòlica” en referència a la cultura com a un document actiu, públic i amb sentit.

¹⁸ LACAN, J. *Escritos*. México: Siglo XXI, 1994, p. 15.

¹⁹ DOUGLAS *Símbolos naturales. Exploraciones en cosmología*, p. 14.

²⁰ GEERTZ, C. *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa, 1987, p. 25.

Ja en Lacan, la tríada Real → Imaginari → Simbòlic dota allò individual d'una dimensió comprensiva del social. El nostre “lloc” a la societat i a la cultura. Aquesta perspectiva es veu reforçada en la reflexió de Jameson entorn de la cartografia cognitiva.

Una estética de la cartografía cognitiva –una cultura política pedagógica que intente dotar al sujeto individual de un sentido más agudo de su lugar en el sistema global– deberá respetar necesariamente esta dialéctica de la representación, tan compleja en nuestros días, e inventar formas radicalmente nuevas de hacerle justicia. [...] Quizás así podamos empezar a entender de nuevo nuestra situación como sujetos individuales y colectivos y recuperar nuestra capacidad de acción y de lucha, hoy neutralizada por nuestra confusión espacial y social. Si alguna vez existen una forma política de la postmodernidad, su vocación será inventar y diseñar una cartografía cognitiva global, tanto a escala social como espacial.²¹

De manera que la representació farà referència més que mai, en l'època de la xarxa col·lectiva multinacional i global, a la totalitat social. Ens referim, doncs, a una cartografia cognitiva que triangula la nostra relació entre el real, l'imaginari i el simbòlic, conformant un mapa. Podem anomenar-lo el “mapa de les representacions socials” (figura 7.1), en referència al concepte de É. Durkheim i M. Mauss²².

²¹ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 72.

²² Les representacions col·lectives són, juntament amb les pràctiques socials, l'element bàsic de tota cultura, allò que permet explicar-la i explicar-se, dotar-la de sentit en el si del grup social.

En un text clàssic, Durkheim i Mauss, a partir de l'estudi comparat del pobles considerats més primitius, aquells que tenen una religió totèmica, arriben a la conclusió que “es porque los hombres estaban agrupados y se pensaban bajo la forma de grupos que han agrupado idealmente a los demás seres, y ambos modos de agrupamiento empezaron a confundirse al punto de hacerse indistintos”. DURKHEIM, É.;MAUSS, M. “Sobre algunas formas primitivas de clasificación. Contribución al estudio de las representaciones colectivas”. A: DELGADO, M.;LÓPEZ, A., eds. *Clasificaciones primitivas (y otros ensayos de antropología positiva)*. Barcelona: Ariel, 1996, p. 98..

Per Durkheim, el totemisme té una funció social i cal entendre que el culte totèmic no va dirigit a l'espècie animal o vegetal, sinó a un emblema, una imatge, una representació, és a dir, a un símbol del grup, del “nosaltres” per diferenciar-nos dels “altres”. Es tracta, en

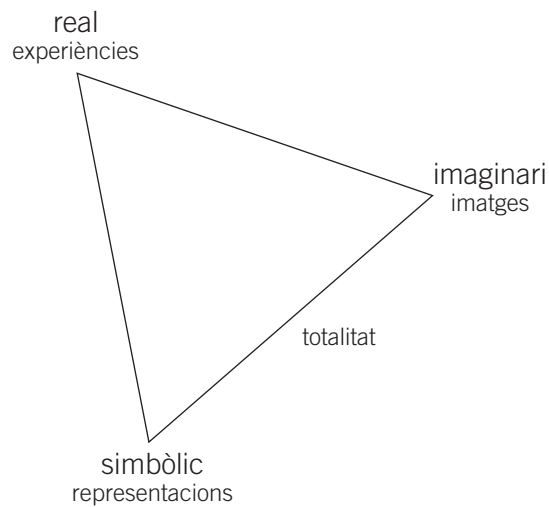


FIGURA 7.1: MAPA DE LES REPRESENTACIONS SOCIALS

7.1.5 Culturització de la vida quotidiana

La forma en que es concreta la cartografia cognitiva, o millor dit els intents de concretar-la, és diversa i complexa i, sovint, imperfecta. Segons Jameson, aquesta representació relativa de la totalitat del sistema es manifesta habitualment en les formes narratives de la conspiració, en tant que al·legoria per explicar, a partir d'una història individual, una situació global.

Videodrome és, en aquest sentit, una mostra paradigmàtica de tot això, “una pel·lícula que debeu la seva posició canònica quasi clàssica a haver-se evadido triunfalmente casi por completo de todas las cualidades de la alta cultura”.²³

Com ens explica Jameson, al film, Max Renn és el propietari d'un canal de TV de Toronto, i que considera la possibilitat d'adquirir films *snuff*. En la seva recerca, descobreix produccions de l'empresa Videodrome, que semblen efectivament *snuff*. El senyal de les emissions de Videodrome contenen un senyal subliminal que provoca al·lucinacions i, finalment, la mort per lesió cerebral. Tot això és una conspiració de la dreta contra la degeneració dels valors morals, de la que

definitiva, de reforçar a través de representacions col·lectives i pràctiques socials, de creences i rituals, una funció social de solidaritat, de cohesió del grup.

²³ JAMESON, F. *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós, 1995, p. 44.

consideren responsables la pornografia i la TV en general. En aquesta situació, Renn descobreix una contraconspiració protelevisiva, de caràcter marcadament religiós, on el raig catòdic s'utilitza com a tractament i instrument de regeneració. Les conseqüències imprevistes de tot el procés fan que Renn sigui manipulat per les dues bandes i es converteixi en una assassí-venjador, víctima suïcida, enganyada i sacrificada.

Per Jameson, la pel·lícula conté les principals característiques de la marginalitat com a producció i com a producte: es tracta d'una versió comercial i occidental de l'estètica política del cinema del Tercer Món, sobretot cubà i sud-americà, conté els principals trets del cinema de terror de baix pressupost, fa referència en la forma i el tema a les produccions pornogràfiques i *snuff* (en l'ús de la càmera, els colors cridaners i, fins i tot, de mal gust), és una producció canadenca, semiperifèrica, que deixa petjada en el seu contingut, en el sentit que és una obra que no té intenció d'exemplificar la producció nacional del Canadà, sinó que s'evadeix gairebé per complet de totes les qualitats de l'alta cultura, des de la perfecció tècnica fins a les discriminacions del gust i el cànon de bellesa.

En aquest sentit, l'estatus estètic baix té a veure amb la característica més general de la postmodernitat: desaparició de l'oposició entre un art elevat i una cultura de masses. També, l'autor ha desaparegut, de manera que els grans temes propis de l'alta cultura de la modernitat que aquí apareixen, la conspiració, la paranoia, etc, es converteixen de fet en un objecte mediàtic i en una peça d'escombraria cultural comercial, incrustada en el muntatge i assimilada al contingut de l'obra i no a les intencions de l'autor o als seus missatges ideològics.

Ens trobem aquí amb un dels temes centrals de la postmodernitat, allò que Jameson ha anomenat la culturització de la vida quotidiana. Els temes tractats a *Videodrome* són d'alçada: la perillositat social de la televisió i de la cultura de masses en general, reflexions mcluhanianes (amb un personatge que és un transsumpte del mateix McLuhan) sobre els canvis físics i les mutacions perceptives que es deriven de l'exposició perllongada a un nou mitjà, inclús velles qüestions filosòfiques sobre el Bé i la seva relació amb els apetits culturals de les masses. El tractament que se'n fa a la pel·lícula, en canvi, no es correspon amb l'alçada dels temes:

Todos éstos son temas serios que tienen tras de sí largas y distinguidas tradiciones de especulación y debate filosóficos; pero ¿quién estaría dispuesto a afirmar que *Videodrome* representa una seria contribución a su desarrollo? [...] Mi opinión es que en la nueva dimensionalidad del espacio cultural postmoderno las antiguas ideas de tipo conceptual han perdido su autonomía y se han convertido en algo así como subproductos y vestigios proyectados en la pantalla de la mente y de la producción social mediante la culturización de la vida diaria. Así pues la disolución actual de la filosofía refleja esta modificación en el estatus de las ideas (y de la ideología), que desenmascara por sí misma, de forma retroactiva, todo tipo de “conceptos” filosóficos tradicionales, por no haber sido nunca más que síntomas de la consciencia que no podían identificarse como tales en las sociedades (o modos de producción) desamparadas culturalmente, premediáticas y residuales del pasado.²⁴

És a dir, la cultura –les idees, les ideologies– es converteixen en subproductes de la societat en el sentit que es produeixen en el seu mateix nivell i no en un nivell superior. Si els conceptes filosòfics tradicionals funcionaven al marge de la societat, ara la cultura, separada, no pot significar res. En la postmodernitat, els símbols perden la seva funció referencial, és a dir perden de vista el referent, de manera que el poder del capital entra en l'àmbit simbòlic, la cultura perd el seu caràcter crític i no pot fer res per aturar el ritme inexorable d'apropiació i alienació del capitalisme consumista. La cultura, confosa, integrada en la vida econòmica resta per tant, governada per aquesta.

Per Jameson, si a la modernitat la cultura podia exercir una funció crítica i fins i tot utòpica era perquè estava separada de l'economia. El símbol podia estar allunyat del referent, però no l'havia perdut de vista. La separació entre símbol i referent és pròpia del capitalisme, que separa capital i treball, propietari i proletari, valors de mercat i valors d'ús i, correlativament en el llenguatge, separa també símbol i referent. Hi ha una certa hegemonia del llenguatge científic i referencial, que controla a distància les forces de la natura igual que el capitalista controla la força de treball. En la posmodernitat, en perdre els símbols la seva autonomia i confondre's en la vida quotidiana, en no poder-se diferenciar del referent, en

²⁴ *Ibid.*, p. 46.

perdre la funció referencial, en definitiva, perden la seva capacitat crítica i són dominats pel poder del capital, objectes de consum com qualsevol altre del sistema econòmic. Fixem-nos que en l'anàlisi de Jameson, la força determinant és l'economia, que dona forma a un determinat ordre cultural.

En la modernitat, la cultura era entesa com a utòpica, estava per sobre del món pràctic de l'existència i era una imatge especular que oscilava entre les legitimacions i les denúncies constestatàries. En la postmodernitat, però, la cultura ha perdut la semiautonomia que tenia. Això no vol dir que la cultura hagi desaparegut com a àmbit,

muy por el contrario, debemos proceder a afirmar que la disolución de una esfera autónoma de la cultura debe más bien imaginarse en términos de una explosión: una prodigiosa expansión de la cultura por el ámbito social, hasta el punto de que se puede decir que todo lo que contiene nuestra vida social –desde el valor económico y el poder estatal hasta las prácticas y la propia estructura mental– se ha vuelto “cultural”, en un sentido original y que todavía no se ha teorizado. Aun así, esta tesis es sustantivamente muy consistente con el diagnóstico previo de una sociedad de la imagen o del simulacro y con la transformación de lo “real” en múltiples pseudoacontecimientos.²⁵

Com a conseqüència, podem posar en dubte la possibilitat d'una política cultural contemporània eficaç, capaç de construir una veritable cultura política i, en canvi, en particular en el cinema i com a resultat de la pèrdua del referent, perdem també cànons i normes, que són substituïts per una fragmentació de possibilitats on la cita, l'al·legoria, el reciclatge i la relativitat dels codis morals o ideològics i, per tant, la representació pornogràfica de la violència i el sexe, etc., són oberts a noves formes que, de tota manera, mai suposen una crisi del sistema, en tant que no deixen de ser, en qualsevol cas, objectes de consum.

Aquesta perspectiva no és, en definitiva, molt diferent de la preocupació de Baudrillard respecte del que ell anomena la precessió del simulacre.

²⁵ *Ibid.*, p. 66.

7.2 Simulacre

Considerem que la culturització de la vida quotidiana, en termes de Jameson, o la precessió del simulacre en termes de Baudrillard, constitueix el tret més significatiu de la postmodernitat, si no la seva mateixa definició. Per tant, ens hi detindrem.

7.2.1 Significants flotants

Jean Baudrillard inicia una reflexió sobre el consum a partir d'una reflexió sobre l'objecte. "Hoy el consumo –si es que este término tiene un sentido, distinto del que le da la economía vulgar– define precisamente ese estadio en el que la mercancía es inmediatamente producida como signo, como valor/signo, y los signos (la cultura) como mercancía".²⁶

La semiòtica serà la ciència encarregada de descriure el funcionament estructural del consum. Veurem, doncs, que hi haurà força punts de contacte amb l'anàlisi sociològica de Bourdieu, però també un esforç per introduir en allò social, no la determinació econòmica com fa Bourdieu, sinó el que podríem anomenar la determinació de la comunicació, en un intent de teoritzar l'intercanvi d'objectes com a signes en un sistema codificat, és a dir, en un llenguatge.

Baudrillard inicia la seva anàlisi amb una crítica a la teoria de les necessitats. L'autor es proposa buscar la lògica social inconscient que s'amaga sota la ideologia del consum. Entendre el consum com a una cadena de causa-efecte entre subjecte, necessitats, satisfacció i motivació és, per l'autor, propi d'una psicologia ingènua. Amb una certa irònia, Baudrillard compara la necessitat amb el *hau* de Mauss, una força màgica immanent a l'objecte que l'obliga a donar-se i retornar-se. Aquesta explicació basada en la necessitat és tautologia del poder, amaga la lògica de l'ordre social:

²⁶ BAUDRILLARD, J. *Crítica de la economía política del signo*. Madrid: Siglo XXI editores, 1997, p. 172.

el enunciado mágico: “tal sujeto compra tal o cual objeto en función de su elección y de sus preferencias”; todas estas admirables metáforas de lo vacuo sancionan en el fondo, bajo un principio lógico de identidad, el principio tautológico de un sistema de poder, la finalidad reproductora de un orden social, y, en el caso de las necesidades más precisamente, la finalidad del orden de producción.²⁷

Tenim una finalitat interna a l'ordre de producció que és reproduir l'ordre social; tenim una legitimació ideològica: les necessitats i les preferències del consumidor. Quan el sociòleg explica el consum a partir de la necessitat fa com Mauss amb el *hau*, mistificació.

En la *kula*²⁸ com en el *potlatch*, com en d'altres sistemes estudiats per M. Mauss, l'intercanvi es pot dividir en tres moments, tots tres necessaris des del punt de vista de la obligació social, vinculada al prestigi i a l'estatus: l'obligació de donar, la de rebre i la de retornar, si és pot, més del que va ser donat. Aquestes tres obligacions socials no deixen mai de rodar per una força natural de les coses donades, un esperit que les fa ser donades, rebudes i retornades.

Entre els maoris pot explicar-se a partir del *hau* (esperit de la cosa que es dóna), que està present en tot *taonga* (regal). Citant un informant maori que explica un sistema d'intercanvi on hi és present aquesta triple obligació, Mauss diu:

para comprender al jurista maorí bastaría decir 'el *taonga*, así como todas las cosas de propiedad personal poseen un *hau*, un poder espiritual. Yo recibo una cosa y se la doy a un tercero, el cual me devuelve otra, obligado por el *hau* de mi regalo y yo estoy obligado a devolverle esa cosa, porque es necesario devolver lo que es, en realidad, el producto del *hau* del *taonga* que recibí de él.²⁹

Observem com aquí Mauss abandona una perspectiva explicativa estrictament sociològica o estrictament durkheimiana, per, trencant el cercle de la societat

²⁷ *Ibid.*, p. 64.

²⁸ MALINOWSKI, B. *Els argonautes del Pacífic Occidental*. Barcelona: Edicions 62 - Diputació de Barcelona, 1986. 2 v. Vol. 1 (Clàssics del pensament modern; 29), p. 137-60.

²⁹ MAUSS, M. “Ensayo sobre los dones. Motivo y forma del cambio en las sociedades primitivas”. *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos, 1991, p. 161.

explicada a si mateixa, anar a un altre lloc, una perspectiva nova que explica la societat fora de la societat mateixa. Aquest és el debat teòric fonamental sobre el consum que en Mauss es troba en un difícil equilibri: desenvolupa de forma brillant l'anàlisi centrada en allò social, herència de Durkheim, el seu mestre, i apunta de forma imperfecta la perspectiva simbòlica, com C. Lévi-Strauss s'encarregarà de comentar, en una crítica que és, d'altra banda, un reconeixement intel·lectual:

En el *Essai sur le don*, Mauss se empeña en reconstruir un todo a partir de sus partes, y como eso es manifiestamente imposible, necesita añadir a la mezcla una cantidad suplementaria que le proporcione la ilusión de hallar esa totalidad ansiada. Esa cantidad es el *hau* [...]. ¿No nos hallamos ante uno de esos casos, no tan raros por otra parte, en que el etnólogo se deja mistificar por el indígena?

El hau no es la razón última del intercambio; es la forma consciente bajo la cual los hombres de una sociedad determinada, en la que el problema tenía una especial importancia, han aprehendido una necesidad inconsciente cuya razón se halla en otra parte. Tras haber expuesto la concepción indígena, hubiera sido necesario someterla a una crítica objetiva que permitiese alcanzar la realidad subyacente. Ahora bien, hay menos oportunidades de encontrar dicha realidad en las elaboraciones conscientes que en las estructuras mentales inconscientes que podemos localizar a través de las instituciones y aún mejor a través del lenguaje.³⁰

Lévi-Strauss es pregunta per la possible universalitat de conceptes com el d'*hau* o *mana* o d'altres que es troben en cultures ben diferents, i que en lloc de caracteritzar certes civilitzacions són funció d'una determinada situació de l'esperit en presència de les coses.

La pregunta aleshores és quina és aquesta situació en què l'esperit humà produeix categories inconscients, de las que *hau*, *mana*, *orenda*, etc. no serien més que expressions concretes. Doncs aquesta situació és la de l'esperit humà quan, enfrontat a coses desconegudes, produeix significants que no tenen cap significat i que queden, per tant, buits de sentit: “Ese tipo de nociones [*mana*, *hau*] [...] intervienen [...] para representar un valor indeterminado de significación, vacío en

³⁰ LÉVI-STRAUSS, C. “Introducción a la obra de Marcel Mauss”. A: MAUSS, M., ed. *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos, 1991, p. 38.

sí mismo de sentido y por lo tanto susceptible de recibir cualquier sentido, y cuya única función es salvar la distancia entre el significante y el significado”³¹, de manera que “el mana [...] es simple forma, o más exactamente símbolo en estado puro, y por tanto es susceptible de recibir cualquier contenido simbólico. Sería simplemente un valor simbólico cero.”³²

Es tracta de falsos coneixements més que de coneixements falsos, en el sentit que poca cosa diuen de les pràctiques humanes o de la història de l'home, però, en canvi, diuen molt sobre els homes que els produeixen.

En definitiva l'*hau* i altres “forces de les coses”, són, per Lévi-Strauss, uns “significantes en sí mismos, vacíos de significado”, “susceptibles de recibir cualquier significado” , és a dir, “significantes flotantes”, “símbolos en estado puro”.

Ara sí, ens trobem en el camp d'una antropologia estructuralista que entén la cultura com a un conjunt de sistemes de comunicació³³ i l'anàlisi cultural com el mètode per revelar estructures mentals innates manifestades en les formes culturals com a sistemes de signes que comuniquen, siguin aquestes el parentiu, l'intercanvi o els mites, anàlisi al qual Lévi-Strauss hi dedicarà tota la vida.

En aquesta perspectiva estructuralista, semiòtica o simbòlica és on situem el treball de Baudrillard. En definitiva, segons ell, tot i que no en les seves paraules, de significants flotants és del que està format tot el sistema postmodern d'intercanvi d'objectes.

³¹ *Ibid.*, p. 44.

³² *Ibid.*, p. 50.

³³ “En toda sociedad, la comunicación opera en tres niveles diferentes por lo menos: comunicación de mujeres; comunicación de bienes y servicios; comunicación de mensajes. En consecuencia, el estudio del sistema de parentesco, del sistema económico y del sistema lingüístico ofrece ciertas analogías. Los tres dependen del mismo método: difieren solamente por el nivel estratégico en que cada uno se coloca, en el seno de un universo común. [...] La cultura no consiste solamente, entonces, en formas de comunicación que le son propias (como el lenguaje), sino también -y tal vez sobre todo- en 'reglas' aplicables a toda clase de 'juegos de comunicación', ya se desarrollen éstos en el plano de la naturaleza o de la cultura”. LÉVI-STRAUSS *Antropología estructural*, p. 317-8.)

7.2.2 Model i sèrie

Baudrillard caracteritza la cultura contemporània, reprenent, d'alguna manera, el treball de Benjamin, com la de la reproductibilitat en massa, on el reciclatge és una de les principals maneres en què els sistemes de significació, cada vegada més independents i autònoms, funcionen com a formes destinades a provocar fascinació i aconseguir control social. La reutilització del que és antic per produir l'originalitat al present, el reaprofitament d'ingredients o signes culturals obsolets per reproduir una modalitat peculiar de novetat serà la forma contemporània del reciclatge com a joc de modulacions i alternàncies. Podem considerar les obres del temps de la reproductibilitat tècnica com a significants que han perdut, en el seu món autoreferencial, el referent real. Baudrillard anomena formalització i serialitat del sistema de signes a aquest procés, que conté graus cada vegada més grans de versemblança hiperrealista en els seus modes d'equivalència, modulació i autoreferencialitat seriada.

L'objecte de consum pot definir-se a partir de la seva diferenciació amb d'altres objectes, en un codi de significacions jerarquitzades. Un regal no té valor d'ús ni valor de canvi econòmic, sinó valor de canvi simbòlic: arbitrari, perquè podria ser qualsevol objecte, i singular, perquè ha estat finalment aquell. L'objecte com a valor de canvi simbòlic pren el seu sentit en la relació concreta entre dues persones. També, l'objecte-signe pren el seu sentit de la relació diferencial amb altres objectes-signe. En aquest darrer sentit parlem de consum.³⁴

En definitiva, i fins a aquí no gaire diferent de Bourdieu, el consum està regit per la llei social de la distinció.

³⁴ Els objectes es podran entendre a partir de quatre tipus de lògiques que operen en les seves relacions: la lògica funcional del valor d'ús, l'econòmica del valor de canvi, la del canvi simbòlic i la del valor-signe; la primera és una lògica d'operacions pràctiques, la segona d'equivalències, la tercera d'ambivalències, la quarta de diferències. En altres termes i respectivament: lògica d'utilitat, lògica de mercat, lògica de la donació, lògica de l'estatus. Per exemple, tenim un anell de matrimoni, que és un tipus d'objecte únic que no es pot canviar i com a objecte simbòlic és testimoni de la durada de la relació matrimonial, no és un objecte de consum; en canvi, un anell normal no és singular, sinó una gratificació individual, se'n poden portar molts a la vegada i canviar-los, ja que forma part de la moda. És un objecte de consum. BAUDRILLARD *Crítica de la economia política del signo*, p. 56-7.

El consum pot explicar-se a partir del concepte de distinció: distinció com a conjunt discret de diferències, entre els objectes (objectes model, objectes sèrie) i entre les persones (classe social). L'oposició principal entre l'objecte preindustrial i l'industrial pot explicar-se perquè en la primera, la producció és única, d'objecte fabricat artesanalment, mentre que en la segona, l'eix de la producció és l'oposició model-sèrie. L'estatus de l'objecte no depèn de l'objecte en si, sinó de l'ordre social en què es troba, de manera que l'equivalent de la noblesa en el cos social és l'estil en els objectes.

Observem que grans capes de la societat viuen amb objectes en sèrie que remetent formalment als models que poseeix una minoria social. La relació entre els uns i els altres és una relació de distinció fomentada pels mitjans de comunicació de masses.

Aquells que han comprat objectes en sèrie, saben, per la premsa, el cinema, la televisió, que hi ha un mercat d'objectes de luxe i de prestigi al que no poden accedir per limitacions econòmiques, però que no els separa cap estatut jurídic de classe, o imposició social del dret. Malgrat la frustració, malgrat la impossibilitat material de posseir aquests objectes, l'ús dels objectes en sèrie s'acompanya de la indicació implícita o explícita cap al model.

De la mateixa manera, els models s'obren a la producció seriada i no es tanquen en l'existència de casta, això sense perdre el seu rang de classe. Són funcionals i són accessibles a tothom, però només en dret.

El modelo es interiorizado por el que participa de la serie; la serie es indicada, negada, superada, vivida contradictoriamente por quien participa del modelo. Esta corriente que atraviesa toda la sociedad, que lleva la serie hacia el modelo y que hace, continuamente, que se difunda el modelo en la serie, esa dinámica ininterrumpida es la ideología misma de nuestra sociedad.³⁵

La permeabilitat de la frontera entre model (únic) i sèrie (nombrós), la dinàmica de la seva relació, és la característica principal de la societat industrial.

³⁵ BAUDRILLARD, J. *El sistema de los objetos*. madrid: s. XXI editores, 1994, p. 158..

Ara bé, no tots els objectes operen igual pel que fa a la distinció. N'hi ha de més funcionals i de menys distingits. En aquest sentit, hi ha dues funcions, una funció primera, l'ús que es dóna a l'objecte, i una funció segona, que és la de l'objecte personalitzat. Aquesta depèn de l'exigència individual, i de la del sistema de diferències, que és pròpiament un sistema cultural. La funció primera escapa del sistema de distincions en imposar un tipus objectual, per exemple, un molinet de cafè, l'ús del qual determina menys que altres objectes, una dinàmica psicosocial i la funció primera del qual gairebé esgota implicacions socials. La funció segona defineix la dinàmica psicosociològica entre models i sèrie.

La qüestió està en què en personalitzar els objectes, posem a funcionar el sistema de distincions, que és bàsicament cultural, de manera que mitjançant aquesta personalització dels objectes es possible integrar millor les persones.

Ara bé, la personalització dels objectes constitueix una diferència marginal o inessencial pel que fa a l'objecte industrial des del punt de vista tecnològic. Efectivament, la exigència de personalització no pot satisfer-se més que en allò que no és essencial:

Para personalizar los automóviles, el productor no puede sino tomar un chasis de serie, un motor de serie y modificar algunos caracteres exteriores o añadir algunos accesorios. El automovil, en calidad de objeto técnico esencial, no puede ser personalizado, sólo pueden serlo los aspectos inesenciales.³⁶

La funció de personalització, segona funció, no només és un valor afegit, sinó que, a més, és parasitària de l'essència de l'objecte tècnic. Es tracta, com es veu, d'una tensió entre model i sèrie, ara portada a l'extrem. El model és un ideal –una imatge genèrica– que integra tota la sèrie –totes les diferències inessencials que constitueixen les distincions personalitzables–.

Paradójicamente, es a través de una idea vaga y común a todos como cada uno se sentirá absolutamente singular. Y, recíprocamente, es singularizándose continuamente conforme a la gama de las diferencias seriales como se reactiva el

³⁶ *Ibid.*, p. 161..

consenso imaginario que es la idea del modelo. Personalización e integración van de la mano. Es el milagro del sistema.³⁷

En l'objecte en sèrie, hi ha un dèficit d'estil que és conseqüència, precisament, de la personalització: un objecte d'una sèrie perd el seu caràcter "consumat" del model precisament per la intervenció dels accessoris diferenciadors.

En definitiva, tot això deriva en una diferència de classes, ja que l'estil no és més que un estereotip, una generalització sense matisos d'un detall o d'un aspecte particular. El matis fa referència a la unitat i al model, la diferència fa referència a la uniformitat i a la sèrie. Els matisos són infinits, creacions sempre renovades per a la invenció en llibertat, mentre que la diferència són variacions finites, resultat d'una flexió sistemàtica d'un paradigma. El resultat és que

se propone a la inmensa mayoría, en la serie, una gama limitada, y a una ínfima minoría una matización infinita de modelos. A la una, un repertorio (por vasto que éste sea) de elementos fijos, o los más probables; a la otra, una multiplicidad de posibilidades. A una, un código de valores indexados; a otra, una invención perpetuamente nueva. Así, pues, nos las tenemos que ver con un estatus de clase y con diferencias de clase.³⁸

L'objecte consumit actua aquí, com actuarà després en l'anàlisi de Bourdieu, com a un marcador social: classes socials i tipus d'objectes es correlacionen de forma que el model de les classes altes s'oposa a la "personalització en sèrie" de les classes baixes. La matisació infinitament creativa contra una limitada gamma de diferències. Personalització seriada que no és més que integració en un sistema de diferències, ara socials.

7.2.3 *El valor-signe*

El codi no es pot entendre en una relació mecànica entre tipus d'objecte i classe social, tot i que és cert que els objectes són portadors de significacions socials en termes de variacions econòmiques, és a dir, signes d'una jerarquia social, però els

³⁷ *Ibid.*, p. 164.

³⁸ *Ibid.*, p. 169..

individus i els grups l'usen, com qualsevol altre codi, a la seva manera, fent trampes, jugant amb ell, en el propi "dialecte de classe", buscant el propi benefici. En termes de Bourdieu, una lluita social pel capital cultural, és a dir, per al benefici de dominació i per al benefici de legitimació.

Els objectes es troben en un procés social de valor. La seva anàlisi ha de ser sobre el discurs que parlen els objectes en relació amb altres conductes socials (professional, econòmica, cultural). Els objectes han de llegir-se com un relat concret, expressió d'una situació social determinada, de la que parlen però que no és sociològicament útil extrapolar a una altra.

Podem descriure els objectes-signe en relació amb cada classe social: així, tenim saturació i redundància per a la classe mitjana; gust per l'objecte antic entre les classes privilegiades; mobles rústics, però produïts industrialment, per a les capes assalariades; el rebuig (o afiliació vergonyosa) de la pròpia dimensió social per part dels intel·lectuals i artistes, etc.

Baudrillard no vol tant establir una estratificació social en termes de gust, el qual no expressa altra cosa que les coaccions culturals i les lleis de mercat, com veure una lògica cultural de la mobilitat que en cada cas s'usa per sancionar la posició social, per treure's la marca d'una classe social, per aspirar al model d'una altra, etc. És a dir, no està tan interessat en una quadrícula de dues entrades on fem constar la classe social, en un lloc, i el gust que li correspon, al costat, com, en cada cas, en cada gust concret, què significa aquest en relació amb el sistema social, entre les diferents classes. Es tractarà d'una lògica de falsa mobilitat, promesa o esperança de mobilitat, però no mobilitat efectiva.

Baudrillard, però, no té prou amb revelar l'origen ideològic de la necessitat, que no explica res, i proposar una lògica codificada segons la qual els objectes de consum formarien part del sistema social, marcant-lo i reforçant-lo. Allò que Bourdieu explicarà com a una determinació econòmica (capital econòmic, *habitus* de classe, capital cultural, estil de vida *enclassat* i *enclassant*), en Baudrillard pren una deriva semiòtica que dóna la volta a la determinació: ja no és l'economia que determina tot el sistema (inclòs el codi d'objectes), sinó que és el codi mateix el que determina tot el sistema, sigui aquest social o econòmic.

En primer lloc, la finalitat del sistema és perpetuar-se, per això pren la teoria de les necessitats o les motivacions, per ocultar-se. Les ciències socials contribueixen a aquesta ocultació.

D'aquesta manera, si bé podem analitzar el consum en termes de categories socials i de prestigi, el vertader objectiu rau a mostrar les estructures inconscients que ordenen la producció social de les diferències. I això es fa assimilant l'anàlisi del consum a l'anàlisi del llenguatge, perquè el consum, com el llenguatge, no tenen el seu origen en una necessitat individual, sinó que la producció social, en el sistema d'intercanvi mateix, genera el codi de significacions i de diferències, al que s'adapta després la necessitat individual.

Així doncs, podem parlar de la consumativitat com d'un procés racionalitzat de consum (igual que parlem de la productivitat com d'un procés racionalitzat de producció) i establir que

la consumatividad es la que constituye un modo estructural de la productividad. Sobre este punto, nada ha cambiado con el paso de las necesidades 'vitales' a las necesidades 'culturales', de las necesidades 'primarias' a las necesidades 'secundarias'. La única certidumbre que tiene el esclavo de comer es que el sistema necesita esclavos para trabajar. La única posibilidad del ciudadano moderno de ver satisfacer sus necesidades 'culturales' es que el sistema necesita esas necesidades, y que el individuo ya no se limita a comer. Dicho de otro modo, si hubiese habido para el orden de producción un medio cualquiera de asegurar su supervivencia sobre el modo anterior, el de la explotación brutal, no habría habido jamás necesidades.³⁹

En definitiva, el consum és un sistema d'intercanvi de signes i, també, un mecanisme de poder.

L'anàlisi del consum com a imperatiu del sistema –impersonal– porta l'autor a l'extrem del raonament, on tot consum, fins i tot el primari, és considerat una imposició ideològica del sistema.

³⁹ BAUDRILLARD *Crítica de la economía política del signo*, p. 82..

