



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# Aproximaciones culturales y didácticas al hecho literario

Coords.

Gabriel Laguna Mariscal

Mónica María Martínez Sariego

*Dykinson, S.L.*

APROXIMACIONES CULTURALES Y DIDÁCTICAS  
AL HECHO LITERARIO



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

APROXIMACIONES CULTURALES Y DIDÁCTICAS:  
AL HECHO LITERARIO

---

Coords.

GABRIEL LAGUNA MARISCAL  
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARIEGO

*Dykinson, S.L.*

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

## APROXIMACIONES CULTURALES Y DIDÁCTICAS:AL HECHO LITERARIO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 202 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1070-056-7

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

# ÍNDICE

---

PRÓLOGO. ENTRE LOS ESTUDIOS CULTURALES, LA DIDÁCTICA Y LA COMUNICACIÓN: PERSPECTIVAS PARA EL ESTUDIO DEL HECHO LITERARIO .....	11
--	----

GABRIEL LAGUNA MARISCAL  
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARIEGO  
GABRIEL LAGUNA MARISCAL  
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARIEGO

## SECCIÓN I. ESTUDIOS DE GÉNERO

CAPÍTULO 1. EL PAPEL DE LA MUJER EN LOS <i>HIMNOS HOMÉRICOS</i> . 18 PATRICIA GARCÍA ZAMORA	
--	--

CAPÍTULO 2. CATULO Y LA HUELLA CLÁSICA EN ESCRITORAS ANGLOSAJONAS DEL SIGLO XX .....	31
LUNA CLAVERO AGUSTÍN	

CAPÍTULO 3. FRANCISCA LARREA Y DOROTHY WORDSWORTH: ENTRE EL PRIVILEGIO DE LA ESCRITURA Y LA MARGINACIÓN CREATIVA.....	50
IRATXE RUIZ DE ALEGRÍA PUIG	

CAPÍTULO 4. <i>LE DIVORCE</i> (1872), <i>ROMAN A THESE</i> DE MARIE-LOUISE GAGNEUR (1832-1902) .....	69
M <sup>a</sup> . DEL CARMEN LOJO TIZÓN	

CAPÍTULO 5. EL PENSAMIENTO DE FANNY GARRIDO. ANÁLISIS DE SUS COLABORACIONES EN PRENSA .....	86
PATRICIA ROJO LEMOS	

CAPÍTULO 6. PILAR MILLÁN ASTRAY, UNA ESCRITORA GALLEGA EN LA NÓMINA DE <i>LA NOVELA DE HOY</i> (1922-1932).....	101
MONTSERRAT DOUCET	

CAPÍTULO 7. “THE MODEL MAN MINORITY MYTH”: NOTES IN <i>DARKNESS</i> (1985) BY BHARATI MUKHERJEE .....	116
ANA MARÍA CRESPO GÓMEZ	

CAPÍTULO 8. AN APPROXIMATION TO TRANSNATIONAL AND INTERSECTIONAL FEMINISM IN <i>OLEANDER GIRL</i> (2012) AND <i>ARRANGED MARRIAGE</i> (1995).....	129
ANA MARÍA CRESPO GÓMEZ	

SECCIÓN IV.  
LITERATURA, SOCIEDAD Y COMUNICACIÓN

CAPÍTULO 49. EN BUSCA DE LOS ELEMENTOS (INTER)CULTURALES SUBYACENTES A <i>PETER SCHLEMIHLS WUNDERSAME GESCHICHTE</i> DE ADELBERT VON CHAMISSO (1813) .....	806
ISABEL HOFFMANN LÓPEZ	
CAPÍTULO 50. ESTUDIO BIBLIOMÉTRICO: FEDERICO GARCÍA LORCA EN LA WEB OF SCIENCE .....	825
EDUARDO RUIZ-BAENA ESTRELLA MARTÍNEZ RODRIGO	
CAPÍTULO 51. TERGIVERSACIÓN Y CENSURA EN LA TRADUCCIÓN DE <i>LOLITA</i> DE ENRIQUE TEJEDOR .....	849
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARRIEGO	
CAPÍTULO 52. EL 68 DE JOSÉ JIMÉNEZ LOZANO .....	881
ROCÍO SOLÍS COBO	
CAPÍTULO 53. EL PROYECTO COPO: UNA HERRAMIENTA AL SERVICIO DE LA TRADUCCIÓN LITERARIA .....	894
AROA ORREQUIA-BAREA DIEGO HERRERA RUEDA	
CAPÍTULO 54. ELVIRA ROCA BAREA Y LAS CONCOMITANCIAS, INFLUENCIAS Y DIFERENCIAS DE SU DISCURSO CON LA IDEOLOGÍA DE VOX. UN ESTUDIO INTRODUCTORIO A TRAVÉS DE SIETE ENTREVISTAS....	912
JESÚS GARCÍA GARCÍA	
CAPÍTULO 55. PREMIO GABO: UNA DÉCADA PREMIANDO EL ENCUENTRO DEL PERIODISMO Y LA LITERATURA .....	927
JUAN JOSÉ ROBLEDO-TANGARIFE	
CAPÍTULO 56. DE LA LITERATURA AL CUERPO: EL ENTRENAMIENTO PSICOFÍSICO DEL ACTOR EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE .....	949
SARA BALLESTEROS	
CAPÍTULO 57. TRAVESÍAS Y RELATOS, ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD NACIONAL DE LOS EMIGRANTES ECUATORIANOS A TRAVÉS DE SUS CRÓNICAS.....	963
YOVANY SALAZAR ESTRADA EDUARDO FABIO HENRÍQUEZ MENDOZA	
CAPÍTULO 58. EL DOBLE ANCLAJE DE DOS NARRADORES FRONTERIZOS A UN ESCENARIO EN COMÚN: PASO DEL NORTE ....	980
MARGARITA SALAZAR MENDOZA	
<u>CAPÍTULO 59. PRIMERAS APROXIMACIONES AL ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO COMO MATERIA LITERARIA .....</u>	<u>998</u>
<u>FRAN MATEU</u>	

