

Fallout 3. La narrativa de los videojuegos dentro del marco de la transmodernidad: “intertextualidad”, hiperficción e hipertexto

Mariana Moreira

(Consejo de Educación Secundaria, Uruguay -
Grupo de Investigación sobre Literatura Fantástica Uruguaya)¹

Resumen: Dentro del marco teórico de la transmodernidad los videojuegos han adquirido un valor y una complejidad en su construcción narrativa que les permite ser actualmente apreciados como algo que supera la idea de un simple objeto de recreación, asociado al ocio y a los niños. La seriedad con la que actualmente se trabaja en su creación, la evolución en sus gráficos y la riqueza de sus historias, que en muchos casos mantiene relaciones intertextuales con novelas y otros tipos de expresiones, nos ha permitido acercarlos al campo literario, y darles así el valor de objeto estético que merecen, ganando de esta forma un lugar dentro de los estudios académicos, como lo ha conseguido *Fallout 3* a partir de su “narración prospectiva”.

Palabras clave: Videojuegos, Transmodernidad, Hipertexto, Hiperficción, Literatura prospectiva.

Abstract: Inside the theoretical frame of the transmodernity the video games have gained value and complexity in its narrative construction that allows them to be estimated nowadays as something that overcomes the idea of a simple object of recreation, associated with the leisure and children. The seriousness with they are currently working on creation, the evolution in its graphs and the wealth of its stories, which in many cases supports intertextual relations with novels and other types of expressions, has enabled us to bring them over to the area of literary, and give them in this way the value of aesthetic object that they deserve, gaining this way a place inside the academic studies, as accomplished *Fallout 3* from its “prospective storytelling”.

Keywords: Video Games, Transmodernity, Hypertext, Hyperfiction, Prospective literature.

1. Profesora de Literatura egresada del Instituto de Profesores Artigas y docente en Educación Secundaria. Estudiante de la Maestría en Ciencias Humanas, opción Literatura latinoamericana, en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UdelaR. Publicó un artículo en el libro sobre Literatura brasileña editado por Elvira Blanco y editado en España. Impartió ponencias en las Jornadas luso-brasileñas que se desarrollaron en el IPA (2012), en el II Seminario Internacional de Literatura Fantástica (2015) y en la III Jornada Académica “Otras miradas” - Geek Studies (2015). Forma parte del Grupo de Investigación sobre Literatura Fantástica Uruguaya, dirigido por Claudio Paolini.

Introducción

A pesar de que antiguamente se intentó desligar a los videojuegos de cualquier otro tipo de arte, argumentando que estos no pueden ser vistos bajo la lente de ninguna teoría que pertenezca a otras representaciones artísticas y por más “desconectados” o “alejados” de la literatura que estos hayan podido parecer para algunos, estos en realidad mantienen una muy estrecha relación con las artes literarias.

Si tomamos como base que los videojuegos “narran” una historia, la cual se va construyendo a partir de la participación del jugador, podemos también entender estas historias desde un punto de vista literario en la medida que existe un vínculo entre el género narrativo y esta “nueva forma” de narrar, pero también podemos vincularlos a la literatura a partir de las relaciones de “intertextualidad” que estos mantienen con distintas obras literarias y es eso exactamente lo que intentaré exponer aquí.

Los videojuegos: grandes simuladores de la era transmoderna

Para comenzar es necesario comprender el concepto de transmodernidad al cual he adherido para enmarcar esta posición, (ya que este se encuentra muy alejado del concepto empleado por Enrique Dussel (2004)), puesto que el paradigma transmoderno que propone María Rodríguez Magda (1989) se presenta como la síntesis de los paradigmas modernidad y posmodernidad anteriores, incluyéndolos y fusionándolos para describir de forma asertiva la “realidad” que nos rodea actualmente. Por esta misma idea de fusión para la creación de una síntesis que supera y “trasciende” lo anterior, es que he podido observar cómo en cierta medida hoy en día los videojuegos pueden ser tomados como una especie de “síntesis”. Para que esto se pueda comprender mejor, cito lo que plantea esta autora:

La transmodernidad es imagen, serie, barroco de fuga y autorreferencia, catástrofe, bucle, reiteración fractal e inane. Su clave no es el post, la ruptura, sino la transubstanciación vaso-comunicada de los paradigmas. Son los mundos que se penetran y se resuelven en pompas de jabón o como imágenes en una pantalla. La transmodernidad no es un deseo o una meta, simplemente está, como una situación estratégica, compleja y aleatoria no elegible; no es ni buena ni mala, benéfica o insoportable... y es todo eso juntamente. [...] Es el abandono de la representación, es el reino de la simulación, de la simulación que se sabe real. (141-142)

Si tenemos en cuenta este planteo así como también el concepto de globalización, y logramos visualizar la forma de relacionarse de los individuos de este nuevo siglo con sus semejantes (a partir de las redes sociales, por ejemplo), así como también con

el conocimiento y la información (obtenidas a través de “pantallas”) podemos observar cómo actualmente nuestro mundo está constantemente “conectado” a través de la red informática, fomentando la “instantaneidad”.

La “instantaneidad” pasa a ser así el producto directo de este mundo informatizado del nuevo milenio, donde lo que más importa es el “ya”, el aquí y el ahora sin perder un solo minuto de nuestro muy preciado tiempo. A su vez, esto trae de la mano la necesidad que tienen hoy en día los individuos de experimentar en carne propia, al unísono, una gran variedad de estímulos.

Frente a esto, la única solución posible a la cual se ha podido llegar para cumplir con las demandas de esta nueva sociedad informatizada ha sido la “simulación”. Es por ello que esta se ha transformado en el centro de mayor importancia de estos últimos tiempos, puesto que le permite al sujeto realizar acciones en un tiempo “real”, pero cuando él lo disponga, estando esta al servicio del individuo.

Sobre esto, en otro trabajo Rodríguez Magda, expone lo siguiente: “La posibilidad de acciones en tiempo real crea una suerte de eternidad dinámica. La realidad está en constante transformación, trascendiéndose a sí misma para entrar en la virtualidad... Estamos inmersos en una sociedad de la información, mediatizada, globalizada, que nos ofrece un panorama no solo multicultural sino transcultural” (citado por Hidalgo 7).

La simulación virtual pasa a ser así uno de los elementos primordiales de la transmodernidad, de ahí que hoy en día los videojuegos, entendidos estos como “simuladores” de mundos posibles (en el sentido que propone Lubomír Dolezel (1999)), hayan ido ganando amplio terreno en este nuevo milenio, principalmente durante los últimos diez años, en los cuales la tecnología ha avanzado sobremanera en lo que respecta a la simulación de la realidad. Esto se puede apreciar especialmente a partir de la mejora en la estética de sus gráficos, cada vez más “realistas”, así como también en un gran avance en lo que comprende a la “inmersión” del jugador, el cual ahora es capaz de desplazarse más “libremente” dentro de la virtualidad.

Inmersión: relación entre la inmersión en los videojuegos, la hiperficción explorativa y el concepto de hipertexto

En cuanto a lo que se entiende por “inmersión” dentro de este contexto, Ignacio Esains (2013) dice lo siguiente:

Entre analistas y teóricos de los videojuegos, se repite en los últimos años la palabra “inmersión”, como una cualidad casi exclusiva de este arte. La usamos

para definir la experiencia de interactuar con un mundo virtual y separarnos de la realidad, algo que sería imposible si sólo usáramos los sentidos para relacionarnos con un videojuego. Nuestros ojos y oídos saben que lo que pasa en la pantalla no es real, pero el poder de cambiar ese mundo virtual a través de nuestras acciones es lo que logra estimular la imaginación y elevarnos más allá de la ficción.