Si [el hombre] come, si bebe, si se aloja, si se reproduce, es porque el sistema necesita que se reproduzca para reproducirse: necesita hombres. Si pudiera funcionar con esclavos, no habría trabajadores 'libres'. Si pudiera funcionar con esclavos mecánicos asexuados, dejaría de haber reproducción sexual. Si el sistema pudiera funcionar sin alimentar a sus hombres, no habría siquiera pan para los hombres. Es en este sentido en el que todos somos, dentro del marco de este sistema, supervivientes. Por lo demás, el propio instinto de conservación no es fundamental: es una intolerancia o un imperativo social: cuando el sistema lo exige, hace que los hombres anulen este instinto y el morir los exalte (por una causa sublime, evidentemente).⁴⁰

En aquest punt, caldria preguntar-se què entén l'autor per "sistema". Entenem que es refereix al sistema simbòlic codificat, a partir del que es genera tota la resta.

Tot el sistema dels objectes funciona "flotant". Convoca la necessitat individual de col·lectivitat, però per orientar-la cap a la individualitat, esdevenint la col·lectivitat un fantasma; convoca la distinció, però per orientar-la cap a la personalització, esdevenint la distinció un fantasma; convoca el desig i la seva satisfacció per reprimir-les tan intensament com les convocava, esdevenint el desig, a la vegada, un fantasma.

Un signe buit, sense significat, representa la societat que emet el signe. Sobre un significat explícit, les resistències individuals haurien actuat, sobre un significat flotant sembla ben bé que n'hi haurà prou amb especificar un producte perquè aquest s'imposi a la necessitat individual de consumir-lo.

M. Sahlins, en la mateixa direcció que Baudrillard, explica molt bé en que consisteix aquest "sistema" que tot ho determina:

En la sociedad burguesa, la producción material es el lugar dominante de la producción simbólica; en la sociedad primitiva, ese lugar es el conjunto de las relaciones sociales (el parentesco). En el sistema occidental, las relaciones de producción constituyen una clasificación reiterada en el esquema cultural entero, en la medida que las distinciones de personas, tiempo, espacio y ocasión

⁴⁰ *Ibid.*, p. 85-6..

desarrolladas en la producción se comunican a todo, al parentesco, a la política y al resto, a pesar de las discontinuidades de la cualidad institucional. Al mismo tiempo, al acumularse el valor de cambio por medio del valor de uso, la producción capitalista elabora un código simbólico, imaginado como diferencias significativas entre los productos, que sirve como esquema general de clasificación social. Y esta integración económica de la totalidad, la transmisión tanto de la redícula como del código, la diferenciación social y el contraste objetivo, son asegurados por el mecanismo del mercado, porque para vivir todos deben comprar y vender, pero sólo pueden hacerlo en la medida del poder que reciben de sus relaciones con la producción.⁴¹

7.2.4 La precessió dels simulacres

Aquesta tendència culmina en el que Baudrillard anomena “precessió dels simulacres”:

Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa⁴², la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio –la precesión de los simulacros– [...].⁴³

És a dir, el mapa precedeix el territori de la mateixa manera que en el consum la sèrie precedia al model. És tracta, en les imatges i en el consum, de la mateixa lògica del codi simbòlic: la consumativitat, lògica oculta del sistema de consum que és una imposició ideològica del sistema, es produeix també en el sistema de les imatges amb el nom d'hiperreal, com Baudrillard l'anomena, que és la desaparició del real pels seus simulacres. En el consum sèries sense model, en lloc del model i

⁴¹ SAHLINS, M. *Cultura i razón práctica. Contra el utilitarismo en la teoría antropológica*. Barcelona: Gedisa, 1988 (Colección Hombre y Sociedad; 26), p. 210.

⁴² Es refereix al conte de J.L. Borges “Del rigor a la ciencia” (1960) que l'autor ha citat abans.

⁴³ BAUDRILLARD “La precesión de los simulacros”, p. 16.

suplantant al model. En les imatges, simulacres sense referent, en lloc del referent i suplantant al referent.

Baudrillard llista una breu successió històrica de la imatge, que culmina en aquest quart moment del simulacre, on desapareixen les representacions com a tals, suplantades pels simulacres:

Las fases sucesivas de la imagen serían éstas:

- es el reflejo de una realidad profunda
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- enmascara la ausencia de realidad profunda
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.

En el primer caso, la imagen es una buena apariencia y la representación pertenece al orden del sacramento. En el segundo, es una mala apariencia y es del orden de lo maléfico. En el tercero, juega a ser una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al de la simulación⁴⁴.

El simulacre segons Baudrillard és el moment en què ens trobem, on el real ha estat suplantat pels signes del real, és a dir, no existeix més que com a hiperreal. Un exemple que Baudrillard desenvolupa àmpliament és la guerra del Golf de l'any 1991, en el llibre de títol explícit *La guerra del golfo no ha tenido lugar*⁴⁵, és només una guerra oculta, o encara més, una fantasmagoria, una enganyifa.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 17-8.

⁴⁵ BAUDRILLARD, J. *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991.

7.2.5 Eficàcia simbòlica

La distinció bàsica a què fa referència Baudrillard consisteix a entendre la relació entre home i imatge com a un *continuum* entre dos pols: símbol i re-presentació⁴⁶. Com a símbol, la imatge és un principi actiu, déu, persona o força natural o sobrenatural, amb existència real, de forma que, una vegada feta la transferència, no hi ha diferència entre original i còpia, són idèntics. Com a re-presentació, hi ha una relació de similitud entre original i còpia, la còpia ocupa el lloc de l'original, el re-presenta, però no el substitueix⁴⁷.

Una relació simbòlica amb les imatges és una relació vinculant, emotiva, on la imatge participa de l'original com a ombra, impressió, evocació. Si és re-presentació, en canvi, es tracta d'un objecte produït, reproducció o rèplica. E. Ardèvol⁴⁸ especifica tres condicions dels símbols:

- a) La imatge simbòlica implica una relació d'identitat entre original i doble.
- b) No estem parlant d'imatges mentals, sinó de relacions entre nosaltres i determinats objectes que anomenem imatges i que poden ser fotografies, màscares, estatuës, pintures, també pedres o plantes, etc.
- c) Hi ha una distinció fonamental entre l'aproximació simbòlica i la semiòtica a la imatge. Per la semiòtica, la imatge és un signe interpretable per un codi. Per la simbòlica, és un vincle, una mediació i el seu sentit i significat

⁴⁶ Advertim que representació pot tenir un significat ampli, abastable, que és el sentit que rep quan parlem de representacions socials, o un significat estret, restrictiu, que fa referència a la presentació d'una cosa per una altra –la seva imatge–. Per diferenciar-ho, escriurem re-presentació, amb guionet, per referir-nos a al concepció estreta.

⁴⁷ En aquest sentit, la classificació de J. Villafañe dels graus d'iconicitat és força aclaridora, en tant que els graus més alts corresponen a una relació d'identificació –excepte el més alt de tots, és clar, que té una relació d'identitat en tant que és la realitat mateixa– de manera que segons va baixant la identificació, és a dir, la relació motivada o d'analògia entre la imatge i el seu referent, baixa també el grau d'iconicitat, fins a les imatges purament arbitràries o convencionals. Veg. VILLAFANE, J. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1985, p. 43..

⁴⁸ ARDÈVOL, E.;MUNTAÑOLA, N. “Visualidad y mirada. El análisis cultural de la imagen”. A: ARDÈVOL, E.;MUNTAÑOLA, N., eds. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC, 2004 (Humanidades; 20), p. 30.

depenen de la relació entre model i còpia i no entre signe i significat, és a dir, estan vinculats a l'experiència viscuda.

La perspectiva estructuralista, en principi semiòtica, està en una tensió constant entre la consideració de la imatge com a un signe o com a un símbol. Allò simbòlic, en principi un tipus de signe, se situa del cantó de l'àlgebra, en el sentit matemàtic d'operació “neta” amb signes, però també del cantó del que el mateix Lévi-Strauss anomena “eficàcia simbòlica”,⁴⁹ una mena d'autoproducció simbòlica, una producció per part del símbol del cos social, un l'àlgebra que permet manipular el cos social, com pot passar, per exemple, en els sacrificis i els sacraments.

Lévi-Strauss tendeix a una mena de supremacia d'allò simbòlic sobre allò real, fins al punt que els símbols serien més reals que els referents. Per exemple, en la introducció d'un dels seus textos fonamentals, el primer volum de les *Mitològiques*, diu: “No pretendemos mostrar cómo piensan los hombres en los mitos, sino cómo los mitos se piensan en los hombres, sin que ellos lo noten . Y acaso [...] convenga llegar aún más lejos, prescindiendo de todo sujeto para considerar que, de una cierta manera, los mitos se piensan entre ellos”.⁵⁰

En explicar la idea de cartografia cognitiva de Jameson, ens hem referit als tres pols que conformen la representació social de la realitat: Real → Imaginari → Simbòlic.

Abans hem definit imaginar com pensar en imatges en el nivell subjectiu del jo. L'imaginari fa referència al conjunt d'imatges que representen els aspectes figuratius de les coses. Hi hauria dues fonts d'imaginació que nodreixen l'imaginari: la imaginació reproductora, vinculada a la percepció i la memòria, i la imaginació creadora, que produeix imatges noves al marge de l'experiència perceptiva.

El imaginario es el mundo de la imaginación, construido por objetos creados por la “conciencia imaginante”, que no sólo tiene la capacidad de representar un objeto ausente como presente, sino la de poder crear objetos irreales, un mundo irreal o antimundo con el cual la conciencia afirma y realiza su libertad. El imaginario no es

⁴⁹ LÉVI-STRAUSS *Antropología estructural*, p. 211-27.

⁵⁰ LÉVI-STRAUSS *Mitológicas I. Lo crudo y lo cocido*, p. 21.

un simple registro de la conciencia, sino que es la propia conciencia, en tanto que realiza su libertad.⁵¹

Ara bé, com diu M. Godelier,⁵² l'imaginari, per si sol, no pot funcionar com a sistema de representacions, necessita del simbòlic. L'imaginari no pot transformar-se en quelcom social, fabricar societat, si existeix només idealment. S'ha de materialitzar en relacions concretes, en institucions socials i, per suposat, en símbols que les representin i comuniquin.

Els símbols, aleshores, en un moviment de retorn, demostren la seva eficàcia modificant la realitat. És a dir, l'eficàcia simbòlica,

Si nos retrotrajésemos a las fuentes durkheimnianas de Saussure nos encontraríamos con la teoría de la magia de Henri Hubert y Marcel Mauss, al tiempo que con la justificación de las acusaciones protestantes contra los católicos como practicantes de la nigromancia, ya que a esa forma absoluta de producción de sentido le correspondería la confusión entre cosa y representación que los teóricos de *l'Année sociologique* asignaban al mago. La magia, en efecto realizaba la plenitud del principio de simpatía y “sólo podía concebirse uniendo las representaciones concretas a las representaciones abstractas”. Es más, Hubert y Mauss podrían haber estado pensando en la iconofilia católica cuando establecían que el arte de los magos “consigue reemplazar la realidad por las imágenes”. Damos así, al final del trayecto emprendido por Mauss, con Lévi-Strauss y lo que estableciera a propósito de la eficacia simbólica, un conjunto de operaciones cuya tarea reside en provocar una homologación tal entre un tema mítico y un tema fisiológico que, al cristalizar, logre abolir en el espíritu “la distinción que los separa y volver imposible la indiferenciación de sus atributos respectivos”.⁵³

Eficàcia simbòlica que, segons M. Delgado, no es limita a l'àmbit específic d'allò religiós, sinó que en una més que interessant nota a peu de pàgina (no és l'objecte

⁵¹ SELVA, M.; SOLÀ, A. “El imaginario. Invención y convención”. A: ARDÈVOL, E.; MONTAÑOLA, N., eds. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC, 2004 (Humanidades; 20), p. 131.

⁵² GODELIER, M. *El enigma del don*. Barcelona: Paidós, 1998 (Básica; 93), p. 47.

⁵³ DELGADO, M. *Luces iconoclastas. Anticlericalismo, blasfemia y martirio de imágenes*. Barcelona: Ariel, 2001, p. 105.

del seu llibre) posa exemples d'aquesta eficàcia en àmbits més diversos, fins arribar a la literatura i el cinema:

La creación literaria no ha hecho sino brindar ejemplos de esa misma predisposición intelectual a confundir la representación con lo representado. El popular cuento de Pinocho no sería sino una de tantas ejemplificaciones de ello, como lo serían también “The Fall of the House of Usher” de Edgar Allan Poe, o *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde. En el cine, y dejando de lado las numerosas ilustraciones provistas por el género de terror, podemos descubrir muestras bellísimas de la vigencia de ese principio. Evóquense ese ramillete de obras maestras cuyo argumento se basa en las relaciones ambiguas que ciertos personajes masculinos mantienen con retratos de mujer: *Rebecca*, *The Woman in the Window*, *Laura* o *Jenny*.⁵⁴

A més, els símbols poden desvincular-se totalment d'allò real i d'allò imaginari –els tres primer estadis de Baudrillard– i instal·lar-se en els simulacres, lliures de tot significat, símbols en estat pur o, en afortunada expressió de Lévi-Strauss, significants flotants. A més, aquests significants flotants, en tant que situen els Símbols com a substituïts del Real, fan possible l'absorció de tota anomalia, ja que el sistema de símbols no és sinó simbòlic i, perdut el referent, no hi ha possibilitat de crítica, perquè el “sistema” tot s'ho empassa. En aquest sentit, l'eficàcia simbòlica del “sistema” de Baudrillard és total, en tant que, com a sistema de signes, en determina tot el sistema social i econòmic.

Tot i que pot semblar que van en la mateixa direcció, cal insistir en què Baudrillard i Jameson es distancien en un punt fonamental: mentre Baudrillard sembla deixar-ho tot en l'àmbit del simbòlic, que s'ha convertit en simulacre, Jameson raona que el simbòlic ha perdut el seu caràcter referencial i, en conseqüència, és funció del sistema econòmic, que en tractar-lo en tant que mercaderia, neutralitza tota força crítica. Són significants flotants, en ambdós casos, però en Baudrillard són el “sistema”, símbols ordenats en codis, mentre que en Jameson, finalment, com en un sentit molt diferent també en Bourdieu, és l'economia la que en determina la

⁵⁴ *Ibid.*, p. 109, nota al peu 29.

resta. Ara bé, independentment de la instància que tot ho determina, hi ha un acord en la definició del sistema cultural mundial i els seus símptomes.

No és sinó en aquesta direcció que podem entendre fenòmens com la representació del que és irrepresentable, el tractament hiperrealista amb imatges digitals que, malgrat el seu alt grau de realisme, sabem impossibles. El *trompe-l'oeil* digital descrit per F. de Felipe i I. Gómez com a “cronoendoscòpia” n'és un excel·lent exemple:

La cronoendoscopia, de hecho, lo único que hace es introducir en la observación al (micro)detalle de nuestro organismo la siempre incómoda variable del tiempo, permitiendo de ese modo que seamos capaces tanto de explorar hasta la más pequeña de nuestras células, como de asistir en primera fila a todos esos “procesos” que, históricamente acelerados o exasperantemente ralentizados, tienen “lugar” en su interior y que ahora se nos presentan como admirables prodigios dignos de ver (*mirabile visu*, que dirían los clásicos).⁵⁵

La interfície digital, més enllà de permetre el control del joc per part de l'usuari (la funció clàssica de tota interfície que és comunicar dos sistemes diferents) compleix la funció de substituir la realitat per una nova realitat –hiperreal– on l'usuari per virtut de la combinació de símbols sense referent –significants flotants– i l'eficàcia simbòlica, deixa de ser jugador i és, per la via de la immersió, personatge. Aquest és el marc en que proposem interpretar la relació entre el jugador i el personatge, en una perspectiva cultural àmplia que ens permet entendre el lloc que ocupa la identitat postmoderna o hipermoderna que es construeix en els relats dels videojocs MMORPG.

⁵⁵ DE FELIPE, F.;GÓMEZ, I. “El sueño de la visión produce cronoendoscópias. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital”. A: DOMÍNGUEZ, V., ed. *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón. Ediuno, 2007, p. 42.. Podeu consultar, al text original, una llarga llista d'exemples.

7.3 Teoria de la conspiració

7.3.1 Intertextualitat

Hem definit la culturització de la vida quotidiana i la precessió del simulacre com a dues cares que defineixen la postmodernitat. Ara, a partir d'aquests, en descriurem les característiques que considerem més importants per al nostre treball, el que podrien ser els símptomes. En primer lloc aquesta culturització dissol la clàssica i fonamental distinció entre alta i baixa cultura, entre la cultura d'elit i la cultura popular, jerarquia bàsica de la modernitat i de la seva política cultural, que ara queda, si més no, difuminada i confosa i constitueix, en la seva indistinció, un tret bàsic de la postmodernitat.

Així, la verticalitat de l'ordre modern és substituïda per l'horitzontalitat típicament postmoderna. Per molts autors, la superficialitat, autoreferencialitat i intertextualitat són característiques definitòries de la cultura actual. U. Eco, que anomena intertextualitat a aquest tret, el descriu com a textos que citen altres textos i que suposen el coneixement dels precedents, sense els quals no és possible comprendre els textos presents: "el fenómeno por el cual un texto dado que repite textos anteriores". Molt freqüent al cinema contemporani, que posa "en juego una enciclopedia intertextual. Tenemos textos citados de otros textos y se considera que el conocimiento de los textos anteriores, que se da por supuesto, es necesario para el disfrute de uno nuevo".⁵⁶

També Lipowetsky i Serroy identifiquen aquesta característica, al cinema, amb el nom d'imatge-distància, per referir-se a la massiva producció de seqüeles, pel·lícules seriades, *remakes*, que els autors consideren veritables reinterpretacions⁵⁷, clons, cites, fins i tot en l'extrem del significant flotant, cites de

⁵⁶ ECO, U. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 1988.

⁵⁷ Com diuen els autors: "Lejos de reflejar un vacío creativo, el reciclaje del pasado pone al cine en una situación que le permite reinventarse sin cesar: ni repetición ni retroceso, sino lógica neomoderna que explota los recursos de lo antiguo para crear lo nuevo. En contra de lo que se dice a menudo, la proliferación de remakes no tiene nada de postmoderno: esencialmente es hipermoderna tanto por la abundancia de sus manifestaciones como por la libertad reinterpretativa que se expresa sin freno: todo es posible, incluida la relectura

pel·lícules inexistents, i referències iròniques, paròdiques o pastitxos, tipus que caracteritzen l'hipercinema.

Però hem de tenir present que aquest, l'hipercinema, és una forma concreta de la cultura contemporània, que, més enllà de la postmodernitat és hipermoderna:

Esta distancia que se adopta con el acto mismo de hacer una película, aun constituyendo una reflexión sobre la esencia del cine y el fenómeno de su creación, se afirma en correspondencia con la hipermodernidad en cuanto metamodernidad o modernidad reflexiva y autocrítica. La modernización, la ciencia, las técnicas, los medios, el consumo, la religión, los papeles sexuales: toda nuestra sociedad se vuelve sobre si misma, se pregunta por sus puntos de referencia y su funcionamiento con vistas a una autoconstrucción reflexiva, cada vez más generalizada. Lo mismo ocurre en el cine.⁵⁸

També per Jameson, l'intertext (encara que no l'anomeni així) deriva en pastitx, en el sentit que tot l'aparell autoreferencial és reflexiu, d'acord amb Lipovetsky i Serroy però en canvi no té possibilitat crítica,

la parodia misma pierde su vocación; vivió su momento, y esa extraña novedad del pastiche ha tomado lentamente el relevo. El pastiche es, como la parodia, la imitación de un estilo peculiar o único, idiosincrásico; es una máscara lingüística, hablar un lenguaje muerto; pero es una práctica neutral de esta mímica, no posee las segundas intenciones de la parodia; amputado su impulso satírico, carece de risa y de la convicción de que, junto a la lengua anormal que hemos tomado prestado por el momento, todavía existe una sana normalidad lingüística. El pastiche es, entonces, una parodia vacía, una estatua ciega (...).⁵⁹

7.3.2 Pastitx

Els objectes postmoderns són, en aquest sentit, "neo", són pastitxos que sumen d'aquí i d'allà en una canibalització estilística aleatòria.

infiel, inconoclasta e irrespetuosa, de acuerdo con una lógica individualista ultramoderna." LIPOVETSKY, G.;SERROY, J. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009 (Argumentos; 395), p. 129.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 133.

⁵⁹ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 38.

També en aquesta mateixa direcció, la nostàlgia substitueix l'historicitat, és a dir, la referència al passat sense cap sentit crític.

El significant flotant, o aquesta culturització de la vida quotidiana de què parla Jameson, estan en la base d'una altra característica abastament citada sobre la postmodernitat, a saber, el seu caràcter fragmentat, de ruptura de la cadena de sentit, cosa que, d'altra banda, fa més necessària la recerca de models explicatius de la totalitat, una mena d'esquizofrènia cultural. Trencada la cadena, el significant aïllat se sustenta per ell mateix.

Lipovestky i Serroy veuen aquí l'imatge multiplexa,⁶⁰ complexitat formal en l'espai i el temps fílmics, dissolució dels gèneres, simplificació dels personatges i dels arguments, una estètica simplex (de personatges plans amb psicologia elemental comprensibles de seguida, trames poc profundes) però, al mateix temps també una estètica multiplexa, desregulada, que diversifica les formes d'explicar històries amb formes culturals fluïdes, múltiples, transnacionals, multiculturals, etc. amb complexitat narrativa, polisèmia, sense gènere, personatges simples però singulars, etc. De Felipe i Gómez⁶¹ es refereixen al triomf de la narrativitat sobre la narrativa.

Seguint amb l'exemple inicial de Jameson, en el cas concret de *Videodrome*, el film, com a mercaderia que és, emmarca en un mateix nivell –potser superficial–, els temes culturals i les idees al mateix temps que la pornografia, la violència, el terror *gore*, etc.

Al nivel del significado, lo que sucede es esa inmensa desdiferenciación de los niveles tradicionales que parece caracterizar tantas otras cosas en la sociedad y la cultura contemporáneas y en su teorías. Con la expansión de la antigua esfera cultural hasta abarcar e incluir en su interior todo lo relativo a la vida social (algo que también podría considerarse una inmensa mercantilización y comercialización, la virtual realización definitiva del proceso de colonización por la mercancía iniciado en el capitalismo clásico), resulta imposible determinar cuándo nos encontramos

⁶⁰ LIPOVETSKY;SERROY *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, p. 69.

⁶¹ DE FELIPE;GÓMEZ *Adaptación*, p. 204.

ante lo específicamente político o cultural o social o económico, sin olvidar lo sexual, lo histórico, lo moral y demás. Pero esta imbricación, que sin duda presenta ciertos inconvenientes notables en el dominio del pensamiento y de la acción, únicamente intensifica el poder significativo de esa obra, cuyas irisaciones, virtualmente inagotables, alcanzan a cualquiera de los temas indicados.⁶²

Si repassem els diferents temes tractats al films, i també la forma en què aquests són tractats, constatem aquesta explosió cultural en la història narrada, una culturització de la diègesi, per dir-ho en altres termes, que no constitueix, però, cap aportació sèria al desenvolupament dels diferents temes.

Així, la història clàssica de la lluita entre un petit empresari i una gran companyia sense rostre, la típica narració heròica tradicional en termes de monopolització internacional dels mitjans, els negocis i la competitivitat són tractats de forma explícita en la narració, però semblen també només un pretext per a l'impuls al·legòric del malson sobre com se sent l'individu en el nou sistema mundial.

En aquest punt, està recuperant el que apuntàvem més amunt, l'intent de fer, per part d'aquest film, una cartografia cognitiva que expliqui la complexitat del sistema mundial contemporani, amb una al·legoria, la de la conspiració, que no pot més que ser un intent degradat i necessàriament parcial.

Videodrome ens presenta una conspiració totalitarista paramilitar, racista i sexista. S'hi oposa una nova religió, Video New Flesh. Les dues companyies sense rostre són finalment per a l'individu, l'infortunat protagonista Max Renn,

lo mismo, rostros gemelos de nuestra reflexión inconsciente sobre las inevitables mutaciones que nos depara una historia actualmente reprimida: temores y esperanza al mismo tiempo, la aversión hacia los nuevos seres en que tenemos que convertirnos una vez nos despojemos de la piel de nuestros valores actuales, íntimamente entrelazados, como en cierto ADN de la fantasía colectiva, con nuestro anhelo casi religioso de transubstanciación social en otra persona y otra realidad.⁶³

⁶² JAMESON *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*, p. 47.

⁶³ *Ibid.*, p. 50.

Aquest intent degradat que és la conspiració per exemplificar el sistema global no és únic, evidentment, de *Videodrome*, sinó que el trobem en força altres films.

7.3.3 Sublim tecnològic

A la postmodernitat, la totalitat es presenta com a conspiració en tant que és col·lectiva –mediatitzada per la tecnologia– i imperfecta –una mapa cognitiu, representació de la realitat, però no la realitat en ella mateixa–. A través d'aquesta al·legoria de la conspiració l'individu pot aprehendre el sistema mundial, tan inconscient i inconmensurable.

La tecnologia funciona, en aquestes al·legories, com a representació de l'incommensurable. Els crèdits inicials de *Three Days of the Condor* en són una bona mostra, amb gràfics computeritzats que representen una xarxa global i descentralitzada. També l'assassinat dels investigadors de l'espionatge, a una oficina plena de màquines que malgrat la seva mort continuen funcionant, afirmant la seva existència mecànica i la seva producció de “text” amb independència de l'home. Ara bé, l'exemple més paradigmàtic es troba en el descens a la central telefònica, que manifesta la incapacitat del subjecte postmodern per processar la seva pròpia història.

A *Blow Out*, els mitjans de comunicació no només escriuen el seu propi registre, sinó que inclús reescriuen el món –o com a mínim la seva banda sonora– i produeixen altres tantes històries alternatives. El so característic del tret del rifle de l'assassí es pot tallar i muntar de nou, i la banda sonora “real” o documental d'un assassinat pot muntar-se en una pel·lícula de terror, de manera que no es desperdiciï res.

En definitiva, es tracta del que Jameson anomena en un altre lloc el sublim tecnològic, forma privilegiada de representació de la totalitat a la postmodernitat, una mena d'experiència entre plaent i terrorífica, de representació d'allò incommensurable i, també, irrepresentable.

En l'actualitat, aquesta sublimitat s'expressa, segons Jameson, en representacions de la tecnologia, que pren el lloc de l'inabastable natural anterior:

La tecnología de la sociedad contemporánea es hipnótica y fascinante, no tanto en sí misma como porque parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que a nuestra mente y a nuestra imaginación les es aún más difícil aprehender: toda la nueva red global descentralizada de la tercera fase del capital. [...] La teoría de la conspiración (y sus estridentes expresiones narrativas) debe entenderse como un intento degradado –mediante la imaginería de la tecnología avanzada– de pensar la imposible totalidad del sistema mundial contemporáneo. En mi opinión, tan sólo cabe teorizar adecuadamente lo sublime postmoderno en términos de esa otra realidad de las instituciones económicas y sociales que, aun enorme y amenazadora, es apenas perceptible.⁶⁴

Aquest sublim postmodern té alguna cosa de *camp*, en afortunada expressió de Susan Sontag, una sublimitat *camp* o “histèrica”, un fons d'intensitat emocional que defineix determinades expressions artístiques o, en general, d'actitud davant la vida com una espècie d'euforia superficial però inaprehensible o inabastable.

Allò *camp* no és la vida mateixa, viscuda en primer nivell, sinó que és una mena de representació portada a terme en la vida, un paper de la vida quotidiana: “El camp lo ve todo entre comillas. No será una lámpara, sino una “lámpara”; no una mujer, sino una “mujer”. Percibir lo camp en los objetos y las personas es comprender el Ser-como-Representación-de-un-Papel. Es la más alta expresión, en la sensibilidad, de la metáfora de la vida como teatro”⁶⁵.

En aquest mateix sentit, quan la nostra vida és viscuda com si fos una representació, i nosaltres els privilegiats protagonistes d'una aventura viscuda en plena intensitat, aleshores ens trobem en l'estat de *flow*, expressió de Grodal⁶⁶ sobre l'experiència que ens proporcionen, en determinades circumstàncies, els videojocs, un tipus de resposta intensa, tan física com emocional, que

⁶⁴ JAMESON *Teoría de la posmodernidad*, p. 56-7.

⁶⁵ SONTAG, S. “Notas sobre lo “camp””. *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara, 1996, p. 360.

⁶⁶ GRODAL “Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences”, p. 132.

experimentem davant la pantalla quan reaccionem als estímuls que per la seva necessària participació, un videojoc ens reclama.

En gran part, es tracta del que Lipovestky i Serroy identifiquen en el cinema contemporani com a imatge-excés, l'estètica de l'excés, el cinema del mai és suficient i mai n'hi ha massa, del sempre més de tot: ritme, sexe, violència, velocitat, etc. La pel·lícula feta atracció constant, un continu festival de ritme, profusió, espectacle, sempre en major grau que l'anterior i que, en una escalada sense fi, integra l'anomalia, la violència extrema o la pornografia. En relació directa amb el que deiem més amunt sobre la imatge espectacle de Darley i l'estètica de les atraccions, es tracta de “la il·lusió perfecta produïda per la realitat virtual lo que se desplega es el vértigo hipermoderno, una especie de trip sensorial”⁶⁷.

JFK es presenta com a un film postmodern on se sospita de tot allò que es presenti com a natural i invariable. El film mateix és una autòpsia: espedejament (fragmentació de la realitat per descobrir la veritat oculta) i mirada (mirada subjectiva, en el sentit de no fer cas de les evidències i descobrir per un mateix): una visualització del magnicidi.

A. Zapruder va aportar amb la seva filmació *amateur* un document objectiu, desinteressat i desdramatitzat. Stone reconstrueix la realitat (la veritat) dels fets per mitjà del llenguatge cinematogràfic, fins a l'extrem de restituir virtualment, en pla subjectiu, el punt de vista del tirador en el moment del tir fatal (contraplà impossible i forçat de la pròpia pel·lícula de Zapruder).

Es tracta d'un *collage* amb un muntatge de fragments molt diversos.

Fatalmente contaminadas en su esencia por esa misma película de ficción que las contiene, reordena y reutiliza a conveniencia, las imágenes documentales seleccionadas por Stone pierden en parte su autonomía discursiva al verse abocadas a significar tan sólo aquello que las reglas docudramáticas del relato necesitan que

⁶⁷ LIPOVETSKY;SERROY *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, p. 76. Hi ha profusió d'exemples.

signifiquen. Esa ruptura definitiva e interesada de la tensión entre lo real y lo irreal que parece reivindicar el director como única estrategia expositiva posible⁶⁸.

Discurs postmodern, com descriu Baudrillard, no es tracta d'una interpretació falsa de la realitat (ideologia), sinó d'ocultar que la realitat ja no és la realitat i, per tant, de salvar el principi de realitat. Però tot és hiperreal i simulació.

Però aquí Stone no és tan postmodern: el seu ingenu *JFK* vol donar la versió definitiva i última de la Història, sense pensar, potser, que les masses ja no volen sentit, sinó espectacle, no missatges, sinó signes. En conclusió, els signes perden tot referent: “Espacio anteriormente de producción, la realidad se ha transmutado ante nuestro resabiados ojos en simple tira de lectura, estrategia perpetua de codificadores y descodificadores regida ya para siempre por el poder de los signos, nunca ya de sus referentes”⁶⁹

7.3.4 Una cartografia degradada

També en relació amb la conspiració, Jameson continua la seva anàlisi de la cultura postmoderna, com a forma privilegiada, però degradada, d'explicació del moment contemporani. Jameson continua l'anàlisi en el que ell anomena la “trilogia de la paranoia”, tres pel·lícules comercials de Hollywood als anys 70 del director J. Pakula: *Klute*, *The Parallax View*, *All the President's Men*. L'objectiu de l'anàlisi és veure com, en determinats productes de la cultura, podem identificar una forma de comprendre o representar la totalitat social globalment.

Per fer-ho, Jameson pren com a eixos d'anàlisi l'oposició entre l'individual i el col·lectiu, en tant que la forma d'expressió d'aquests films és l'al·legoria. A més, i atès que els tres pertanyen al gènere policíac, les permutacions de l'individual i el col·lectiu es referiran als actants característics del gènere: detectiu, assassí, víctima.

⁶⁸ DE FELIPE, F. “El ojo resabiado (de documentales falsos y otros escepticismos escópicos)”. A: SÁNCHEZ-NAVARRO, J.; HISPANO, A., eds. *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción*. Barcelona: Glénat, 2001 (Parapapel; 5), p. 52.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 55.

Veiem el tercer dels exemples, *All the President's Men*, que representa els esdeveniments com una lluita entre dos conspiracions, dos col·lectivitats, l'Estat contra el diari, la Casa Blanca contra el *Washington Post*.

Aquí, la forma cinematogràfica que podem identificar és el pla-contraplà de l'entrevista: es tracta d'un film verbal, ple fins a la saturació de converses, de tot tipus i per tot mitjà.