## PRIMERAS APROXIMACIONES AL ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO COMO MATERIA LITERARIA

---

FRAN MATEU

*Universidad Miguel Hernández*

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde sus inicios en las décadas de los setenta y ochenta del siglo pasado, los videojuegos han ido progresivamente cautivando a millones de personas de todo el mundo. Del mismo modo, sus mecánicas, sus narrativas, sus diseños de personajes y niveles, etc., han evolucionado considerablemente a lo largo de los años, pasando de sencillos videojuegos desarrollados con unos pocos píxeles, a complejos mundos virtuales. Sin embargo, antes de que los videojuegos se convirtieran en una forma de entretenimiento tan popular, existió otro fenómeno cultural relacionado: los primeros libros y revistas que se publicaron sobre ellos. Estas obras pioneras, aunque a menudo olvidadas, sentaron las bases para el análisis y la crítica de los videojuegos desde diferentes enfoques. A tales efectos, al principio no existía una comprensión clara sobre cómo abordar esta tecnología. Fue entonces cuando aparecieron los primeros acercamientos a los videojuegos como materia literaria que, poco a poco, irían completando esa brecha de conocimiento y, asimismo, fraguarían las bases para la comprensión de un fenómeno emergente.

En la actualidad, los videojuegos son analizados a través de diferentes disciplinas y perspectivas dentro de la ciencia que conocemos como ludología, término acuñado por Gonzalo Frasca (1999). Además, a medida que la industria del videojuego ha ido evolucionando y creciendo exponencialmente, también lo ha hecho la literatura relacionada con la misma. En este sentido, los videojuegos han sido abordados como fenómenos

sociológicos (Provenzo, 1991); desde enfoques diacrónicos (Herz, 1997); a través de su impacto cultural en la época de los salones recreativos (Sellers, 2001); como herramientas educativas (Frasca, 2004); como contenidos eminentemente interactivos (Juul, 2005); examinándose como representación de la guerra y la industria militar (Halter, 2006); como artefactos de experimentación (Mäyrä, 2009); como contenidos de análisis histórico (Goldstein Sepinwall, 2021); desde perspectivas de género (Draycott y Cook, 2022), etc. Por tanto, se puede afirmar que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un nexo de unión del pensamiento teórico contemporáneo (Wolf y Perron, 2003, p. 2).

## 2. OBJETIVOS

El objetivo del presente trabajo es llevar a cabo una revisión bibliográfica de aquellos primeros textos del siglo pasado, desarrollados y publicados como materia literaria en el contexto del estudio de los videojuegos. Se trata de un área relativamente nueva en comparación con otros campos de estudio, como sería el caso de la literatura cinematográfica y televisiva. Sin embargo, también ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años a raíz del interés, cada vez mayor, en comprender la naturaleza y el impacto de los videojuegos dentro de la sociedad. Esta revisión bibliográfica también tiene como objetivo destacar la importancia de la primera literatura surgida en el campo de los estudios de los videojuegos, ya que cimentó las bases para investigaciones posteriores y, asimismo, contribuyó a la consolidación de la ludología dentro del ámbito académico.

En sus inicios, la literatura sobre videojuegos había prestado una mayor atención en producir manuales para programar o para poder completar con éxito las partidas (Spencer, 1968; Bell, 1972; Sullivan, 1982); además de abordar los efectos que estos podían llegar a provocar en los jugadores y jugadoras (Loftus y Loftus, 1983; Greenfield, 1984; Creasey y Myers, 1986). Salvo algunas excepciones (Amis, 1982; Crawford, 1984), no sería hasta la década de los noventa del siglo pasado, y sobre todo a finales de esta, cuando comenzarían a surgir, de



manera más sistematizada, contenidos que analizarían el fenómeno cultural del videojuego como modelo de comunicación, representación, narración y educación que, a día de hoy, sigue en constante evolución.