Según Esains la literatura nos transporta de la misma forma que los videojuegos, como si existiera un pacto consciente entre libro y lector en el que el esfuerzo de imaginar el mundo propuesto por las páginas logra en el lector, desde tiempos inmemoriales, esa misma inmersión que hoy obsesiona a los jugadores.

En este sentido Mark Wolf y Bernard Perron (2005) en su “Introducción a la teoría del videojuego”, lo consideran una “narración, simulación, performance, re-mediación y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo– un juguete y un medio de distracción”.

Dentro de todas esas consideraciones nosotros nos situaremos específicamente en el videojuego como objeto estético a partir principalmente de su narrativa y la relación que esta mantiene con otras, la cual al igual que el texto escrito posee un planteo, un desarrollo y un desenlace. De esta forma, podemos entender que este objeto, como plantea Wolfgang Iser (1987), solo se completa cuando el “lector-jugador” dentro de este contexto, es capaz de llenar los vacíos de significado invitado por el propio texto, ayudado aquí por el mundo virtual de imágenes en el cual se desarrolla la narración y del cual es partícipe.

De esta forma podemos ver también un gran vínculo entre los videojuegos y el concepto de hiperficción, más precisamente con lo que plantea Teresa Gómez Trueba (2002) en su trabajo “Creación literaria en la red: de la narrativa posmoderna a la hiperficción” sobre lo denominado como “hiperficción explorativa” puesto que allí propone: “En la hiperficción explorativa el lector controla parcialmente la dirección y la experiencia de la creación”. Si aplicamos esta idea a los videojuegos “sandbox” (juegos de mundos “abiertos”, como lo es toda la saga de *Fallout*), en la medida que la linealidad del texto, en este caso la narrativa del videojuego, se ve diluida por la multiplicidad de acontecimientos opcionales que se presentan al “jugador-lector”, como son las misiones opcionales (que no necesariamente se deben encontrar vinculadas a la trama principal). Esta forma de ir presentando ligadas unas a otras una variedad de misiones, puesto que una nos puede llevar a varias para su resolución, podemos relacionarla también con el concepto de “hipertexto”, ya que cada nueva misión nos llevará, como si fuera un “link”, hacia una nueva, lo cual en algunos caso también dilata el desarrollo de la historia. También, a partir de la posibilidad de tener distintas formas de iniciar el recorrido en el juego

(personalización de personajes que afectan directamente la jugabilidad) y una variedad de finales posibles (dependientes de la forma de juego adoptada, de los caminos elegidos y de la realización o no de las misiones opcionales), es que podemos observar que hay un estrecho vínculo entre la propuesta que realizan las hiperficciones con las que nos presentan los videojuegos. La diferencia que podemos apreciar entre estas se encuentra fundamentalmente en la forma en la cual se da la inmersión del “lector-jugador” dentro del mundo virtual que nos presentan estos últimos, y la forma que estos tienen también de apelar al estímulo de varios sentidos a la vez.

Desde esta perspectiva, para que el jugador pueda llegar a experimentar satisfactoriamente la inmersión en la virtualidad y no sea meramente un “lector”, es que tomará un rol activo en el desarrollo de los acontecimientos a partir del “avatar”. Este es una representación gráfica del jugador dentro del juego y será el protagonista de la narración que construirá el jugador junto al programa. Siendo de esta manera una vivencia “única”, en “tiempo real”, personalizada para cada jugador, dentro del mundo virtual que se ha creado para él.

Retroalimentación entre “narrativas canónicas” y transmodernas, “intertextualidad”