Lo pretendido no es producir una máscara, como en el cine mudo, sino animar una especie de partido de tenis sin aplausos, movilizar la mirada, las cejas alzadas, los más mínimos tic y movimientos reflejos, dándole a todo esto el mismo nivel-valor que a la intervención verbal, de la réplica, de la pregunta planteada. La nueva forma es ejercida hasta límites extremos con virtuosismo técnico y no poco osadía, sobre todo durante las conversaciones telefónicas, tantos como nunca podrán hallarse en una película anterior, y éstas [...] nos permiten ver a los periodistas trabajando como actores de carácter reducidos a la mínima expresión, produciendo y consumiendo simultáneamente la nueva información ante nuestros ojos.⁷⁰

A més, tots aquests encontres corresponen a un interlocutor, amb freqüència dona o feminitzat, com és el cas de Garganta profunda. Així, la narració es recolza en el vell estil obsolet de l'empresa jerarquizada pel gènere, característic de Nixon i la seva època.

Pel que fa a l'espai, el tractament és també característic de l'un a un, un tancament de l'espai, fins i tot en espais oberts, propi de l'entrevista cara a cara.

En la qüestió de l'espai, és l'arquitectura la que marcarà la pauta, en eixos de llum i fosc, com l'accés a l'Hotel Watergate a través de l'aparcament, en la fredor burocràtica de les oficines del *Washington Post*, però, sobretot, en un eix d'escala a la biblioteca del Congrés, on en un pla molt significatiu el pla s'eleva del més petit, les fitxes de lectura, a la totalitat social mateixa, en un nivell al·legòric representat en el tractament formal de la imatge:

⁷⁰ JAMESON *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*, p. 99.

Es la imposible visión de la totalidad –recuperada aquí en el momento en que la posibilidad de conspiración confirma la posibilidad de la propia unidad del orden social mismo– lo que se celebra en este momento casi paradisíaco. Se trata, pues, del vínculo entre lo fenoménico y lo nouménico, o entre lo ideológico y lo utópico. La imagen ascendente es subrayada por la primera aparición en la película de la música solemne que confirma tan notablemente el *telos* de la investigación y de la película: el mapa de la propia conspiración con sus calles extendiéndose a lo largo de Washington desde este centro remoto, sugiere inesperadamente la posibilidad de la cartografía cognitiva como un todo, y hace de sustituto a la vez que alegoría suyos. La cámara ascendente, que empequeñece las febriles indagaciones de los dos investigadores a medida que se eleva descubriendo la fría cosmología de las galerías circulares de la sala de lectura, confirma la coincidencia momentánea entre el conocimiento como tal y el orden arquitectónico de la totalidad astronómica, y ofrece un atisbo de lo providencial como algo que organiza la historia, pero que no se puede representar en ella.⁷¹

7.3.5 *El relat possible*

Sembla clar que no només és molt difícil una explicació del món i del lloc que ocupem en ell, sinó que el fet mateix de trobar relats que recullin la complexitat i diversitat de la totalitat mundial és gairebé impossible. En aquestes condicions, sembla que estem en el que M. Tresserras anomena el relat impossible en el seu anàlisi de *Lost Highway*, que, per l'autor, parla d'un dels problemes més contemporanis, la fragilitat del subjecte i la impossibilitat del relat.

Durant el s. XX, amb la modernitat, la idea de subjecte va ser considerada el centre del coneixement, de la jerarquia de valors ètics i estètics, del sentit al món i de la cultura, allò que atorga legitimitat i que utilitza la creació artística com a una de les seves formes més elevades d'expressió. L'individu s'experimenta a si mateix com un imaginari, com una combinació d'imatges, conceptes i sentiments que organitza en forma de relats i arguments.

⁷¹ *Ibid.*, p. 107.

Als anys 70 tot això entra en crisi. El terror de trobar només buidor al lloc de la subjectivitat origina com a únic discurs genuí el de la follia, que aflora espontàniament sense cap intenció de sentit.

El jo feble permet lliurar-se a les experiències sense preocupar-se'n de la connexió. Es fon en l'entorn, en l'aiguabarreig de vivències. Però no aconsegueix relacionar-les, construir-ne una història. I el relat fa crisi. No solament els grans relats a què feia referència Lyotard. La fragilitat de subjecte fa impossible cap relat que doni sentit al que li passa. Això és segurament el que expressa David Lynch a *Lost Highway*.⁷²

Lost Highway mostra un individu que no aconsegueix posar ordre al que li ha passat, no aconsegueix fer-ne una trama, i, així, suggereix la impossibilitat del relat. De manera que, en definitiva,

potser parla del nostre accés a la realitat. A la pràctica, la realitat se'ns escapa, només hi ha representacions que pretenen donar-la a conèixer i que de fet l'amaguen, perquè la ment humana no és una càmera de vídeo que la pugui captar fredament. La representació il·lògica, subjectiva, no elaborada, és la que més s'aproxima als esdeveniments. No n'és una reconstrucció ni una explicació, és la captació simple dels fragments. Per això Lynch es nega a relatar en seqüències ordenades cronològicament l'experiència del protagonista.⁷³

La necessitat d'una explicació del món i de nosaltres mateixos, una cosmovisió, una cartografia cognitiva, és necessària però impossible, perquè el mateix relat esdevé impossible. El cinema, el gran relat popular i espectacular del s. XX, entra en crisi. Però, com diuen Lipovetsky i Serroy,

precisamente cuando el cine no es ya el medio predominante de otros tiempos, triunfa paradójicamente el dispositivo que le es propio, no material, desde luego, sino imaginario: el del gran espectáculo, la puesta en imagen, el star-system. En la cultura hipermoderna hay algo que sólo se puede llamar espíritu cine y que atraviesa, riega y nutre las demás pantallas: el cine se ha convertido en un círculo

⁷² TRESSERRAS, M. "El relat impossible: "Lost highway", de David Lynch". *Tripodos* Vol. 12 (2002), p. 39.

⁷³ *Ibid.*, p. 46.

cuyo centro está en todas partes y circunferencia en ninguna. Cuanto más compiten con él o lo sustituyen la Red, la televisión, los videojuegos y los espectáculos deportivos, más fagocita su estética esencial áreas enteras de la cultura de la pantalla.⁷⁴

En la figura abans mostrada del Real → Imaginari → Simbòlic com un triangle podem considerar la totalitat com a l'eix que uneix l'imaginari i el simbòlic.

La culturització de la vida quotidiana és el trencament d'aquesta relació de totalitat que uneix l'imaginari i el simbòlic. També podem integrar aquí la idea de simulacre de Baudrillard, que constitueix un trencament de la relació entre el simbòlic i el real, de tal manera que els símbols, com diu l'autor, ocupen el seu lloc en el domini de l'hiperreal.

Potser el que cal és pensar el relat no en la seva forma clàssica, sinó en relació amb els relats de la postmodernitat, com són, tot i que en un suport clàssic, films com *Lost Highway*. Efectivament, el cinema contemporani està ple d'exemples⁷⁵ que mostren noves formes narratives en un intent, reïxit o no, de relatar i relatar-nos.

No és estrany que trobem en una pel·lícula com *The Social Network* un dels millors exemples d'aquesta nova possibilitat del relat. La pel·lícula és una urgent crònica de la creació d'un dels fenòmens de socialització en línia més espectaculars dels últims anys, Facebook, per part del seu principal creador, Mark Zuckerberg, el seu amic Eduardo Saverin i la seva competència amb els germans Winklevoss. Com *All the President's Men*, també aquí trobem una ficcionalització de fets d'actualitat. En principi, també pel que fa a la forma fílmica semblaria similar a l'anterior: una *talking picture* amb ús constant del pla-contraplà, composicions cartesianes, respostes teclejades a l'ordinador en lloc de converses telefòniques, etc. Ara bé,

⁷⁴ LIPOVETSKY;SERROY *La pantalla global. Cultura mediàtica y cine en la era hipermoderna*, p. 25.

⁷⁵ O millor dit, el cinema de finals del s. XX i principis del XXI va viure un verible esclat de narrativitat. Entre d'altres pel·lícules, en són un bon exemple *Fight Club*, *Memento*, *Femme Fatale*, *Swimming Pool*, *Mulholland Dr.*, *Groundhog Day*, *Identity*, *Lola rennt*, *Timecode*, *Twelve Monkeys* o *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

l'ús constant del muntatge paral·lel, que compara accions diferents –en la major part del film la creació de Facebook amb els judicis posteriors– suposa una forma de supeditar la realitat a la seva representació, fins al punt de convertir la realitat en un producte de la representació. Veiem això en el que podem considerar, a l'inici del film, una declaració d'intencions: el moment en què Zuckerberg, tot creant un sistema informàtic que compara noies –companyes d'universitat– ens les mostra, en paral·lel, en una festa on, efectivament, són només objectes estètics. Els protagonistes de *The Social Network* viuen un simulacre –com d'altra banda els de *Fight Club*, o *The Game*, però també en algun sentit els de *Zodiac* o *Seven*, pel·lícules totes de D. Fincher, el director del film que ara ens ocupa–.

No es tracta de la lectura superficial de l'en línia en oposició a la vida quotidiana, sinó de la substitució del real pel joc: escena al·legòrica com també trobàvem a *Todos los hombres del presidente*, aquí –amb una fotografia i un muntatge radicalment diferents de la resta del film, tot marcant el caràcter específic i diferenciat de la breu seqüència– és la regata dels germans Winklevoss a Oxford: només un joc, una competició, res seriós, alguna cosa que perden, com han perdut Facebook. Ho podem expressar en termes més propers a la narratologia: la realitat circumdant no és més que un nivell de realitat, no particularment diferent dels graus de ficció construïts per narradors extra o intradiegètics. La realitat és un joc –transposició de clau sense marc primari– del que parlem –en fem repertoris d'esquemes d'accions– una vegada acabada la partida.

Un film com *The Social Network* ens convida a proposar que els relats múltiples, complexos, fragmentats, no lineals i de narració cooperativa són potser el “relat possible” de la postmodernitat. Les narracions transmediàtiques de H. Jenkins o les narracions de la cultura fan de J. Fiske, en són bons exemples, com hem vist. Però sobretot el relat basat en la base de dades, en paraules de L. Manovich, és a dir, l'acció de navegar o buscar per seguir la història. Els videojocs són la millor mostra d'això: acció narrativa i exploració són els termes que fan avançar la història, el moviment construeix la diègesi. En lloc que li narrin alguna història, és el jugador qui, amb el seu desplaçament i amb les seves accions, construeix –de vegades col·lectivament– la història. El moviment és al mateix temps acció narrativa i exploració. Els videojocs són la forma privilegiada del relat postmodern o

hipermodern precisament pel seu caràcter fragmentat, complex pel que fa a la narrativitat, múltiple en l'autoria i massiu en la instància narrativa.

8. Estudi de cas: *Espai8*

8.1 Fons d'informació de l'estudi de cas

A continuació, analitzarem el MMORPG *Espai8*¹, que hem presentat en la primera part d'aquest estudi.

Les observacions que segueixen provenen de les següents fonts:

– Exercicis² d'observació participant, al joc, als fòrums³ i a la missatgeria instantània (*messenger*) per part del propi investigador durant els períodes: 25 de juny a 15 d'agost de 2006 i 31 de març a 15 de maig de 2008, amb el nom principal de **GOFFMAN**⁴. Ocasionalment, també com a **FRAZER**⁵, **PRITCHARD**⁶, **HOCART**⁷.

– Entrevistes semiestructurades a jugadors: **POKEVIKTOR** (12 de març de 2008), **HIMOTEP** (31 de març de 2008), **IARMAETHOR** (2 d'abril de 2008) i **QUEL'THALAS** (03 d'abril de 2008), tots ells jugadors experts.⁸

- Informació obtinguda a: web del joc; fòrums del joc; altres webs: viquipèdia⁹, wikia¹⁰, youtube¹¹ i grup de facebook “Jo també vaig jugar a *Espai8!*”¹²

¹ CCRTV-INTERACTIVA *Espai8*.

² Diem “exercici” atesa la curta durada de l'observació participant. La documentació generada es pot trobar als annexos

³ <<http://forums.ccrvtv.com/index.php?c=18>> [Consulta: dates diverses]

⁴ Goffman va presentar-se als dos períodes d'observació participant:

1er període: <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=72956>> [Consulta: 5/9/2006]

2on període: <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=114280>> [Consulta: 7/8/2006]

⁵ Presentació al forum: <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=71352>> [Consulta: 7/9/2006]

⁶ Presentació al forum: <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=70649>> [Consulta: 7/9/2006]

⁷ Presentació al forum: <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=70355>> [Consulta: 7/9/2006]

⁸ S'incorpora l'àudio de les entrevistes als annexos

⁹ <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Espai8>> [Consulta: 7/1/2011]

¹⁰ <<http://ca.espai8.wikia.com/wiki/>> [Consulta: 15/7/2010]

¹¹ <http://www.youtube.com/results?search_query=espai8&aq=f> [Consulta: 22/6/2010]

¹² <<https://login.facebook.com/group.php?gid=313180998902>> [Consulta: 15/7/2010]

8.2 Descripció d'un episodi de joc: l'apocalipsi

L'estudi de cas d'*Espai8* se centrarà en un episodi concret, que va succeir al joc l'estiu de 2006 (calendari del món circumdant) i que els propis implicats van anomenar l'*apocalipsi*. Aquest episodi, per la seva complexitat narrativa i identitària i per les ramificacions que implica, ens permetrà d'analitzar de forma prou completa el videojoc *Espai8* en la seva totalitat. L'investigador va participar en primera persona en l'*apocalipsi* amb els *nicks* de **FRAZER** i **GOFFMAN**. Per aquest motiu hem preferit redactar la descripció de l'episodi en un relat en primer grau de ficció per part d'un narrador extradiegètic i impersonal. Des d'aquest, podem delegar en diferents narradors intradiegetics i personals (en segon grau de ficció), veritables protagonistes, la narració de determinats esdeveniments.

FRAZER es trobava desconcertat. No comprenia res del que passava allí. Acabat d'arribar, encara aprenent els costums del lloc, es va veure incapaç de fer res davant la massiva destrucció de tot l'univers Nèmant.

El seu planeta, **BÀRTIMER15**, casa dels bartisaris com ell, no va ser dels primers a caure, però finalment tampoc va poder resistir les altes temperatures provocades per la proximitat del Sol i es va cremar, al sideri 53 de la generació de la llum a *Espai8*.

Poc podia pensar **FRAZER** (en la seva alegre vida de bon bartisari) que el mateix cornac de Bàrtimer15, **IARMAETHOR**, havia portat el planeta, deliberadament, al seu final, i encara menys que es tractava d'un acord entre tots els líders dels planetes d'*Espai8* disposats a provocar una autèntica *apocalipsi*¹³.

Explicat per **BURBU_ANN**:

L'Apocalipsi ja és aquí. El diable trucava a les nostres portes i l'hem deixat passar. Ara és el nostre subordinat 😏😏

Què passarà a partir d'ara? Doncs que tots els planetes actualment actius cremaran, i ho faren en mans dels mateixos habitants de cada planeta. Tot amb el màxim de respecte dels uns als altres,

¹³ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=73609>> [Consulta: 3/11/2006]

és el final d'una veritable era. Passem pàgina a una època d'e8, la nostra.
Prendre aquesta decisió no ha estat fàcil, però és realment necessària. Tots estem cansats; necessitem respirar i aquest joc ens asfixia. Tanta incompetència, tanta impertinència, tant mal rotllo... Ja n'hi ha prou.
Quan l'Apocalipsi hagi conclòs la gran majoria de nosaltres deixarà aquest joc. Segur q n'hi ha que s'alegren d'aquest fet, però sabeu què? Més ens riem nosaltres de la pena que feu. El que farem és una mostra més de la nostra superioritat senyors, nosaltres si que farem un canvi en aquest joc. Potser dura molt, potser als dos dies mor, ens és ben igual.
Això vol dir que als vuit planetes nous que sortiran la gran majoria dels que estem actius ara mateix no hi intervindrà, ja que res tindran a veure amb nosaltres. Descansarem en pau, nosaltres i els nostres planetes.
Ann¹⁴

Durant el Sideri 45, **GOFFMAN**, un enatrès, androide desitjós de demostrar que tenia sentiments, com a mínim tant de cor com qualsevol altre habitant, va intentar promoure la concòrdia entre les tribus de Nèmant. El seu planeta, N3tk55, mancava de l'energia suficient per contrarrestar l'atracció del Sol, i estava a punt de sucumbir a les altes temperatures que, desviat de la seva òrbita, amenaçaven amb destruir-lo. Per evitar-ho, va fer un crida d'ajuda a tots els habitants del sistema, sense importar el planeta o la tribu, amb una entrada al fòrum general:

Faig una crida a la unió! No importa la tribu! No sóc un robot sense cor!
Fa pocs gnòmons vaig arribar nou al planeta N3tk55 i fa molta pena: no hi ha suficient energia pel turbotec i està apunt de destruir-se!
Segur que es pot fer alguna cosa! Salvar el planeta o que ens acolliu en el vostre!
Necessitem ajuda! Si en lloc de barallar-nos treballem junts segur que ens en sortim!
En una altra vida, quan era humà, era un professor força comprensiu a qui agradava molt escoltar i no tant parlar (bé, era un professor una mica raro...)
Finalment no sóc un enatres sense cor!
I com a mostra de bona voluntat, el messenger
Dr.Goffman@hotmail.com¹⁵

Era difícil imaginar pitjor moment per demanar col·laboració i ajuda per a salvar un planeta, quan tots els cornacs havien acordat poc temps endarrere la destrucció

¹⁴ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=71019>> [Consulta: 3/11/2006]

¹⁵ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=73051>> [Consulta: 4/11/2006]

pràcticament simultània de tot el sistema, acord que incloïa fins i tot un bàner commemoratiu de l'esdeveniment¹⁶.

Tot el sistema de Nèmant seria destruït, tots els cornacs enviaven els seus planetes en una carrera suïcida cap al Sol... Pel simple plaer de la destrucció? Per descomptat, no.

Pel que sembla, **GOFFMAN**, habitant nouvingut, no era al corrent del malestar que en aquell grup de dirigents havien provocat els **ADMINS**, que eren acusats d'incompetents i tramposos. En una entrada al fòrum, **ATRIDAS**, jugador molt expert, fa una anàlisi matemàtica del funcionament del joc, tenint en compte factors com el càlcul en tecs del que un planeta consumeix, la relació amb l'ecologia, etc., per arribar a la conclusió:

Amb el tema aquest de que l'ecologia influeixi en la refrigeracio s'han passat un monzón. Han fet que sigui matematicament imposible aguantar qualsevol planeta, tinguis l'ecologia que tinguis
Ja, i com es k els planetes no es moren sols?
he dit que hi havia dos errors. El que ara dire m'ha estat tocan els cullons durant moooooooooolt de temps. De fet el vaig descobrir tirant Magasawa, i d'aixo en fa una mica. I jo vinga a enviar mails a x-lives i ells vinga a sudar de mi.
error de programacio: no es consumeix tot el que es necessita¹⁷

Efectivament, un grup de jugadors veterans havia impulsat l'*apocalipsi* a *Espai8*. No només els **ADMINS** cometien errors imperdonables, sinó que, a més, conspiraven des de la seva posició de poder privilegiat per impedir que ells, cornacs, magnats i governadors a *Espai8*, poguessin fer del sistema Nèmant allò que volguessin, soscavant el poder que amb esforç havien guanyat. Com diu **EMUS**:

q han fet els admin? Tu pq ets nou i n has conegut el joc com estava abans pero si texplico q abans havia en cada planeta minim 10 persones actives jugant (en alguns 50 o 60), q la gent disfrutava moltissim jugant! no hi havia tants mals rollos... etc etc... i ara mira com esta el joc... doncs això gracies a incontables "canvis per millorar" el joc q en realitat n eren mes q canvis mal camuflats per aturar, putejar, impedir q alguns q ja començaven a destacar juguessin a la seva manera. Pero clar els jugadors tmpc ens hem kedat quiets i vam atacar alla on feia mes mal i

¹⁶ <<http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=72959>> [Consulta: 5/11/2006]

¹⁷ <<http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=77408>> [Consulta: 3/11/2006]

deixant-los moltíssims cops en evidència, resultat? mes d'aquets fabulosos canvis fins arribar el punt d fer un joc 100% insostenible

L'Apocalipsis n es mes q l'ultima demostracio per part nostre als admin q els em guanyat sempre la partida pq estem sortint dels seus esquemes d joc i del joc, i direm adeu a la NOSTRE manera, tal com NOSALTRES em volgut i no ells...¹⁸

A qui **_MITO_** respon:

I en quant al tema de l'Apocalipsi... Com a jugador, no puc evitar desitjar veure com superem clarament als admins. Però, pensant-ho bé, no ho hem fet ja? Des dde sempre, els jocs els han fet els jugadors, i els modelem al nostre gust, al igual que hem amb Espai8. I està clar que, a no ser que fagin una canvi dràstic en el joc, l'Apocalipsi que heu predit es complirà. És una batalla que ja hem guanyat.¹⁹

EMUS:

Precisament el q volem en part es això q aquets planetes amb tanta historia ara q marxem no quedin en mans q n se les mereixen. Jo vaig veure neixer Quispli, desde sempre he estat a Quispli, i ell a l'igual q la resta d tots els planetes q ara queden, ja han fet la seva feina, son part d'un passat q ja n te lloc en aquest "nou e8"

Estar clar q el e8 q ara vingui, no tindra ni molt menys el nivell q ha assolit fins ara (i com mes enrera tirem mes nivell trobarem), tot això gracies als ja incansables d'anomenar admin.

Els nous q es creuin els seus planetes, i els apreiiin pq son seus; pero els nostres son nostres jo tmb posare el atm Arrow emus Coranc de Quispli, Quispli14, Sispli, Rispli, Halnic53, Curium16 i Zuriu12 (tot al 50% amb la Burbu_ann clar xDD ^^ per algo som emus_ann SL xDDD)

En un altre fòrum, tenim un exemple concret del descontent del jugadors-habitants.

EMUS:

algu em pot explicar pq un magnat q te hangar, de cop i volta deixi de tindren?? i no es el primer cop q passa... i casualment a l'ann...

BURBU_ANN:

és el tercer cas q em trobo ja... dpm!!

si no sóc tan bona km diuen segons ells (lease paraules d'un bixo), pq em putegen a mi?

sincerament, el q passa en akest joc... és vergonyós

¹⁸ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=73396>> [Consulta: 10/11/2006]

¹⁹ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=73396>> [Consulta: 10/11/2006]

La idea de formar part de la història d'un món gloriós, el no voler que, en marxar ells del joc, fos heretat per qui no s'ho mereixia, així com canvis en les regles del joc introduïdes pels **ADMINS**, canvis dirigits a mantenir el control del joc per part d'aquest i no deixar que els habitants tinguessin gaire poder, portava als cornacs d'aquell moment a la pròpia immolació, única sortida digna.

Com diu **IARMAETHOR**:

tu també ho recordes, Temum?
no es pot tornar al passat. però ni aquest planeta, ni cap dels nostres planetes caurà en desgràcia per culpa dels admins. abandonarem Nèmantt amb orgull i dignitat.²⁰

Encara pitjor, la crida de **GOFFMAN** va ser confosa amb una estratagema del guia d'*Espai8*, **POKEVIKTOR**, *pigall espacial*, per canviar la direcció que estaven prenent els esdeveniments i impedir l'*apocalipsi*. **POKEVIKTOR** publica les notícies oficials a la pàgina web d'*Espai8* i el podem considerar el cap visible dels **ADMINS**. La intervenció de **GOFFMAN** demanant ajuda i cridant a la concòrdia va aparèixer citada el dia següent com a notícia.

Canviar-se de planeta s'ha convertit en una mostra de pau i col·laboració.
Sideri 45, gnòmon 5. [Pokeviktor, pigall espacial](#)
Sempre arriba un dia, tard o d'hora, en què tots acabem sortint del niu a la recerca de llocs millors. A [Espai8](#) no es pot dir que hi hagi planetes millors o pitjors que altres, ja que tots són diferents, però sí que es pot dir que sempre es busca una cosa nova. El [pigall espacial](#), per exemple, fa els seus viatges per transmetre coneixements als habitants més joves i fer-se més savi.
[...]
Actualment, després de 40 sideris des de l'aparició del sol, han estat molts els habitants que han decidit canviar de planeta i poblar nous mons, fent del mestissatge l'ordre del dia i aconseguint, d'aquesta manera, un equilibri més gran en alguns planetes. Un exemple ben clar és la crida que fa [goffman](#), on convida tothom que vulgui a unir-se a la seva causa i salvar un planeta entre tots. S'hi afegirà gaire gent? Propera parada: Més misteri!! ;) ²¹

²⁰ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta: 7/11/2006]

²¹ <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlItem.jsp?idint=207120529&seccio=home3xl&item=noticies>> [Consulta: 4/11/2006].

Aquest fet va acabar per provocar encara més suspicàcies i va ser interpretat, equivocadament en principi, com un exemple de conspiració i males arts per part de **POKEVIKTOR** i els **ADMINS** per impedir que el sistema Nèmant fos el que volien els cornacs.

Altres habitants, nous o antics, dubtaven de la necessitat de destruir-ho tot. Per a **_MITU_**, per exemple, es tractava d'una demostració de poder, dels habitants més poderosos sobre els **ADMINS**, innecessària en tant que la donava per guanyada, perquè el sistema, deia, sempre havia estat dels habitants²².

Com sigui, els cornacs estaven decidits: era necessari acabar no només amb dignitat, sinó també amb grandesa. **BURBU_ANN** va començar la relació de destruccions planetàries:

Sideri 46 Gnònom 13: Curium16 Crema

El millor planeta d'aquesta última etapa no podia fer altra cosa que cremar a l'altura del que ha estat: un dels grans. Què ha fet? Obrir pas a la resta. Però no ha desaparegut del tot, encara no. Ha deixat una part d'ell a cada planeta i fins que l'últim de tots no cremi no s'haurà anat del tot. To Be Continue...

Continua ella mateixa:

Sideri 59 Gnòmon 4: Nèixen els nous cúrium i nagasawa (gràcies a l'error no sé quan van cremar Lagasawa9 i Búrium, d'aquí que utilitzi aquesta dada)

Així doncs, durant aquests gnómons foscos en els quals els nostres planetes han estat sols perquè obligadament no podiem estar al seu costat, han cremat Búrium, últim planeta curià, i Lagasawa9.

Lagasawa9 ha estat un planeta que ha marcat diferències, ha creat una nova raça; la nonlagasawoca. D'aquesta manera ha fugit de les característiques gens positives dels nagas, i ha teixit el seu propi destí. Un gran planeta, amb una bonica història dins seu, governat per dos grans jugadors (i millors persones): nani i meca. Un bon record ens queda a tots els que ens agradava aquest planeta i com sempre he dit: lagasawa9 és la nani, la nani és lagasawa9. I això implica que mai desapareixerà! (k)

I això ja s'acaba...

També **IARMAETHOR**:

²² <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=73396>> [Consulta: 10/11/2006]

Sideri 53, Gnòmon 7: Bàrtimer crema.

El planeta natal de la tribu dels bartisaris, que va tenir el seu màxim esplendor durant la Època Daurada, quan en Bandagl i en Rotx encara voltaven per aquí, els curians eren considerats tramposos per tenir tants clons, i els nagas feien una mica de respecte perquè eren un puñao... com canvien els temps, i les coses... A part d'això, també va ser el penúltim dels 8 planetes inicials que va cremar, després de Bínkor i abans de Sispli... De fet jo, abans d'acabar sent el Cornac de Bàrtimer, no hi havia sigut gaire al planeta, però amb els mesos que hi vaig passar li vaig agafar apreciació, com a planeta germà que era de la meua llar, Bàrtimer15. Els bartisaris de Nèmant sempre et recordarem.

Salut!

Iarma, últim Cornac de Bàrtimer.

Així, es crema Curium16 durant el sideri 46, Lergan10 durant el sideri 50, Hàlnic 53 durant el sideri 53 i així un planeta darrere l'altre van desviant-se de la seva òrbita, gràcies a l'acció deliberada dels seus cornacs, i caient sota les altes temperatures del Sol de Nèmant. Tot plegat, al llarg de juny i juliol de 2006, temps terrestre.

En aquestes circumstàncies, poca cosa podien fer **FRAZER** o **GOFFMAN**, ingenus acabats d'arribar, excepte lamentar-se d'haver arribat en plena *apocalipsi* i doldre's, encara més, de l'afany de destrucció i de terra cremada dels líders d'*Espai8*, incomprendible per a ells. Hem de pensar que els impulsors de l'*apocalipsi* detestaven el lloc on vivien, el sistema Nèmant i el seu planeta, del que a més eren líders?

Al contrari, només detestaven els **ADMINS** i, potser, d'haver pogut, haurien destruït l'**ENS**, la seva figura diegètica. Des del seu punt de vista, els **ADMINS** conspiraven contra ells, per impedir-los jugar tal i com volien i com s'havien guanyat

Com a habitants compromesos amb Nèmant des de feia molts sideris, sentien que *Espai8* era un lloc propi, i el seu planeta una llar. Havien viscut multitud d'aventures, conegut amics, lluitat en guerres cruentes, havien estimat, s'havien enriquit i també havien caigut en desgràcia. Una llarga vida d'emoció i valor.

Hem vist, en part, això que diem, però val la pena citar aquesta sentida declaració d'un dels protagonistes de l'*apocalipsi*, cornac en aquell moment del planeta **BÀRTIMER15** i que, poc després d'escriure això, seria l'encarregat de cremar-lo:

Records de Bàrtimer15, per Iarma

[...]

Jo vaig viure aquella era a Bàrtimer15, on sempre he viscut desde que vaig néixer, fa més o menys dos anys i dos mesos terrestres, al Sideri 3 de la Era de la Foscor. Aleshores, jo vivia a Linx i, com a nouvingut, em vaig informar a l'Antic Fòrum de quina era la situació al planeta: aliats, enemics, organització, etc. En aquell Fòrum, que molt temps després va ser destruït per causes que encara ara s'han d'esclarir (tot i que la teoria més extesa és la que diu que la fúria de l'Ens en va ser responsable), hi vaig conèixer el meu primer company bartisari, en System. També acabava d'assolir la majoria d'edat (que segons els bartisaris és als 15 anys terrestres) i, com jo, volia participar en el nou projecte de la nostra raça. Feia bastant poc que el planeta havia aparegut a Nèmant, per causes desconegudes (segons la religió oficial, l'Ens l'havia creat per alleujar la superpoblació de Bàrtimer) i, per això encara no hi havia una estructura política ni militar definida. [...] Una de les coses més importants de les quals em vaig assabentar va ser que tres bartisaris, anomenats pock_4, Archer i Finaglar (conegut popularment com a Davs) acabaven de crear una organització per satisfer la necessitat d'aturar els brots de violència entre habitants del planeta, fet bastant comú en aquells convulsos inicis, i que és un problema endèmic a tot Nèmant. Un dels trets característics d'aquella organització era la seva tendència a intentar resoldre els problemes dialogant en lloc de fer-ho per la força de les armes. Van començar a parlar amb els habitants conflictius, i va resultar que la majoria dels que atacaven els seus conciutadans eren bartisaris que vivien en zones aïllades i a qui no havien arribat notícies de la declaració de la Treva dels Proscrits, per la qual cosa la situació es va estabilitzar ràpidament i els atacs interns van disminuir (tot i que mai van desaparèixer del tot). Aquesta organització va ser batejada amb el nom de Kolumna Durruti (KD), en honor a un líder anarquista terrícola que va morir combatent el feixisme durant la Guerra Civil Espanyola. [...]

Poc després, van començar diverses disputes amb els nagasawocs, que havien creat un Imperi que amenaçava la llibertat de Nèmant i que volien augmentar encara més el seu poder. Es van produir enfrontaments aïllats entre samurais i milicians, i algunes incursions armades contra membres dels respectius Consells Planetaris per part d'ambdós bàndols. Jo mateix, que aleshores era governador de Linx, vaig haver de tancar-me al meu refugi subterrani, ja que un esquadró de ballestes que provenien de Nagasawa18 estava obrint foc sobre la meua mina. Finalment, la KD va exercir d'intermediària per evitar una guerra a gran escala que hauria estat molt perjudicial per tots. [...]

Però el planeta va continuar endavant, reflex fidel de l'esperit indomable dels bartisaris... però jo ja estava esgotat... tantes lluites, tants esforços, tanta sang vessada, tants bons moments... tot el que havíem conseguit s'havia fos, i llavors em va semblar que tot havia estat inútil, i només va fer falta un contratemps perquè decidís abandonar el planeta, retirar-me i anarme'n a viure a un asteroide tranquil·lament, tal com havien fet la gran majoria dels veterans com jo. [...] Per tant, vaig buscar un asteroide petit i tranquil, i em vaig instal·lar en una petita barraca on em vaig emportar tots els meus records, per descansar-hi tranquil·lament... era més o menys al sideri cinquanta, el final de la Època Daurada a tot Nèmant... [...]

