



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

En diálogo con la eternidad

Qué puede aprender la crítica videolúdica del canon literario

Autor: Sergio Martín Herreros

Tutora: Annalisa Mirizio

Curso: 2020-2021

Trabajo de Fin de Grado

Grado de Estudios Literarios

Facultad de Filología y Comunicación

Universidad de Barcelona



Declaració d'autoria

Amb aquest escrit declaro que soc l'autor/autora original d'aquest treball i que no he emprat per a la seva elaboració cap altra font, incloses fonts d'Internet i altres mitjans electrònics, a part de les indicades. En el treball he assenyalat com a tals totes les citacions, literals o de contingut, que procedeixen d'altres obres. Tinc coneixement que d'altra manera, i segons el que s'indica a l'article 18 del capítol 5 de les Normes reguladores de l'avaluació i de la qualificació dels aprenentatges de la UB, l'avaluació comporta la qualificació de "Suspens".

Barcelona, a 1 de septiembre de 2021

Signatura:

Agradecimientos:

A mis padres, porque tanto si les hablo de que quiero estudiar literatura, o de que quiero estudiar videojuegos, intentan creer que me las apañaré para no morir de hambre.

A Ruth García Martín, por hacerme un mapa claro de la ciudad, cuando yo ni sabía en qué continente estaba.

A mi tutora, Annalisa Mirizio, por su apoyo, sus recomendaciones y sus correcciones.

Y a Adriana, por todo su apoyo, por obligarme a seguir trabajando, por aguantar mis charlas sobre cartuchos de Zelda, y por ser la primera en decirme aquello de “A mí cuando me preguntan qué es lo tuyo, digo antes los videojuegos que la literatura”.

Índice

1. Qué es el canon literario.....	6
1.1 El término.....	6
1.2 Utilidad.....	6
1.3 Quién crea estas listas	7
1.4 No es una lista concreta.....	9
1.5 El debate.....	11
2. ¿Necesita un canon el videojuego?	16
2.1 Orígenes del videojuego.....	16
2.2 Tres milenios de textos vs. seis décadas de videojuegos. ¿Es necesaria una criba?	17
2.3 En qué condiciones el videojuego funciona como arte	21
3. Valores eternos. Hacia un canon del videojuego.	26
3.1 Una poética del videojuego	26
3.1.1 Lo lúdico	28
3.2 Guiar el juicio crítico.....	30
3.3 Identidad nacional	31
3.4 Un proceso afirmativo.....	32
3.5 Conclusiones	33
4. Epílogo	34

Resumen:

La constitución de un canon literario occidental es un tema problemático y recurrente en la teoría literaria. La función del canon, quién lo necesita, quién lo crea, o si es posible crear uno ajeno a subjetividades y utilitarismos, son algunas de las cuestiones que, desde los estudios literarios, se plantean sobre este tema y, aunque no todas estas preguntas gocen de una respuesta firme, mucho se ha avanzado en ellas en las últimas décadas.

A la hora de trasladar cuestiones similares al medio del videojuego, puede resultar ampliamente operativo para los Game Studies estudiar cómo se ha trabajado este problema en el seno de los estudios literarios.

En este trabajo se trata de dar respuesta a la pregunta de qué puede aprender la crítica videolúdica del canon literario, seleccionando las reflexiones que pueda ser de interés extrapolar a los Game Studies, con especial hincapié en la pregunta acerca de la utilidad de un hipotético canon del videojuego.

Palabras clave: canon, videojuegos, crítica literaria, Game Studies

Abstract:

The presence of a Western literary canon is a problematic and recurring theme in literary theory. The role of the canon, who needs it, who creates it, or whether it is possible to create one that is alien to subjectivities and utilitarianisms, are some of the questions that are raised on this subject in literary studies. Although not all these questions have a firm answer, much progress has been made on them in recent decades.

When it comes to transferring similar issues to the video game medium, it can be very useful for Game Studies to research how this problem has been dealt with in literary studies.

This paper tries to answer what video game criticism can learn from the literary canon, selecting the reflections that may be of interest to extrapolate to Game Studies, with special emphasis on the question about the usefulness of a hypothetical video game canon.

Keywords: canon, videogame, literary criticism, Game Studies

1. Qué es el canon literario

1.1 El término

El canon literario consiste es una lista de autores y obras consagrados por la tradición, y considerados por ello dignos de ser estudiados y comentados (Sullà, 1998: 11).

Etimológicamente, «canon» procede de la palabra del griego antiguo «*kanón*», la cual designaba una herramienta de medición empleada en carpintería que tenía una medida concreta y normativa. El término mutó hasta usarse como sinónimo de estándar, ley o norma ética, y a partir del siglo III, esta acepción adoptó una connotación religiosa y pasó a denominar al conjunto de reglas o leyes de la vida religiosa (19). Por su parte, Aristófanes llamaba «canon» al estilo de los autores que consideraba ejemplares o modelos a seguir, y algunos filólogos alejandrinos empleaban el término para designar a una lista de obras escogidas por su excelencia en el uso de la lengua, y consideradas por ello modélicas (Pfeiffer, 1968: 207). Es probable que el término evolucionara entonces por dos vías, las cuales no fueron estrictamente paralelas e independientes, sino que guardaban alguna relación entre sí. Por un lado, «canonizar» pasó a significar “incluir un libro en el canon bíblico”, la lista de libros sagrados en una religión (Sullà, 1998: 20). Por otro lado, en griego antiguo, existía el término «*pinakes*» que hacía referencia a catálogos completos de libros, pero no existía un término para referirse únicamente a partes de un listado completo. Fue David Ruhnken, académico clásico de origen holandés, quien acuñó en 1768 el término «canon» para referirse a todas las listas de obras que fueran selectivas, por lo que el significado moderno que atribuimos al término tuvo su origen en el siglo XVIII (Pfeiffer, 1968: 207).