Bajo estos aspectos, este análisis pretende ofrecer una visión general de algunos de los títulos más influyentes y representativos de la ludología, brindando una comprensión más amplia de la diversidad de enfoques y el impacto de los videojuegos, tanto por su innovación técnica como por su influencia cultural, a nivel global. Por tanto, este estudio, llevado a cabo desde una perspectiva diacrónica, contribuirá con la recopilación de algunos de los títulos más representativos de carácter internacional dentro de la ludología digital, poniendo el foco en territorio estadounidense. Posteriormente, se trasladará brevemente la discusión a algunas de las primeras producciones literarias surgidas en España, sirviendo así de guía para futuras investigaciones que pretendan profundizar en este enfoque.

### 3. METODOLOGÍA

La metodología empleada para llevar a cabo este trabajo se fundamenta en la revisión bibliográfica de contenidos que, en su mayoría, han sido publicados en bases de datos académicas, como son Google Scholar, Redalyc, SciELO, Teseo, DOAJ, Dialnet y Latindex. La elección de estas bases de datos se ha realizado en función de su relevancia en el ámbito académico, contando cada una de ellas con un sistema riguroso de revisión de los materiales que se publican en las mismas, lo cual garantiza su validez. La revisión de la producción literaria en torno a los videojuegos se ha llevado a cabo determinando su relevancia y pertinencia para el estudio que nos ocupa. Junto a los materiales literarios seleccionados de las bases de datos académicas, también han servido de guía trabajos previos sobre el estado del arte en la producción literaria sobre videojuegos (Wolf y Perron, 2003; Aranda, Sánchez-Navarro y Martínez-Martínez, 2016; Cuenca Orozco, 2018, entre otros), además de haberse consultado otras fuentes, como libros y revistas especializadas, permitiéndonos así obtener una visión más holística del tema en cuestión.

## 4. RESULTADOS

Las primeras aproximaciones al análisis videolúdico como materia literaria surgieron en Estados Unidos; y estaban escritas y dirigidas principalmente por y para aficionados al, por aquel entonces, emergente campo de la informática doméstica. Al margen de aparecer diversos artículos en publicaciones de corte más generalista (como *Newsweek* o *Time*), dichos análisis llegaron principalmente a publicaciones sobre ciencia y electrónica, como fue el caso de la revista *Popular Science*, *Popular Mechanics*, *Radio-Electronics* (fundada en 1929 bajo el nombre *Radio-Craft*), o *Popular Electronics*. Sin embargo, está comúnmente aceptado que la primera revista estadounidense especializada en videojuegos<sup>169</sup> fue *Play Meter*, creada a finales de 1974. En ella participó el periodista Bill Kunkel con artículos como *TV Gaming*, donde abordó la creciente popularidad de los videojuegos arcade. Kunkel, además, fue el co-fundador (junto a Arnie Katz y Joyce Worley) de *Electronic Games*<sup>170</sup>, otra de las revistas pioneras en el análisis de videojuegos, cuya primera entrega apareció a finales de 1981 (Baer, 2005, p. 259). A partir de entonces, las publicaciones especializadas en videojuegos se fueron multiplicando:

[...] *RePlay* in 1975, and *Star Tech Journal* in 1979. Some of the first books on video games were published in the late 1970s; Creative Strategies' *Consumer Microelectronics: Electronic Video Games* (1976), Len Buckwalter's *Video Games* (1977), and Consumer Guide's *The Complete Book of Video Games* (1977). For the electronics hobbyist, there was Robert L. Goodman's *How to Repair Video Games* (1978), David L. Heiseman's *How to Design and Build Your Own Custom TV Games* (1978), Walter H. Buchsbaum and Robert Mauro's *Electronic Games: Design, Programming, and Troubleshooting*, and others (Wolf y Perron, 2003, p. 4).

A inicios de la década de los ochenta, el auge de la microinformática doméstica y los salones arcade propició la aparición de nuevas

---

<sup>169</sup> Aunque el término "videojuego" apareció por primera vez en el número de *Reader's Guide to Periodicals* de marzo de 1973, desde 1970 ya se habían publicado artículos sobre videojuegos llamándolos "electronic games" o "computer graphics" (Wolf y Perron, 2003, p. 2).

<sup>170</sup> Varios números de *Electronic Games* actualmente se encuentran disponibles en formato digital en <https://t.ly/rQA-j> [Última consulta: 30/01/2024].

publicaciones estadounidenses especializadas en videojuegos, como fue el caso de revistas como *Computer Gaming World* (1981), *Atari Age* (1982), *Video Games Player* (1982), *Electronic Fun with Computers & Games* (1982), *Electronic Gaming Monthly* (1988), *VideoGames & Computer Entertainment* (1988) o *GamePro* (1989). Igualmente, el análisis del videojuego se trasladó a otros territorios como Reino Unido, con revistas como *Computer and Video Games* (1981), *Crash* (1983) o *PCW Plus* (1986); o Japón, con revistas como *Hobby's Jump* (1983), *Comptiq* (1983), *Newtype* (1985), *Gamest* (1986) o *Famitsu* (1986), entre otros países.