Att. Iarmauthor, Cornac de Bàrtimer15.²³

Més endavant, en el mateix fòrum, **TEMUM:**

m'ho he llegit tot XDDDDDDDD
Kisn records Xd
K bunic!
Davs, Dhaos, el Klan Druichii...aix...(sospir)
Jo vull per l'eternitat a aquesta època 🙄

IARMA:

tu també ho recordes, Temum?
no es pot tornar al passat. pero ni aquest planeta, ni cap dels nostres planetas caurà en desgràcia per culpa dels admins. abandonarem Nèmantt amb orgull i dignitat.

DOWNY:

Aish... casi me has hecho llorar tio... recordando viejos tiempos... T_T
Yo llegué al final de la KD, pero ese tiempo q estuve de cornac, decidiendo TODO en asambleas... fue la mejor época q he pasado aki...
[...]
Downy, ex-secretari de guerra, ex-secretari de comerç, ex-habitant de PerSeu, ex-gobernador de PerSeu y... Ex-CòrnaC de bàrtimer15 ^^

BLAKMISTER_:

Amb gran pena llegeixo les paraules de L'Iarma...
Jo no vaig viure tota l'època daurada al complet... de fet vaig entrar quan en Downy va ser elegit... kins temps akells, on hi havia un gran companyerisme entre tots, el que era un joc, s'havia convertit en l'espai de trobada de moltes persones amb ilusions. I ara tot s'ha acabat. Segur ke els meus nous no entendreu la nostra nostalgia... Es normal, no patiu. Aixi ke escric aquest missatge per despedirme del planeta i de tota la gent ke havia cunegut (ara feia mesus ke no entrava, pero l'Iarma ma convençut). Això es tot... es una pena.
Salut camarades
BlakMister, ex-membre de la KD
Me creat una compta expressament per escriure aket missatge...

²³ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta: 7/11/2006]

8.3 Anàlisi de l'episodi

8.3.1 Marcs d'experiència i nivells de realitat

En primer lloc, cal parlar dels límits de l'episodi, de quan comença i quan acaba. L'hem definit en termes temàtics, però, en tant que estem davant de formes narratives emergents, és a dir, no preestructurades, no podem establir aquest inici i final. El primer tema als fòrums podria servir, convencionalment, d'inici, però caldrà fer referència a fets anteriors. L'explosió de l'últim planeta, és a dir, el tema al fòrum que en deixa constància, pot ser el tancament. Tot i així, després hi haurà més comentaris, referències, explicacions, etc.

Quant a la narrativa, es tracta d'un episodi de narrativa emergent [*emergent narrative*], en el sentit que li dóna Jenkins quan es refereix a les narratives de l'entorn [*environmental storytelling*]. Com a narrativa emergent, es tracta de narratives no estructurades prèviament i amb una estructura si més no construïda sobre la marxa, en un esforç col·lectiu per part dels jugadors per obtenir històries emocionalment significatives dels seus avatars. També trobem aquí les històries promulgades [*enacting stories*], una altra de les característiques de les narratives de l'entorn, on, en un món de ficció amb unes determinades regles, tenen lloc narracions diverses, com per l'exemple l'episodi de l'*apocalipsi*, i també, dintre, per exemple, d'aquest, el que podem considerar micronarracions, com cadascuna de les destruccions planetàries o el paper de **FRAZER** en l'episodi, etc. Difícilment podem aplicar aquí un model d'estructura narrativa clàssica com el paradigma esquemàtic si no és amb l'episodi ja acabat, a diferència de *Silent Hill 2*, on era possible establir aquella estructura en l'anàlisi de la partida implicada.

No podem parlar d'una estructura narrativa prèvia o tancada ni en l'episodi ni molt menys en el joc en conjunt, ja que es tracta d'interactivitat productiva, en termes de Ryan. L'actuació, segons Murray, és la pròpia del joc. Hem dit abans que es tractava d'un joc tipus *paidia* –d'acord amb la definició de Frasca– amb regles de manipulació. En termes de Juul, és un joc emergent –amb desafiaments indirectes, no del tot definits o definits pels propis jugadors– amb elements de progressió. Podem veure una certa correlació entre les narratives de l'entorn de Jenkins,

sobretot pel que fa a l'aspecte emergent, amb les regles de manipulació dels jocs emergents de Juul, la interactivitat productiva de Ryan i els jocs *paidia* de Frasca.

En termes estrictament narratològics, podem centrar-nos en l'anàlisi del temps i l'espai a *Espai8*. L'interfície a *Espai8* és un espai limitat a diferents pantalles independents entre si, és a dir, sense cap tipus de relació de continuïtat i que constitueixen els taulers de control de l'usuari en el joc. Més enllà d'això, no és pertinent aquí una anàlisi de l'espai, com ho era a *Silent Hill 2*. Tampoc l'anàlisi de l'ocularització i l'auricularització anirà més enllà de considerar aquestes pantalles com a controls disponibles pel personatge per actuar en el món de ficció i promoure així els esdeveniments. En aquest sentit, podem considerar l'ocularització i l'auricularització internes primàries i, sobretot, el punt d'acció intradiegètic i homodiegètic, en tant que les pantalles estan controlades pel doble jo del jugador, és a dir, el personatge intradiegètic en el joc, si més no en el sentit de Montfort de ser conduït. Pel que fa a la focalització, la considerarem interna fixa, en el joc, directament relacionada amb el personatge, igual que en les narracions dels fòrums, normalment en primera persona i autodiegètiques.

Hi haurà doble temporalitat, i per tant narració, en la relació entre el temps d'esdeveniments i el temps d'usuari. *Espai8* és un joc amb doble temporalitat ja que aquestes línies temporals, tot i que paral·leles i d'equivalència directa, són dues i no una. Es tracta d'un joc transitiu, segons l'anomena Eskelinen, on l'usuari no pot modificar l'ordre, la velocitat ni la freqüència dels esdeveniments, el temps del qual corre de forma independent a l'usuari. En tractar-se d'un joc per torns, les accions de l'usuari, que en definitiva donen com a resultat els continguts de la història, succeeixen en una mena d'estat en pausa, on l'usuari té tot el temps que vulgui per configurar una determinada acció, que no és efectiva fins a què aquest dona el vistiplau a la pantalla. Ara bé, aquesta pausa no és tal en realitat, ja que el temps dels esdeveniments, comptat en sideris i gnòmons, continua corrent, fins i tot quan l'usuari es desconnecta i no està en el joc, ja que es tracta d'un entorn persistent [*persistent environment*]. Insistim, però, en la doble temporalitat, ja que si bé l'usuari no pot modificar la relació temporal, sí que aquesta pot modificar-se a

partir de les regles, per exemple en les partides d'*Espai8*, *versió ràpida*²⁴, on s'accelera la velocitat del temps dels esdeveniments, de manera que es condicionava el temps d'usuari a una interacció més intensa, continuada i ràpida. La doble temporalitat, en els jocs de temps fix controlat pel sistema, està, com és lògic, al nivell de les regles i no de les accions de l'usuari.

No sembla doncs que l'anàlisi del temps i l'espai narratiu a *Espai8* aportin gaire solucions a la qüestió de la narració, el narrador i la identitat, com era el cas a *Silent Hill 2*. L'anàlisi dels nivells narratius i els marcs d'experiència sí que ens permetrà, en canvi, centrar les bases d'una anàlisi de la identitat. Prenem com a exemple les qüestions del tractament dels **ADMINS** i de **L'ENS** en el joc i en els fòrums. En els fòrums, els jugadors es refereixen a una figura que no trobem en el joc en si, els **ADMINS**, els quals són culpables de manipular les regles del joc en benefici propi i una de les causes principals per provocar l'*apocalipsi*. Des del punt de vista intradiegètic trobem l'**ENS** definit com a “ésser suprem” a les regles del joc. En la capa del joc que correspon als fòrums, els jugadors es refereixen a aquesta entitat màxima com a **ADMINS**, terme que convida a pensar –com de vegades fan els mateixos jugadors– en els administradors del joc. La figura visible d'aquests va ser, en un primer moment, **MARI_PAX**, definida en un fòrum no oficial com a “cargol de l'espai esclavitzada per l'**ENS**, que busca notícies a *Espai8* i informa de tot el que sap/pot”²⁵. Posteriorment, fins al final d'*Espai8* i en el moment de l'*apocalipsi*, aquestes funcions són asumides per **POKEVIKTOR**, que abans havia estat jugador. En aquest mateix fòrum, l'**ENS** és definit com a “déu i creador d'*Espai8*”. A la Viquipèdia se'l defineix com a “ésser suprem d'*Espai8*”. En **POKEVIKTOR** ha aclarit que és la seva doble personalitat. Només se sap d'aquesta entitat que pot ser un tot i alhora un res dins de les accions del sistema, en estreta relació amb **MARI_PAX** i **POKEVIKTOR**. De **MARI_PAX** es diu: “Reportera galàctica d'*Espai8*. Durant un any i mig va ser el nexa entre els habitants i l'**ENS**, informant setmanalment dels fets més destacats d'*Espai8* i sent la moderadora del xat els diumenges. Actualment, està desapareguda i va ser substituïda per l'exhabitant

²⁴ <<http://forums.ccrvti.com/viewforum.php?f=605>> [Consulta: 2/11/2006]

²⁵ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=163274>> [Consulta: 8/5/2010]

POKEVIKTOR”; i de **POKEVIKTOR**: “Inicialment va ser un habitant més, destacat per haver guanyat alguns concursos *d'Espai8* i ser cornac durant força sideris a N3TK. Un temps després de desaparèixer al haver caigut al forat juntament amb Cúrium, va reaparèixer convertit en pigall espacial sota les ordres de l'**ENS** per guiar als habitants, fent de nou nexa entre els habitants i l'**ENS**”²⁶. Així mateix, ens serveix de guia quant a l'univers diegètic. Quan als fòrums es parla en termes “de rol”, es fa servir **ENS**. Per exemple, als records de **IARMA**, com hem vist, i també al fanfic d' **_ATRIDAS_**²⁷.

Com es pot veure, de totes aquestes descripcions, podem establir una relació directa entre els **ADMINS** i l'**ENS**.

La qüestió dels **ADMINS** i de l'**ENS** ens orienta per a la comprensió del joc en forma de capes, d'acord amb l'anàlisi de l'experiència per E. Goffman. Es tracta de formular amb rigor la idea de la *suspension of disbelief* de Coleridge o els nivells de realitat dels que parla Calvino, com hem vist abans. En un primer nivell, “la realitat”, una persona juga al joc, assegut en una cadira, amb una determinada llum ambiental, a la seva habitació, un adolescent que viu a casa el pares, etc. Davant d'un ordinador, tecleja i maneja un ratolí per comandar ordres en el joc o missatges en els fòrums, etc. Les convencions d'aquesta situació són les pròpies de la vida quotidiana, en tota la seva complexitat. Díficilment arribarem a saber que aquesta persona es diu Víctor, Guillem, Joan o Aleix. Anomenarem aquesta situació “realitat circumdant”.

Aquest jugador, o millor dit, un jugador implicat, crea en una primera capa, amb transposició de clau de “fer creure”, les narracions dels fòrums, del xat i del *messenger*. En aquest marc d'experiència, que és, per tant, secundari, no hi ha la persona ni el jugador en si. Hi ha personatges, que pel mitjà d'expressió són sempre narradors. Aquí parlem de **POKEVIKTOR**, **QUEL'THALAS**, **HIMOTEP** o **IARMA**. Les convencions d'aquest marc d'experiència corresponen a l'acceptació de les regles dels fòrums i del seu univers ficcional, que poden no coincidir plenament

²⁶ <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Espai8>> [Consulta: 7/1/2011]

²⁷ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=70229>> [Consulta: 14/11/2006]

amb les del joc pròpiament dit, ja que es tracta d'un altre nivell de realitat. Aquestes regles pròpies dels fòrums són tant les marcades per l'administració del web a "normes de conducta"²⁸, com les consuetudinàries acordades de forma més o menys tàcita entre els jugadors. En direm "marc fòrum".

Una segona capa, una retransposició de la clau anterior, ens endinsa en el joc pròpiament dit. Normalment, amb el mateix *nick* que en la capa d'experiència anterior, el que trobem ara és un personatge fictici, que assumeix les regles de món de ficció internes del joc perquè, en la seva experiència, són les úniques possibles. En direm "marc joc".

En aquest sentit, podem dir que els **ADMINS** són, al "marc fòrum", el *nick* dels administradors de la "realitat circumdant" i de **L'ENS** del "marc joc".

Podem ara preguntar-nos pel rol que correspon a cadascuna d'aquestes capes, a cada nivell narratiu o marc d'experiència, i quina relació hi ha entre els diferents rols i el jugador implicat. Aquesta indagació ens pot permetre integrar una anàlisi narratològica, en termes de narradors, amb una antropològica, en termes d'identitat.

La comprensió de l'episodi vindrà donada per l'atenció a les capes del joc, és a dir, les dues que formen el text narratiu i que estan emmarcades en la vida quotidiana. El coneixement de la vida quotidiana no ens interessa particularment. L'anàlisi del relat se centrarà en les capes que són transposició de clau. En aquest sentit, el jugador implicat, tal i com l'hem definit abans, instiga el relat, sigui en els fòrums o en el joc pròpiament dit. És aquest jugador implicat qui ens permet definir els límits de la partida implicada en aquestes dues capes –el joc i la missatgeria– que ell, com a autor dels relats, instiga. L'avantatge d'aquest procediment és clar: els esdeveniments en el joc, els fets de l'*apocalipsi* en si, no són comprensibles per ells sols. Cal tenir en compte el "repertori d'esquemes d'acció" que són en definitiva els fòrums. En altres paraules, es tracta d'integrar en l'anàlisi els operadors de Pearce. Si tenim en compte els dos operadors bàsics de pur joc, experiencial i performatiu, que corresponen al marc joc, integrem en aquest model els dos operadors

²⁸ <<http://www.3xl.net/xats/normesforumxat.htm>> [Consulta: 10/5/2010]

següents, l'augmentatiu i el descriptiu, que, sobretot aquest últim, corresponen al marc fòrum, per arribar finalment als dos operadors pròpiament narratius segons Pearce: la metahistòria i el sistema de la història, que es troben en el conjunt de la narrativa en tots els seus nivells de ficció.

La narració de l'*apocalipsi* en l'apartat anterior contenia, a la seva vegada, una declaració de **IARMA** que era, en si mateixa, un relat d'experiències anterior, rememorant el que havia viscut com a habitant i cornac al planeta Bàrtimer15. Ens trobem, en aquest cas, amb una reescenificació, en paraules de Goffman, o relat en les de Ruiz-Collantes. Un tornar a experimentar el que es va viure, de forma vicària –com d'altra banda pot comprovar-se a les respostes al mateix fòrum de lectors del relat de **IARMA**, carregades de sentiment i empatia–.²⁹ En termes narratològics, es tracta d'una analepsi narrada per un personatge, que és aquí un narrador intradiegètic i homodiegètic.

El relat de **IARMA** és una ordenació d'esdeveniments, que són rememorats i viscuts de nou de forma vicària, però, com hem vist amb de Certeau, és molt més: conté les regles de manipulació del joc, en tant que aquest facilita un marc on desenvolupar accions, però organitzant-se en grups amb una determinada voluntat de fer les coses –com ens indica el nom de *Kolumna Durruti*, que no està triat de forma gratuïta³⁰– que no ve marcada directament per les regles. Es tracta, en aquest sentit, d'una rememoració i d'una tàctica. Com diu més tard **IARMA** al mateix fòrum, la falta de confiança en una continuïtat digna, tant per culpa dels **ADMINS** com del nous jugadors, justifica, ja en aquest moment, pensar a “abandonar Nèmant amb orgull i dignitat”³¹.

²⁹ Per part de Temum, Trebla14, etc. <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta: 7/11/2006]

³⁰ Veieu els “orígens i postulats” de la kolumna durriti a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=54022>> [Consulta: 3/11/2006] . També els “pensamientos de un anarquista” a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=55587>> [Consulta: 3/11/2006]. Veieu també les respostes de Downy o _BlakMister_ a <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta: 7/11/2006].

³¹ <http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=70782> [Consulta: 7/11/2006].

En termes d'immersió, o presència, podem parlar d'un compromís per part del jugador, que es manifesta en diferents graus d'immersió segons el nivell de la ficció al que fem referència. En el marc-fòrum, podem parlar, d'acord amb les característiques de McMahan, d'un tipus d'immersió amb un fort caràcter social, per exemple amb una gran qualitat de la interacció i de la presència de l'actor social; al marc-joc, en canvi, trobem els elements relacionats amb la manipulació d'un entorn de representació, que ja trobàvem a *Silent Hill 2*, com la telepresència, la teleoperació i la teleportació, junt amb un sistema intel·ligent.

8.3.2 Rol i identitat

La relació entre els rols i les diferents capes que componen l'experiència de joc ens donen una bona guia per a l'estudi de la identitat. Com és d'esperar, prenem una definició feble d'identitat, un repertori d'accions i representacions interioritzades per l'individu, que dividim en els tres aspectes que hem esmentat al capítol primer: identificació, autocomprensió i caràcter grupal.

En primer lloc, tenim processos d'identificació que s'inicien amb la tria de la tribu i del sexe del personatge. Aquests impliquen unes determinades característiques “de rol”, que abans hem anomenat de personalitat bàsica, que deriven, en primer lloc, de les descripcions del joc –d'acord amb el text i les imatges de la web– però que són reelaborades. Si comparem, per exemple, les descripcions de la web, oficials i fixes des de l'inici del joc, l'any 2004, amb les que consten a l'article de la Viquipèdia, no oficials i redactades després de molts sideris de joc (la primera versió de l'article és de 2007), comprovem aquesta transformació. Per exemple, el cas dels nagasawocs i dels mergans:

Web oficial ³²	Viquipèdia ³³
Nagasawocs Els nagasawocs són homes i dones d'honor, valents samurais que veneren arcaiques tradicions. Però sota les robes de seda hi	Són una raça de samurais. Als inicis del joc tenia hiperpoblació, ja que la seva descripció feia d'ells una tribu atractiva, i molts dels primers jugadors la van triar. Això els donà confiança i poder als inicis, i

³² <<http://www.3xl.cat/p3xl/3xlEspai8.jsp>> [Consulta: 20/7/2010]

³³ <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Espai8>> [Consulta: 20/7/2010]

<p>ha músculs implacables.</p>	<p>degut a la personalitat d'alguns d'ells, els nagasawocs van adoptar una postura prepotent i imperialista (parlaven de l'Imperi Nagasawoc", però amb el temps i en part per culpa tant de la seva pròpia actitud com del fet que molts d'ells eren joves i inexperts van acabar ofegats i destruïts per les altres tribus). Jugadors sispliençs, bartissaris i curians intervingueren en el seu extermini. A més, la resta de tribus solen burlar-se d'ells, com a venjança per la seva prepotència passada i la seva relativament senzilla destrucció. Els últims planetes Nagasawocs que van quedar van ser Promoted i Nagasawa88.</p>
<p>Mergans</p> <p>Parlen de tu a tu amb les forces de la natura. Però els mergans no en tenen prou amb la màgia: els seus poders són màgics però no divins...</p>	<p>Enemics històrics dels Curians, van rebre ajud total dels aliats bartissaris en la guerra Mergano-Curiana. També han tingut històries intermitents d'aliança amb els nagasawocs. Finalment, i com totes les tribus, s'han anat dissolent fins a l'era actual de relativa pau i apatia amb tothom. Sempre s'han caracteritzat per tenir un dels fòrums més vius del joc, encara que això en realitat no sigui més que una gran quantitat de missatges i firmes gràfiques de gran qualitat. L'últim planeta Mergà va ser Mergan126.</p>

També podem veure transformacions en l'atribució categorial en diversos comentaris als fòrums. Les següents definicions de les tribus, que són d'un "vocabulari bàsic" de **POKEVIKTOR**, en són una bona mostra. Citem els que fan referència a nagasawoks i mergans:

- Amergats: tracte despectiu a la raça dels mergans.
- Bartissaris amb vareta: tracte despectiu a la raça dels mergans.
- Conill de la Tomoyo: Emperador mergà.
- Chinos: tracte despectiu a la raça dels nagasawoks.
- Frikisawoks: tracte despectiu a la raça dels nagasawoks.
- Lemmings: tracte despectiu als lergans.
- "Maricons amb faldilla": tracte despectiu a la raça dels nagasawoks.³⁴

³⁴ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=163274>> [Consulta: 8/5/2010]

També es poden citar diversos comentaris dispersos als fòrums. A tall d'exemple, aquests diàlegs sobre nagasawocs per part del bartissari Iarma:

IARMAETHOR:

ei ei, res de nagas, aquí nagas no.

Dhaosito... lu de n11 sobrava... pero gracies igualment per passar-te 😊

MAXINEO

k fa tant naga aki.. viam si em tindre k posar serio 😡

DHAOS

com ke N11 a mort 😞 cuan fa d'aixo ?¿?

i no sobrava lo de N11... per si no u recordes jo vaig neixer a N11, tot i ke vaig morir a B15... ademés i a una historia ke o explica, lo ke no se si el post va ser borrat o ke, tava al apartat de Fan Fic 😊

Weis Temum XD o sento pero no recordo aver demanat mai en el pasat un P.N.A. amb

N3tk 😞

i si o dius per fero hara o sento pero no jugo a E8 des de fa moooooooooooooooooooooolt de temps XDD U^^)

p.d.- buscare akella vella historia jejejeje 😊

IARMAETHOR:

n11 el van tirar el Danish i el Ferri (ells dos contra 10 nagas x'D)

n3tk tampoc existeix ja...

Dhaosito, tu contes com a bartissari, q els nagas son maaaaaaalos

XD

Att. iarma, Cornac de Bàrtimer i Bàrtimer15³⁵

Així, aquí, l'aspecte categorial ve donat per la tria de tribu i sexe i l'aspecte relacional es desenvoluparà a les diferents capes d'experiència, en interacció amb els altres jugadors / habitants, tant en el joc com en els fòrums, el xat i el *messenger*. Aquests dos aspectes, però, com es veu, no es poden entendre per separat.

³⁵ <http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=70782> [Consulta: 7/11/2006]

L'aspecte relacional determinarà processos d'autoidentificació i de categorització per part dels altres. En primera instància, aquest processos es basaran, sobretot, en l'Època Daurada i potser en tota la primera Era d'*Espai8*, en la tria de tribu i la seva personalitat bàsica, ja modificada per les experiències col·lectives. El concepte de Giddens de crònica del jo mateix és aquí rellevant, ja que el nostre coneixement de la identificació i categorització provindrà de formes narrades directa o indirectament vinculades al jo mateix, és a dir, entrades en els fòrums, relats sobre història del jo, sovint en primera persona, o entrevistes en profunditat.

Veiem aquest relat obtingut d'una conversa de messenger, que fa referència a uns esdeveniments del passat i que mostra una afirmació anterior, sobre el caràcter “de rol” en relació als nagasawocs de l'Època Daurada, moment en què s'ubiquen els fets:

Joan dice: (18:56:00)

jo sóc el nagasawoc del qui parlaven al fòrum l'altre dia

Joan dice: (18:56:12)

no sé si ho recordes

Dr. Goffman dice: (18:57:06)

Sí, sí, hi ha tota una conya amb els nagas en general, no?

Joan dice: (18:57:33)

és una història molt antiga i arrelada en els antics jugadors

Joan dice: (18:58:16)

antiga dins del joc, clar

Dr. Goffman dice: (18:58:40)

doncs si la saps, un dia me l'expliques

Joan dice: (18:59:11)

més que una història són els esdeveniments que han tingut lloc a espai8 des dels seus inicis fins a l'apocalipsi

Joan dice: (19:01:05)

els nagues sempre van ser molts i també hi havia molts jugadors provocadors

Joan dice: (19:01:37)

a Nemant hi havia 4 planetes nagasawocs i van fundar un Imperi amb emperador i tot

Joan dice: (19:01:59)

jo no els vaig viure massa aquells temps, però

Dr. Goffman dice: (19:02:34)

Un imperi!

Joan dice: (19:02:36)

de l'Imperi van passar a la República però suposo que tot deuria continuar igual

Dr. Goffman dice: (19:03:12)

Això és molt interessant, s'em acumula la feina. Coneixes algu que ho vivís tot això?

Joan dice: (19:03:14)

fins que farts i amb ganes de demostrar qui eren 3 races van unir-se per acabar amb la republica

Joan dice: (19:03:29)

jo ho vaig viure però no a primera fila

Joan dice: (19:03:47)

eren els curians, sispliens i bartisaris

[...]

Joan dice: (19:05:14)

durant el primer i més actiu any del joc

Dr. Goffman dice: (19:05:23)

de l'estiu del 2004?

Joan dice: (19:05:28)

sí

Dr. Goffman dice: (19:05:35)

tu ja hi jugaves

Joan dice: (19:05:39)

sí

Joan dice: (19:05:53)

vaig començar cap al març d'aquell any potser³⁶

Baudrillard, en la seva anàlisi del consum en termes de valor/signe, feia notar que la personalització dels productes de consum seriat era el més inessencial d'aquest, éssent el més essencial allò que era, precisament, seriat. En aquest sentit, la personalització integrava la idea de model, en la seva funció parasitària. En els processos d'identificació que hem vist fins ara, podem parlar d'una personalització del personatge, que en origen és seriat. Ara bé, la personalització, producte de l'ús, de pràctiques concretes per part dels jugadors, no és l'inessencial, al contrari, es converteix en el més essencial, en allò que diferencia

³⁶ Conversa del 10/4/2008.

un jugador –i no només un personatge–. Deixa de ser, en aquest sentit, motiu d'integració parasitària. Com veurem, no podem explicar el consum en el joc en termes simbòlics, no almenys en general, sinó que ens cal referenciar aquest a les interaccions socials, sempre presents, motiu del sentit en cadascun dels marcs d'experiència.

Podem dir, ara, que en parlar d'identificació és important referir-se als seus agents. Altra vegada, l'esquema teòric d'una experiència unificada però dividida en capes, ens permet veure aquests agents: Cada marc d'experiència comporta un agent d'identificació del següent actor. La persona, agent al marc de la realitat circumdant, és responsable de la identificació del jugador al marc fòrum, el qual a la seva vegada ho és del jugador, al marc joc.

Aquest procés d'identificació, que projecta una identitat d'un marc d'experiència primari a una transposició de clau del “fer creure”, que a la seva vegada inclou dues capes, continua en la dinàmica pròpia de les comunicacions de comunitat virtual o pseudocomunitat, com hem dit abans. En aquest sentit, es tracta de la possibilitat d'assumir personalitats diferents, que tenen relació amb la personalitat del marc primari. Abans hem dit que aquestes relacions no són exactament anònimes, sinó ficcions. Ara bé, d'acord amb Goffman, aquí es plantegen dues preguntes fonamentals: quina relació hi ha entre persona i jugador i els rols que desenvolupen? I quina és la responsabilitat de la persona respecte dels actes del jugador? Per contestar, haurem d'analitzar primer els mecanismes d'identificació als fòrums.

L'autocomprensió, segon aspecte de la identitat, es troba present en discursos que fan referència no a un mateix directament, que és el camp de la identificació, sinó a la voluntat de definir-se un mateix a partir de la pròpia situació en el joc. Així, les declaracions ideològiques vinculades a la *kolumna durruti*³⁷ poden interpretar-se com un coneixement que genera sentit a les experiències vinculades, en un procés de subjectificació, com diria Rose. El fòrum “Records de Bàrtimer15, per Iarma”,

³⁷ Les "declaraciones de un anarquista" i la discussió posterior en són un bon exemple. <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=55587>> [Consulta:7/11/2006]

que ja hem citat, ens proporciona, en les respostes d'altres usuaris, un bon exemple:

TEMUM

m'ho he llegit tot XDDDDDDDD
 Kisn records Xd
 K bunic!
 Davs, Dhaos, el Klan Druichii...aix...(sospir)
 Jo vull per l'eternitat a aquesta època

IARMAETHOR

tu també ho recordes, Temum?
 no es pot tornar al passat. pero ni aquest planeta, ni cap dels nostres planetas caurà en desgràcia per culpa dels admins. abandonarem Nèmantt amb orgull i dignitat.

TREBLA14

Recodeu, recordeu que la història no la fa el planeta, sinó les persones.

IARMAETHOR

ben dit albert
 Att. iarma, ara mateix Cornac de Bàrtimer, Bàrtimer15, Sispli, Rispli, Quispli, Quispli14 i Hàlnic53.
 q passa, em feia ilusio posar-ho... 🙄

IARMAETHOR

Per cert, gràcies als antics companys de la KD per passar-vos per aquí a despedir el nostre planeta.
 Salut i Revolució!
 Att. iarma, ex-membre de la Kolumna Durruti.³⁸

En primer lloc, com hem apuntat, la *netiquette* pròpia del fòrum fa que les incorreccions, els errors gramaticals deliberats, els errors en teclejar, etc., siguin una forma de correcció i d'idealització socialment valorada i acceptada.

Com hem vist en l'anàlisi a partir de Goffman, hi trobem, en aquest breu fragment de conversa, les característiques esmentades per Mayans com a trets fonamentals

³⁸ <<http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta:7/11/2006]

de les converses mediades per ordinador. L'ús dels emoticons, siguin en forma gràfica o utilitzant caràcters de text i de la TPN (tercera persona narrativa) per referir-se a un mateix és, com diu Mayans, una forma d'indicar estats d'ànim, aquí força exaltats pel fet de comentar records molt estimats pels participants en la conversa. Evidentment, es tracta d'expressions donades i no emanades.

La qüestió està en què es tracta de dinàmiques socials essencialment diferents perquè, en un cas, el descrit per Goffman, es tracta d'expressions que emanen de l'individu, de forma involuntària, sense que aquest pugui fer res per evitar-ho, en l'altre cas, l'*emoticon* del fòrum, és evidentment una expressió voluntària, donada i no emanada, i per tant controlada pel jugador.

Tot l'entramat social que consisteix en regles d'amor propi i de consideració, és a dir, salvar la pròpia cara i la dels altres, es veu aquí, en conseqüència, modificat. Goffman descriu les dues regles cerimonials d'interacció com a presons, amb l'amenaça de la humiliació i la vergonya. No estem dient que aquestes regles hagin desaparegut, sinó que la transposició de clau en el marc d'experiència on es donen en facilita una certa distància, que ens faria pensar en una major flexibilitat de la regla, en tant que passem d'una fórmula persona-rol a la realitat circumdant, com hem dit al principi, a una fórmula rol-personatge al marc fòrum. Ara bé, també hem de tenir en compte que aquesta distància no és molt àmplia. Per exemple, en l'entrevista, el mateix Iarma diu:

Quan era una kedada que hi havia molta gent, hi havia molta gent que no coneixies t'havies de posar més en el paper de mantenir el teu rol, més com si fos el fòrum, perquè vale,estic amb un munt de gent, tampoc no els conec i llavors haig de mantenir més el paper de iarma: ah, no sabeu fotre res! Vosaltres sou nagas?

[...]

Tu quedes amb gent, com a tu, però els teus amics d'espai 8 coneixen el Iarma...

quedo amb l'isaak i sé que es l'atridas, o amb el joan i té un himo a dintre, i això fa que sigui encara menys definit en lloc de ser-ho més.

És menys potser per contraposició, el rol sol ser com una imatge al mirall, el contrari una mica, tu en el teu rol pots construir tot el que no ets o tot el que voldries ser, tens la oportunitat de ser diferent, de no ser la persona que coneix tothom sino com voldries ser o realment provar a ser el contrari del que ets, perquè per exemple en el meu cas, hi ha gent que no, el iarma és com el meu alter ego i es completament diferent a mi [...] excepte algun moment, jo sóc bastant pacífic, d'arreglar les coses parlant, el iarma en canvi es de saltar de seguida i anar a picar-se a la jugular, és fred, cruel despietat calculador no te compasió

de ningú es un depredador el iarma es un depredador, hi ha gent que és més així i gent que no que el seu rol s'assembla més a com es fora
 Igual com et dic que la burbu_ann al forum parlava molt i en persona es molt tímida, hi ha alguns que al crear-se el seu rol s'inspiren més en ells i altres que creen una imatge que és tot el contrari

Ens interessa resaltar aquí el caràcter difús de les fronteres entre un nivell de realitat i un altre, de tal manera que el pas a la realitat circumdant pot implicar el manteniment del rol del marc fòrum, quan es tracta de *kedades* amb molta gent del joc. També amb amics més íntims, tot i que en aquest cas no tant.³⁹

Per tant, el vincle emocional entre els diferents nivells és complex. Recuperem ara la proposta analítica que hem fet abans de relacionar els diferents nivells narratius amb els rols que els corresponen, en un esforç per integrar l'anàlisi narratològica amb l'antropològica. En resulten els següents rols: el jugador implicat, que considerem segons la fórmula persona-rol de la realitat circumdant, posa en marxa una fórmula rol-personatge en el marc-fòrum, que per coherència podem anomenar "rol-jugador", per diferenciar-lo del persona-rol del jugador implicat i del rol-personatge del personatge, ja que es troba en un nivell de realitat diferenciat de la realitat circumdant, per una banda, i també del món de ficció del joc, per l'altra. El mateix jugador implicat, en la retransposició de clau del joc, posa en marxa el personatge pròpiament dit, que anomenarem rol-personatge.