1.2 Utilidad

El crítico literario estadounidense Harold Bloom, defendía que la necesidad de estas listas selectivas de literatura valiosa estaba directamente vinculada con lo limitado de nuestro tiempo en este mundo y que, por lo tanto, el realizar estas cribas es necesario porque el tiempo de que disponemos para leer es limitado, y estamos excluyendo a otras lecturas cada vez que leemos o releemos (1994: 43), si fuésemos inmortales, no sería necesario plantearse, ni la necesidad, ni el funcionamiento del canon (45). La selección que se realiza al trazar el canon literario es necesaria porque no se puede, ni leer toda la literatura, ni hay tiempo para hablar de cuanto se ha escrito (Sullà, 1998: 12).

En estas reflexiones —que por otra parte parecen estar resaltando una obviedad— se señala la respuesta a otra pregunta, aparte de la relativa a la utilidad del canon literario: ¿quién lo necesita? La mortalidad es una condición común a toda la humanidad, desde luego, pero la mayoría de los mortales no lista entre sus problemas el no poder leer y estudiar toda la literatura jamás creada. El canon literario es principalmente una necesidad de quien tiene la literatura como su objeto de estudio: el crítico, el teórico, o el estudiante, por poner unos ejemplos. No por ello vive aislado en la esfera crítico-académica, al contrario, el canon literario, con independencia de la amplitud territorial sobre la que se constituya —nacional, continental, mundial o por ejes internacionales arbitrarios (como Occidente)— permea en muchas otras capas de la cultura y tiene su impacto en las diferentes sociedades.

1.3 Quién crea estas listas

Son muchos los agentes que intervienen, con mayor o menor fuerza, en la creación del canon literario, y prácticamente cualquier entidad relacionada con la literatura puede participar activa o pasivamente en el proceso de canonización de un autor o una obra: crítica, periodismo, otros autores, editoriales, librerías, órganos educativos...

Cualquier reseña o análisis —independientemente de si esta viene desde la academia o no— puede participar de este proceso, y su influencia será tan grande como lo sea la de quien lo emite. Lo mismo sucede si otro autor legitima una obra, adulándola o comentándola directamente, o estableciendo algún tipo de relación intertextual con ella en su propia obra, bien sea desde la referencia, la resignificación de elementos, la parodia o cualquier otro modo.

El papel de las librerías, ya sean físicas o digitales, puede parecer más anecdótico —tal vez lo sea—, pero su participación es innegable por varios motivos. Por un lado, la elección del catálogo de títulos disponibles es de por sí una selección de obras y autores que, por si fuera poco, facilitará el acceso de los mismos a más lectores. Y, por otro lado, de entre esta selección de catálogo, puede posicionar determinadas obras en lugares privilegiados, ya sea por su visibilidad o emplazamiento o, de forma mucho más explícita, en las secciones de «Clásicos» y «Grandes obras», lo cual influye en la percepción que de esas obras pueda tener quien visite esa librería.

En el caso de las editoriales, el mero hecho de publicar a alguien ya está contribuyendo a su canonización, de hecho, hoy día son la puerta de entrada o el primer filtro de este proceso. Además, puede participar por otras vías, por ejemplo, cuando una

editorial elige al ganador de un concurso, o bien cuando publica una colección de «Grandes obras» de tal o cual territorio, o «Clásicos» de un periodo, género o movimiento concreto, está contribuyendo a la canonización de los autores y las obras que incluye en esas colecciones, lo cual sucede en mayor medida si se trata ediciones anotadas o comentadas. Sucede algo similar a lo mencionado con la crítica y las reseñas: considerar que es necesario hablar sobre una obra, explicarla o comentarla está legitimando que esta tiene algo que decir. El comentario posee un enorme poder de canonización, dado que tilda a una obra —o a un conjunto de ellas— de digna de ser estudiada con detenimiento. Un ejemplo paradigmático de este fenómeno fueron los comentarios a la obra de Garcilaso de la Vega, que fue canonizada precisamente porque fue considerada merecedora de estudio y comentario (Sullà, 1998: 23). Tras algunos años circulando junto a la poesía de Juan Boscán, varias figuras de renombre consideraron digna de comentario la poesía de Garcilaso, lo que derivó en el año 1574 en la aparición de la edición anotada por El Brocense, catedrático de retórica en la Universidad de Salamanca, y en el año 1560 en la edición anota por Fernando de Herrera, crítico literario y poeta (Viñas, 2017: 148). Este era un gesto sin precedentes en la literatura española, pues varios especialistas estaban dando a un autor contemporáneo el trato que le estaba, hasta ese momento, reservado a las grandes autoridades del pasado. Poco después, diversas instituciones educativas españolas, incluyeron la obra de Garcilaso en sus planes de estudio de la literatura y la lengua española. Garcilaso de la Vega fue el primer clásico español, pero desde ese momento y paulatinamente, fueron incluyéndose autores nacionales en la lista de obras y autores estudiados en las universidades españolas y, por lo tanto, en la visión española del canon literario. Este fenómeno tuvo su homólogo en otros países, que también complementaron el canon clásico heredado con autores nacionales contemporáneos y, ocasionalmente, con autores modernos de otros países.