Volviendo ahora a la narrativa de los videojuegos, en cuanto a la temática de estos relatos y los mundos ficcionales que presentan, podemos encontrar un espectro muy amplio, al igual que en los libros. Así como podemos también encontrar en varios casos que algunos videojuegos están basados en obras literarias, y eso es lo que más nos interesa aquí, como lo es el caso de *El señor de los anillos*, que entre muchos otros tuvo su adaptación a la virtualidad. Pero ahondando un poco más en esta línea que supieron adoptar algunos, podemos encontrar cómo es que son varios los que tienen como origen un texto literario o un cómic, en la medida que estos han ido ganando terreno en cuanto a las “re-mediaciones”. Algunos ejemplos que podemos tomar en cuenta son los siguientes: *Drácula* (juego de 1986), basado en la clásica novela de Bram Stoker, *Batman* (con una amplia variedad de títulos que tienen por origen los comics propiedad de DC), *Dante’s Inferno*, basado en la primera cántiga de la *Divina Comedia*, o *Metro 2033* basado en la novela homónima escrita por Dmitry Glukhovskiy, y otros tantos ejemplos que podríamos dar. Esto nos permite apreciar que en varios casos la literatura ha sido el punto de partida para la creación de varios títulos, y lo sigue siendo. No obstante, esto también se ha producido a la inversa, transformándose los videojuegos en el origen de novelas literarias, como por ejemplo *Halo*, que cuenta ya con trece novelas, o *Dragon Age*, *Assasin’s Creed* o las novelas de Blizzard ambientadas en el juego *World of Warcraft*,

que complementan la narrativa del juego (entre otros ejemplos que podríamos dar). Los productos literarios que de aquí nacen tienen por objetivo darle mayor profundidad y comprensión al mundo presentado en la pantalla, dejando en claro que lo que ha habido ha sido una retroalimentación entre ambos objetos estéticos.

Por otro lado también es interesante destacar las relaciones de intertextualidad que mantienen algunos videojuegos con varios textos literarios, dialogando con estos o siendo algunos de ellos dentro de la virtualidad una especie de guiño al mundo “real” que habita el jugador. En este sentido, podemos apreciar también en algunos de ellos referencias a películas, series de televisión o incluso a otro videojuego, como es el caso del juego online *World of Warcraft*, en donde podemos encontrar personajes como “Harrison Jones” (representación del personaje Indiana Jones), la “Misión de hielo y fuego” (de la expansión *Warlords of Draenor*), que nos da una niña y hace clara alusión a un acontecimiento de la saga de *Canción de hielo y fuego* de George R. R. Martín, entre tantos otros nexos que podríamos establecer. Cada vez son más frecuentes este tipo de relaciones en los juegos de los últimos tiempos.

Finalmente, y para hacer más clara la relación entre una y otra narrativa, nos centraremos en el videojuego *Fallout 3*, el cual se compone del juego en sí más una expansión, que se presentó posteriormente, la cual agrega nuevos desafíos y prolonga la experiencia de juego por diez niveles más. Este título es la tercera entrega de la saga, la cual desarrolla una historia enmarcada en una ucronía que tuvo como inspiración los mundos creados por varios textos literarios de la edad de oro de la ciencia ficción, así como también del cine de este mismo género.

Fallout 3: acercamiento a la narrativa del videojuego bajo la lupa de la teoría literaria

El juego se desarrolla en un espacio en el cual Estados Unidos había roto relaciones con el mundo exterior, estancándose así la moda en los años cincuenta, lo cual se puede apreciar claramente en la ambientación del juego, no solo a nivel visual sino también en cuanto a lo sonoro, puesto que la música que nos acompañará durante todo el recorrido es propia de esa época. Lo que ocurre posteriormente a esta alienación con el resto del mundo es que en el año 2077 estalla la Gran Guerra en la cual Estados Unidos, China y otros países se bombardean con misiles nucleares durante un par de horas destruyendo casi todo el mundo. Ante esta guerra que estaba próxima, el gobierno de los Estados Unidos había establecido varios refugios en donde se supone esperarían los ciudadanos por un tiempo, hasta que acabara la radiactividad para luego reconstruir la tierra.