**FIGURA 1.** Varias portadas de las primeras revistas estadounidenses sobre videojuegos



Fuente: Elaboración propia, a partir de portadas digitalizadas

Es necesario señalar que 1982 será el año que verá nacer una mayor cantidad de publicaciones<sup>171</sup> que abordarán el universo videolúdico, alcanzando su cenit cuando Chris Crawford escriba el primer libro destinado a desarrollar una teoría del videojuego:

In 1982 alone, the peak year for video game publications, over forty books appeared, the vast majority of which were collector's guides and strategy guides, such as Craig Kubey's *The Winner's Book of Video Games*, Michael Blanchet's *How to Beat the Video Games*, or the 670-page Ken Uston's *Guide to Buying and Beating Home Video Games*. Video game history, however, did not fare nearly as well. The first

<sup>171</sup> Varias de estas publicaciones actualmente se encuentran disponibles en formato digital en <https://t.ly/gsxNq> y en <https://t.ly/spV6D> [Última consulta: 30/01/2024].

history of the medium, George Sullivan's *Screen Play: The Story of Video Games* (1983) was a short ninety-three-page book published for a juvenile audience, and the first history of video games written for adults, Leonard Herman's *Phoenix: The Fall and Rise of Home Video Games* (1984) was initially self-published when no commercial publisher could be found. [...] But in 1982 Chris Crawford wrote *The Art of Computer Game Design*, the first book devoted to theorizing about video games, which would later be published by McGraw-Hill/Osborne Media in 1984 (Wolf y Perron, 2003, p. 4).

En su libro, Crawford lleva a cabo una taxonomía del videojuego y analiza su proceso de desarrollo y diseño, llegando a erigirlos como una nueva forma de arte en ciernes:

The central premise of this book is that computer games constitute a new and as yet poorly developed art form that holds great promise for both designers and players. This premise may seem laughable or flip-pant. How could anybody classify the likes of SPACE INVADERS and PAC MAN as art? How can TEMPEST or MISSILE COMMAND compare with Beethoven's Fifth Symphony, Michelangelo's Pieta, or Hemingway's A Farewell To Arms? Computer games are too trivial, too frivolous to be called art. They are idle recreation at best. So says the skeptic (Crawford, 1984, p. 2).

El autor también dedica un capítulo a debatir el futuro de los videojuegos, confiando en el surgimiento de una gran diversidad de géneros y "a much more exciting literature of computer games, reaching into almost all spheres of human fantasy" (Crawford, 1984, p. 87).

En 1982, los videojuegos estaban en auge y Atari representaba la mayor porción de la industria a través de arcades, videoconsolas y ordenadores domésticos. Sin embargo, una gran cantidad de desarrolladoras comenzaron a crear un ingente volumen de videojuegos que frecuentemente eran de baja calidad, con el objetivo de engrosar su facturación anual. Empresas de todo tipo, muchas de ellas con poca experiencia, intentaron hacerse un hueco en un mercado en auge. Tanto Atari como otros fabricantes perdieron el control sobre quiénes podía publicar videojuegos en sus sistemas, ya que aún no existía una ley al respecto. A tales efectos, a los usuarios se les hacía cada vez más complicado encontrar títulos de calidad. La saturación del mercado condujo a una crisis entre 1983 y 1984, con una consecuente disminución en las ventas y un incremento en los precios. Como respuesta, las compañías se vieron

impulsadas a mejorar la calidad de sus productos, estableciendo estrictos controles de calidad e innovación. Además, se adoptaron estrategias de marketing más efectivas para destacar los títulos más prometedores y atraer a los consumidores (Williams, 2017, p. 108).

**FIGURA 2.** Además de ser una de las principales compañías del mercado, Atari también disponía de sus propias publicaciones orientadas a productos de la marca.



Fuente: Elaboración propia, a partir de portadas digitalizadas

Como cabría esperar, aquella crisis en el mercado del videojuego también afectó a este como materia literaria. Sin embargo, dicha industria vivió una nueva etapa provista de avances tecnológicos y la aparición de nuevas videoconsolas, como la Nintendo Entertainment System (NES) en 1985 o la Mega Drive de SEGA en 1988, que propició un interés, cada vez mayor, por parte del mundo académico (Wolf y Perron, 2003, p. 5). Algunos de los primeros títulos que radiografiaron los videojuegos desde esta esfera fueron *The Art of Human-Computer Interface Design* (1990) y *Computers as Theatre* (1991), ambos de la diseñadora de videojuegos e investigadora Brenda Laurel (editora del primero y escritora del segundo), analizando la interactividad entre el ser humano y la tecnología bajo diferentes modelos teóricos, junto con la participación, en el primero de los títulos, de figuras como las de Donald Norman, Nicholas Negroponte o Ted Nelson.