Es probable que la entidad canonizadora por antonomasia sea el conjunto de órganos docentes y, en especial, la universidad. La interpretación asegura la vida de una obra, un texto canónico perdura mediante el comentario, y la universidad adiestra en las formas de comentario e interpretación, proponiendo, no solo unos textos concretos, sino unas determinadas formas de interpretarlos (Kermode, 1975). Pero dentro del órgano educativo, no son solo las universidades las que tienen el poder de influir en los procesos de canonización, cualquier colegio —e incluso cualquier profesor con opción a escoger los textos de su programa docente— puede proponer su propio canon a través de los autores y obras que proponga para su estudio durante un curso. La inclusión de obras y

autores en los temarios de la educación obligatoria, o la creación de cátedras que estudien e interpreten unos corpus concretos son la forma de canonización más efectiva. El ser estudiado en las aulas es lo que reviste definitivamente a un autor de autoridad y le convierte en un clásico (Sullà, 1998: 20).

1.4 No es una lista concreta

Al pensar en el canon literario, se ha de tener presente que en ningún caso se está hablando de una lista oficial, concreta y definitiva. No hay un organismo que funcione por encima del resto de instituciones y defina esta lista, sino que hay tantas de estas listas como organismos, instituciones y personas dispuestos a proponer una. Aun así, y nunca totalmente libre de debate, sí que hay una buena cantidad de nombres y títulos que tienden aparecer la gran mayoría de las veces, cuando se realiza un canon literario occidental. El canon literario tiende a percibirse como uno estable, o directamente, como uno totalmente consistente (Fowler, 1982: 214), especialmente en su centro, y el lugar donde se materializa en última instancia el canon literario, es en la percepción de las personas y grupos de una sociedad determinada.

Dada la relativamente alta cantidad de organismos que intervienen en la creación del canon literario, con solo una pizca de sano escepticismo, sería fácil pensar que cada cual podría remar en una dirección, guiado por gustos, ideologías e intereses particulares. Esto conviene tenerlo presente, ya que seguramente, y al menos en parte, sea así. Probablemente ni siquiera se haga con plena conciencia de estar faltando a la objetividad, pero sería pecar de ingenuidad el creer que algo como proponer a un autor o una obra puede hacerse desde la total inocencia. En 1956, el escritor francés Raymond Queneau publicó *Pour une bibliothèque idéale*, un proyecto que consistió en pedir a varias decenas de escritores que escogieran qué 100 títulos compondrían su biblioteca ideal, es decir, su canon. De los 61 participantes, 58 fueron franceses, y de las obras que escogieron 60 de 100 fueron francesas, ocupando los 2 primeros puestos Shakespeare y la Biblia, y textos de autores franceses los siguientes 8: Proust, Montaigne, Rabelais, Baudelaire, Pascal, Molière, Rousseau y Stendhal. Esto no debiera leerse como un plan organizado por cada país para invisibilizar la literatura de sus vecinos; como he mencionado, son los planes docentes, las editoriales y demás organismos quienes crean y perpetúan un canon, pero el proyecto de Queneau sirve a la perfección para ilustrar el pensamiento literario que imperó durante siglos en diferentes países euro-americanos. Este fenómeno de aparente proteccionismo puede entenderse como una consecuencia de la necesidad de autores y

obras en lenguas vernáculas que sirvieran de modelos para el proceso que muchos países europeos llevaron a cabo de dignificación de su lengua nacional como lengua de cultura, en lugar de que el latín fuera la única lengua vehicular de cultura, en un procedimiento que puede situarse tan atrás en el tiempo como el siglo XIV (Viñas, 2017: 154). No obstante, la lucha por la dignificación de lenguas vulgares no seguía vigente en el momento en que Queneau propuso su *bibliothèque idéale*, y para ese entonces ya se disponía de un buen surtido de traducciones de las grandes obras de otros muchos países. Y aun así, esto no es exactamente la demostración de un espíritu nacionalista, ya que lo más probable es que la mayoría de escritores que participaron en el proyecto tuvieran su primer contacto con la tradición literaria durante su etapa de educación obligatoria, pero no es hasta los estudios superiores que tiende a surgir la opción de estudiar la literatura por separado, ya que durante la educación primaria y secundaria se enseña a la vez que la lengua materna, lo que da a los textos de estos clásicos el estatus de complementos prácticos a la didáctica de una lengua, similar a lo que sucediera ya con Garcilaso de la Vega en España. De modo que el recibir, por parte de las instituciones, formación obligatoria sobre el valor de los autores del canon nacional —el propio, o el de la potencia colonizadora en el caso de algunas antiguas colonias— es algo ineludible para la mayoría de estudiantes occidentales. Este tipo de formación, como cualquier tipo de formación, genera sesgos que imposibilitan la inocencia y la imparcialidad de juicio en lo concerniente el valor literario.