Centrem-nos en la fórmula que correspon al marc-fòrum, és a dir, el que hem anomenat rol-jugador: Goffman es planteja dues preguntes al respecte, la primera el dret a participar en el marc i fer-ho d'una determinada manera. Hem vist, en l'exemple del fòrum i en les declaracions de l'entrevista, que la connexió entre els rols d'una i altra capa d'experiència és estreta i, estigui o no directament relacionada, sí que sembla estar clar que es tracta d'un vincle entre les diferents capes. I si bé aquest vincle pot trencar-se tècnicament amb facilitat, simplement

³⁹ Respecte a aquest punt es pot consultar ANYÓ, L. "Identidad y videojuego: aplicación de la Grid Group Cultural Theory a la etnografía virtual". Comunicació presentada a: *XI Congreso de Antropología de las FAAEE. Retos teóricos y nuevas prácticas*. Donostia: Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español, 2009.

abandonant el *nick* que l'identifica i creant-ne un altre, aquest mateix fet és més difícil quant a més experiència acumulada hi ha per part del jugador.

Entenem que la tergiversació és, de forma gairebé literal segons la definició de Goffman, no tenir dret a exercir un determinat estatus, més que no pas l'estatus en si. Podem veure això en dos exemples. El primer, les categories de *n00ps*, és a dir, de nous i inexperts. D'entre els tipus llistats, no sense sorna, n'hi ha que responen directament a casos de tergiversació. Diu **RAPTOR1**:

com a Déu corrector fare les oportunes correccions: 😏😏

- El Noob prepotent: Es presenta amb molts fums, amenaçant amb envair algun planeta o derrocar algun cornak
inclou el subgrup:
 - a)- El n00b que-te-meto-sole: és aquella classe de n00b que en el seu primer post posa a parir a tot el planeta p. e. "conrac ets un fill de puta per posar els impostos al 15%"
[...]
 - El Noob veterà: és aquell que es fa passar per un ex-jugador al forum principal d'E8 i després pregunta al forum del seu planeta com s'aconsegueixen els gurs...
 - El Noob espavilat: aquest ja ni pregunta sobre les FAQ, posa coses del pal "com puc acosar i seguir diners/ ser cornak/ ser el més poderos, etc."
[...]

Gracies per la vostra participació, seguïu col·laborant plis 😏😏⁴⁰

Segons **IARMA**, en l'entrevista, una bona forma de mesurar l'estatus són els missatges enviats, que consten al costat del *nick* en cada intervenció al fòrum:

Hi ha una cosa curiosa al fòrum i és que només mirant quants missatges té algú ja saps si l'has de tenir més en compte o menys
[...] En general, si veus algú que té el missatge 3 no els tens tant en compte que si en té 2000 o jo que en tinc 10000 o la zoe que en té 15000... [...] la burbu_ann en té 13000.

La tergiversació és el cas més greu de situació de descredito, en el sentit que, atès que les expressions són voluntàries i controlades, els casos de possible descredito social seran pocs i potser el més habitual sigui aquell en què el jugador no sigui qui diu ser o els altres pensin que no ho és. Al mateix temps és coherent que sigui així, d'acord amb l'anàlisi de Goffman, ja que, en tractar-se d'un transposició de clau,

⁴⁰ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=61268>> [Consulta:10/11/2006]

en els fòrums trobem la fórmula rol-personatge, que defineix, recordem-ho, no qüestions de rol o funció, sinó “versions transformades d'un tot”, per això en diem rol-personatge. En aquest sentit, en conseqüència, no es desacredita el rol, sinó el tot, és a dir, el personatge, la disfressa biogràfica.

Si repassem el fòrum iniciat per **GOFFMAN** veurem un cas de descrèdit, en ser aquest confós, no sense fonament, amb **POKEVIKTOR**:

GOFFMAN

Faig una crida a la unió! No importa la tribu! No sóc un robot sense cor!
 Fa pocs gnòmons vaig arribar nou al planeta N3tk55 i fa molta pena: no hi ha suficient energia pel turbotec i està apunt de destruir-se!
 Segur que es pot fer alguna cosa! Salvar el planeta o que ens acolliu en el vostre!
 Necessitem ajuda! Si en lloc de barallar-nos treballem junts segur que ens en sortim!
 En una altra vida, quan era humà, era un professor força comprensiu a qui agradava molt escoltar i no tant parlar (bé, era un professor una mica raro...)
 Finalment no sóc un enatres sense cor!
 I com a mostra de bona voluntat, el messenger
Dr.Goffman@hotmail.com

BURBU_ANN

aix...

SIDERI2000

goffman ha escrit:

En una altra vida, quan era humà, era un professor força comprensiu a qui agradava molt escoltar i no tant parlar (bé, era un professor una mica raro...)

xDD
 emus
 esq ni mho he llegit '^^

AREKUSU

io si que mu e llegit!
 el que no entes es la finalitat del post 🙄

BURBU_ANN

q el pokebixo el pugui utilitzar a la seva nova “noti”

TEMUM

burbu_ann ha escrit:

q el pokebixo el pugui utilitzar a la seva nova "noti"

XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD

EMUS

1) l'ann la clavat xD

2) aquet cop si q mhe llegit el post... 100% made in poke S.L. (SL per lo d limitat pobret)

BURBU_ANN

ahir abans q es publikés la noti i tot el rotllo et vaig dir l'entrada seh! xDD mmm... pq no em faig detectiu privada o algo així? 😊 xDD

EMUS

ja veus xDDDD jo esq flipo amb tu x""D fas por i tot 😬

BURBU_ANN

uix 😞😞

SOLDE12SS

molt cursi el post del poke no? xD

TEMUM

és normal en ell XDDDD

GOFFMAN

solde12ss ha escrit:

molt cursi el post del poke no? xD

gràcies per lo de cursi, però no soc el poke.
soc nou a e8 i el que vull es salvar el planeta, he caigut en el n3tk55 que esta a punt de torrar-se i magradaria salvarlo. pero sol no men sortiré segur
he vist a un altre forum (a lergan15) que alguns volen cremar tots els planetes
vale
jo vull salvar el meu
i perque us els voleu carregar per cert?

AREKUSU

goffman ha escrit:

i perque us els voleu carregar per cert?

Si els admins no fan un reset del joc, el fem nosaltres xDDD

ALBER4

Aixo això ...avera si aprenan a ser mes competents XD

SOLDE12SS**Cita:**

solde12ss ha escrit:
molt cursi el post del poke no? xD

gràcies per lo de cursi, però no soc el poke.
soc nou a e8 i el que vull es salvar el planeta, he caigut en el n3tk55 que esta a punt de torrar-se i magradaria salvarlo. pero sol no men sortiré segur
he vist a un altre forum (a lergan15) que alguns volen cremar tots els planetes
vale
jo vull salvar el meu
i perque us els voleu carregar per cert

Ho sento. Ara ho corretgeixo 🙄🙄

Nolt cursi el post del hoffman no¿?

Es tracta d'un cas clar de tergiversació, on el personatge de **GOFFMAN** no tenia dret a desenvolupar el paper que va desenvolupar. En ser desemmascarat, és desacreditat per a l'interacció com un tot, és a dir, tota la fórmula rol-personatge. Efectivament, en aquest cas, tot i que **GOFFMAN** i **POKEVIKTOR** no eren la mateixa persona, hi havia un acord previ entre els respectius persona-rol per actuar conjuntament, i amagada, en la direcció d'intentar frenar l'*apocalipsi*.⁴¹

En definitiva, com diu Goffman, la naturalesa d'un marc es vincula amb la naturalesa de la fórmula de rol, de manera que en cap cas podem esperar ni una llibertat total ni tampoc una obligatorietat total entre la persona i el rol, ni en un marc d'experiència primari ni tampoc en un marc de "fer creure" com és l'univers del joc. Però la fórmula de rol expressa el sentit que l'activitat emmarcada adquireix en el món circundant.

⁴¹ Conversa personal, 23/6/2006.

Abans hem considerat la qüestió del marc d'experiència en la relació entre el jugador implicat i el personatge de James a *Silent Hill 2*. Aquesta relació té similituds amb la que hem trobat a *Espai8*, en relació amb les fórmules que defineixen el rol: també a *Silent Hill 2* podem equiparar el jugador implicat, extradiegètic, amb la persona-rol, que s'expressa, en l'univers diegètic del joc, a través de James. Jamés, el doble del jugador en la representació, és el seu rol-personatge. La identitat, ja posada en dubte com a entitat absoluta, s'expressa en aquesta narració concreta, com hem vist a l'anàlisi de *Silent Hill 2* i ratifiquem ara, a través del control del rol-personatge per part de jugador, control que, en termes d'identitat, pren la forma d'identificació i autoconeixement.

Fixem-nos que és a través de l'exploració de l'espai virtual amb el personatge de James la forma en què es produeix la narració, al mateix temps que es conforma la relació d'identitat entre jugador i personatge, en el pont, necessari, entre l'extradiegètic del primer i l'intradiegètic del segon i sense el qual no hi haurà relat.

Com hem vist, a *Espai8* no és possible aquesta narració a través de l'exploració de l'espai. La narració es desenvolupa en un altre nivell, el que hem anomenat marc fòrum, nivell del repertori dels esquemes d'acció i que hem considerat part de la partida implicada. Mentre que el rol-jugador queda implícit en les diferents partides que conformen la partida implicada a *Silent Hill 2*, és explícit a *Espai8*, en tant que narrador del nivell de realitat dels fòrums. A *Espai8*, la identitat es construeix, com estem veient, en la relació entre el jugador implicat i els rols que aquest posa en marxa en la narració: rol-jugador i rol-personatge.

8.3.3 Distinció i cultura fan

Veiem ara com funcionen els processos de “distinció virtual”, si se'ns permet l'expressió.

El primer que hem de constatar és el caràcter autodidacta de l'adquisició de capital cultural. Els jugadors experts estan sovint disposats a ajudar els *n00ps*, sempre en el cas que aquests mostrin l'adequada docilitat cultural. Una de les figures pitjors considerades, per part dels experts, és el nouvingut arrogant. Tenim una mostra d'això en diverses converses de messenger. Veiem aquesta on Goffman fa el paper d'expert (val a dir que sempre podem trobar algú que en sàpiga encara menys):

Mr.Crack dice: (23:48:11)

escolta una cosa com se suposa k es poden aconseguir 100.000 gurs?? jo pensava k eren 7000 xD

Mr.Crack dice:

(23:48:17)

n es k estigui estressat ni re

Mr.Crack dice:

(23:48:34)

pero ara he vist que hi ha un limit d robots dextraccio

Dr. Goffman dice:

(23:48:47)

amb la mina no podras

Dr. Goffman dice: (23:48:57)

amb la mina aconseguixes el televot

Dr. Goffman dice: (23:49:08)

quan el tens, compres naus de càrrega

Dr. Goffman dice: (23:49:11)

i comercies

Dr. Goffman dice: (23:49:28)

t'has de protegir, porque si tens gurs, et poden atacar

Dr. Goffman dice: (23:49:35)

i seguixes comerciant.

Dr. Goffman dice: (23:49:48)

en dos dies pots tenir 100.000 gurs perfectament

Dr. Goffman dice: (23:49:50)

ja veuras⁴²

Aquest fragment de conversa, amb un membre d'una organització per a l'*Espai8*, l'AAN,⁴³ l'objectiu de la qual era recuperar un cert esperit original d'*Espai8*, tenim un bon exemple d'una "classe pràctica":

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:31:55)

sí? doncs aleshores deus estar sofrint una miqueta...

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:32:13)

⁴² Conversa en el *messenger*, 29/6/2006

⁴³ <<http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=111353>> [11/6/2008]

...pel tema de que no podem mantenir el turbotec a ratlla, per culpa de l'anterior cornac

Dr. Goffman dice: (19:32:23)

no sé, crec que no tinc ni televot

Dr. Goffman dice: (19:32:31)

i que va fer l'anterior cornac

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:32:35)

si no l'has comprat, no el deus tenir

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:32:50)

va posar els impostos a zero i amb això va reduir als mínims el comerç del planeta

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:32:58)

a més, de pas va començar a tirar el planeta contra el sol

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:33:09)

fent que aumentés el cost de refrigeració

Dr. Goffman dice: (19:33:25)

perquè? vull dir quina relació hi ha entre impostos, comerç i refrigeració

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:33:27)

per sort, va poder ser eliminat i ara estem en un intent desesperat de recuperació del planeta

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:33:50)

si poses els impostos a zero, el turbotec no aconsegueix metall propi del planeta

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:34:21)

i va disminuint gnòmon a gnòmon la quantitat del metall propi

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:34:31)

em segueixes?

El 5è nen no era el que aparentava ser, finalment... dice: (19:34:47)

o si cal que t'ho expliqui d'una altra forma avisa ;)

[...] ⁴⁴

En aquest fòrum, també de l'AAN, podem situar la relació de legitimitat i dominació pròpies de la possessió de capital cultural en relació, no ja amb l'oposició entre jugadors experts i *nOOps*, sinó en relació amb jugadors dels inicis (entre els quals trobarem alguns dels que uns mesos abans van impulsar l'*apocalipsi*) i jugadors

⁴⁴ Conversa del 9/4/2008

DAVID925

Llegeix-te això i sabràs que és la **AAN**:
<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=111353>
Atentament,
David925

IARMAETHOR

Història d'Espai8?
I qui farà les classes d'Història d'Espai8?
Tinc curiositat x'D
I què més... ah si, què se suposa que voleu ensenyar als veterans?
[...]

HADRIA

Sabent ke un "profe" es el nel, la historia dira algo kom: vai perdre honrosament a
nagasawa26... 😞

AREKUSU

AAN -->

Cita:

poder duur a terme el que ens demana l'Ens d'una forma més eficient i
organitzada

No crec en Deu.

ARES

- Historia. Zúrium + Desfase de clons:
<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=70229>

IARMAETHOR

Cita:

poder duur a terme el que ens demana l'Ens d'una forma més eficient i organitzada

Precisament, ser bon jugador equival, en essència, a contradir el que ens demana l'Ens en
el major grau que ens sigui possible, ja que si ell no ens deixa jugar, nosaltres li capgirem el
que creu que ha de ser el joc.

[...]

DAVID925

La història que s'explica és realment bàsica, s'explica l'inici, l'era de la foscor i de la llum, l'era dels tres sistemes, que era l'octagon magnetic, coses molt generals. Aquesta és més aviat per a gent amb un nivell intermig, que sap com funciona el joc i aprofundeix més en el context del joc i no en el joc en sí. [...]

I per cert, no us penseu que perquè sou veterans no se us pot ensenyar res. Hi ha una virtut que diferencia un veterà de un bon jugador, i és la humilitat, si sou capaços de reconèixer que no ho sabeu tot I ACCEPTAR que us ensenyin i UTILITZAR-HO PEL VOSTRE BÉ PROPI I PEL BÉ GENERAL DEL PLANETA sereu bons jugadors, altrament, simplement sereu jugadors amb experiència. [...]

Atentament,

David925

ATRIDAS

mireu.

La diferencia entre vosaltres i jo, és que jo sé que és el que no sé, així com que qui m'ho podria ensenyar, no sou vosaltres.

IARMAETHOR**David925 ha escrit:**

La història que s'explica és realment bàsica, s'explica l'inici, l'era de la foscor i de la llum, l'era dels tres sistemes, que era l'octagon magnetic, coses molt generals.

Tot això es pot explicar en general (o sigui com estaria escrit a una hipotètica pàgina oficial d'història del joc), o seriosament. I seriosament només que tinguis una vaga idea de tot això que dius hauries de saber que es trigarien anys xD

Cita:

Per a la gent experimentada és més aviat un curset d'actitud davant de tothom (ja que hi ha gent que per molt temps que porti al joc no té ni idea de com tractar amb la gent).

A això, entre d'altres coses, se li diu n00b. El que alguns tinguem lleugers problemes d'actitud no hi té res a veure xDDDDDDDD

Cita:

A més la història no és una cosa que pot contar una sola persona. Cada jugador ha tingut les seves experiències i això forma part de la història del joc, és més aviat una comparació de vivències que una classe, tots parlen i tots tenen raó. A més és una manera de reunir informació de la història d'Espai8 i que pot ser molt útil.

Nou mesos d'un sol planeta i resumits ocupen més de cinc pàgines. Fes números xDDD

Cita:

I per cert, no us penseu que perquè sou veterans no se us pot ensenyar res. Hi ha una virtut que diferencia un veterà de un bon jugador, i és la humilitat, si sou capaços de reconèixer que no ho sabeu tot I ACCEPTAR que us ensenyin i UTILITZAR-HO PEL VOSTRE BÉ PROPI I PEL

BÉ GENERAL DEL PLANETA sereu bons jugadors, altrament, simplement sereu jugadors amb experiència.

Dic el mateix que l'Atridas. Sé què és el que no sé... i la majoria del que no sé l'Atridas sí que ho sap x'DDDD
Saludines... i sort amb l'escola, aviam quant dura

HIMOTEP

no és més que una burda imitació de la guarderia "EL petit hipo" q vaig muntar ara farà...3 anys?
aix...
salut⁴⁵

Abans, hem vist com el nombre de missatges dels fòrums era una mesura de la confiança que un determinat jugador podia merèixer. Segons **IARMA**

Hi ha una cosa curiosa al fòrum i és que només mirant quants missatges té algu ja saps si l'has de tenir més en compte o menys
[...] En general, si veus algú que té el missatge 3 no els tens tant en compte que si en té 2000 o jo que en tinc 10000 o la zoe que en té 15000... [...] la burbu_ann en té 13000.

Així mateix, aquesta dada és una mesura de capital cultural, juntament amb la data de registre del jugador als fòrums.

No és difícil comprovar com en els fòrums es posen en marxa els diferents mecanismes identificats com a propis de les cultures fan per part de J. Fiske o H. Jenkins. En primer lloc, és clar que *Espai8* és un artefacte cultural: una tecnologia produïda en un context determinat i amb uns objectius mercantils concrets –en aquest cas, vinculats a la promoció de la web de la CCRTVC–; al mateix temps que és cultura: atractor de comunitats que, en el seu espai virtual, crearan a partir dels elements disponibles però de forma sovint inesperada, noves formes culturals –activador.

Un públic actiu que revisa, xafardeja, critica i interpreta –Jenkins– constantment, com hem tingut ocasió de veure en gairebé tots els exemples citats. Un públic actiu que selecciona i tria, i també que produeix i participa –Fiske. Respecte del primer aspecte, potser un bon exemple és pujar un fòrum antic, que ha quedat ocultat pel

⁴⁵ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=114358>> [12/6/2008]

pas del temps i que un dels jugadors considera remarcable, com aquest sobre un "grup terrorista", el KAL-2165, del que citem la primera entrada, del 13 de novembre de 2004, l'entrada que el puja, i dues respostes, del 6 de març de 2010⁴⁶:

KAL-2165

Després d'unes vacances de dos mesos, el grup terrorista nascut a blamant per motius que ara no venen al cas, torna més unit que mai.

Volem anunciar també que tenim un nou membre, la nuriagar que segur que molts ja coneixeu (la de les cadires).

Pels qui no sabeu qui som, pregunteu a zurium o zàrtimer, que segur que se'n recorden de nosaltres.

Res més, simplement que estiguen preparats perquè pensem tirar molts planetes i algun podria ser el vostre.

Atentament:

Execution, Ashtarte, Kyoko, Nuriagar i Lyra, membres i habitants del KAL-2165

[...]

TEMUM:

Up.

RENDIOK

Bones!!
Per què?
Rendiok

TEMUM

és bastant interessant. És a dir, anomenen els membres de la K.A.L i tot el que feien.⁴⁷

La participació, no cal insistir-hi més, l'hem vist en tots els exemples, que són mostres del que Fiske anomena nivell textual, el tercer nivell i el més alt, de la producció dels fans.

⁴⁶ Els temes en el fòrum s'ordenen cronològicament d'acord amb l'última entrada, de manera que un tema antic no actualitzat per cap entrada restarà molt endarrere. Si un jugador fa una entrada nova, el tema salta fins al lloc que li correspon cronològicament, d'acord amb aquesta última entrada.

⁴⁷ <<http://forums.ccrvti.com/viewtopic.php?t=21102>> [18/6/2008]

Sobre els processos de bricolatge, tal i com els hem definit, podem exemplificar-los, per exemple, en aquesta imatge (figura 8.1) sobre la guerra tancada, de Temum⁴⁸, feta a partir de les imatges-model de cada tribu, un exemple més del que podem trobar als fòrums *Fan Arts d'Espai8*.

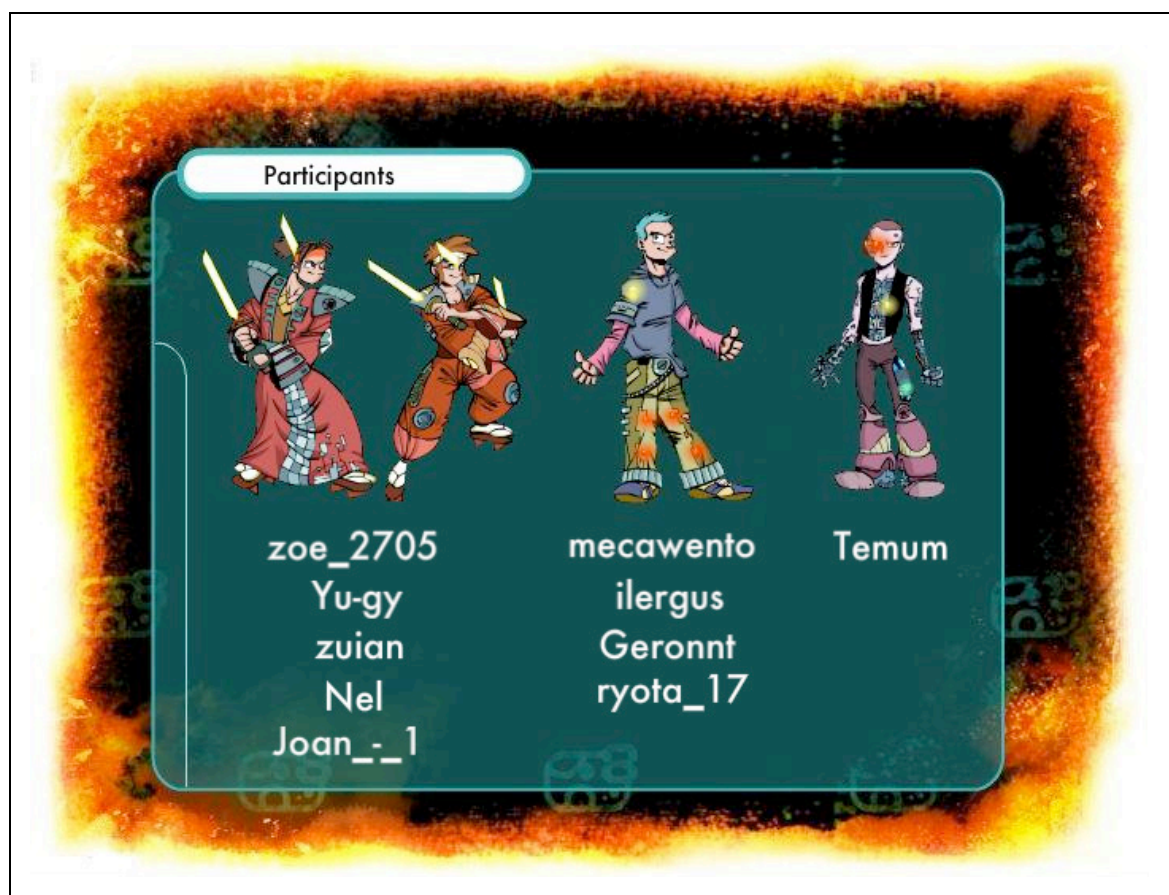


FIGURA 8.1: *ESPAI 8*. IMATGE FAN-ART

Un exemple diferent en són les *fanfic*, històries de ficció escrites per jugadors i inspirades en l'univers diegètic d'Espai8 o, fins i tot, en esdeveniments concrets, però reelaborats. En aquest sentit no podem considerar un *fanfic* el relat "Records de Bartimer15, de Iarma" que hem citat abans i que és una crònica de fets del passat. Sí, en canvi, el *fanfic* oficial *Espai Fic*⁴⁹, i també, entre molts d'altres, el *fanfic* "El final d'una era", de *_ATRIDAS_*, el qual, en un interessant exercici de

⁴⁸ <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=163059>> [19/6/2008]

⁴⁹ <<http://www.3xl.cat/p3xl/3xlItem.jsp?idint=203782136&item=noticia>> [Consulta: 19/4/2010]

narrativa, crea un personatge, **IGNUAS**, que apareix com a autora dels missatges al fòrum. La narració és omniscient (extradiegètica i heterodiegètica) i és una reelaboració dels fets del passat. Ho podem comprovar en aquest fragment, que correspon a l'*apocalipsi*:

“Aadeai hauria pogut pertànyer al KAL”.

Llargos gnòmons havien passat des de que Demostenes robés Mavefi a la mina de Locke. Èlek era l'actual cornac de Cúrium63. I darrere hi havia una batalla, una cursa. El rastre s'havia perdut a Nagasawa11; sabien que Atridas havia recuperat Maceti d'allà, però no sabien res del que havia passat després. Ignuas, però, no es rendia, i buscava tot allò que pogués ser útil entre els apunts de la vida d'Atridas que duia escrivint des d'abans de que tot allò comencés, des d'abans de l'apocalipsi, des de...

Allò no podia haver estat de casualitat. Ignuas havia començat a escriure la vida d'Atridas per una raó: ell l'havia portat a fer-ho. Ignuas sabia mètodes per fer que una persona no pogués explicar una cosa. Mètodes per fer guardar secrets fins hi tot en contra de la voluntat pròpia. I si Atridas n'havia estat víctima? Tot quadrava: Atridas mai havia admès res de Mavefi, però poc a poc l'havia anat conduint cap allà. Sempre que es quedava encallada algú venia a explicar-li alguna cosa, sempre que... S'havia de ser molt subtil per esquivar aquest tipus de barreres. No, Atridas l'havia dut massa directament a Mavefi per tractar-se d'allò. Devia ser quelcom més subtil...

Atridas li havia ensenyat secrets per armar-se en contra de Mavefi. Però abans que això, Atridas li havia fet buscar entre la seva vida. Era allò, Ignuas n'estava segura: calia arribar fins al final: no calia buscar coses mentre investigava la vida d'Atridas: calia buscar entre la vida d'Atridas mateixa.

Què sabia? Sabia pràcticament tot fins a la destrucció de Nagasawa11. Què venia després? L'Apocalipsi, ja havia arribat a ell. Curiós, ja que quan havia començat a escriure tot allò, encara ningú no havia dit res sobre l'Apocalipsi. Aquesta casualitat la refermà més en la seva creença de que trobaria quelcom important.

Dir que ningú no havia dit res sobre l'Apocalipsi era una veritat a mitges. Tothom estava fart de la situació que es vivia a Nèmant. L'Ens, per alguna extranya raó, es dedicava a castigar als habitants més veterans. Anava canviant les normes del joc de manera arbitrària de la manera que, aparentment, els hi podia treure més poder. Els hi treia poder, és clar, però l'Ens no semblava entendre que si posava desavantatges per a tothom, eren els més veterans els que se n'aprofitarien millor.

[...]

Editat per darrera vegada per _Atridas_ el Dj 25 Gen, 2007 21:41, editat 1 cop en total

També hem d'incloure aquí les produccions audiovisuals –escasses pel propi format del joc– que es poden trobar a Internet. Per exemple, aquest espectacular exemple de l'explosió d'un planeta, *Mergan67...Boomb!*⁵⁰

Entenem, amb Willis, que els objectes de bricolatge es componen de formes diverses com les imatges i els recursos facilitats pel propi artefacte cultural, però també un conjunt heterogeni d'elements com el llenguatge, la música, les bromes, els sabers tàcits més diversos, etc.

Aquestes pràctiques de bricolatge faciliten una relació d'homologia amb el propi grup. Aquesta relació és tan diversa com complexa, en tant que dintre d'*Espai8* no hi ha un sol grup, sinó diverses tribus, que han estat modificades per l'ús en la seva adscripció identitària, al mateix temps que diversos grups comunitaris, transtribals, com ara els que identificàvem en l'exemple del capital cultural: un grup de jugadors pioners enfrontat al grup que forma l'AAN. Igualment, podríem identificar altres grups, conscients de ser-ho i que han delimitat les seves característiques grupals: la *kolumna durruti*, la KAL-2165, brigades Nagasawokes, etc⁵¹.

Tots aquests processos de participació activa per parts dels jugadors han estat afavorits constantment des de la producció d'*Espai8*, conscients que el joc no tenia sentit sense l'activitat social dels jugadors, no només la seva participació en el joc a títol individual, sinó la seva organització en comunitats virtuals. Un bon exemple d'això va ser la primera convenció d'*Espai8* al Saló del Manga⁵², que va reunir-hi 500 participants. Potser el millor exemple d'aquesta voluntat per crear un marc de relacions, de convertir *Espai8* en un atractor cultural, va ser la creació de *l'Octàgon Magnètic*⁵³, un conclave entre un representant de cadascuna de les tribus i L'ENS, promogut per la producció.

⁵⁰ <<http://www.youtube.com/watch?v=1g-t9CCCiGc>> [Consulta: 6/7/2010]

⁵¹ <http://ca.espai8.wikia.com/wiki/Categoria:Organitzacions> [10/7/2010]

⁵² <<http://www.tv3.cat/actualitat/163789841/undefined>> [15/11/2006]

⁵³ <<http://www.3xl.cat/p3xl/3xlItem.jsp?idint=175599906&item=noticia>> [17/11/2006]

No cal insistir en la visibilitat, tercera característica de les cultures fan, ja que la major part d'exemples que estem presentant són públics, simplement accessibles – tot i que no comprensibles, aquí és on juga el capital cultural– per tothom.

En aquest sentit, l'adscripció a un grup virtual es produeix per diversos factors, en un procés que podem descriure com d'“*habitus* virtual”: una estructura estructurada i estructurant. Es tracta d'una estructura estructurada per les condicions del joc –en particular, les seves regles i l'univers de ficció, inclosos els fòrums– i que estructura les pràctiques dels jugadors, al punt d'enclassar-los en un tipus que va més enllà de la personalitat bàsica de tribu, i que contribueix a dotar al jugador d'un lloc social determinat en l'univers del joc i ser reconegut en ell. Podem dir, doncs, que la distinció i el “saber jugar” identifica aquest grup de jugadors veterans que, farts de canvis en les condicions d'existència per part d'un **ENS** considerat incompetent, decideixen portar a terme un honorable final en forma d'*apocalipsi*.

Abans de continuar, situem les observacions precedents en un marc d'experiència de transposició de clau, ancorat, com diu Goffman, en el món circumdant. No estem parlant de simulacres ni de significants flotants que, perduts en “el sistema”, poden significar qualsevol cosa. Les imatges, i els textos, en els nostre cas, estan ancorades en el món continu i històric, com ho estan totes, tot i que formin part d'una transposició de clau. Aquest ancoratge és social i, a més, està contingut en el propi marc. Són les relacions socials compartides, que hem vist tot aquest capítol, les que expliquen, sigui en un marc primari, sigui en una transposició de clau, el significat que aquest marc dóna a l'experiència. Per descomptat, com hem vist al capítol sobre la postmodernitat, que hi ha significants flotants i simulacres, però sempre en un marc d'experiència concret, que cal identificar, delimitar i relacionar amb els altres marcs d'experiència. Així, el sentit d'una conspiració el trobarem en relació amb les interaccions socials que defineixen elles mateixes un marc d'experiència determinat. El mateix passa amb la identitat, com veurem després, que depèn del marc de referència.

8.3.4 *Conspiració i postmodernitat a Espai8*

Si *All the President's Men* era un excel·lent exemple del que Jameson anomena la conspiració de dos col·lectivitats, dues organitzacions, dues conspiracions, l'*apocalipsi* de Nèmant va ser també la lluita entre dues conspiracions, una guerra a mig camí entre la ficció i les regles del joc.

Efectivament, no haurà escapat al lector el caràcter anecdòtic de l'episodi que hem triat en tant que conspiració entre L'ENS, entitat col·lectiva, com ha quedat clar abans, i els que anomenarem jugadors veterans.

Més enllà de l'anècdota, podem llegir aquest episodi com a una forma no degradada de cartografia cognitiva. Recordem que Jameson es preocupa per buscar quines són les formes que ens poden permetre explicar la complexitat del sistema mundial de finals del s. XX, quan ell escriu, o de principis del s. XXI, quan nosaltres escrivim. Jameson entén la conspiració com a un mapa cognitiu imperfecte, en tant que representació d'una realitat incommensurable i inconscient per l'individu.