Fallout 3 se desarrolla doscientos años después de la gran guerra y comienza en el vault 101, en el momento en que el personaje está naciendo.² En este punto podrá el jugador elegir el sexo y apariencia de su avatar de forma tal que pueda sentirse representado a su gusto. Posteriormente el juego nos llevará a la edad de un año, momento en el cual leeremos un libro llamado ¡Tú eres especial!, el cual nos permitirá repartir puntos a los siguientes atributos: fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte, de manera tal que podamos seguir personalizando a nuestro personaje, influyendo esto directamente en la forma de juego que cada jugador adoptará, lo cual afectará el desarrollo de la historia y la forma en la que el personaje podrá resolver los distintos obstáculos que se presenten en su camino. Luego celebraremos nuestro décimo cumpleaños, en el cual recibiremos nuestro “pip-boy”, ítem fundamental en toda la saga de *Fallout*, el cual tiene por función permitirnos usar el mapa, así como sintonizar música de las estaciones de radio existentes, entre otras cosas. Seguimos luego con el transcurso de la vida y llegamos a nuestros dieciséis años de edad y al momento de enfrentarnos a la “Prueba de aptitud ocupacional generalizada”, a partir de la cual podremos seleccionar tres habilidades en las que el personaje se especializará. Finalizada esta prueba, nos encontraremos con que nuestro padre, quien nos ha cuidado desde el día que nacimos (ya que nuestra madre murió durante el parto), ha desaparecido del vault, permitiendo así que el mundo exterior también se introduzca, en el ámbito del juego, a nuestro refugio. Este acontecimiento es lo que motiva la misión del personaje: ir al mundo exterior a buscar a su padre. En este punto finaliza la introducción del juego, que no dura más de diez minutos en la realidad, y el personaje abandona la “seguridad” del vault para no volver jamás...

Este lugar, por los elementos que presenta, por su forma de funcionar y por la sociedad que encontramos allí, cumple a la perfección con las características de una “utopía”, pues no hay violencia, hay una distribución del trabajo a partir de las capacidades de los ciudadanos y también una figura que oficia de “gran hermano” (como en *1984* de Orwell), encargada de mantener la paz y la armonía dentro de este lugar, lo cual acrecentará la oposición entre este interior que conocíamos y el futuro mundo exterior al que “ingresaremos”.

El exterior al cual parte nuestro personaje se destaca por los edificios en ruinas, lugares llenos de radiación y seres hostiles. El avatar debe ahora enfrentarse a la distópica *Capital Wasteland*, en donde deberá encontrar la forma de sobrevivir y lidiar con las distintas criaturas que habitan esta tierra post apocalíptica, iniciando realmente en este momento el juego.

2. Los vaults son “bóvedas” (en español), dentro del juego estos son espacios habitables creados por el gobierno de los Estados Unidos, los cuales se encontraban escondidos bajo tierra y en teoría su función consistía en salvar a la humanidad de la guerra nuclear.

A partir de aquí nos encontramos con la posibilidad de ir realizando nuestro propio camino en el juego, y dependerá de nuestras elecciones y de la forma en la cual decidamos resolver nuestros problemas que este nos irá presentando una u otra alternativa para continuar. Esto nos permite evidenciar claramente la relación entre este tipo de videojuegos y los “hipertextos explorativos” mencionados anteriormente, puesto que tenemos aquí la oportunidad de recorrer el mundo virtual que se nos presenta a nuestro antojo, pudiendo así descubrir distintas ciudades, como también la existencia de otros vaults, a los cuales podremos acceder o no dependiendo de las capacidades que posea nuestro avatar.

En ese recorrido por las “bóvedas” es que nos podremos enterar que fueron creadas con otro fin más que el mero hecho de salvar a la humanidad, puesto que en realidad el gobierno de los Estados Unidos los desarrolló para llevar a cabo en ellos varios experimentos sociales, algunos muy extravagantes, como probar alucinógenos con seres humanos para observar sus efectos, o poner raciones de comida y agua insuficientes para estudiar la forma en la cual reaccionarían los sujetos de prueba, entre tantos muchos otros ensayos.