Pese a que el proyecto de Queneau se diera en la década de los 50 del pasado siglo, la realidad es que el aislacionismo cultural y literario que imperaba en Europa llevaba más de un siglo en lenta pero constante remisión. Esto derivó en el paulatino surgimiento de una tradición literaria occidental, un bloque con sus propios problemas de aislacionismo y egocentrismo, pero que al menos no queda constreñido a una sola frontera nacional.

La tradición literaria occidental consiste en la construcción de una cronología de la literatura, compartida por las naciones de Occidente, y en el establecimiento de unos precursores y unos referentes comunes. Sería un error creer que, al estar hablando de tradición literaria —un mecanismo marcado por la voluntad de pervivencia contra el silencio y el olvido— y no de canon, el proceso de criba sería más laxo, pero nada más lejos de la realidad. Harold Bloom (1992: 109) creía que, si no marcabas la tradición de alguna manera, no entrabas en ella, y que los textos que terminan perteneciendo a la tradición serán los que permitan acceder a la «esencia» misma de la literatura. Raymond Williams (2009), escritor, crítico y teórico de ideología marxista, veía la tradición como

el pasado superviviente, y como un proceso “intencionalmente selectivo de un pasado configurativo y de un presente preconfigurado, que resulta poderosamente operativo en el proceso de definición e identificación cultural y social” (159). A lo que Williams se refiere por «intencionalmente selectivo» es a que, de un área del pasado o el presente, en una cultura particular, ciertas tendencias y rasgos seleccionados se exaltan, mientras que otros son excluidos, y las instituciones en el poder presentarán esa selección como el único pasado o presente que es significativo. Del mismo modo que en la tradición grecolatina ciertos mitos eran empleados para legitimar a determinados monarcas, Williams cree que la tradición constituye aún hoy un aspecto de la organización social y cultural del interés de dominación de una clase específica, y que la tradición no nos llega como «una versión del pasado» sino como «el pasado en sí», el cual pretende conectar con el presente y ofrecerle una ratificación cultural e histórica. Como con el canon, establecer una tradición depende de instituciones identificables que poseen una enorme influencia (158-161).

Es innegable la importancia de contar con una tradición cultural en los procesos de identificación y autoafirmación nacionales. En España, la inclusión en el canon literario de Garcilaso de la Vega cumplía esa doble función de dignificación de la lengua y de creación de una identidad española a través de la creación de modelos y autoridades. Por descontado, ambos procesos eran capaces de mantener una relación sinérgica, y reforzarse el uno al otro, pues dignificar el castellano reforzaba la identidad nacional y viceversa. El elenco de textos sirve de espejo cultural e ideológico de la identidad nacional (Sullà, 1998: 11), de lo cual otro ejemplo lo encontramos en el continente africano, donde muchos gobiernos, tras los procesos de descolonización, siendo conscientes del poder de contar con una tradición literaria propia, impulsaron la creación y el desarrollo de un sector editorial autóctono que ayudase a redefinir las identidades nacionales. Pasado un tiempo, cuando la independencia de estos países se consolidó, las ayudas de los gobiernos dejaron de llegar, provocando la desaparición de la mayoría de editoriales (Bajo, citado en Colomer, 2016), y que sus librerías pasaran a estar repletas de libros escritos en lenguas colonizadoras, dejando en segundo plano la —ya de por sí, relativamente escasa— literatura escrita en lenguas africanas (Colomer, 2016).

1.5 El debate

El canon literario es un listado selectivo de literatura considerada valiosa, y hasta ahora he hablado de quién colabora en su creación, de la importancia de estas listas y del

gran poder que poseen, fuera incluso del campo de los estudios literarios. De la existencia del canon, lo que se sobreentiende es que no todas las obras son lo bastante buenas como para ser recordadas, es decir, unas son más dignas de sobrevivir, mientras que el resto caen en el olvido. Si bien, en la medida de lo posible se trata de conservar todos los textos, irremediabilmente se les da espacios distintos (Sullà, 1998: 11). “En toda operación canónica, los autores incluidos son una minoría ante la mayoría de excluidos.” (13). Cabe entonces preguntarse qué hace valiosos a unos determinados textos, y una forma de entender de qué se habla al referirnos al valor de un texto canónico es pensar en su capacidad para ser eterno y dialogar con esa eternidad. Cuando a Garcilaso se le dio el trato que se le venía dando a los clásicos de la tradición grecolatina, fue porque se consideró que su obra tenía el potencial y los valores de esos mismos clásicos, que seguían siendo estudiados y valorados, muchos siglos después de su muerte, y lo mismo para los escritores que participaron en el proyecto de Queneau, que escogieron a aquellas obras y autores que, bajo su punto de vista, no solo seguían siendo valiosos, sino que lo serían siempre.