Será también a inicios de la década de los noventa cuando surja *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet*

*Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991), de Marsha Kinder, estudiosa del cine y de los videojuegos, en cuya obra (actualmente considerada todo un clásico) trata la fusión de medios y el aprendizaje de la gente joven con los nuevos modelos de comunicación, además de temas circunscritos a este, como la intertextualidad o el modelo del jugador espectador.<sup>172</sup> Sobre estos aspectos, la autora señala:

This process of reproducing the postmodernist subject and its dynamic of commercial empowerment is now being intensified and accelerated in home video games, in commercial transmedia supersystems constructed around figures like Teenage Mutant Ninja Turtles, and in multinational corporate mergers [...]. In these expanding networks of synergy, connectivity, collectability, restructuring, new world orders (and other postmodernist buzzwords), children, corporations, and countries are learning that transmedia intertextuality is a powerful strategy for survival (Kinder, 1991, p. 38).

Posteriormente, aparecieron nuevos trabajos que analizaron el videojuego a través de su discurso textual, narrativo y estético, como *Littérature et informatique: La littérature générée par ordinateur* (1995), volumen en el que Michel Lenoble y Alain Vuillemin reunieron una serie de ensayos de especial interés para la teoría del videojuego; el emblemático trabajo *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), de Janet H. Murray, donde la catedrática del Georgia Institute of Technology reflexiona acerca de temas como la narrativa digital, los fundamentos lúdicos y su relación con el arte o la evolución del cibertexto; la innovadora tesis<sup>173</sup> *El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick* (1997), de Gonzalo Frasca; *Bâtisseurs de rêves: enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo* (1997) y *La saga des jeux vidéo* (1998), dos estudios de divulgación ludológica de Daniel Ichbiah; el representativo *L'univers des jeux vidéo* (1998), de los hermanos Frédéric y Alain Le Diberder, que también promulgan el valor artístico de los videojuegos; o los primeros trabajos sobre semiótica ludológica de David Myers quien, además de ser autor de libros más recientes sobre la teoría del

---

<sup>172</sup> Tanto Laurel como Kinder son dos pioneras en los estudios sobre narrativas transmedia.

<sup>173</sup> Otras tesis tempranas son las de autores como Sánchez Cázares (1994) o Bistrain (1995).

videojuego, contribuyó con tempranos artículos académicos (1984; 1990; 1991; 1999).

Dentro de este contexto, es fundamental destacar la figura de Espen J. Aarseth, autor del libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997)<sup>174</sup> y fundador de *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, la primera revista digital sobre estudios académicos en el ámbito de la ludología. Aarseth la fundó en el año 2001, y al primer número lo tituló *Computer Game Studies, Year One*, reivindicando que los videojuegos, bajo la disciplina de la ludología digital, debían ser estudiados de manera independiente a otros medios, lo cual refleja cierto paralelismo con otros análisis como el de la semiótica cinematográfica, bajo ideas y teorías de autores como Christian Metz o Roland Barthes. En este sentido, Aarseth consideró que los videojuegos debían contener una estructura académica independiente, por lo que dentro de los *game studies* debían existir otros estudios bajo este análisis, como la estética, la semiótica o la sociología, y no únicamente al contrario (Aarseth, 2001).

A partir de aquel momento, donde los *game studies* cruzaron la frontera para ser analizados también de manera autónoma, la ludología fue creciendo, contando con nuevos investigadores<sup>175</sup> y aportaciones en diferentes campos que han permitido desarrollar un modelo que, si bien converge inevitablemente con la literatura y el cine por su carácter narrativo<sup>176</sup>, se distingue principalmente por su naturaleza interactiva. Sin embargo, los actuales productos de la industria cultural plantean nuevos modelos donde las fronteras narratológicas se disuelven, como sucede con el popular largometraje interactivo *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018), una obra híbrida entre televisión, cine y

---

<sup>174</sup> Aarseth (1997) define la literatura ergódica como aquella que requiere de cierto esfuerzo o trabajo por parte del usuario para completar la lectura.

<sup>175</sup> Autores como Ian Bogost, Alexander R. Galloway, Frans Mäyrä, Henry Jenkins, Michelle Herte, Noah Wardrip-Fruin, Eric Zimmerman, Jesper Juul, Tristan Donovan, Steven L. Kent, Barry Atkins, Susana Pajares o Joost Raessens, entre muchos otros.

<sup>176</sup> Murray (1997, p. 14) señaló hace ya casi tres décadas que los ordenadores se asemejaban cada vez más a las cámaras de cine, siendo un invento revolucionario que en un futuro se utilizaría para contar historias.

videojuegos de elevado impacto mediático, germinada dentro de *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-), una de las series televisivas que mejor refleja la evolución tan acelerada que están experimentando las tecnologías, junto a sus consecuencias sociales y culturales.<sup>177</sup>

**FIGURA 3.** Fotograma de *Black Mirror: Bandersnatch*, donde aparece la novela *Bandersnatch* (de estilo “Elige tu propia aventura”), que el protagonista pretende adaptar a un videojuego de los ochenta que implique la toma de decisiones, trasladando la literatura ergódica definida por Aarseth a varios niveles narrativos (y metanarrativos).



Fuente: Netflix, 2018.