La nostra conspiració, l'*apocalipsi a Espai8*, manté alguna d'aquestes característiques. En primer lloc, és, efectivament, l'intent per explicar, per part d'un col·lectiu, una situació injusta i que els perjudica. En segon lloc, és una justificació per actuar, per "abandonar Nèmant amb orgull i dignitat". L'explicació pren la forma de conspiració per part de dues instàncies col·lectives, a cada banda de la conspiració. Ara bé, atès que ens trobem en el marc de transposició de clau del joc –fòrums i joc– la realitat a la que cal donar explicació no és tan inabastable ni tan incommensurable com podem pensar-ho de la realitat continua i històrica. Un dels col·lectius, a més, està format pels jugadors més experts del joc, amb capital cultural màxim. En destaquem també les implicacions emocionals que hi són presents i per tant, podem descartar decisions gratuïtes. És una decisió difícil, complicada de portar a terme, que requereix una acció coordinada al llarg del temps i que implica emocionalment els participants. A més, com hem vist, hi ha

argumentacions matemàtiques⁵⁴ que demostren, segons els impulsors de *l'apocalipsi*, l'existència de males pràctiques per part dels **ADMINS**.

Podem resumir el conflicte en una discrepància pel que fa a les regles del joc, que els **ADMINS** modifiquen per controla-lo, i el món de ficció viscut pels jugadors, que consideren injusta, amb raó, qualsevol modificació d'aquestes regles. En termes de Juul, el conflicte consisteix a convertir un joc de món coherent en un de món incoherent, cosa a la que, com és natural, els jugador s'hi neguen.

Podem explicar això seguint Manovich: *Espai8* és una interfície que amaga una base de dades. La base de dades són regles, algorismes, que determinen els aspectes tècnics de l'univers de Nèmant i en condicionen els socials però, fem atenció a aquesta puntualització, no determinen aquests últims. La base de dades, oculta en principi, sistema inaprehensible com l'ordre mundial *en principi*, és en realitat desvelada pels jugadors veterans, que arriben al punt de portar a terme exercicis d'"ingenieria inversa" per controlar el joc⁵⁵.

En un text que vàrem escriure al 2006, vàrem dir que “el espacio de juego es un simulacro inaprehensible generado a partir de una base de datos que queda oculta y que responde a la idea de sublime tecnológico”⁵⁶. No és cert. Es tracta, efectivament, d'un sublim tecnològic, però només en la dimensió diegètica, el món de ficció. En la ficció, podem parlar d'un fons d'intensitat emocional, d'una xarxa inabastable de relacions socials, amigables i conflictives, fluctuants però intenses, vertiginoses, però atractives. Però pel que fa a les regles, aquestes són ben conegudes per part dels jugadors veterans, que fins i tot poden –i ho fan– manipular-les a benefici propi. Sovint, els canvis en les regles responien a intents per part dels **ADMINS** de contrarrestar aquestes accions.

⁵⁴ La de *_Atridas_* és, com hem vist, la més completa: <<http://forums.ccrvtvi.com/viewtopic.php?t=77408>> [Consulta: 3/11/2006]

⁵⁵ <<http://forums.ccrvtvi.com/viewtopic.php?t=163646>> [Consulta: 20/7/2010]

⁵⁶ ANYÓ, L. “Conspiración en Espai8. Etnografía virtual, videojuego y sublime tecnológico” [En línia]. A: *III Congreso Online del observatorio de la cibersociedad: Conocimiento abierto, sociedad libre*. 2006. <<http://www.cibersociedad.net>> [Consulta: 3/12/2006].

En no entendre això, la nostra interpretació de l'episodi de l'*apocalipsi* era errònia en les conclusions. Deiem al 2006:

En definitiva, un videojuego como *Espai8* permite pensar el complejo sistema sociocultural de la globalización en términos de conspiración, como hemos visto. La conspiración es un intento de pensar el sistema mundial del capitalismo tardío como una totalidad. Más que una representación es una caricatura, en tanto el sistema escapa a cualquier intento de descripción simplificada o rápida mínimamente ajustada.⁵⁷

L'error és evident: l'*apocalipsi* a *Espai8* no és un intent de pensar el sistema mundial, ni molt menys una caricatura d'aquest intent, sinó que és una explicació cabal i fonamentada del sistema de regles –motor del joc– i una acció deliberada i digna, coherent amb aquesta explicació, en el món de ficció, contra el que es jutja una injustícia.

L'article que hem citat va ser publicat a la web d'un congrés. En convertir-se en un text públic, va ser conegut pel col·lectiu que hem anomenat jugadors veterans, els quals, en el que podríem anomenar un exercici d'antropologia postmoderna, van considerar que se'ls acusava de paranoics⁵⁸ en encapçalar, segons aquell article, com hem vist, una conspiració que era una caricatura.

L'investigador formava part, per a ells, en aquell moment, de l'entitat que hem anomenat **ENS**. No anaven gaire equivocats. Ja hem explicat que hi havia un acord entre **POKEVIKTOR**, cap visible de **L'ENS**, i l'investigador, cosa que explica la notícia de **POKEVIKTOR**⁵⁹ en favor dels mestissatges tot fent referència al tema de **GOFFMAN**⁶⁰.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Comunicació personal de Iarma.

⁵⁹ <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlItem.jsp?idint=207120529&seccio=home3xl&item=noticies>> [Consulta: 3/11/2006].

⁶⁰ <<http://forums.ccrvi.com/viewtopic.php?t=73051>> [Consulta: 3/11/2006]

El marc d'experiència de transposició de clau del “fer veure” que és el joc, conté unes regles i un món de ficció no assimilable al món continu i històric. Les conspiracions en aquest marc d'experiència, que n'hi ha, no només per part de L'ENS, sinó també dels jugadors veterans i fins i tot, confessem-ho, de l'antropòleg, són conspiracions aprehensibles com ho és tot el marc.

8.3.5 *Identitats o narracions*

D'acord amb Jenkins, ens trobem en un joc que promou un espai narratiu apte per a les narratives emergents, aquelles històries que poden sorgir en els jocs que compleixen, segons hem vist amb Pearce, els operadors de la narrativitat. En el cas d'*Espai8*, trobem, efectivament, que es compleixen els sis operadors, des del nivell purament de joc [*experiental*] fins als nivells cinquè i sisè, respectivament, d'un joc dotat de marc diegètic intern [*metastory*] i amb una estructura narrativa basada en regles [*story system*]. Hem vist, també, que era molt important l'atenció en l'estadi descriptiu i fins i tot l'augmentatiu, que hem considerat part de la partida implicada.

Les narratives emergents segons Jenkins són narratives sense una preestructura que en fixi el desenvolupament. Hi ha un món de ficció, amb un més o menys complet univers diegètic, i unes regles d'aquest món, a més de regles de l'acció mateixa de representar. Les històries que sorgeixen depenen de la interacció entre l'acció del jugador en el joc, a *Espai8* com a personatge, i el seu univers diegètic i regles. Però aquestes històries no estan fixades abans del joc, sinó que es fixen sobre la marxa, al mateix temps que es juga, en comunitat de jugadors. Relacionem això amb el que Jenkins anomena una narrativa de l'entorn [*environmental storytelling*].

La diferència amb *Silent Hill 2* és clara. A *Silent Hill 2*, la història està escrita abans de jugar. L'acció de jugar invoca relats d'aquesta història, que avancen cap a un dels possibles finals o que entren en un bucle, és a dir, en un relat repetitiu d'una única història. Respecte a això, podem establir una correlació entre jocs *paidia* de regles de manipulació i que procuren un marc diegètic com *Espai8*, que basen la seva narrativa en el caràcter emergent de les històries, i jocs de tipus *ludus*, amb

regles de fites i una narració estructurada per regles que la basen, en canvi, en l'espai evocatiu, les històries promulgades i les narratives encaixades.

Altres correlacions d'interès són: *Silent Hill 2* com a joc de progressió (Juul) és d'interactivitat selectiva i estructura de laberint (Ryan), mentre que *Espai8* com a joc emergent (Juul) és d'interactivitat productiva (no té gaire sentit aplicar les estructures narratives, tot i que podríem parlar de gràfic complet o de xarxa).

Espai8, en aquest sentit, compleix les nou característiques que Pearce enumera pels móns virtuals MMORPG: espacial, continu, explorable, persistent, amb identitats corporitzades també persistents, habitable i participatiu i amb participació social, populós i que té condició de món. Precisament, el conflicte de *l'apocalipsi* ho era en termes de condició de món, d'aquesta, com es recordarà, coherència, complitud i consistència entre el món virtual i les regles. Els jugadors d'*Espai8* són, en el marc transformat del joc, habitants de Nèmant i participen d'aquesta societat, que és la seva.

El que un participant en el joc sigui "realment" no és el problema en qüestió. El sentit que dóna a les seves accions, portades a terme en una capa o una altra, és el que realment és significatiu. El participant d'una interacció, bé en la realitat circumdant o en un marc de joc, procurarà donar als seus actes una coherència determinada. Efectivament, sigui una personalitat en continuïtat, sigui una invenció, sigui una personalitat creada en connivència amb **POKEVIKTOR** per portar a terme una investigació acadèmica, en qualsevol cas és el sentit d'aquest d'acord en el marc d'experiència on es troba el que finalment mereix el nostre interès.

En el cas que ens ocupa, el rol en el joc i el rol fora del joc, el persona-rol i el rol-personatge són, des d'aquest punt de vista, el mateix: expressió d'un jo mateix que en forma de diversos rols és conegut en diverses situacions. Considerem aquests rols com a identitaris en el sentit que vehiculen diferents aspectes relacionats amb la construcció de la identitat. Reforça aquesta idea la consideració que ens trobem amb interactivitat interna, en termes de Ryan, és a dir, en una projecció personal del jugador cap al personatge del joc. En termes narratològics, es tracta d'una focalització interna.

Recordem, a més, que en els marcs del joc ens trobem en el que hem definit com a vivència narrativa. Si el rol-personatge i el persona-rol no ens informen obertament de la persona que un és, com hem vist amb Goffman, tampoc ho faran les vivències narratives o transposicions de clau de “fer creure” estructurades narrativament (és a dir, com a guions dramàtics). En canvi, el que és rellevant aquí és el funcionament narratiu del marc. En un altre lloc dèiem que el jugador implicat és un instigador del text narratiu, implicat en el sentit que no és real, sinó construït pel jugador real, un segon jo d'aquest. Aquest jugador implicat es manifesta en rols en les diferents capes d'experiència, com el rol-jugador i el rol-personatge, que poden ser narradors. El jugador implicat juga partides implicades, que són l'equivalent al relat –el significat o la jugabilitat inscrita en un text–. La partida implicada és el conjunt de textos possibles que, juntament amb les regles i la ficció fan de cada videojoc el que és. La identitat del jugador implicat es manifesta en aquesta partida implicada a través dels seus diferents rols, narrativament estructurats.

A *Espai8*, el jugador implicat insta una narració doble, en la forma de dos rols identitaris:

- en els fòrums, com a rol-jugador que és, expressió emocionalment implicada a través d'una narració intradiegètica amb focalització interna fixa o interactivitat interna de Ryan. Aquí, podem parlar d'un narrador marc, intradiegètic i homodiegètic. Aquest pot fer, a la vegada, narracions metadiegètiques, en forma d'analepsi, per exemple. Oportunament, recuperem aquí el concepte de Kozloff per fer referència a aquest narrador que insta la narració, que és el narrador *del marc* d'experiència de transposició de clau.
- en el joc pròpiament dit, com a rol-personatge, segona capa de transposició de clau, és personatge intradiegètic, immers a través d'una interfície que ha de ser entesa com el lloc on el jugador implicat actua –amb gestos concrets, com prémer un botó– i es comunica amb el seu segon jo o personatge del joc en una partida també implicada. La narració aquí són actes en temps real d'un personatge –focalització i ocularització internes; punt d'acció intradiegètic i homodiegètic–.

Com veiem, d'acord amb el gènere de videojoc, no és suficient una anàlisi exclusivament narratològica en termes de temps i espai. En canvi, tant en els jocs emergents –*Espai8*– com en els jocs de progressió –*Silent Hill 2*– la qüestió del narrador s'ha revelat molt fructífera pel que fa a una aproximació a la relació entre relat i identitat, i la forma en què aquesta es construeix al mateix temps que ho fa la narració.

Conclusions

En el plantejament d'aquest treball ens hem formulat la pregunta central d'investigació de la següent manera: Com es construeix el relat de la identitat en els videojocs? L'hem desglossat a continuació en tres preguntes, que han estat d'alguna manera programàtiques:

- Com podem definir el concepte d'identitat en l'actualitat, si és que podem?
- Com podem definir els videojocs, en general, i quines diferències fonamentals podem trobar entre uns gèneres i altres gèneres?
- Com podem definir narració, relat i món de ficció en els videojocs?

Hem proposat, en forma hipotètica, una resposta a la pregunta central: Els videojocs són relats identitàris en el sentit que són vivències narratives subjectes a regles i a un món fictici, més o menys ampli, que el jugador posa en marxa, individualment i/o col·lectivament, en la seva acció de joc.

Seguirem en aquesta recapitulació l'ordre de resposta de les tres preguntes parcials i, finalment, de la pregunta central.

Com podem definir el concepte d'identitat en l'actualitat, si és que podem?

En primer lloc, hem considerat les idees de brutícia i netedat com a rituals d'ordre, és a dir, formes pràctiques dels sistemes de classificació, particularment visibles en tant que es tracta d'actuacions directes sobre allò material, com veiem amb M. Douglas. En relació, hem comparat aquesta noció de netedat amb la d'identitat. També la identitat és una idea relativa. I també, com passa amb la netedat, és una idea ambigua i complexa, si es considera relativa i no absoluta, com cal fer a partir de F. Barth. A més, en el cas de la identitat, la confusió semàntica no ha fet sinó augmentar, en tant que ha estat concepte de moda en la postmodernitat i en els estudis culturals. Utilitzar l'adjectiu “feble” per referir-se a la identitat és acceptar aquesta confusió, en contra de “forta”, adjectiu que diversos autors descarten. La

identitat és relativa, feble, i immediatament entra en crisi ella mateixa perquè identitat i feble són idees contradictòries.

La substitució del terme identitat pel d'identificació implica, com hem vist, evitar la reificació del primer, tot i que hi manté una certa confusió i ambigüitat per l'ús, sovint abusiu, que se li ha donat. Ha estat necessari, per tant, revisar-ne el significat i entendre que identificació comporta, en primer lloc, la necessitat d'especificar-ne els agents, tot i que no es tracta de quelcom voluntari, sinó intrínsec tant pel que fa a un mateix com al grup. A més, implica també el context d'identificació, que en pot modificar el contingut, com hem vist. A proposta d'R. Brubaker i F. Cooper hem vist que identitat, a més d'identificació, pot completar-se amb dos conceptes més, el d'autocomprensió, que fa referència a la pròpia subjectivitat en un sentit pràctic, de tècniques sobre un mateix, i la tríada compartit, relacional i grupal que incideixen en la identificació en un sentit col·lectiu.

Tot i que organitzat en l'estructura del treball al final, hem treballat en relació amb la qüestió de la identitat col·lectiva, construïda en comunitat. Esmentem aquí els que han estat els principals temes tractats.

Hem volgut completar l'anàlisi formal del bloc central del treball, bàsicament narratològic, amb una aproximació a la cultura dels videojocs. Aquí, T.L. Taylor ha estat d'ajuda en el seu treball de camp d'*EverQuest*. El videojoc és una narració transmediàtica integrada en una cultura de la participació. L'anàlisi del MMORPG *Espai8* en termes de "cultura" ens ha permès d'abordar particularment la relació entre aquesta cultura i les regles del joc en partides implicades. Els conceptes de distinció i capital cultural de P. Bourdieu, aplicats a la cultura fan i de la participació, ens han servit de guia en aquest punt, principalment a partir de J. Fiske i H. Jenkins. Hem definit en què consisteix una comunitat de videojugadors, en quin sentit és "comunitat", per centrar-nos a continuació en el caràcter massiu i multijugador de l'estudi de cas d'*Espai8*.

Hem considerat l'activitat de la comunitat fan als serveis de missatgeria de la web del joc, a més de l'activitat al joc en si, com una forma d'adquisició i de legitimació del capital cultural. Efectivament, aquí hem vist formes de re-visió, xafardeig, crítica

i noves creacions per part d'usuaris distingits amb ampli capital cultural en el si de la comunitat fan. La distinció entre usuaris experts i *nOOps* era molt il·lustrativa pel que fa a aquest fet. Hem pogut entendre, a partir d'aquest enfocament, un episodi concret del joc, l'*apocalipsi*, com un conflicte de legitimitat entre els jugadors experts i els administradors del joc.

L'*apocalipsi* va ser un episodi de conspiració que hem interpretat com un conflicte en termes de coherència diegètica: les regles van ser qüestionades i fins i tot soscavades a partir d'un canvi radical dels objectius del joc per part dels jugadors implicats, que, en una acció autodestructiva, van contradir obertament els objectius definits a les regles del joc. L'anàlisi d'aquest episodi ens ha permès de posar a prova la viabilitat analítica de “partida implicada”, al mateix temps que hem pogut relacionar-la amb les cartografies cognitives pròpies de la postmodernitat, seguint F. Jameson. En aquest sentit, hem proposat interpretar l'episodi de l'*apocalipsi* com un intent per part dels jugadors-personatges per explicar la “totalitat” –en el nivell narratiu intern del món del joc– en termes de conspiració per part de l'Ens. Aquest episodi de joc ens ha permès pensar sobre la identitat en el context de la cultura hipermoderna, en relació als sistemes de classificació contemporanis i el seu funcionament i continguts: noves categories d'identitat i anomalia que tenen molt a veure amb els processos de distinció de la cultura fan. La hiperrealitat, tal i com l'entén J. Baudrillard, és aquí un concepte pertinent però difícil de concretar des del punt de vista analític. Apuntem només que, efectivament, aquestes representacions semblen estar dotades d'una eficàcia simbòlica que les assimila als simulacres, en una realitat “virtual” no menys real que la circumdant.

D'acord amb L. Manovich, hem considerat que la interfície és un dispositiu cultural poderós que permet el control de les representacions –el joc i la missatgeria– per part de l'usuari. En la interfície, l'usuari es desdobla i s'immergeix en una nova realitat, on deixa de ser jugador per convertir-se en personatge.

En aquest sentit, hem proposat una explicació dels nivells de realitat a partir de la integració teòrica dels conceptes de nivells narratius i d'autor implicat en el model de marcs d'experiència que E. Goffman desenvolupa per a l'estudi de les relacions quotidianes. Aquesta proposta ha permès d'integrar diferents perspectives

teòriques referenciades al treball, així com reflexionar sobre les complexes relacions entre Real → Imaginari → Simbòlic en tant que representacions socials.

Com podem definir els videojocs, en general, i quines diferències fonamentals podem trobar entre uns gèneres i altres gèneres?

Per definir videojoc, hem començat per la definició general de joc, tenint sempre present que havíem de relacionar-la amb la identitat i els seus relats, que A. Giddens expressa en la idea de crònica del jo mateix [*narrative of the self*]. En primer lloc, hem considerat les diferents perspectives d'F.X. Ruiz-Collantes i J. Juul, sense oblidar els clàssics R. Callois i J. Huizinga. Juul, en l'àmbit de la ludologia, considera les regles d'un joc el seu tret distintiu més característic, fins al punt que són fonamentals en la definició de tot joc, la seva essència, per dir-ho així. En canvi, per Ruiz-Collantes, des de la semiologia, el joc és un tipus de vivència narrativa, és a dir, una experiència intersubjectiva, estructurada en forma narrativa i encapsulada com a lúdica. Aleshores, els jocs es poden classificar segons si creen un univers diegètic o món simulat, jocs-representació, o no el creen, jocs-compactació.

Considerar els jocs com a activitats encapsulades és una idea fructífera. I. Calvino defineix les ficcions en relació amb els nivells de realitat dels textos narratius i l'actitud crèdula del lector –la suspensió de la incredulitat– necessària per viure l'experiència narrativa. Hem relacionat aquesta concepció del relat i del joc amb la idea dels marcs d'experiència, d'E. Goffman, un mètode que considera les vivències de la vida quotidiana emmarcades en diferents marcs de referència, que poden ser, els uns respecte dels altres, transformacions o transposicions de les claus que els doten de sentit. El joc, definit per Ruiz-Collantes com a una vivència narrativa, pot definir-se, adaptant Goffman, com a un marc d'experiència amb transposició de clau del “fer creure”. En aquest marc d'experiència, l'agent social porta a terme un rol, que sol·licita que es prengui com a real. No és necessàriament el *self*, segons Goffman, tot i que tampoc ha de ser una tergiversació. Es tracta d'actuacions socials que no són ni sinceres ni falses, sinó fictícies, en el sentit de construïdes pels agents socials en l'escenari públic i que es jutjaran d'acord amb el dret a desenvolupar el paper i no d'acord amb el paper en si. A continuació, hem tingut en compte la relació entre el rol i els marcs

d'experiència, que Goffman anomena persona-rol en el marc primari, i rol-personatge quan el rol es desenvolupa en un marc de transposició de clau. En el cas concret del marc de transposició de clau del “fer creure”, es tracta d'una disfressa biogràfica –com Goffman l'anomena–, una identitat personal totalment fictícia.

De la definició de videojocs, ens ha semblat molt interessant l'aportació de Juul, ja que aconseguix definir el que podem considerar les dues categories fonamentals a tenir en compte en l'anàlisi dels videojocs: les regles i el món de ficció. Els jocs abstractes són jocs sense món de ficció, sustentats només en les regles, mentre que els jocs que nosaltres hem anomenat de representació, i Juul *World Games* incorporen més o menys presència de món de ficció, en diferents subtipus. La pertinència de la classificació és que permet pensar els videojocs en una classificació molt propera a d'altres que hem vist, com la de Ruiz-Collantes –i en relació amb aquesta, els marcs d'experiència de Goffman–, amb l'aportació fonamental de considerar la relació entre les regles i el món de ficció.

D'acord amb L. Manovich, entenem que els videojocs són representacions i no simulacions, en tant que compleixen les tres condicions dels espais de representació i cap dels espais de simulació. La peculiaritat dels videojocs és que són representacions en les que podem participar. Hem considerat que els videojocs estan basats en regles i que aquestes poden dividir-se en dos tipus, de construcció del món fictici i de regles de comportament en aquest món. La presència de regles de comportament porta G. Frasca a considerar els videojocs com a simulacions, quan en realitat el que marquen és el caràcter participatiu dels videojocs, és a dir, la possibilitat d'intervenir com a agents en els esdeveniments de l'univers diegètic.

Volem insistir en aquest punt, que considerem fonamental per continuar: els videojocs són entorns virtuals de representació en tant que es tracta d'experiències emmarcades. En aquest sentit, contitueixen un espai discontinu respecte del món quotidià, un espai empresonat per la perspectiva i on l'espectador no pot entrar directament sinó que ha de desdoblar-se en el que Manovich anomena doble identitat. La identitat del jugador-personatge es troba escindida. En considerar els videojocs formes de representació, podem assajar d'aplicar-hi el cos teòric

fonamental d'altres formes de representació, que seran narratives quan hi haurà presència de món de ficció.

El concepte d'M. de Certeau de “repertoris d'esquemes d'accions” en referir-se a l'enregistrament simultani de regles i jugades en el relat d'un joc ens ha permès relacionar la reflexió sobre una sociologia de la vida quotidiana, unes “maneres de fer”, amb la dels videojocs, en tant que l'explicitació de les possibilitats d'un joc (possibilitats regulades per les seves regles però que no són les regles, possibilitats que s'expressen en partides concretes, però que tampoc són només les partides) queda ben expressada en el concepte de “partida implicada”, concepte en el camp de la narratologia que hem derivat del concepte d'autor implicat.

Per nosaltres, una partida implicada és el registre de les regles i de les jugades al mateix temps. Considerem la partida implicada l'equivalent al relat en literatura o cinema. Si les regles d'un joc i el seu univers diegètic són components fixes, però accessibles només a través del relat, la jugabilitat, component volàtil, genera aquell relat, el materialitza, per dir-ho així. Només serà possible accedir als esdeveniments, l'univers diegètic i les regles del joc, a través de l'acció de jugar, és a dir, en partides concretes, però aquestes, considerades independentment, no constitueixen el relat del videojoc. La partida implicada no és una partida real, sinó una partida teòrica que és un repertori d'esquemes d'acció. Aquest repertori pot expressar-se en diferents formes, segons la naturalesa del joc, com hem vist en els nostres estudis de cas: *Silent Hill 2* presenta la partida implicada com el conjunt de partides possibles i significatives que constitueixen no només els esdeveniments concrets, la història que se'ns explica, sinó també les regles que la governen i que, en definitiva, permeten reconstruir l'estructura narrativa, oculta en principi. En canvi, a *Espai8*, la partida implicada es constitueix en les dues capes del relat: l'acció pròpiament dita, al sistema Nèmant, i la narració d'aquesta, veritable *storytelling* dels personatges-jugadors, en els sistemes de missatgeria de la web del joc.

En gran part, l'episodi que hem descrit sobre l'*apocalipsi a Espai8* és un excel·lent exemple de la complexa relació entre l'acció del joc com a vivència narrativa i la narració en els fóruns, repertoris d'esquemes d'acció tant en el sentit de comentaris d'accions passades com en el de tàctiques futures. L'episodi, com ja

hem dit, també pot entendre's com un conflicte entre les regles i el món de ficció, és a dir, en termes de coherència o incoherència del món del joc. Aquest conflicte està protagonitzat pels jugadors-personatges, que consideren injustos els canvis de regles per part dels Administradors-Ens.

La nostra proposta analítica es fonamenta en la relació entre els nivells narratius i els marcs d'experiència que podem trobar en tot videojoc. Independentment del seu nombre, en cada capa hi haurà com a mínim un rol vinculat al jugador implicat, la presència o doble del jugador en la diègesi. Hem identificat aquest rol en el rol-personatge de James a *Silent Hill 2* i en el rol-jugador del marc fòrum i el rol-personatge del marc joc a *Espai8*. La identitat del jugador implicat s'expressa en forma narrativament estructurada a través d'aquests rols.

En aquest sentit, a *Espai8* la “realitat circumdant”, el “marc fòrum” i el “marc joc” són diferents nivells de realitat o capes d'experiència que impliquen diferents nivells narratius i també, en correspondència, diferents rols identitaris. Aquest enfocament ens permetia aplicar el concepte de partida implicada. Així, els rols identitaris del jugador es manifesten en processos d'autoidentificació i categorització a través de la tria d'una personalitat bàsica que és modificada per cada jugador al llarg de la seva experiència de joc. Podem establir una correspondència entre el persona-rol del jugador, en un nivell extradiegètic, i el rol-personatge del personatge, en un nivell diegètic, correspondència entre una anàlisi antropològica i una narratològica.

Els relats no participatius són la forma més coneguda de narració. Els videojocs, també narratius en molt casos, entren en contradicció precisament amb allò que constitueix, com hem vist, el seu motor narratiu: l'acció del jugador o jugabilitat, és a dir, la posada en pràctica de les regles i el relat de les partides. Pel que fa a aquest punt, ens hem interrogat sobre la interactivitat, és a dir, l'acció exercida pel jugador en el moment mateix de jugar i les conseqüències que aquesta té en la narració i la seva estructura. El que E. Aarseth anomena textos ergòdics, textos que reclamen del lector una actuació, és a dir, un determinat esforç.

Relacionar aquí les regles del joc amb l'estructura narrativa ha estat, al nostre parer, una bona manera d'establir una classificació viable. Juul estableix dos tipus

segons les regles: jocs emergents [*games of emergence*] i jocs de progressió [*games of progression*]. En els jocs de progressió, les regles determinen un desafiament concret i, per tant, una fita ben definida que cal assolir; en canvi, en els jocs emergents, els desafiaments no estan perfectament definits, sinó que depenen en part de l'acció mateixa de jugar. J. Murray i M-L. Ryan proposen diferents tipus d'estructures narratives. Estructura i camí es poden relacionar amb regles i jugabilitat: mentre que les regles en determinen l'estructura, el camí resulta de l'acció de jugar. Així doncs, els jocs de progressió tenen una estructura de laberint, on un determinat camí és el correcte, definit per unes regles que estan orientades a l'assoliment d'una fita concreta, tot i la possibilitat de certes bifurcacions. En canvi, els jocs emergents són jocs amb una estructura no definida, que segueixen diferents camins en cada partida i no tenen una fita concreta definida. En els nostres estudis de cas, *Silent Hill 2* és un videojoc de progressió amb estructura de laberint –tal com el defineixen Murray i Ryan–, amb una única història, definida en les regles, però amb relats que poden ser diferents, definits en la jugabilitat, acció en el joc del jugador implicat. En canvi, *Espai8* és un videojoc emergent amb interactivitat productiva –Ryan– o opció constructiva –Murray–.

D'acord amb Ryan i Murray, immersió implica frontera i participació, traslladar-se a un lloc separat. Si hi ha immersió, d'acord amb Goffman, és que hi ha una activitat emmarcada, és a dir, separada del món circumdant. Atès que és una activitat separada, hem de considerar, amb Goffman, els límits de l'activitat, el que ell anomena claudàtors –que corresponen a la frontera–, i el rol que assumeix l'individu implicat en l'activitat –és a dir, la participació–. A. McMahan proposa diferenciar entre l'activitat separada –nivell diegètic al que correspon la immersió pròpiament dita– i la forma en què aquesta activitat es troba integrada en el món circumdant –nivell extradiegètic al que correspon el que ell anomena compromís–. Aquesta mateixa preocupació, la trobem en Goffman i Ryan.

Veiem, doncs, que hem de tenir presents aspectes relatius al rol –actuació de l'agent en la immersió en una activitat emmarcada– quan parlem de narratives interactives en general i de videojocs en concret. És en la narració on l'usuari o jugador es converteix en un altre, el seu avatar o personatge, i ell mateix narra un relat sempre nou.

El concepte d'experiència de joc, que entenem com a forma de participació, ens ha permès de classificar d'una forma operativa l'extraordinària diversitat genèrica que trobem sota el terme videojocs. En aquest sentit, primer, hem tingut en compte la forma en què l'usuari crea el seu personatge, en relació amb els protocols culturals de participació, i segon, la forma en què s'impulsa la narració en el joc, és a dir, com l'experiència de joc es constitueix en narrar. A partir d'aquestes consideracions, hem classificat els videojocs dels nostres dos estudis de cas, *Silent Hill 2* i *Espai8*. Els dos són jocs d'estratègia, que donen una gran importància als aspectes narratius. Així, parlem de jocs narratius en entorns virtuals. La forma en què es produeix la narració, en canvi, és força diferent: a *Silent Hill 2*, l'estructura narrativa tancada imposa uns objectius clars que cal assolir i un rol de personatge que no es pot construir, només assumir, en un procés d'immersió en el món diegètic que es proposa. En canvi, a *Espai8* es dóna primacia al rol, pel caràcter social i multijugador del joc, de manera que els seus objectius, i fins i tot les seves regles, són definides en gran part pels propis jugadors-personatges, que assumeixen un o més rols en el desenvolupament d'una història que serà narrada amb d'altres jugadors-personatges en el mateix món de ficció. La primera és una ficció interactiva [*interactive fiction*] i la segona una narració social [*social storytelling*].

Com podem definir narració, relat i món de ficció en els videojocs?

Ens ha semblat d'interès correlacionar categories del relat de la narratologia, tal com G. Genette els estableix, amb l'anàlisi dels videojocs, d'acord amb E. Aarseth, de manera que considerem relat, història i narració com a paral·lels a regles, món del joc i jugabilitat, respectivament. Aquesta correspondència no està lliure de dificultats, però és precisament d'aquesta comparació que hem pogut explorar les semblances i diferències entre literatura, cinema i videojocs i posar a prova l'aplicació del model narratològic.

De forma bastant literal, podem considerar el món narratiu com a l'equivalent de la diègesi; també narració i jugabilitat són equiparables, tot i que cal tenir en compte que la segona implica accions concretes a través d'una interfície. Aquestes accions deixen marques explícites de la presència del jugador-narrador en el desenvolupament del relat, de forma no molt diferent als dítics que trobem en una

novel·la o una pel·lícula. Finalment, hem considerat que el relat en un videojoc és la partida implícita, que ja hem definit.

La contradicció expressada per Aarseth entre jugabilitat [*gameplay*] i narració [*storytelling*], lluny de ser insalvable, torna a insistir en el caràcter actiu que ha de mantenir l'usuari per gaudir de la història que se li proposa. Com hem vist, força autors consideren que els videojocs –exceptuant-ne els abstractes– són narratius, en un sentit ampli, com E. Zimmerman, M. Eskelinen, B. Neitzel o C. Pearce, i que la narració serà més o menys rellevant en relació amb el gènere al qual pertanyen. Els videojocs poden ser tematitzables [*themeable*], però això no vol dir que el món de ficció siguin irrellevant.

Si els videojocs són narracions, cal considerar en quin sentit concret ho són, és a dir, com es produeix l'acte narratiu en si, l'enunciació del relat. L'anàlisi de l'espai dels nous mitjans de Manovich ha estat aquí fonamental. L'espai virtual és immersió, però depèn d'una base de dades que és informació. La interfície connecta aquestes dues, fent que la operació típica –acció– prengui forma en la representació típica –imatge–. Podem correlacionar base de dades amb regles i representació amb món de ficció, d'acord amb la terminologia més habitual en ludologia. La narrativa està encaixada en l'espai, fins al punt que l'acció narrativa principal és l'exploració de l'espai virtual: narració i jugabilitat es manifesten en la navegació per l'espai.