El que un texto dialogue con otros textos que ya se consideran eternos y que están inscritos en una tradición literaria, puede contribuir enormemente en su canonización, pues se entiende que está dialogando con unas ideas y unas formas que, como eternas que son, siguen siendo vigentes y está, a su vez, aportando una nueva visión de esas ideas. El canon literario occidental cuenta con numerosos textos que dialogan con sus precursores, y si bien no es una condición *sine qua non*, es de gran importancia. Por supuesto, tampoco es garantía de nada, la visión de la tradición literaria siempre se ha construido en retrospectiva, tratando de crear una cronología o un relato, prolijo en causalidades, que por necesidad ha dejado fuera a una gran parte de la producción literaria de la historia, dialogase esta, o no, con la eternidad. El que una obra pueda ser eterna no es algo que ella pueda conquistar por sí sola, sino que depende casi enteramente de editoriales, librerías, crítica, y del órgano docente en su conjunto.

Ahora bien, la gran problemática sobre la que se sustentan la mayoría de debates sobre el canon literario, que han ido *in crescendo* desde la segunda mitad del siglo XX, y que hacen cada vez más ruido —especialmente en Estados Unidos—, es la pregunta sobre qué hace de un texto, uno eterno. Aunque la pregunta parezca ser una sola, el debate es del todo polifacético, y suele presentarse en forma de luchas ideológicas dicotómicas y, a menudo, maniqueístas. Entre los binomios que tienden a enfrentarse cuando se habla de las diferentes perspectivas sobre el canon literario, encontramos a los sospechosos habituales que aparecen en cualquier debate ideológico: conservadores y progresistas,

marxismo y capitalismo, la izquierda y la derecha... Por lo general, estos debates tienden a ser mucho más complejos que sencillamente escoger entre dos opciones, pero cuando se pretende atacar o discutir la postura de otro —ya sea el “otro” un grupo, una escuela o un individuo— lo primero suele ser posicionar desde qué postura se habla, y después defenderla o atacar la contraria. Este proceder es especialmente problemático, dado que no existe una postura totalmente unificada sobre qué es “la visión marxista del canon” o “la visión conservadora del canon”, y si se habla, por ejemplo, de crear “un canon literario feminista” cada quien tiene una postura sobre cómo debiera hacerse.

Como señala Pozuelo Yvancos (1995), para defender una visión del canon —o de la cultura en general— es preciso localizar y señalar una «amenaza» externa constante, así, cada grupo puede definir su opción como «la cultura» y aquello que rechacen como la «no-cultura», de modo que es cada cultura la que crea y necesita su propia no-cultura para poder autoafirmarse (226). Buen ejemplo de esta tesis se puede encontrar en el canon del helenismo, que fundaba una base de su identidad en el rechazo a las formas de vida de los pueblos del centro y el norte de Europa, a los que denominaba bárbaros y señalaba como su no-cultura, una amenaza constante contra la que estar prevenidos. Desde esta perspectiva, un canon se crea fundado en convenciones sociales, las cuales son, por definición, históricas y poco propensas a una inmutabilidad eterna, siendo entonces y a su vez, todo canon, uno histórico (227).

Harold Bloom (1996), a la hora de posicionarse en el debate sobre el canon literario, dice hacerlo como individuo, y no como representante de ningún movimiento o ideología, pero es plenamente consciente de que no puede lograr la completa inocencia ideológica, ya que por cuestiones de raza, lugar de nacimiento, género o clase social no deja de pertenecer al «grupo social dominante» (1994: 33) que constituyen los hombres blancos anglosajones de clase alta. De acuerdo con Bloom, solo se consigue el estatuto de eternidad e irrumpir en el canon literario a base de fuerza estética, la cual se compone de una amalgama de “dominio del lenguaje metafórico, originalidad, poder cognitivo, sabiduría y exuberancia en la dicción.” (41). Esta receta, Bloom la obtiene al tratar de aislar los valores compartidos por Shakespeare, Cervantes, Dante, Chaucer o Tolstoi y unirlos con la noción de lo estético de Walter Pater o la de Oscar Wilde (Bloom, 1996: 165). Cree que la fuerza estética es el factor determinante de que un texto sea incluido en el canon, y no una serie de cuestiones ideológicas o políticas. Bloom veía como en los países angloparlantes, y en particular en Estados Unidos, se fraguaba el movimiento del “multiculturalismo”, que mantenía que las condiciones de origen de una obra en materia

de raza, género y clase social eran mucho más importantes que ningún otro aspecto de la obra literaria, insistiendo, por lo tanto, en que el valor estético no es más que una máscara de las fuerzas sexistas, racistas y económicamente dominantes (166). Para Bloom, sin embargo, la estética es un asunto individual, no social, y depende de la capacidad de cada individuo de experimentar ese valor estético, pues este no puede transmitirse a aquellos incapaces de captarlo por su cuenta (Bloom, 1994: 26). Este tipo de argumentos le valen a menudo a él y a su visión del canon el calificativo de “elitista”, a lo cual responde que la crítica literaria y el canon literario, son y han sido siempre fenómenos elitistas (25), y lo son en tanto que se fundan en criterios puramente artísticos (32). El tiempo de ocio requerido para leer —y meditar sobre lo leído—, y la formación necesaria para ser capaz de captar el valor estético de una obra, es un lujo que sí que está reservado a una élite de privilegiados. Según Bloom, pocos lectores de clase obrera tendrán voz a la hora decidir qué textos poseen valores eternos, pues este criterio surge, en parte, de renunciar a placeres más cómodos en favor de otros más difíciles, y el obrero ya tiene suficientes angustias, y el crítico de izquierdas no puede leer en su nombre (55).