## 5. DISCUSIÓN

Entre 1983 y 1992, en España tuvo lugar lo que actualmente se conoce como “Edad de oro del software español”; y precisamente será en 1983 cuando aparezca la primera revista<sup>178</sup> de relevancia nacional que aborde prioritariamente el análisis de los videojuegos: *ZX-Microhobby* (Garin y Martínez, 2015, p. 522). Con posteridad surgirían dos de las

---

<sup>177</sup> En el largometraje, que lleva a la pantalla las teorías hipertextuales de autores como Nelson, Bush o Landow, se grabaron 250 segmentos con una duración total de 312 minutos, donde los usuarios deciden qué camino debe tomar el protagonista, entrando en juego la interactividad y la interpelación (Scolari, 2019).

<sup>178</sup> Previamente, ya habían aparecido publicaciones españolas sobre informática donde tangencialmente se trataba algún videojuego, por lo que no se trataba del tema principal de la revista, tales como *El Ordenador Personal* (1982), *Ordenador Popular* (1983), *Chip Micros* (1983), *Commodore World* (1984), etc.



publicaciones más relevantes sobre videojuegos: *Micromanía* (1985) y *Hobby Consolas* (1991), siendo esta última la que marcaría el camino de la futura literatura sobre videojuegos en el país. Asimismo, ambas publicaciones serían las que gozarían de mayor popularidad y ventas:

Al abrigo de este impulso mediático entre la gente joven —y los no tan jóvenes—, surgieron revistas nacionales especializadas que quisieron abordar el análisis periodístico de aquellos títulos que tantas ilusiones estaban levantando. Así, en 1984 nacería *Microhobby*, a la que poco después seguiría *Micromanía*, la cual es considerada la revista especializada en videojuegos más longeva de nuestro país. A principios de los años 90 nacen otras cabeceras que, con mayor o menor fortuna, pudieron subsistir durante algunos años, como son los casos de *Club Nintendo*, *Nintendo Acción*, *Los Súper Juegos*, *Ok PC*, *Ok Consolas*, *Súper Consolas*, *Games/Consolas*, *Última Generación*, *PC Player*, *Computer Gaming World*, *Video&Games* o *Hobby Consolas*, todas estas de la primera mitad de los años 90. *Hobby Consolas* sería por méritos propios la principal rival de *Micromanía*, siendo las dos cabeceras más vendidas a lo largo de los años, además de ser las únicas de esta época que siguen publicándose hoy en día. En la segunda mitad de los 90 el ritmo de nuevas cabeceras decaería, surgiendo algunos nuevos títulos como *Game Over*, *Superjuegos*, *PlayStation Magazine*, *Planet Station*, *Loading*, *Games World*, *DreamPlanet*, *Juegos&Cía*, las cuales tuvieron diferente fortuna con el cambio de siglo [...] (Cuéllar Santiago y Fernández Torres, 2023, p. 30).

Durante el siglo pasado, el listado de publicaciones de revistas y guías (entre otros formatos) caminó en la misma dirección que el mercado del videojuego español.<sup>179</sup> A pesar de sus vaivenes, “gracias a un grupo de jóvenes en los años ochenta hoy tenemos en España la mayor industria de ocio audiovisual existente en términos de facturación” (Paredes-Otero, 2023, p. 223). Cabe destacar que, a pesar de las posibles “rivalidades” entre revistas de aquel entonces, publicaciones como *Hobby Consolas*, *Micromanía*, *MicroHobby* o *Playmanía* formarán parte de *Hobby Press*, la principal editorial española orientada al análisis de videojuegos y de informática en general; y, precisamente, será a través de ella desde donde surja *La pequeña gran historia de los videojuegos* (1985), uno de los primeros libros españoles sobre videojuegos, escrito por el ingeniero informático Juan A. Pascual Estapé. Se trata de un libro

---

<sup>179</sup> El listado de las principales revistas españolas, así como otras que llegaban desde el extranjero, se encuentra disponible en <https://t.ly/rT2d-> [Última consulta: 30/01/2024].

publicado inicialmente mediante fascículos, entre los números 29 y 38 de la tercera época de *Micromanía*.

FIGURA 4. Varias portadas de las primeras publicaciones españolas sobre videojuegos.



Fuente: Elaboración propia, a partir de portadas digitalizadas.

La literatura producida en España sobre ludología digital en formato de libro también ha ido aumentando durante los últimos años, siendo esta más escasa en el pasado siglo, donde dominaban eminentemente revistas especializadas como las anteriormente citadas. Por ofrecer alguna sucinta pincelada sobre la presencia del videojuego como materia literaria en el presente siglo, cabe apuntar que el ingeniero electrónico Francisco Portalo<sup>180</sup> es uno de los pioneros en el software de entretenimiento español, y ha aportado diversas publicaciones académicas como el libro *Bugaboo, un hito en la historia del software español* (2009), que editó la Universidad de Extremadura; o el artículo *Los videojuegos como paradigma de innovación en los orígenes de la industria del software español* (2015), co-escrito junto a Eduardo Mena, donde se desgranar algunos de los elementos básicos que dieron lugar al auge de la citada “Edad de oro del software español”.