Realmente las posibilidades de juego que brinda este título son muy amplias ya que también tenemos varias misiones complementarias que podemos llevar a cabo o no, dependiendo de lo que quiera el jugador. El final del juego, sin contar la expansión, termina con el enfrentamiento de nuestro avatar contra el presidente de los Estados Unidos, el cual en este mundo es una computadora con inteligencia artificial que quiere, a su manera, reconstruir el mundo, liberándolo de todas aquellas personas que fueron afectadas por la radiación. Teniendo en cuenta la forma en que hayamos actuado a lo largo del juego y de la decisión que tomemos al final, es que obtendremos uno u otro final de los posibles.

La narración que plantea este juego podemos ubicarla dentro del género de la narrativa prospectiva, a la cual Fernando Ángel Moreno (2013) describe de la siguiente manera: “la narrativa prospectiva es aquella que plantea un mundo futuro plausible, pero que busca transmitir una sensación de desasosiego ante la humanidad o ante su destino. Así, la literatura prospectiva plantea una realidad alternativa plausible que conlleva una fuerte crítica cultural en algún nivel: social, político, económico, ideológico” (“Hard y” 11).

Podemos ubicarla aquí en la medida que el juego, a partir del mundo post-apocalíptico que plantea, produce en el jugador esa sensación de desasosiego. La distopía planteada en el exterior del vault nos lleva a la reflexión sobre los actos terribles de la humanidad: guerras, bombardeos nucleares y experimentos con seres humanos, entre otros horrores. Además nos permite observar una clara crítica a la sociedad actual, pues

no podemos olvidar el vínculo que mantiene el objeto estético con el momento histórico en el que surge. También en el juego podemos apreciar una clara crítica al imperialismo económico, este principalmente a partir de “Nuka-Cola”, clara referencia a la multinacional “Coca-cola”, que se hace presente no solo a partir de su producto principal sino también en relación a toda la mercadería existente bajo esa marca registrada y al marketing con el cual la empresa “bombardea” a la sociedad. Por otro lado, podemos ver cómo en este título en particular se hacen presentes también las distintas ideologías que conocemos a partir de los diferentes personajes que las representan.

Al final, durante nuestro largo recorrido como “lectores-jugadores” activos, también vamos a ir encontrando una gran variedad de referencias a textos literarios como *1984* de Orwell o *2001: A space odyssey*, novela escrita por Arthur Clarke, no solo a partir de los personajes con los que interactuemos, sino también a partir de los documentos a los cuales podamos acceder a través de las computadoras, principalmente dentro de los vaults, manteniendo así un diálogo “intertextual” con estas otras obras, así como también con el cine, como el que podemos apreciar con la película *Mad Max*, no solo en lo visual, sino también a partir de la presencia de personajes que hacen referencia a ella (como el perro que nos acompañará durante el juego, si así lo deseamos), o con la última película de *Indiana Jones*, a partir del cadáver que encontramos en el medio del desierto dentro de un refrigerador con el sombrero distintivo de Jones, entre muchas otras referencias. Por otro lado, tampoco podemos dejar de apreciar el diálogo que mantiene el videojuego con la realidad y la cultura que nos rodean, la cual es puesta allí con la intención de que el jugador se detenga en ella, ya que es presentada para ser criticada o parodiada dentro de la virtualidad, como se mencionó anteriormente.

Conclusión

Teniendo en cuenta todos estos puntos abordados, podemos concluir que dentro del marco teórico de la transmodernidad los videojuegos nos presentan una nueva forma de narrar más afín al momento histórico en el que vivimos, donde predominan la instantaneidad y la necesidad de recibir varios estímulos a la vez (propias del mundo informatizado), que logra hacer del “lector-jugador” un personaje activo en la construcción de la narración a partir de la inmersión. Esta nueva forma de narrar también se vincula con la narrativa hipermedia y el hipertexto. Precisamente a partir de los avances tecnológicos que se han dado en los últimos años al servicio de la optimización de la simulación en los videojuegos y a partir de los diálogos que mantienen estos, no solo con la “realidad que conocemos”, sino también con otros textos y otros tipos de representaciones artísticas, es que podemos concluir que hoy en día videojuegos y literatura no son tan opuestos,

sino que se alimentan el uno del otro, como lo pudimos observar en los ejemplos de videojuegos inspirados en novelas y las novelas inspiradas en videojuegos. Dentro de la transmodernidad estos conceptos no se excluyen, sino que por el contrario se logran fusionar para complementarse unos a otros, para “sintetizarse” en una nueva forma de expresión.