El canon literario occidental tiende a posicionar a Shakespeare en un lugar privilegiado, o directamente en el centro, y este autor para Bloom representaba el valor estético supremo (1996: 168), por lo que una de las defensas empleadas por Bloom contra el movimiento multiculturalista era cuestionar de qué manera, según ellos, Shakespeare ocupaba el lugar que ocupaba por cuestiones de explotación social y política, en lugar de por su excelencia estética, es decir, deben ser capaces de explicar por qué la clase dominante le puso a él ahí (1994: 36). Según él mismo aclara, él no piensa en Shakespeare como en un autor inglés, dado que sus obras se han traducido a todos los idiomas y son representadas en multitud de lugares (1996: 169), caso similar a lo que sucede con la mayoría de los autores del canon literario, quienes ya no son autores de un país o de una nacionalidad, sino que son autores universales.

La postura desde la que habla Bloom tiende a tildarse de conservadora, habida de cuenta de la supuesta relación entre el poder y la ideología dominante, con el canon. En palabras de Enric Sullà (1998: 13): “Bloom defiende una lectura estética de la literatura, en contra de convertir a las obras en documentos sociales, culturales e ideológicos”.

El debate sobre el canon literario orbita, sobre todo, en torno a las preguntas sobre quién y para qué se necesita el canon, defendiendo Bloom, en calidad de individuo, que el canon sirve a quien se pregunte qué debe leer a día de hoy, frente a quienes interpretan el canon desde una perspectiva más utilitarista, que sirve para extender el dominio de las

ideologías en el poder. Es difícil saldar este debate con una conclusión categórica, ni siquiera con la postura que adoptaría un adulto cuando ve a dos niños discutiendo: los dos tenéis razón. La verdad, de existir tal cosa, puede que no esté ni siquiera en alguno de los numerosos puntos intermedios.

2. ¿Necesita un canon el videojuego?

2.1 Orígenes del videojuego

De hablar de un medio que lleva varios milenios generando obras a un ritmo siempre creciente, pasamos a hablar de un medio con escasas seis décadas de vida: el videojuego.

En 1958 aparece el que es considerado el primer videojuego de la historia: *Tennis for Two*, diseñado por William Higinbotham en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, en el estado de Nueva York. Se jugaba en un osciloscopio, y nunca fue duplicado o comercializado, porque Higinbotham lo creó sin grandes pretensiones, solo como un divertimento para quienes visitaran el laboratorio. De forma paralela, y sin conocer *Tennis for Two*, otras personas, grupos de estudiantes y empresas, también se interesaron por los juegos de ordenador interactivos. En 1961, Steve Russell, estudiante del MIT crea el primer videojuego para ordenador: *Spacewar*. En 1968, Raph Baer patenta una tecnología para proyectar videojuegos en televisores domésticos y en 1972, Al Alcorn, ingeniero de la compañía Atari, crea la máquina recreativa de *Pong*.

El momento en que la primera máquina recreativa de *Pong* fue instalada en Andy Capp's Tavern —una historia que probablemente se halle a medio camino entre la verdad adornada y la leyenda— se dibuja hoy, y desde que comenzó a trazarse la historia del medio, como el mito fundacional del videojuego, que profetiza la enorme popularidad que estos alcanzarían y que ratifica que existía un interés comercial que perdura hoy día. Cuenta la leyenda que la primera noche que los clientes del bar pudieron probar *Pong*, se formaron grandes colas y todo el mundo quería jugar, pero pasadas varios días de partidas constantes, la máquina dejó de funcionar. El dueño llamó Al Alcorn, y le pidió que viniera a arreglarla. Cuando Alcorn se puso a revisarla, vio que el problema era que el depósito para monedas se había saturado y que eso había provocado el fallo, entonces le dijo a Andy que le llamara para arreglar este fallo las veces que quisiera (Kent, 2001).

Atari instaló más máquinas en otros locales, y su éxito no tardó en atraer a otras empresas, que imitaron *Pong*. En 1975, Atari lanzó *Home Pong*, la versión doméstica de su éxito en recreativas y, una vez más, numerosas empresas se lanzaron a anunciar que sacarían su propia versión doméstica de *Pong*. Se estima que hasta 75 empresas anunciaron en los meses siguientes sus propios clones de *Home Pong*.

El mercado se estaba saturando de productos homogéneos y difícilmente distinguibles por el público objetivo de los mismos, el medio había creado por sí solo la necesidad de una figura de autoridad que hiciera una criba. Es en este contexto que nace,

en el año 1979, la primera revista especializada en videojuegos: *Electronic Games* (Kent, 2001: 143). Esta publicación, así como la inmensa mayoría de las que vendrían después, no se enfocaba en la crítica como tal, sino que su papel principal era el de la guía de compras, a través de la reseña de los diferentes productos casi idénticos que saturaban las tiendas. La prensa del videojuego se ha diversificado mucho desde entonces, y en muchas de las revistas que existen hoy día —la mayoría solo en formato digital—, coexisten textos críticos, con reseñas, con textos periodísticos, con recomendaciones de compra y, en ocasiones, hasta con textos teóricos, académicos o de investigación. Por supuesto, cada una de estas disciplinas cuenta también con sus publicaciones específicas.