Definir les narratives dels videojocs com a narratives de l'entorn [*environmental storytelling*], en afortunada terminologia d'H. Jenkins, ens indica que es tracta de narratives en les que, entre d'altres, les històries es desenvolupen en l'espai més que no pas en el temps, i proveeixen de recursos per a l'emergència d'històries (és a dir, històries que els jugadors creen tot jugant, però també històries que els jugadors conten sobre el joc). La informació narrativa es troba encaixada en la posada en escena del videojoc, en forma d'objectes, mapes, indicadors, etc. El jugador té present en tot moment que la comprensió de la història [*story, fabula*] depèn de la informació narrativa subministrada en el relat [*plot, siuzhet*] i que aquesta comprensió es fa sobre la marxa, mentre el jugador, com a personatge del joc, el juga, de manera que és aquest mateix jugar el que construeix el relat, en una relació interactiva entre la informació subministrada i l'acció de l'usuari.

Aquesta relació interactiva entre acció i representació es produeix a la interfície, que permet el control de les representacions.

La interfície és la forma cultural típica dels mitjans digitals i particularment dels videojocs. És a través de la interfície que es connecta el món de l'usuari amb el món del personatge. Això implica el *flow*, terme de T. Grodal que fa referència a l'experiència d'una vivència encapsulada o representada. Així, els videojocs són simples pel que fa als continguts narratius, precisament perquè són complexos pel que fa als procediments. Son experiència d'aprenentatge. El *flow* és immersió a través del marc de representació o espai virtual de la interfície, controlada de forma activa pel jugador, qui actua sobre la representació amb el seu doble, avatar o personatge. *Flow* descriu la particular connexió entre jugador i personatge mediada pel dispositiu tecnològic que és la interfície. A través de la interfície, en expressió de Montfort, el jugador condueix [*steer*] el personatge.

Hem vist que l'exploració de l'espai i el control a través de la interfície ens ajudaven a entendre la jugabilitat de *Silent Hill 2*. En aquest joc, la jugabilitat s'expressa a través del control del personatge de James. És aquest control el que construeix la narració. Hem vist que l'anàlisi de l'espai i el temps narratius no podien deslligar-se, a *Silent Hill 2*, de l'anàlisi mateixa de la jugabilitat. Jugabilitat i narració s'expressen en l'exploració de l'espai virtual. L'anàlisi d'aquesta exploració és bàsicament cinematogràfica. Hem utilitzat conceptes com camp/fora de camp, continuïtat d'espai entre plans, pla seqüència o posada en escena. L'anàlisi de l'espai narratiu està molt relacionada amb el del punt de vista, que veurem més endavant.

Espai8 és un bon exemple de narrativa de l'entorn, sobretot pel seu caràcter de narrativa emergent, no preestructurada i generada de l'acció mateixa de jugar i narrar que hem trobat en les seves partides implicades. Aquest caràcter obert de la narrativa està en estreta relació amb la interactivitat productiva –Ryan–, les regles de manipulació –Frasca– i el seu caràcter de joc emergent –Juul–.

Respecte de l'anàlisi del temps narratiu, hem vist que aquest es subordina a l'anàlisi de l'espai, que acabem de tractar. Ens hem ocupat de la qüestió de la doble temporalitat. A partir d'Eskelinen, hem considerat la relació entre les accions

de l'usuari *en el joc* –temps d'usuari– i el temps dels esdeveniments. Eskelinen defineix aquesta doble temporalitat en les possibilitats de modificació dels esdeveniments per part de l'usuari. En particular, podem medir les possibilitats de modificació del temps dels esdeveniments –o temps de ficció– a partir de les accions de l'usuari –o temps del relat–. Com hem puntualitzat, Juul observa contradiccions temporals perquè compara el temps de ficció amb el temps real de joc, però el temps del relat ha de ser un temps inscrit en el relat i no fora d'aquest, en estricta tradició narratològica.

Una vegada tractat aquest punt, hem pogut indagar sobre la qüestió de l'ordre temporal en relació amb el temps d'acció. Una vegada més és la variable espacial la que defineix el joc, en aquest cas pel que fa al temps. Les paradoxes temporals poden evitar-se substituint les anacronies per llocs narratius del viatge temporal. Un problema temporal té, en el videojoc, una solució espacial.

Pel que fa a la durada, la principal diferència, la trobem en jocs de temps d'esdeveniments, de durada controlada per l'usuari, o jocs de temps fix, de durada controlada pel sistema. En termes d'Eskelinen, *event time* i *set time*. Altra vegada, com veiem, la durada es defineix a partir de la possibilitat de l'usuari de controlar el temps dels esdeveniments, en la qüestió de la doble temporalitat abans esmentada.

La forma narrativa del bucle, a proposta de Manovich, es revela com un tractament habitual de la freqüència en els videojocs, a diferència del que passa en cinema. En termes narratològics, és un relat repetitiu amb variacions diegètiques.

En els nostres estudis de cas, *Silent Hill 2* és un joc en temps real i món virtual, on el temps de l'usuari correspon al temps d'esdeveniment, en relació 1:1. L'usuari pot modificar la velocitat i la freqüència dels esdeveniments en un temps d'acció controlat per ell, inclosos els bucles del relat. En canvi, és difícil que pugui modificar l'ordre de forma significativa. És un joc de temps d'esdeveniments. En canvi, *Espai8* és un joc en temps fix, controlat pel sistema. L'usuari, que juga per torns, no pot modificar-ne l'ordre, ni la velocitat ni la freqüència dels esdeveniments, el temps dels quals és independent del temps d'usuari.

Com es construeix el relat de la identitat en els videojocs?

Recordem ara la pregunta central de la investigació: com es construeix el relat de la identitat en els videojocs? Hem buscat la resposta en la relació entre les dues instàncies narratives fonamentals en tot videojoc: narrador i jugador.

Hem considerat el punt de vista tal com el defineix Genette, és a dir, en relació amb la focalització, primer, i amb la narració, després. També hem tingut en compte les adaptacions als estudis fílmics, principalment per part de Gaudreault i Jost, però també d'altres. En conjunt, l'anàlisi de la focalització, l'ocularització i l'auricularització en videojocs –principalment, és clar, en els d'entorn virtual 3D– permet concretar la forma en què, en la representació, el jugador es relaciona amb el seu avatar, el personatge. Aquesta relació ha estat explorada per G. King i T. Krzywinska, en una anàlisi força canònica del punt de vista; per B. Neitzel, que aplica directament el model de Genette, el dels estudis literaris, i no el dels estudis fílmics; o per Ryan, qui proposa distingir entre interactivitat interna i externa, que podem relacionar respectivament amb focalització, ocularització i auricularització internes i amb focalització espectral i ocularització i auricularització zero. Aquesta correlació té l'avantatge d'integrar la terminologia narratològica en els estudis en ludologia. També a *Espai8*, hem pogut observar ocularització, auricularització i focalització internes, tot i que aquí no canvien, pel fet que es tracta d'un joc en temps fix.

Arribem així a una qüestió fonamental del treball, que és d'alguna manera la frontisa que uneix l'anàlisi narratològica amb la qüestió de la identitat. Es tracta de la pregunta Qui actua? [*Who acts?*], formulada per B. Neitzel en preguntar-se pel narrador en els videojocs. Neitzel proposa considerar el punt d'acció, categoria que cal afegir a l'ocularització (Qui veu?) i a la focalització (Què sap?).

Hem proposat una definició de la figura teòrica del jugador implicat, que considerem l'aportació bàsica del treball a l'estudi de la narració dels videojocs en relació amb la construcció de la identitat. Els videojocs narratius són marcs d'experiència o nivells narratius dotats de regles i d'univers diegètic. El jugador implicat es manifesta en aquests videojocs en diferents rols que corresponen a les diferents capes, de manera que la identitat es construeix en la narració mateixa.

A partir de W. C. Booth, i tenint en compte les aportacions prèvies de S. Chapman, Neitzel, Ryan i Aarseth, hem proposat adaptar la figura de l'autor implicat a la figura del jugador implicat. Si el primer és una figura teòrica derivada de l'autor real, que sap que la ficció no és real, però fa creure que sí que ho és d'acord amb la suspensió de la incredulitat en un univers d'experiència, el jugador implicat serà, també, no exactament un narrador, sinó un instigador del text, extern, però inscrit en aquest. És implicat en el sentit que es tracta d'un segon jo d'aquest. Considera l'univers d'experiència –la vivència narrativa– una ficció, tot i que suspèn la incredulitat per fer veure que és veritat. Crea un narrador –un relator, com l'anomena Booth– que accepta el món de ficció i les seves normes com a permanents, sense saber que formen part d'un determinat univers d'experiència, formes de representació. Aquest narrador és l'avatar del jugador: el personatge.

Ens agradaria pensar que la figura del jugador implicat, amb la de partida implicada, soluciona alguns dels problemes teòrics amb què ens hem trobat al llarg del treball, com la dificultat d'estudiar un fet tan volàtil com és el de la jugabilitat. Així, la jugabilitat és posada en marxa pel jugador implicat en el sentit que no fa referència a conjunts d'accions concretes, sinó, en general, al conjunt d'accions, estratègies i motivacions que d'alguna manera activen el joc com a tal, és a dir, el fan explícit o l'instiguen. La jugabilitat és el resultat de l'acció d'un jugador implicat, i no de l'acció concreta d'un jugador concret en una partida concreta. Potser ara pren sentit definir l'acció de l'usuari en el joc en relació amb el conjunt d'esdeveniments possibles i no a una modificació concreta d'aquests. Quan analitzàvem, per exemple, el temps narratiu en els videojocs, ens referíem a les diferents modificacions del temps dels esdeveniments per part de l'acció de l'usuari –temps de l'usuari– i no a una única modificació concreta. Allò que en les regles és una possibilitat, en la partida implicada és un fet, o millor dit, tots els fets significatius.

El concepte de partida implicada, com hem vist, ens ha permès explicar determinats mecanismes narratius del suspens i la sorpresa en el tipus de videojocs on l'acció de l'usuari modifica el temps d'esdeveniments. Hem vist que, a *Silent Hill 2*, hi havia una correlació entre ocularització i auricularització internes, segons les defineixen Jost i Gaudreault, i interactivitat interna, segons Ryan. El punt de vista, juntament amb la posada en escena, marca el pas de la sorpresa, en la

primera repetició del relat, al suspens en les següents, en un canvi que es correspon amb el de la focalització, que passa d'interna a espectral.

Hem considerat el jugador implicat de *Silent Hill 2* responsable de la narració, és a dir, del relat. Aquest jugador implicat és el pont de relació dels diferents nivells narratius: entre el narrador cinemàtic extradiegètic, mostrador, i el personatge-narrador intradiegètic, narrador. Una vegada més, hem d'insistir en el fet que és l'acció del jugador implicat la que produeix el relat, la partida implicada, que en el cas de *Silent Hill 2* té un punt d'acció intradiegètic i homodiegètic. El tipus d'ocularització, auricularització, focalització i narració ens han permès apuntar una identificació directa i estreta entre el jugador implicat i el personatge-narrador de James. En termes de representació, James és el doble del jugador en l'univers diegètic, és a dir, en el nivell de realitat del món de ficció del joc. És en aquesta trasposició de clau que jugador i personatge comparteixen vivències narratives. Les formes de la narració construeixen la identitat. Trobem diferents instàncies narratives en cadascuna de les capes del joc: l'autor implicat pel que fa a les regles, el jugador implicat pel que fa a l'espai virtual i el personatge pel que fa al primer grau de ficció, totes elles relacionades per virtut de la jugabilitat.

En els videojocs on l'acció de l'usuari no modifica el temps d'esdeveniments, com és *Espai8*, la partida implicada és un repertori d'esquemes d'acció que inclou la partida mateixa i el conjunt de relats que el jugador implicat genera i que la doten de sentit, en diferents capes de transposició de clau. Al marc fòrum li correspon el rol-jugador, expressió emocionalment implicada del jugador implicat, que és narrador marc intradiegètic i pot delegar o subrogar en un narrador metadiegètic, en el mateix nivell narratiu. Al marc joc, li correspon el rol-personatge, personatge intradiegètic immers en el món de ficció del joc. Aquest dos rols identitaris que hem identificat com a explícits a *Espai8*, es troben implícits a *Silent Hill 2*. En qualsevol cas, es troben connectats amb el jugador implicat en el mateix sentit que la fórmula persona-rol es connecta amb la fórmula rol-personatge.

Veiem com, a partir d'un mateix significat de jugador implicat, vàlid en els diferents tipus de videojoc estudiats, aquest –i no el personatge– genera diferents relats, en l'acció del joc i en els mitjans de missatgeria associats al joc. En definitiva, la

partida implicada és el relat generat pel jugador implicat, que tindrà diferents expressions segons el caràcter narratiu del videojoc.

Com hem dit en la hipòtesi, els videojocs són relats identitaris en el sentit que són vivències narratives subjectes a regles i a un món fictici, més o menys ampli, que el jugador posa en marxa, individualment i/o col·lectivament, en la seva acció de joc. Hem anomenat a la forma concreta en què el relat identitari pren forma, partida implicada, i al jugador que posa en marxa aquesta partida, jugador implicat.

Hem observat un cert paral·lelisme entre la identitat de la persona de Goffman en la vida quotidiana i l'autor en el relat. En ambdós casos, es tracta de figures ocultes, a les que no tenim cap mena d'accés, i que imaginem a partir del nostre coneixement de la persona-rol, en el primer cas, i de l'autor implicat en el segon. El coneixement que tenim de la identitat d'un jugador a través del jugador implicat i del seu personatge en la ficció no és essencialment menys real ni més fals que el que poguem tenir de qualsevol persona en la seva actuació quotidiana. Però, a diferència de la vida quotidiana, la identitat en els videojocs es troba estructurada en forma narrativa.

Bibliografia

- AARSETH, E. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University press, 1997.
- AARSETH, E. "Genre trouble: Narrativism and the art of simulation". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. P. 45-55.
- AARSETH, E. "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos" [En línea]. A: *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología*. Universitat Oberta de Catalunya, 2007. <<http://artnodes.uoc.edu>> [Consulta: 10/02/2009].
- ADESE "Estudio de hábitos y usos de los videojuegos" [En línea]. Madrid, 2003. <<http://www.adese.es>> [Consulta: 25/4/2005].
- ADESE "Anuario 2009" [En línea]. Madrid, 2010. <<http://www.adese.es/pdf/Anuario2009aDeSe.pdf>> [Consulta: 25/4/2010].
- ALTMAN, R. *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós, 2000. (Paidós Comunicación Cine; 114).
- ANYÓ, L. "Conspiración en Espai8. Etnografía virtual, videojuego y sublime tecnológico" [En línea]. A: *III Congreso Online del observatorio de la cibersociedad: Conocimiento abierto, sociedad libre*. 2006. <<http://www.cibersociedad.net>> [Consulta: 3/12/2006].
- ANYÓ, L. *El meu videojoc, la nostra comunitat: del consum a la identitat. Una aproximació metodològica a l'anàlisi de comunitats de videojugadors*. [Treball d'investigació]. Barcelona: Departament de Comunicació. Universitat Ramon Llull, 2006.
- ANYÓ, L. "Identidad y videojuego: aplicación de la Grid Group Cultural Theory a la etnografía virtual". Comunicació presentada a: *XI Congreso de Antropología de las FAAEE. Retos teóricos y nuevas prácticas*. Donostia: Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español, 2009.
- ANYÓ, L.; GONZÁLEZ-ALARCÓN, S. "Innovación y capital de experiencia: el caso de Perdidos". Comunicació presentada a: *XXIII Congreso Internacional de Comunicación: Excelencia e innovación en la comunicación*. Pamplona: Facultad de Comunicación. Universidad de Navarra, 2009.
- ANYÓ, L.; GONZÁLEZ-ALARCÓN, S. "Experiencia fan en la cultura digital: el caso de Perdidos". Comunicació presentada a: *V Congrès Internacional Comunicació i realitat. La metamorfosi de l'espai mediàtic*. Barcelona: Facultat de Comunicació Blanquerna. Universitat Ramon Llull, 2009.

ANYÓ, L.; ROCAMORA, J. M. "Identitat estètica en la hipermodernitat. El cas de Cambio radical". *Tripodos* (2007), núm. 21, p. 119-25.

ARANDA, D.; SÁNCHEZ-NAVARRO, J., eds. *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC, 2009.

ARDÈVOL, E.; MUNTAÑOLA, N. "Visualidad y mirada. El análisis cultural de la imagen". A: ARDÈVOL, E.; MUNTAÑOLA, N., eds. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC, 2004. (Humanidades; 20). P. 17-46.

ATKINS, B.; KRZYWINSKA, T. *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University press, 2007.

AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. [et al.] *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1996. (Paidós comunicación; 17).

BAINBRIDGE, W. S. *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*. Cambridge: The MIT press, 2010.

BALLÓ, J.; PÉREZ, X. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama, 2007. (Argumentos; 198).

BARTH, F. "Introducción". A: BARTH, F., ed. *Los grupos étnicos y sus fronteras. La organización social de las diferencias culturales*. México: FCE, 1976. P. 9-49.

BATESON, G. "Una teoría del juego y de la fantasía". A: BATESON, G., ed. *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*. Buenos Aires: Carlos Lohlé editor, 1985.

BAUDRILLARD, J. "La precesión de los simulacros". A: *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978. P. 9-80.

BAUDRILLARD, J. *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991.

BAUDRILLARD, J. *El sistema de los objetos*. madrid: s. XXI editores, 1994.

BAUDRILLARD, J. *Crítica de la economía política del signo*. Madrid: Siglo XXI editores, 1997.

BAUMAN, Z. "De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad". A: HALL, S.; GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003. P. 40-68.

BAYM, N. K. "The emergence of community in computer-mediated communication". A: JONES, S. G., ed. *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. London: Sage, 1995.

BELL, D. "Webs as pegs". A: BELL, D.; KENNEDY, B. M., eds. *The Cybercultures reader*. London: Routledge, 2007. P. 254-63.

- BELLI, S.; RAVENTÓS, C. L. "Breve historia de los videojuegos" [En línea]. A: *Athenea Digital*. 2008.
<<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/issue/view/16>>
[Consulta: 23/11/2008].
- BENIGER, J. "Personalization of mass media and the growth of pseudo-community". *Communication Research* Vol. 3 (1987), núm. 14, p. 352-71.
- BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro libros, 2010.
- BLACK, D. A. "Genette and film: Narrative level in the fiction cinema". *Wide Angle* Vol. 8 (1986), núm. 3-4, p. 10-26.
- BOGOST, I. *Persuasive games*. Cambridge: MIT press, 2006.
- BOOTH, W. *The rhetoric of fiction*. Chicago: The University of Chicago press, 1983.
- BORDWELL, D. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996. (Comunicación Cine; 72).
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós, 1993. (Paidós comunicación cine; 68).
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; STAIGER, J. *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós, 1997.
- BOURDIEU, P. *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus, 1988. (Ensayistas; 259).
- BRUBAKER, R.; COOPER, F. "Beyond "identity"". *Theory and Society* (2000), núm. 29, p. 1-47.
- BRUCKMAN, A. "Gender swapping on the Internet". Comunicació presentada a: *The Internet Society*. San Francisco, 1993.
- BUCKLES, M. A. *Interactive fiction: The computer storygame adventure*. [Tesi doctoral]. University of California San Diego, 1985.
- BURCH, N. *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos, 1970. (Arte; 2).
- BURCH, N. *El tragaluz del infinito (Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*. Madrid: Cátedra, 1987. (Signo e imagen; 5).
- BUSQUET, J. *Els escenaris de la cultura. Formes simbòliques i públics a l'era digital*. Barcelona: Trípod, 2005. (Papers d'estudi; 13).
- CALLOIS, R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CALVINO, I. "Los niveles de realidad en la literatura". A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996. P. 197-201.

- CASACUBERTA, D. *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003.
- CASETTI, F.; DI CHIO, F. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 2007. (Comunicación Cine; 172).
- CCRTV-INTERACTIVA *Espai8*. [En línea]. Barcelona: Corporació Catalana de Ràdio i Televisió - 3xl, 2003-2010. <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlEspai8.jsp>>
- CHATMAN, S. *Historia y discurso*. Madrid: Taurus, 1990.
- CLIFFORD, J. *Dilemas de la cultura. Antropología, literatura y arte en la perspectiva posmoderna*. Barcelona: Gedisa, 1995.
- COELHO, T. *Diccionario crítico de política cultural. Cultura e imaginario*. Barcelona: Gedisa, 2009.
- CONSTENLA, T. "Un respeto para el videojuego" [En línea]. A: *El País*. Madrid, 2009. <http://www.elpais.com/articulo/cultura/respeto/videojuego/elpepucul/20090326elpucul_2/Tes> [Consulta: 23/05/2010].
- CONTRERAS, P. *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa, 2003.
- CUNNINGHAM, H. "Mortal Kombat and computer game girls". A: CALDWELL, J. T., ed. *Theories of the new media. A historical perspective*. London: Atholne, 2000.
- DALL'ASTA, M. "La articulación espacio-temporal del cine de los orígenes". A: TALENS, J.; ZUNZUNEGUI, S., eds. *Historia general del cine. 1: Orígenes del cine*. Madrid: Cátedra, 1998. Vol. 1.
- DARLEY, A. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002. (Comunicación Cine; 139).
- DE CERTEAU, M. *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 1996.
- DE FELIPE, F. "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial". *Trípodos* (2000), núm. Extra.
- DE FELIPE, F. "El ojo resabiado (de documentales falsos y otros escepticismos escópicos)". A: SÁNCHEZ-NAVARRO, J.; HISPANO, A., eds. *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción*. Barcelona: Glénat, 2001. (Parapapel; 5). P. 31-58.
- DE FELIPE, F.; GÓMEZ, I. "El sueño de la visión produce cronoendoscopías. Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital". A: DOMÍNGUEZ, V., ed. *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. Gijón: Festival Internacional de Cine de Gijón. Ediuño, 2007. P. 39-92.

- DE FELIPE, F.; GÓMEZ, I. *Adaptación*. Barcelona: Trípodos, 2008. ((Ex)Tensiones; 3).
- DELGADO, M. "La identidad de los inmigrantes. Etnicidad y usos simbólicos del espacio urbano". A: GILBERT, A., ed. *Producción, uso y consumo de ciudad*. Bogotá: Fundación Habitat Colombia, 1996. P. 113-32.
- DELGADO, M. *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona: Anagrama, 1999. (Argumentos; 229).
- DELGADO, M. *Luces iconoclastas. Anticlericalismo, blasfemia y martirio de imágenes*. Barcelona: Ariel, 2001.
- DELGADO, M. *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama, 2007. (Argumentos; 356).
- DERY, M. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998.
- DOUGLAS, M. *Símbolos naturales. Exploraciones en cosmología*. Madrid: Alianza editorial, 1988. (Alianza Universidad; 217).
- DOUGLAS, M. *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*. Madrid: Siglo XXI, 1991.
- DOUGLAS, M. *Estilos de pensar. Ensayos críticos sobre el buen gusto*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- DOUGLAS, M.; ISHERWOOD, B. *The World of goods: Towards an anthropology of consumption*. London: Routledge, 1996.
- DOUGLASS, J. "Enlightening interactive fiction: Andrew Plotkin's *shade*". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT Press, 2007. P. 129-36.
- DURKHEIM, É. *De la división del trabajo social*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1985.
- DURKHEIM, É. *El suicidio. Estudio de sociología*. Madrid: Losada, 2004.
- DURKHEIM, É.; MAUSS, M. "Sobre algunas formas primitivas de clasificación. Contribución al estudio de las representaciones colectivas". A: DELGADO, M.; LÓPEZ, A., eds. *Clasificaciones primitivas (y otros ensayos de antropología positiva)*. Barcelona: Ariel, 1996.
- ECO, U. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 1988.
- EGENFELDT-NIELSEN, S.; HEIDE, J.; PAJARES, S. *Understanding video games. The essential introduction*. New York: Routledge, 2007.
- ESCOBAR, A. "Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of ciberculture". *Current Anthropology* Vol. 3 (1994), núm. 35, p. 211-31.

- ESKELINEN, M. "Towards computer game studies". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. P. 36-44.
- ESPELT, R. *Laberints. Llocs, textos, imatges, films*. Barcelona: Laertes, 2008. (Kaplan; 29).
- ESPINOSA, D. *La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos*. [Tesi doctoral]. Alicante: Departamento de humanidades contemporáneas. Universidad de Alicante, 2000.
- ESTEVA-FABREGAT, C. *Cultura y personalidad*. Barcelona: A. Redondo editor, 1973. (Beta; 9).
- FEIXA, C. *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Ariel, 1998.
- FIELD, S. *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot, 1995.
- FILICIAK, M. "Hyperidentities: Postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games". A: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. P. 87-102.
- FISKE, J. "The cultural economy of fandom". A: LEWIS, L., ed. *The adoring audience*. London: Routledge, 1992. P. 30-49.
- FOUCAULT, M. *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós. ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona, 1990. (Pensamiento contemporáneo; 7).
- FRASCA, G. "Simulation versus narrative: Introduction to ludology". A: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. P. 221-36.
- FRIGOLÉ, J. "Estructura y simbolismo de Como agua para chocolate: jerarquía e incesto". *Quaderns de l'ICA* (1996), núm. 8-9, p. 91-111.
- GALLOWAY, A. R. *Gamming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota press, 2006.
- GARCÍA-CANCLINI, N. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo, 1995.
- GARCÍA-CANCLINI, N. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona: Paidós, 2001. (Estado y Sociedad; 87).
- GAUDREAU, A.; JOST, F. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995. (Paidós comunicación cine; 64).
- GEERTZ, C. *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa, 1987.

- GENETTE, G. "Discurso del relato". A: *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1991. P. 75-327.
- GENETTE, G. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.
- GENETTE, G. *Metalepsis*. Barcelona: Reverso, 2006.
- GENNEP, A. V. *Los ritos de paso*. Madrid: Taurus, 1986. (ensayistas; 266).
- GIDDENS, A. *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península, 1991.
- GIRALDO, M. *The videogame history timeline* [En línea]. ca. 2010. <<http://www.mauriciogirald.com/vgline/>> [Consulta: 31/05/2010].
- GIRÓN, J. L. "Comunidad". A: AGUIRRE, Á., ed. *Diccionario temático de antropología*. Barcelona: Boixareu Universitaria, 1993. (Historia de la antropología española; 3). P. 136-9.
- GODELIER, M. *El enigma del don*. Barcelona: Paidós, 1998. (Básica; 93).
- GOFFMAN, E. *Ritual de la interacción*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970.
- GOFFMAN, E. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorrortu-Murguía, 1987.
- GOFFMAN, E. "Rubor y organización social". A: DÍAZ, F., ed. *Sociologías de la situación*. Madrid: La Piqueta, 2000. (Genealogía del poder; 32). P. 41-60.
- GOFFMAN, E. *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*. Madrid: CIS - Siglo XXI, 2006. (Monografías; 227).
- GONZÁLEZ, J. L. *Jugabilidad: caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. [Tesi doctoral]. Granada: Departamento de Lenguajes y sistemas informáticos. Universidad de Granada, 2007.
- GRANDI, R. *Texto y contexto en los medios de comunicación. Análisis de la información, publicidad, entretenimiento y su consumo*. Barcelona: Bosch, 1995. (Bosch comunicación; 16).
- GREIMAS, A. J. *Del Sentido II. Ensayos semióticos*. Madrid: Gredos, 1989. (Biblioteca romántica hispánica, estudios y ensayos; 370).
- GRODAL, T. "Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences". A: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. P. 126-56.
- GUNNING, T. *D. W. Griffith and the origins of american narrative film*. Urbana: University of Illinois press, 1991.

HALL, S. "Introducción: ¿Quién necesita identidad?". A: HALL, S.; GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003. P. 13-39.

HAND, M.; MOORE, K. "Community, identity and digital games". A: RUTTER, J.; BRYCE, J., eds. *Understanding digital games*. London: SAGE publications, 2006. P. 166-82.

HARRIS, M. *Vacas, cerdos, guerras y brujas. Los enigmas de la cultura*. Madrid: Alianza Editorial, 1983. (El libro de bolsillo; 755).

HEBDIGE, D. *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós, 2004. (Paidós Comunicación; 157).

HERZ, J. C. *Joystick nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. New York: Little brown, 1997.

HINE, C. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

HORACEK, E. *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. [Tesi doctoral]. València: Departamento de didáctica y organización escolar. Universitat de València, 2004.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1987.

ISUBOYAMA, M. *Silent Hill 2. Director's cut*. [DVD-rom]. Europa: Konami corporation, 2003.

JAMESON, F. *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós, 1995.

JAMESON, F. *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta, 1996.

JAMESON, F. *Imaginario y simbólico en Lacan*. Buenos Aires: El cielo por asalto, s.d.

JENKINS, H. *Textual poachers. Television and participatory culture*. London: Routledge, 1992.

JENKINS, H. "Game design as narrative architecture". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. P. 117-30.

JENKINS, H. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008. (Paidós comunicación; 175).

JUUL, J. "A Clash between game and narrative". Comunicació presentada a: *DAC conference*. Bergen, 1998.

JUUL, J. "Games telling stories?". A: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT, 2005. P. 219-26.

JUUL, J. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT press, 2005.

KING, G.; KRZYWINSKA, T. "Film studies and digital games". A: RUTTER, J.; BRYCE, J., eds. *Understanding digital games*. London: SAGE publications, 2006. P. 112-28.

KOLO, C.; BAUR, T. "Living a virtual life: social dynamics of online gaming" [En línea]. A: *Game Studies*. 2004. <<http://www.gamestudies.org/0401/kolo>> [Consulta: 20/10/2007].

KORLOFF, S. *Invisible storytellers*. Berkeley: University of California press, 1988.

KUPER, A. *Cultura. La versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós, 2001. (Básica; 112).

LACAN, J. *Escritos*. México: Siglo XXI, 1994.

LANDOW, G. P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995. (Hipermedia; 2).

LAUREL, B. *Computers as theater*. London: Addison Wesley, 1993.

LÉVI-STRAUSS, C. *Mitológicas I. Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica, 1968.

LÉVI-STRAUSS, C. *Mitológicas II. De la miel a las cenizas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.

LÉVI-STRAUSS, C. *La identidad*. Barcelona: Petrel, 1981.

LÉVI-STRAUSS, C. *El pensament salvatge*. Barcelona: Edicions 62, 1985.

LÉVI-STRAUSS, C. *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós, 1987.

LÉVI-STRAUSS, C. *El origen de las maneras de mesa. Mitológicas III*. México: Siglo XXI, 1987.

LÉVI-STRAUSS, C. *El hombre desnudo. Mitológicas IV*. México: Siglo XXI, 1989.

LÉVI-STRAUSS, C. "Introducción a la obra de Marcel Mauss". A: MAUSS, M., ed. *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos, 1991. P. 13-44.

LEVIS, D. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997.

LICKLIDER, J. C. R.; TAYLOR, R. W. "The computer as a communication device". *Science Technology* (1968), núm. 76, p. 21-31.

LIPOVESTSKY, G. "Tiempo contra tiempo o la sociedad hipermoderna". A: LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S., eds. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama, 2006. (Argumentos; 352). P. 51-109.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009. (Argumentos; 395).

MAIETTI, M. *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli, 2004.

MAIETTI, M. "Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva". A: SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008. P. 53-76.

MALINOWSKI, B. *Els argonautes del Pacífic Occidental*. Barcelona: Edicions 62 - Diputació de Barcelona, 1986. 2 v. Vol. 1 (Clàssics del pensament modern; 29).

MAMADOUH, V. "Grid-group cultural theory: An introduction". *GeoJournal* (1999), núm. 47, p. 395-409.

MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005. (Paidós comunicació; 163).

MARQUINA, À. "Espai8: un juego multiplataforma (Tv_Web_Mobile). La clave del éxito". Comunicació presentada a: *6º Internet Global Congress. Innovación y conocimiento en la sociedad digital*. Barcelona, 2004.

MARZO, J. *Me, mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 2003.

MAUSS, M. "Ensayo sobre los dones. Motivo y forma del cambio en las sociedades primitivas". A: *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos, 1991. P. 155-263.

MAYANS, J. *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa, 2002.

MAYANS, J. "Nuevas tecnologías, viejas etnografías (objeto y método de la etnografía del ciberespacio)". *Quaderns de l'Institut Català d'Antropologia* (2002), núm. 17-18, p. 79-98.

MCLAUGHLIN, M.; OSBORNE, K. K.; SMITH, C. "Standards of conduct on Usenet". A: JONES, S., ed. *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. London: Sage publications, 1995. P. 90-111.

MCMAHAN, A. "Immersion, engagement, and presence". A: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. P. 67-86.