<sup>180</sup> Junto a Paco Suárez, ambos desarrollaron *La Pulga* (1983), comúnmente aceptado como el primer videojuego para microordenadores publicado en España. En este sentido, con anterioridad hubo empresas españolas que desarrollaron videojuegos para máquinas arcade, como fue el caso de Cidelsa en Madrid, fabricante de *Destroyer* (1980), *Altair* (1980) y *Draco* (1981); y Tecfri en Barcelona, fabricante de *Ambush* (1983) y *Hole Land* (1984) (Garin y Martínez, 2015, p. 522).

Finalmente, se mencionará al periodista Jaume Esteve Gutiérrez, quien ha coordinado varios volúmenes de especial interés dentro del análisis del videojuego español como fenómeno tecnológico, cultural y social. Por un lado, se encuentran disponibles *Ocho Quilates, una historia de la Edad de Oro del software español (I)* (2012a) y *Ocho Quilates, una historia de la Edad de Oro del software español (II)* (2012b), cuyos títulos ya apuntan al recorrido que el autor hace hacia la década de los ochenta, a través de una serie de entrevistas distendidas a diversas personalidades dentro de la ludología digital española. Por otro lado, también coordinó *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen* (2014), que es la única monografía existente acerca de un videojuego español. Esta obra también se estructura a través de una serie de entrevistas a distintas figuras del panorama actual del videojuego español, como José Manuel Fernández, Manuel Pazos o Antonio Giner, lo que permite que se tenga un conocimiento del videojuego desde diferentes miradas.

**FIGURA 5.** Portadas de publicaciones sobre la historia de los videojuegos españoles coordinadas por Jaume Esteve Gutiérrez.



Fuente: Elaboración propia, a partir de portadas digitalizadas.

## 6. CONCLUSIONES

Las décadas de los ochenta y los noventa representaron un hito en la historia de los videojuegos. Este período vino acompañado de las primeras aproximaciones al análisis del videojuego como materia literaria,

desembocando finalmente en lo que actualmente conocemos como *game studies*. Todo ello, fruto de los esfuerzos individuales y colectivos tanto de entusiastas como académicos, que entendieron tempranamente la importancia del videojuego como artefacto social, cultural, tecnológico y artístico. Sin embargo, la literatura sobre videojuegos de aquellas décadas era mucho más limitada en comparación con la actual. En aquel entonces, las revistas y guías eran las principales fuentes de información sobre videojuegos. Estas publicaciones se dirigían principalmente a un público adolescente (y sobre todo masculino), con una cobertura limitada en comparación con la actualidad. Además, la información ofrecida en estas publicaciones generalmente se centraba en aspectos más técnicos (gráficos, sonido, etc.) y en la jugabilidad, en lugar de abordar aspectos como la narrativa, el valor artístico o el impacto cultural de los videojuegos.

Otro factor a destacar es la influencia de este material literario de cara a la difusión y percepción de los videojuegos. Las revistas especializadas del siglo pasado tuvieron un papel fundamental a la hora de dar a conocer los nuevos títulos que aparecían en el mercado, junto a las nuevas videoconsolas, además de otro tipo de hardware y periféricos. Muchos usuarios dependían de estas publicaciones (únicamente en formato impreso, en una época anterior a Internet) para estar al día del incipiente mercado videolúdico y, del mismo modo, poder decidir qué títulos adquirir gracias a las reseñas. A tales efectos, algunas de estas primeras publicaciones podían llegar a ser cuestionables en términos de objetividad, ya sea porque estuvieran financiadas o desarrolladas por las propias compañías; o bien porque algunos de sus redactores eran principalmente fanáticos de los videojuegos de edades muy jóvenes, con poca formación académica que les permitiera analizarlos bajo una perspectiva más holística. Sin embargo, es innegable que estas primeras revistas de videojuegos tuvieron un papel fundamental en la difusión y popularidad de los videojuegos, y allanaron el camino para visibilizarlos dentro de nuestra sociedad.

En relación a los primeros libros sobre videojuegos, y salvo excepciones, estos ofrecieron un análisis más semiótico y sociocultural para brindar una teoría del videojuego, desmarcándose de ejercer únicamente de guías u ofrecer reseñas técnicas. Además, estos libros también

son un reflejo del modo en el que la industria videolúdica estaba evolucionando; y varios de ellos se centraban en el software más popular de la época, lo que demuestra la relevancia cultural y comercial que tenían en la sociedad de aquel momento. Este tipo de publicaciones, que se desarrollaron de manera más tardía en el territorio español (a diferencia de las revistas), también sirvieron para preservar la historia de la ludología digital y su impacto sociocultural. Por tanto, gracias a esta literatura, los jugadores y jugadoras de aquellas décadas pueden revivir la emoción (en ocasiones, acompañada de cierta nostalgia) de aquellos tiempos; y los amantes y estudiosos de los videojuegos actuales, tienen a su disposición una visión histórica de aquellos trabajos pioneros del videojuego como materia literaria.