En el momento en que surgió *Electronic Games*, había una enorme cantidad de competidores en el mercado, pero no por ello ha de entenderse que el desarrollo se había democratizado. Estos nuevos productores, que venían de otros sectores como el juguetero, eran grandes empresas con la opción de invertir el capital para entrar al sector y que decidían probar suerte, pero entrar a crear videoconsolas o videojuegos no era algo al alcance de la mayoría de particulares y no estaba ni remotamente democratizado.

La mayoría de los productos que salían al mercado generaban enormes beneficios, con lo que se priorizaba la cantidad de productos lanzados, a la calidad individual de los mismos. La masificación del mercado vino acompañada de un paulatino descenso en la calidad de los productos que salían al mercado, los cuales, muy a menudo, eran producidos por empresas sin demasiada experiencia en el sector o sencillamente se destinaba tan poco presupuesto, o se daba tan poco tiempo para desarrollarlos, que ningún equipo creativo sería capaz de dar a luz un producto competente.

Esta situación desembocó en lo que comúnmente se conoce como la Crisis del Videojuego, en el año 1983, que puso en jaque al sector del videojuego en Estados Unidos. Esta crisis, que a menudo aparece referida como de índole mundial, no tuvo apenas efecto en el sector en los otros dos grandes mercados del videojuego mundial: Europa y Japón.

2.2 Tres milenios de textos vs. seis décadas de videojuegos. ¿Es necesaria una criba?

Las cifras de títulos en literatura y videojuegos no son ni remotamente comparables, aunque es difícil hablar de cifras exactas. Para el proyecto Google Books¹,

¹ Google Books es un proyecto lanzado en 2004 con la intención de escanear y digitalizar cuantos libros fuera posible. Al realizarse los escaneos mediante técnicas de reconocimiento de caracteres, en lugar de como imágenes, se vuelve posible indexar el texto de esos libros en el motor de búsqueda de Google.

las estimaciones del gigante de la información fueron que ya en 2010 existían alrededor de 130 millones de títulos, contando desde la invención de la imprenta. Esta cifra incluye cualquier tipo de libro, no únicamente literatura, y no resulta fácil aventurar cómo se reparten los porcentajes con ensayos, libros de texto, diccionarios, etc. En cuanto a la producción de nuevos títulos, el conteo tiende a realizarse atendiendo a cuantos nuevos ISBN² se registran en un territorio concreto, con lo que no solo existe el mismo problema que en el caso anterior, sino que también se cuentan diferentes versiones y reediciones. En cualquier caso, la cifra media de nuevos ISBN registrados al día durante el 2018 en todo el mundo está en torno a los 6000 (International Publishers Association, 2020).

Frente a los varios milenios que la literatura lleva engrosando su corpus, y los casi 6 siglos que lleva imprimiéndolos, el videojuego es un medio con 6 décadas de vida, pero pese a tratarse de un medio mucho más joven, el seguimiento de cifras es igualmente complicado de realizar, dada la creciente democratización en el desarrollo y la distribución de videojuegos, que posibilita que mucha más gente publique sus propias obras fuera de los canales hegemónicos. Pese a no ser los títulos que acaparan los titulares y la atención de la crítica, un gran porcentaje de los videojuegos que aparecen a diario en el mercado, son títulos de muy bajo presupuesto y que aparecen sobre todo en móviles y ordenadores personales, al ser estas las plataformas más accesibles para la publicación y el desarrollo y, comúnmente, las que menos criban. Discernir cuándo se está hablando de un nuevo título es una problemática añadida a la misión de dar una cifra: ¿cuentan los relanzamientos? ¿cuentan las remasterizaciones? ¿cuenta cuándo se lanza un juego que ya estaba en el mercado pero con algunos cambios? ¿cuentan los *ports*³? ¿cuentan los *remakes*? Por todo esto, aventurar una cifra es una tarea condenada al error, aunque algunos medios proponen cifras, las cuales buscan ser más aproximaciones ilustrativas que números certeros: el sitio web *SteamSpy* habla de 10074 nuevos títulos en Steam⁴ solo durante 2020, una media de 27 nuevos títulos diarios solo en esta plataforma. El

² El ISBN (*International Standard Book Number*) es un número identificador otorgado a todo libro comercializado. Las reimpressiones de un mismo libro reutilizarán el número, pero cada edición, así como cada versión (tapa dura, de bolsillo, digital...) tendrá un número diferente.

³ *Port*: "Videojuego que ha sido convertido o "portado" de la plataforma para la que ha sido desarrollado originalmente a una nueva plataforma, sin sufrir ningún cambio significativo en su estructura." Definición de Port [en línea]. (12, Marzo 2021). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/port>

⁴ Steam: "Plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por VALVE Corporation, que permite, además de la compra de videojuegos *online* en formato digital, la interacción entre los usuarios mediante distintas herramientas sociales de comunidad." Definición de Steam [en línea]. (12, Mayo 2021). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/steam>

sector del juego móvil constituye, en varios aspectos, su propio ecosistema con un gran número de empresas participando en exclusiva en esta parte del sector, la cual cuenta con la base de jugadores más extensa de la industria, es decir, toda aquella persona que disponga de un smartphone o una Tablet. Aún con el abismo que separa las cifras de ambos sectores, el videojuego ya ha alcanzado sobradamente la cota que inauguraba la pregunta sobre el canon literario: no se puede, ni jugar a todos los videojuegos, ni hay tiempo para hablar de todos los que se han creado.