METZ, C. "Observaciones para una fenomenología de lo narrativo". A: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. 2 v. Vol. I (Paidós comunicació cine; 133). P. 43-53.

METZ, C. "Problemas de denotación en el filme de ficción". A: *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós, 2002. 2 v. Vol. I (Paidós comunicació cine; 133). P. 131-67.

- MITCHELL, J. C. "The Situational perspective". A: *Cities, society and social perception*. Oxford: Clarendon press, 1987. P. 1-13.
- MONTFORT, N. "Fretting the player character". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT press, 2007. P. 139-46.
- MORENO, P. M. "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". A: BUSTAMANTE, E., ed. *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*. Barcelona: Gedisa, 2003. (Multimedia; 25). P. 207-26.
- MURRAY, J. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999. (Multimedia; 11).
- NEITZEL, B. "Narrativity in computer games". A: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005. P. 227-45.
- NIESZ, A. J.; HOLLAND, N. N. "Interactive fiction". *Critical Inquiry* (1984), núm. 9, p. 111-29.
- PACCAGNELLA, L. "Getting seat of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities". *Journal of Computer-Mediated Communication* Vol. 3 (1997), núm. 1.
- PEARCE, C. "Towards a game theory of game.". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. P. 143-54.
- PEARCE, C.; ARTEMESIA *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: The MIT press, 2009.
- PÉREZ, Ó. *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]. Barcelona: Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra, 2010.
- PÉREZ, X. *El suspens cinematogràfic*. Barcelona: Pòrtic, 1999. (Media; 12).
- PRIETO, A.; TORRES, J. C. *Introducción a la informática*. Madrid: McGraw-Hill, 1995.
- PROPP, V. *Morfología del cuento*. Madrid: Akal, 1998. (Básica de bolsillo Akal; 31).
- PROVENZO, E. F. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University press, 1991.
- RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005.

RANERA, P. *Juegos de rol: Experiencia en los mundos de lo imaginario*. [Tesi doctoral]. Madrid: Departamento de Antropología social. Universidad Complutense de Madrid, 1998.

REID, E. "Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat". A: LUDLOW, P., ed. *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1996. P. 397-412.

RHEINGOLD, H. *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa, 1996.

RHEINGOLD, H. *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa, 2004.

RIMMON, S. "Tiempo, modo y voz (en la teoría de Genette)". A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996. P. 173-92.

ROAS, D. "La amenaza de lo fantástico". A: ROAS, D., ed. *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros s.l., 2001.

ROSE, N. "Identidad, genealogía, historia". A: HALL, S.; GAY, P. D., eds. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003. (Comunicación, cultura y medios. P. 214-50.

RUIZ-COLLANTES, F. X. "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas". A: SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008. P. 15-52.

RUTTER, J.; BRYCE, J. "Understanding digital games". A: London: SAGE Publications, 2006.

RYAN, M.-L. "Beyond myth and metaphor. The case of narrative in digital media". *Game Studies* Vol. 1 (2001), núm. 1.

RYAN, M.-L. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004. (Comunicación; 154).

SAHLINS, M. *Cultura i razón práctica. Contra el utilitarismo en la teoría antropológica*. Barcelona: Gedisa, 1988. (Colección Hombre y Sociedad; 26).

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT press, 2004.

SAMPEDRO, V. F. "Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad". A: SAMPEDRO, V. F., ed. *La pantalla de las identidades. Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad*. Barcelona: Icaria editorial, 2003. (Sociedad y opinión; 30). P. 9-26.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós, 1996. (Paidós comunicación cine; 86).

- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel, 2007.
- SÁNCHEZ-NAVARRO, J. *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, 2006. (Comunicación; 61).
- SCOLARI, C. A., ed. *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008.
- SEGER, L. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp, 1991.
- SELVA, M.; SOLÀ, A. "El imaginario. Invención y convención". A: ARDÈVOL, E.; MUNTAÑOLA, N., eds. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC, 2004. (Humanidades; 20). P. 129-73.
- SICART, M. *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT press, 2009.
- SONTAG, S. "Notas sobre lo "camp"". A: *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara, 1996.
- "Sopa de géneros recalentada. Es necesario renovar el menú". *Edge. Video Game Culture* (2006), núm. 28, p. 25.
- STAM, R. *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós, 2001. (Paidós comunicación cine; 126).
- STAM, R.; BURGOYNE, R.; FLITTERMAN-LEWIS, S. *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós, 1999. (Paidós Comunicación Cine; 106).
- TAGUIEFF, P.-A. *La force du préjugé. Essai sur le racisme et ses doubles*. París: Gallimard, 1987.
- TASKER, Y. "Aproximación al nuevo Hollywood". A: CURRAN, J.; MORLEY, D.; WALKERDINE, V., eds. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós, 1998. (Comunicación; 90). P. 323-46.
- TAYLOR, T. L. *Play between worlds. Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT press, 2006.
- THOMPSON, J. B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 1998. (Paidós Comunicación; 101).
- THOMPSON, M.; ELLIS, R.; WILDAVSKY, A. *Cultural Theory*. Boulder CO: Westview, 1990.
- TIRADO, F. J.; GÁLVEZ, A. "Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social" [En línia]. 2002. <<http://www.uoc.edu/humfil/articulos/cat/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>> [Consulta: 30/5/2002].

- TODOROV, T. *Gramática del Decamerón*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor, 1973.
- TOMASEVSKIJ, B. "Tema y trama". A: SULLÀ, E., ed. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1996. P. 40-54.
- TÖNNIES, F. *Comunitat i associació*. Barcelona: Edicions 62, 1984. (Clàssics del pensament modern; 19).
- TRESSERRAS, M. "El relat impossible: "Lost highway", de David Lynch". *Tripodos* Vol. 12 (2002), p. 35-46.
- TRESSERRAS, M. *La ciutat de risc. El prodigi de la televisió i altres tecnologies*. Barcelona: Trípodos, 2005. (Papers d'estudi; 14).
- TURKLE, S. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1997. (Transiciones; 5).
- TURNER, V. *La selva de los símbolos. Aspectos del ritual ndembu*. Madrid: Siglo XXI, 1980.
- VAYREDA, A.; NUÑEZ, F.; MIRALLES, L. "E-communitas?" [En línia]. 2002. <http://www.uoc.es/web/cat/articles/vayreda/ecomunitas_cat.html> [Consulta: 31/5/2002].
- VILLAFañE, J. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1985.
- WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004.
- WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. Cambridge: The MIT press, 2007.
- WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *Third person. Authoring and exploring vast narratives*. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- WARNIER, J.-P. *La mundialización de la cultura*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- WELLMAN, B.; QUAN-HAASE, A.; WITTE, J. [et al.] "Does the internet increase, decrease or supplement social capital? Social networks, participation and community committment". *American Behavioral Scientist* Vol. 45 (2001), núm. 3, p. 437-56.
- WIEVIORKA, M. *El espacio del racismo*. Barcelona: Paidós, 1992.
- WOLF, M. J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas press, 2001.
- WOLF, M. J. P. "Introduction". A: *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.

WOLF, M. J. P. "Genre and the video game". A: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J., eds. *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT press, 2005. P. 193-204.

WOLF, M. J. P.; PERRON, B., eds. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.

WOLTON, D. *Sobre la comunicación. Una reflexión sobre sus luces y sus sombras*. Madrid: Acento Editorial, 1999.

WOOLLEY, B. *El universo virtual*. Madrid: Acento Editorial, 1994.

WRIGHT, T.; BORJA, E.; BRIDENBACH, P. "Creative player actions in FPS online video games" [En línea]. A: *Game Studies*. 2002.

<<http://www.gamestudies.org/0202/wright>> [Consulta: 10/10/2007].

ZIMMERMAN, E. "Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline". A: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P., eds. *First person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT press, 2004. P. 154-64.

Índex de pel·lícules i videojocs mencionats en el text

Pel·lícules

2001: A space odyssey (2001: Una odisea en el espacio). Dir. Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1968.

A letter to three wives (Carta a tres esposas). Dir. Joseph L. Mankiewicz. Twentieth century Fox film corporation, 1949.

A woman of Paris: A Drama of Fate (Una mujer en París). Dir. Charles Chaplin. Charles Chaplin productions: Regent, 1925.

abyss, The (Abyss). Dir. James Cameron. Twentieth century Fox film corporation: Pacific western: Lighstorm entertainment, 1989 .

Alien (Alien, el octavo pasajero). Dir. Ridley Scott. Brandywine productions: Twentieth century Fox productions, 1979.

All about Eve (Eva al desnudo). Dir. Joseph L. Mankiewicz. Twentieth Century Fox Film Corporation, 1950.

All the president's men (Todos los hombres del presidente). Dir. Alan J. Pakula. Warner bros. pictures: Wildwood, 1976.

amants, Les (Les amants). Dir. Louis Malle. Nouvelles Éditions de Films (NEF), 1958.

Angel heart (El corazón del ángel). Dir. Alan Parker. Carolco international N.V.: Winkast film productions: union, 1987.

année dernière à Marienbad, L' (El año pasado en Marienbad). Dir. Alain Resnais. Cocinor, 1961.

Antichrist (Anticristo). Dir. Lars von Trier. Zentropa Entertainments: Slot Machine: Memphis Film: Trollhättan Film AB: Lucky Red: arte France Cinéma: ZDF/Arte: Liberator Productions, 2009.

Apocalypse now (Apocalypse now). Dir. Francis Ford Coppola. Zoetrope studios, 1979.

Apolo 13 (Apolo 13). Dir. Ron Howard. Universal pictures: Imagine entertainment, 1995.

arrivée d'un train en gare, L' (L'arrivée d'un train en gare). Dir. Auguste Lumière; Louis Lumière. Lumière, 1896.

arroiseur arrosé, L' (El regador regado). Dir. Louis Lumière. Lumière, 1895.

aventures de baron de Munchhausen, Les (Les aventures de baron de Munchhausen). Dir. Georges Méliès. Georges Méliès: Star film, 1911.

Bad and the Beautiful, The (Cautivos del mal). Dir. Vincente Minnelli. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1953.

big swallow, The (The big swallow). Dir. James Williamson. Williamson kinemotograph company, 1901.

Blow out (Impacto). Dir. Brian de Palma. Cinema 77: Geria productions: Filmways pictures, 1981.

Boston strangler, The (El estrangulador de Boston). Dir. Richard Fleischer. Twentieth century Fox film corporation, 1968.

bridge on the river Kwai, The (El puente sobre el río Kwai). Dir. David Lean. Columbia pictures corporation: Horizon pictures, 1957.

Bronenosets Potyomkin (El acorazado Potemkin). Dir. Sergei M. Eisenstein. Goskino, 1925.

Casablanca (Casablanca). Dir. Michael Curtiz. Warner Bros. Pictures, 1942.

Cet obscur objet du désir (Ese oscuro objeto del deseo). Dir. Luis Buñuel. Greenwich film productions: Les films galaxie: In-Cine CIC, 1977.

Chelovek s kino-apparatom (El hombre de la cámara). Dir. Dziga Vertov. VUFKU, 1929.

Citizen Kane (Ciudadano Kane). Dir. Orson Welles. Mercury productions: RKO radio pictures, 1941.

cook, the thief, his wife & her lover, The (El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante). Dir. Peter Greenaway. Allarts cook: Elsevira: Erato films: Erbogroph co.: Films Inc.: Miramax films: Vendex, 1989.

Dark passage (La senda tenebrosa). Dir. Delmer Davies. Warner bros. pictures, 1947.

Das cabinet des Dr. Caligari (El gabinete del Dr. Caligari). Dir. Robert Wiene. Decia-Bioscop AG, 1920.

Dawn of the dead (Amanecer de los muertos). Dir. Zack Snyder. Strike entertainment: New Amsterdam entertainment: Metropolitan filmexport: Toho-Towa, 2004.

Devil in miss Jones, The (El diablo en la señorita Jones). Dir. Gerard Damiano. Pierre Productions Inc.: MB Productions 1973.

Donnie Darko (Donnie Darko). Dir. Ricard Kelly. Pandora Cinema: Flower Films: Adam Fields Productions: Gaylord Films, 2001.

Doom (Doom). Dir. Andrzej Bartkowiak. John Wells Productions: Di Bonaventura Pictures: Doom Productions: Stillking Films: Babelsberg Film: Reaper Productions: Distant Planet Productions, 2005.

Double indemnity (Perdición). Dir. Billy Wilder. Paramount pictures, 1944.

Dracula: Prince of darkness (Drácula, príncipe de las tinieblas). Dir. Terence Fisher. Hammer film productions: Seven arts productions, 1966.

Duck Amuck (Duck Amuck). Dir. Chuck Jones. Warner bros. pictures, 1953.

Elephant (Elephant). Dir. Gus Van Sant. HBO films: Fine line features: Meno films: Blue relief productions: Fearmakers studios, 2003.

Eternal sunshine of the spotless mind (¡Olvídate de mí!). Dir. Michel Gondry. Anonymous content: Focus features: This is that productions, 2004.

Femme fatale (Femme fatale). Dir. Brian De Palma. Epsilon motion pictures: Quinta communications, 2002.

Fight club (El club de la lucha). Dir. David Fincher. Fox 2000 pictures: Regency enterprises: Linson films: Atman entertainment: Knickerbocker films: Taurus film, 1999.

Final flight of the Osiris (Animatrix: El último vuelo de Osiris). Dir. Andy Jones. Warner bros. pictures: Silver pictures, 2003.

Flintstones, The (The Flintstones: Los Picapiedra). Dir. Brian Levant. Universal Pictures: Amblin Entertainment: Hanna-Barbera Productions, 1994.

game, The (The game). Dir. David Fincher. Polygram filmed entertainment: Propaganda films, 1997.

Gerry (Gerry). Dir. Gus Van Sant. Epsilon motion Pictures: My cactus, 2002.

great train robbery, The (Asalto y robo al tren). Edison manufacturing company, 1903.

Groundhog Day (Atrapado en el tiempo). Dir. Harold Ramis. Columbia Pictures Corporation, 1993.

haunting, The (La casa encantada). Dir. Robert Wise. Argyle Enterprises, 1963.

High Noon (Solo ante el peligro). Dir. Fred Zinnemann. Stanley Kramer productions, 1952.

Hiroshima mon amour (Hiroshima mon amour). Dir. Alain Resnais. Argos Films: Como Films: Daiei Studios: Pathé Entertainment, 1959.

House of Usher (La caída de la casa Usher). Dir. Roger Corman. Alta Vista productions, 1960.

Identity (Identidad). Dir. James Mangold. Columbia Pictures Corporation: Konrad Pictures, 2003.

In the mouth of madness (En la boca del miedo). Dir. John Carpenter. New line cinema, 1994.

Jacob's ladder (La escalera de Jacob). Dir. Adrian Lyne. Carolco pictures, 1990.

jetée, La (La jetée). Dir. Chris Marker. Argos films, 1962.

JFK (J.F.K.). Dir. Oliver Stone. Warner bros. pictures: Canal+: Regency enterprises: Alcor films: Ixtlan, 1991.

Journal d'un curé de campagne (El diario de un cura de campaña). Dir. Robert Bresson. Union Générale Cinématographique (UGC), 1951.

Jurassic park (Parque jurásico). Dir. Steven Spielberg. Universal pictures: Amblin entertainment, 1993.

Klute (Klute). Dir. Alan J. Pakula. Gus productions: Warner bros. pictures, 1971.

Laura (Laura). Dir. Otto Preminger. Twentieth century Fox film corporation, 1944.

Lola Montès (Lola Montès). Dir. Max Ophüls. Gamma film: Florida films: Oska-film GmbH: Union-film GmbH, 1955.

Lola rennt (Run, Lola, run). Dir. Tom Tykwer. X-Filme creative pool: Westdeutscher rundfunk (WDR): Arte, 1998.

Lost (Perdidos). Dir. J.J. Abrams; J. Lieber; D. Lindelof. ABC studios: Bad robot, 2004-2010.

Lost highway (Carretera perdida). Dir. David Lynch. October films: CiBy 2000: Asymmetrical productions: Lost highway productions LLC, 1997.

man who fell to earth, The (The man who fell to earth). Dir. Nicolas Roeg. British lion film corporation: Cinema 5, 1976.

Mandy (Mandy). Dir. Alexander Mackendrick. Earling studios, 1952.

Manhattan (Manhattan). Dir. Woody Allen. Jack Rollins & Charles H. Joffe productions, 1979.

Marnie (Marnie, la ladrona). Dir. Alfred Hitchcock. Universal pictures: Geoffrey Stanley, 1964.

mask, The (La máscara). Dir. Chuck Russell. Dark horse entertainment: New line cinema, 1994.

Mat (La madre). Dir. Vsevolod Pudovkin. Mezhrabpom-Rus, 1926.

Matrix (Matrix). Dir. Andy Wachowski; Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures: Silver Pictures, 1999.

Memento (Memento). Dir. Christopher Nolan. Newmarker capital group: Team todd: I remember productions: Summit entertainment, 2000.

mépris, Le (El desprecio). Dir. Jean-Luc Godard. Les films concordia: Rome Paris films: Compagnia cinematografica champion, 1963.

Monty Python and the Holy Grail (Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores). Dir. Terry Gilliam; Terry Jones. Michael White productions: National film trustee company: Python (Monty) pictures: Twickenham film studios, 1975.

Morte a Venezia (Muerte en Venecia). Dir. Luchino Visconti. Alfa Cinematografica, 1971.

Mr. Arkadin (Mister Arkadin). Dir. Orson Welles. Filmorsa: Cervantes films: Sevilla films: Mercury productions, 1955.

North by northwest (Con la muerte en los talones). Dir. Alfred Hitchcock. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1959.

One from the heart (Corazonada). Dir. Francis Ford Coppola. Zoetrope studios, 1982.

Orphée (Orphée). Dir. Jean Cocteau. Andre Paulve Film: Films du Palais Royal, 1950.

Parallax view, The (El último testigo). Dir. Alan J. Pakula. Doubleday productions: Gus: Harbor productions, 1974.

Peeping tom (El fotógrafo del pánico). Dir. Michael Powell. Michael Powell, 1960.

Pickpocket (Pickpocket). Dir. Robert Bresson. Compagnie Cinématographique de France, 1959.

player, The (El juego de Hollywood). Dir. Robert Altman. Avenue pictures productions: Spelling entertainment: Addis wechsler pictures: Guild, 1993.

Portrait of Jennie (Jennie). Dir. William Dieterle. Vanguard films: Selznick international pictures, 1948.

Psycho (Psicosis). Dir. Alfred Hitchcock. Shamley productions, 1960.

Pulp fiction (Pulp fiction). Dir. Quentin Tarantino. A band apart: Jersey films: Miramax films, 1994.

Rashômon (Rashomon). Dir. Akira Kurosawa. Daiei motion picture company, 1950.

Rebecca (Rebeca). Dir. Alfred Hitchcock. Selznick international pictures, 1940.

Session 9 (Session 9). Dir. Brad Anderson. USA films: Scout productions: October films, 2001.

Shadows and fog (Sombras y niebla). Dir. Woody Allen. Orion pictures corporation, 1991.

Shestaya chast mira (Shestaya chast mira). Dir. Dziga Vertov. Sovkino, 1926.

shining, The (El resplandor). Dir. Stanley Kubrick. Warner bros. pictures: Hawk films: Peregrine: Producers circle, 1980.

Sleep (Sleep). Dir. Andy Warhol. 1963.

social network, The (La red social). Dir. David Fincher. Columbia pictures: Relativity media, 2010.

Spellbound (Recuerda...). Dir. Alfred Hitchcock. Selznick international pictures: Vanguard films, 1945.

Stage fright (Pánico en la escena). Dir. Alfred Hitchcock. Warner Bros. pictures, 1950.

Star Trek: The next generation (Star Trek: La nueva generación). Paramount television, 1987-1994.

Star Trek: Voyager (Star Trek: Voyager). Paramount television, 1995-2001.

Star wars (La guerra de las galaxias). Dir. George Lucas. Lucasfilm: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977.

Starship troopers (Starship troopers: Las brigadas del espacio). Dir. Paul Verhoeven. TriStar Pictures: Touchstone Pictures: Big Bug Pictures, 1997.

Stop thief! (Stop thief!). Dir. James Williamson. Williamson kinematograph company, 1901.

Strangers on a train (Extraños en un tren). Dir. Alfred Hitchcock. Warner bros. pictures, 1951.

Swimming pool (Swimming pool). Dir. François Ozon. Fidélité productions: France 2 cinéma: Gimages: FOZ: Headforce Ltd.: Canal+, 2003.

Terminator 2: Judgment day (Terminator 2: el juicio final). Dir. James Cameron. Carolco pictures: Pacific western: Lightstorm entertainment: Canal+: T2 productions, 1991.

thing, The (La cosa). Dir. John Carpenter. Universal Pictures: Turman-Foster Company, 1982.

Three days of the condor (Los tres días del Cóndor). Dir. Sydney Pollack. Dino de Laurentiis company: Paramount pictures, 1975.

Timecode (Timecode). Dir. Mike Figgis. Screen gems: Red mullet productions, 2000.

tomb of Ligeia, The (La tumba de Ligeia). Dir. Roger Corman. Alta Vista film production, 1962.

Triangle (Triangle). Dir. Christopher Smith. Icon entertainment international: Framestore: UK film council: Pacific film and television commission: Dan films: Pictures in paradise: Triangle films, 2009.

Tron (Tron). Dir. Steven Lisberger. Walt Disney productions: Lisberger/Kushner, 1982.

Twelve monkeys (Doce monos). Dir. Terry Gilliam. Universal pictures: Atlas entertainment: Classico, 1995.

Up (Up). Dir. Pete Docter; Bob Peterson. Walt Disney pictures: Pixar animation studios, 2009.

usual suspects, The (Sospechosos habituales). Dir. Bryan Singer. PolyGram filmed entertainment: Spelling films international: Blue parrot: Bad hat harry productions: Rosco film GmbH, 1995.

Vertigo (De entre los muertos). Dir. Alfred Hitchcock. Alfred J. Hitchcock productions: Paramount pictures, 1958.

Videodrome (Videodrome). Dir. David Cronenberg. Canadian film development corporation (CFDC): Famous players: Filmplan international, 1983.

voyage dans la lune, La (Viaje a la luna). Dir. Georges Méliès. Star film, 1902.

whole dam family and the dam dog, The (The whole dam family and the dam dog). Dir. Edwin S. Porter. Edison manufacturing company, 1905.

wild bunch, The (Grupo salvaje). Dir. Sam Peckinpah. Warner borthers/Seven arts, 1969.

Woman in the window, The (La mujer del cuadro). Dir. Fritz Lang. Christie corporation: International pictures, 1944.

Young Frankenstein (El jovencito Frankenstein). Dir. Mel Brooks. Gruskoff/Venture films: Crossbow productions: Jouer limited, 1974.

Zabriskie point (Zabriskie point). Dir. Michelangelo Antonioni. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM): Trianon productions, 1970.

Zelig (Zelig). Dir. Woody Allen. Orion pictures corporation, 1983.

Zodiac (Zodiac). Dir. David Fincher. Paramount pictures: Warner bros. pictures: Phoenix pictures, 2007.

Videojocs

Adventure. [Consola de joc]. Atari, 1978.

Age of empires. [Ordinador]. Ensemble studios, 1997.

Alone in the Dark. [Ordinador]. Dir. Frédérick Raynal. Infogames, 1992.

Arkanoid. [Arcade]. Taito corporation, 1986.

Asteroids. [Arcade]. Atari Inc., 1979.

Axis & Allies. [Ordinador]. Dir. Mark Yohalem. TimeGate studios, 2004.

black mirror, The. [Ordinador]. Dir. Desmond Oku. Unknown identity, 2004.

Blade. Hammerhead productions, 2000.

Blinx: The time sweeper. [Consola de joc]. Artoon, 2002.

Broken sword: The shadow of the templars. [Ordinador]. Dir. Charles Cecil. Revolution software, 1996.

Colossal cave adventure. [Ordinador]. William Crowther: Don Woods, 1976.

Commando. [Ordinador; Consola de joc]. Capcom, 1985.

Computer space. [Arcade]. Dir. Nolan Bushnell. Nutting associates, 1971.

Counter-Strike. [Ordinador en línia]. Dir. Minh Le. The Counter-Strike team, 2000.

Dance dance revolution. [Arcade]. Konami, 1998.

Day of the tentacle. [Ordinador]. LucasArts entertainment company, 1993.

Dead space. [Ordinador; Consola de joc]. Visceral games, 2008.

Deus Ex. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Warren Spector. Eidos Interactive, 2000.

Diablo. [Ordinador]. Blizzard entertainment, 1996.

Dino crisis. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Shinji Mikami. Capcom, 1999.

Donkey Kong. [Arcade]. Dir. Shigeru Miyamoto. Nintendo, 1981.

Doom II: Hell on Earth. [Ordinador]. Id software, 1994.

Drugwars. [Calculadores Texas Instruments]. Dir. John E. Dell. 1984.

Enter the Matrix. [Consola de joc]. Dir. Andy Wachowski; Lana Wachowski. EON Digital Entertainment, 2003.

- Espai8*. [En línia]. 3xl, CCRTV, 2003.
- EverQuest*. [Ordinador en línia]. Sony online entertainment, 1999.
- FIFA soccer 2002*. Electronic arts, 2001.
- Final Fantasy*. [Consola de joc]. Dir. Hironobu Sakaguchi. Square company, 1987.
- Flight simulation*. [Ordinador]. Psion, 1983.
- Galaxian*. [Arcade]. Namco, 1979.
- God of war*. [Consola de joc]. SCE studios santa monica, 2005.
- Grabriel Knight: Sins of the fathers*. [Ordinador]. Dir. Jane Jensen. Sierra on-line, 1993.
- Grand theft auto III*. [Consola de joc]. Dir. Navid Khonsari. Rockstar north, 2001.
- Guild wars*. [Ordinador en línia]. ArenaNet, 2005.
- Guitar Hero*. [Consola de joc]. Dir. Stoney Sharp. Harmonix music systems, 2005.
- Half-Life*. [Ordinador]. Valve corporation, 1998.
- Halo*. [Ordinador; Consola de joc]. Ensemble studios: bungie: Robot entertainment, 2001.
- Haunted house*. [Consola de joc]. Atari, 1982.
- Hexen*. [Ordinador; Consola de joc]. Raven software, 1995.
- hobbit, The*. [Ordinador]. Beam software, 1984.
- Indiana Jones and the fate of atlantis*. [Ordinador]. Dir. Hal Barwood. LucasArts entertainment company, 1992.
- Journeyman project, The*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Michel Kripalani. Presto studios, 1993.
- King's quest: Quest for the crown*. [Ordinador]. Dir. Roberta Williams. Sierra on-line, 1984.
- Legend of Zelda: The wind waker*. [Consola de joc]. Dir. Eiji Aonuma. Nintendo, 2002.
- Leisure suit Larry*. [Ordinador]. Dir. Al Lowe. Sierra on-line, 1991.
- Lineage*. [Ordinador en línia]. NCJsoft, 1998.
- Lode runner*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Douglas E. Smith. Broderbund software, 1983.

- Maniac mansion*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Ron Gilbert. LucasArts entertainment company, 1987.
- Mario party*. [Consola de joc]. Dir. Kenji Kikuchi. Hudson soft company, 1998.
- Max Payne*. [Ordinador; Consola de joc]. Remedy entertainment, 2001.
- Medal of honor*. [Consola de joc]. Dir. Steven Spielberg. DreamWorks interactive, 1999.
- Metal gear solid*. [Consola de joc]. Konami, 1998.
- Metapet*. [En línia]. Dir. Natalie Bookchin. Creative time, 2003.
- Miner 2049er*. [Ordinador]. Big five software, 1982.
- Misión de paz*. [En línia]. Ministerio de defensa, Gobierno de España, 2006.
- Missile command*. [Arcade]. Atari Inc., 1980.
- moment of silence, The*. [Ordinador]. Dir. Martin Ganteföhr. House of tales, 2004.
- Mortal kombat*. [Arcade; Consola de joc]. NetherRealm studios, 1992.
- Ms. Pacman*. [Arcade]. Bally: Midway: Namco, 1981.
- Muppets treasure island*. [Ordinador]. Dir. Mark Loparco; Brian Henson. Activision, 1996.
- Myst III: Exile*. [Ordinador]. Dir. Phil Saunders. Presto studios, 2001.
- Myst*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Rand Miller; Robyn C. Miller. Cyan Inc., 1993.
- Nibiru: Age of secrets*. [Ordinador]. Future games, 2005.
- Nocturne*. [Consola de joc]. Terminal Reality, 1999.
- Operation flashpoint*. Dir. Marek Spanel. Bohemia Interactive Studio, 2001.
- Pac-Man*. [Arcade]. Namco, 1980.
- PC fútbol*. [Ordinador]. Dinamic multimedia, 1992.
- Pokémon*. [Consola de joc portàtil]. Dir. Satoshi Tajiri. Creatures, 1996.
- Police quest: In pursuit of the death angel*. [Ordinador]. Dir. Jim Walls. Sierra on-line, 1987.
- Pong*. [Arcade]. Atari, 1972.

- Prince of Persia*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Jordan Mechner. Broderbund software, 1989.
- Quake III arena*. [Ordinador; Consola de joc]. Id software, 2006.
- Quake*. [Ordinador]. Id software, 1996.
- Raiders of the lost ark*. [Consola de joc]. Atari, 1982.
- Resident evil*. [Consola de joc]. Dir. Misumisa Hosoko; Shinji Mikami. Capcom, 1996.
- S.C.A.R.* [Ordinador; Consola de joc]. Milestone s.r.l., 2006.
- Second life*. [Ordinador en línia]. Linden lab, 2003.
- secret of monkey island, The*. [Ordinador]. Dir. Ron Gilbert. LucasArts entertainment company, 1990.
- Sherlock Holmes: Secret of the silver earring*. [Ordinador]. Frogwares game development studio, 2004.
- Shigeru Miyamoto*. Nintendo, 1996.
- Silent Hill 2. Director's Cut*. [Consola de joc]. Dir. Masashi Tsuboyama. Konami, 2001.
- Silent Hill*. [Consola de joc]. Dir. Keiichiro Toyama. Konami Computer Entertainment, 1999.
- SimCity*. [Ordinador]. Dir. Will Wright. Maxis, 1989.
- Sims, The*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Will Wright. Electronic Arts (EA), 2000.
- Singstar party*. [Consola de joc]. Dir. Phil Harrison. London Studio, 2004.
- Soccer*. [Consola de joc]. Nintendo, 1985.
- Sokoban*. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. Hiroyuki Imabayashi. 1981.
- Sonic shuffle*. [Consola de joc]. Hudson soft company, 2000.
- Sonic the Hedgehog*. [Consola de joc]. Sega, 1991.
- Space invaders*. [Arcade]. Taito Corporation, 1978.
- Space quest: The sarien encounter*. [Ordinador]. Dir. Douglas Herring; Scott Murphy. Sierra on-line, 1990.
- Spacewar!* [Ordinador]. Dir. Steve Russell. Massachusetts Institute of Technology (MIT), 1962.

Star Trek: The Next Generation - A Final Unity. [Ordinador]. MicroProse software Inc.: Spectrum holobyte, 1995.

Star wars. [Arcade]. Atari Inc., 1983.

Street racer. [Ordinador; Consola de joc]. Vivid image, 1996.

Suffering, The. [Consola de joc]. Dir. Alan Patmore. Surreal software, 2004.

Super Mario 64. [Consola de joc]. Dir. Yoshiaki Koizumi

Super Mario bros. [Consola de joc]. Dir. Shigeru Miyamoto. Nintendo, 1985.

Tekken. [Arcade; Consola de joc]. Namco, 1994.

Tetris. [Ordinador]. Dir. Alexey Pazhitnov. ELORG, 1985.

Texas chainsaw massacre, The. [Consola de joc]. Atari, 1982.

thing, The. [Ordinador; Consola de joc]. Black label games, 2002.

Tomb Raider. [Ordinador; Consola de joc]. Core design, 1996.

Tony Hawk's pro skater. [Consola de joc]. Neversoft entertainment, 1999.

Tron. [Arcade]. Dir. Bally Midway. Bally midway company, 1982.

Ultima online. [Ordinador en línia]. Dir. Starr Long. Electronic arts (EA), 1997.

Uninvited. [Ordinador]. ICOM simulations, Inc., 1986.

Unreal tournament. [Ordinador; Consola de joc]. Epic games: Digital extremes, 1999.

Unreal. [Ordinador]. Epic megagames: Digital extremes, 1998.

Wolfenstein 3D. [Ordinador; Consola de joc]. Dir. John Romero. Id software, 1992.

World of warcraft. [Ordinador en línia]. Blizzard entertainment, 2004.

Zork. [Ordinador]. Infocom, 1980.



Universitat Ramon Llull

Aquesta Tesi Doctoral ha estat defensada el dia ____ d _____ de 2011

al Centre _____

de la Universitat Ramon Llull

davant el Tribunal format pels Doctors sotasignants, havent obtingut la qualificació:

President/a

Vocal

Vocal

Vocal

Secretari/ària

Doctorand/a