Corpus

Fallout 3 (PC) [Software]. (2008). Maryland: Rockville. Bethesda Game Studios.

Bibliografía

- Alonso, Álvaro. “Videojuegos y literatura: ¿dos caras de la misma moneda?” *eldiario.es* 30 Octubre 2014. Internet. 12 Jul. 2015. http://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda_0_319168997.html
- Anyó, Lluís. “El jugador implicado entre dos mundos: Mecanismos de lo fantástico en los videojuegos”. *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*. Eds. David Roas y Patricia García. Málaga: e.d.a. libros, 2013: 39-54. Impreso.
- Dolezel, Lubomír. *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Trad. Félix Rodríguez González. Madrid: Arco Libros, 1999. Impreso.
- Dussel, Enrique. “Sistema-mundo y «transmodernidad».” *Modernidades coloniales*. Eds. Saurabh Dube, Ishita Banerjee y Walter D. Mignolo. México: El Colegio de México, 2004: 201-26. Impreso.
- Esains, Ignacio. “Informe especial: Videojuegos y Literatura: La espada y la pluma.” *Malditos Nerds*. 2013. Internet. 12 Jul. 2015. <http://www.malditosnerds.com/notas/1126/informe-especial:-videojuegos-y-literatura.html>
- Gómez Trueba, Teresa. “Creación literaria en la red: de la narrativa posmoderna a la hiperficción.” *Espéculo* 22 (2002) Internet. 29 Jul. 2015. https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero22/cre_red.html
- Hidalgo Vázquez, Ximena Paula. “Transmodernidad, estética y videojuegos.”, *HUM736. Papeles de cultura contemporánea* 19 (2014): 5-14. Internet. 10 Jul. 2015. <http://www.ugr.es/~hum736/revista%20electronica/numero19/revista19.htm>
- Iser, Wolfgang. *El acto de leer: Teoría del efecto estético*. Madrid: Taurus, 1987. Impreso.
- Moreno, Fernando. “La ficción prospectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción.” *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Eds. Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno. Madrid: Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2008: 65-93. Internet. 15 Sept. 2015. <http://www.acuedi.org/ddata/3093.pdf>

- . "Hard y prospectiva: Dos poéticas de la ciencia ficción." *Hélice 2* Vol. II (2013): 5-16. Internet. 30 Sept. 2015. http://www.revistahelice.com/revista/Helice_2_vol_II.pdf
- Muñoz Lozano, Rosa María. "La narrativa hipermedia: los relatos del S.XXI." *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Eds. Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno. Madrid: Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2008: 912-21. Internet. 21 Sept. 2015 <http://www.acuedi.org/ddata/3093.pdf>
- Perron, Bernard, y Wolf, Mark. "Introducción a la teoría del videojuego." *Formats 4* (2005). Internet. 30 Jul. 2015. <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>
- Rodríguez Magda, Rosa María. "El porvenir de la teoría: la transmodernidad." *La sonrisa de Saturno. Hacia una teoría transmoderna*. Barcelona: Anthropos, 1989: 99-158. Impreso.
- . "Transmodernidad; La globalización como totalidad transmoderna." *Observaciones filosóficas 4* (2007). Internet. 30 Jul. 2015. <http://www.observacionesfilosoficas.net/latransmodernidadlaglo.html>

Videojuegos

- Assassin's Creed: Brotherhood* (PC) [Software]. (2010). Quebec: Montréal. Ubisoft Montréal.
- World of Warcraft: Warlords of Draenor* (PC) [Software]. (2014). California, CA: Irvine. Blizzard Entertainment, Inc.