## 7. REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Recuperado el 30 de enero de 2024 de <https://t.ly/5Q5T0>
- Amis, M. (1982). *Invasion of the Space Invaders*. Hutchinson.
- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. y Martínez-Martínez, S. (2016). *El videojuego en el punto de mira: La producción científica sobre el juego digital*. Editorial UOC.
- Baer, R. H. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Rolenta Press.
- Bell, A. G. (1972). *Games Playing With Computers*. Allen and Unwin.
- Bistrain, J. (1995). *Videojuegos y realidad virtual: un acercamiento a las nuevas formas de representación*. Tesis. Unidad Xochimilco de la Universidad Autónoma Metropolitana de México.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design. Reflections of a Master Game Designer* [1982]. McGraw Hill.
- Creasey, G. L. y Myers, B. J. (1986). Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement. *Merrill-Palmer Quarterly*, 32(3), 251-262.
- Cuéllar Santiago, F. y Fernández Torres, F. (2023). Representación QUEER y su difusión en medios de comunicación impresos, en D. Jordà y M. P. Martínez Fabre (Coords.), *GAME[IN]G PROBLEMS\_QUEERPLAY* (pp. 25-35). L'Escorxador Centre de Cultura Contemporània d'Elx.

- Cuenca Orozco, D. (2018). Game studies. Estado del arte de los estudios sobre video juegos [1]. *Revista Luciérnaga - Comunicación*, 10(19), 13-24.
- Draycott, J. y Cook, K. (Eds.). (2022). *Women in Classical Video Games*. Bloomsbury Academic.
- Esteve Gutiérrez, J. (Coord.) (2012a). *Ocho Quilates, una historia de la “Edad de Oro del software español” (I)*. Ocho Quilates.
- Esteve Gutiérrez, J. (Coord.) (2012b). *Ocho Quilates, una historia de la “Edad de Oro del software español” (II)*. Ocho Quilates.
- Esteve Gutiérrez, J. (Coord.) (2014). *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen*. Ocho Quilates.
- Frasca, G. (1997). *El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick*. Tesis. Universidad Católica del Uruguay.
- Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Recuperado el 30 de enero de 2024 de <http://tinyurl.com/2smsrhbm>
- Frasca, G. (2004). *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues*. The MIT Press.
- Garin, M. y Martínez, V. M. (2015). Spain, en M. J. P. Wolf (Ed.), *Video Games Around the World* (pp. 521-534). The MIT Press.
- Goldstein Sepinwall, A. (2021). *Slave Revolt on Screen: The Haitian Revolution in Film and Video Games*. University Press of Mississippi.
- Greenfield, P. M. (1984). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Harvard University Press.
- Halter, E. (2006). *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. PublicAffairs.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Little, Brown and Company.
- Ichbiah, D. (1997). *Bâtisseurs de rêves: enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*. Editions Générales First.
- Ichbiah, D. (1998). *La saga des jeux vidéo*. Pix'n Love.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Massachusetts. Addison-Wesley.

- Laurel, B. (Ed.). (1990). *The Art of Human-Computer Interface Design*. Addison-Wesley.
- Le Diberder, F. y Le Diberder, A. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. La Découverte.
- Lenoble, M. y Vuillemin, A. (1995). *Littérature et informatique: La littérature générée par ordinateur*. Artois Presses Université.
- Loftus, G. R. y Loftus, E. F. (1983). *Mind at Play: The Psychology of Video Games*. Basic Books.
- Mäyrä, F. (2009). *An Introduction to Game Studies*. Sage Publications.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Myers, D. (1984). The Patterns of Player-Game Relationships: A Study of Computer Game Players. *Simulation & Games*, 15(2), 159-185.
- Myers, D. (1990). Computer Games Genres. *Play & Culture*, 3(4), 286-301.
- Myers, D. (1991). Computer Game Semiotics. *Play & Culture*, 4(4), 334-345.
- Myers, D. (1999). Play and paradox: How to build a semiotic machine. *Semiotica*, 123(3-4), 211-230.
- Paredes-Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. McGraw Hill.
- Pascual Estapé, J. A. (1985). *La pequeña gran historia de los videojuegos*. Hobby Press.
- Portalo, F. (2009). *Bugaboo, un hito en la historia del software español*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura.
- Portalo, F. y Mena, E. (2015). Los videojuegos como paradigma de innovación en los orígenes de la industria del software español. *Novática – Revista de la Asociación de Técnicos de Informática*, 231, 99-106.
- Provenzo, E. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Harvard University Press.
- Sánchez Cázares, M. (1994). *Los videojuegos, un nuevo medio de comunicación*. Tesis. Escuela de Periodismo Carlos Septién García de México.
- Scolari, C. A. (2019). *Bandersnatch. Apuntes sobre la construcción del "teleusuario"*. Recuperado el 30 de enero de 2024 de <https://bit.ly/2VopjNm>
- Sellers, J. (2001). *Arcade Fever The Fan's Guide To The Golden Age Of Video*. Running Press.
- Spencer, D. D. (1968). *Game Playing With Computers*. Spartan Books.

- Sullivan, G. (1982). *How To Win At Video Games. A Complete Guide*. Scholastic Book Services.
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*. Taylor & Francis Group.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B. (Eds.). (2003). *The Video Game Theory Reader*. Routledge.