Las primeras cribas, llevadas a cabo por agentes como la revista *Electronic Games*, respondían únicamente a la demanda de una autoridad que poseyera un gran entendimiento del medio que guiará las compras y el consumo de los clientes potenciales. Las publicaciones que elaboran estas guías de compra, en forma de reseñas y análisis, — ya sea de forma escrita o en formato audiovisual— siguen de plena actualidad y son la práctica hegemónica dentro del periodismo de videojuegos. Los métodos de criba se han sofisticado, del mismo modo que lo han hecho los videojuegos, y ya no es suficiente con señalar qué producto, de entre los disponibles en un catálogo, logra mejor un mismo propósito, como ocurría en los tiempos de los clones de *Home Pong* (Atari, 1975). La prensa especializada mantuvo su función de guía de compra, pero ante la abundancia de productos heterogéneos, resultaba imposible señalar únicamente a unos pocos como las mejores opciones. Se popularizaron entonces métodos de evaluación basados en notas numéricas, que podían consistir en valores absolutos sobre 10, 100 o similares, o bien podía atribuírsele una nota a diferentes apartados de un videojuego por separado. El sitio web 3DJuegos (2020), por ejemplo, mantuvo hasta 2013 un método de evaluación que consistía en poner nota de forma independiente al apartado visual, a la tecnología, al apartado sonoro, a la innovación y, por último, a la jugabilidad de un título, aunque no todos los aspectos ponderaban de la misma manera en la nota final. Estas notas trataban de medir el valor de un juego en función del disfrute estimado de quien lo jugara, es decir, seguían funcionando como guías de compra y, por supuesto, un mismo producto podía tener tantas puntuaciones diferentes como personas o entidades dispuestas a ponerle una.

Cada vez más, muchas publicaciones o personas influyentes que reseñan videojuegos de manera independiente están tendiendo hacia el abandono de las evaluaciones numéricas. Evaluar de manera formal los diferentes aspectos de un videojuego pudo tener un sentido en unos momentos concretos de la industria, pero se volvía cada vez más problemático con el paso de los años. Retomando el ejemplo de 3DJuegos: un aspecto como la “innovación” es conflictivo de evaluar; por un lado, no

debiera evaluarse de manera axiomática como algo positivo, ya que innovar no implica automáticamente ir a mejor y, por otro lado, grandes videojuegos de la historia son secuelas, o forman parte de sagas con fórmulas asentadas, lo que relativiza la necesidad de innovación. Evaluar la “tecnología” también podía tener más sentido en determinados momentos del pasado en que, definitivamente, la lucha por esgrimir la tecnología más puntera determinaba el valor percibido de un videojuego, lo cual ahora sucede en mucha menor medida o en sectores minoritarios del videojuego. La propia 3DJuegos, desde finales de 2020, ha integrado una política según la cual los análisis permanecen, por regla general, sin notas ni distinciones, requiriendo de su lectura por parte del receptor el generar una impresión general, y se reservan una serie de sellos para los videojuegos que llamen especialmente su atención: el de “Recomendado”, para cuando llame muy positivamente la atención del analista, el de “No recomendado” para cuando le cause una impresión especialmente negativa y, para casos excepcionales, el de “Obra maestra”, con una función bastante autoexplicativa. Las notas numéricas siguen existiendo y siguen captando gran atención, ya que siempre es más sencillo hacerse una idea aproximada del valor de un producto en función de un número que en función del consumo atento de un análisis. Sitios web como Metacritic cosechan por esto cada vez más visitas, porque dan la sencillez de un número entendible inmediatamente, con la sensación de una opinión contrastada, pues la web funciona haciendo el promedio de las notas dadas por una serie de publicaciones y personas seleccionadas.

La pregunta intrínseca a la hora de puntuar los juegos es, en una escala de X a Y, cuánto disfrutaría una persona de jugar hoy este juego, y en el caso de otras formas de evaluar, la pregunta dicotómica de si lo haría, o no. La eficacia de estas notas a la hora de servir como guía de compra hoy día está abierta a debate, lo que es una realidad es que las puntuaciones obtenidas mediante este sistema en un momento determinado permanecen. La pregunta sobre el valor de un videojuego se plantea para un momento concreto y, sin embargo, se mantiene inalterada ante el paso del tiempo. En Metacritic los títulos que obtuvieron puntuaciones perfectas hace una década mantienen sus puntuaciones perfectas, pese a que, en la amplia mayoría de casos, la pregunta “en una escala de X a Y, cuánto disfrutaría una persona de jugar hoy este juego”, obtendría una respuesta diferente en cada momento en que fuera planteada. Si una obra o un producto no varía, tiene sentido que las opiniones, reseñas, críticas o puntuaciones vertidas sobre él tampoco lo hagan y, sin embargo, parece claro que la experiencia de un jugador que jugase a un videojuego con puntuación sobresaliente en su momento de lanzamiento sería muy

diferente a la de un jugador que experimentase el mismo videojuego años más tarde. La obra no ha variado, lo que ha variado es el contexto en que la obra ha sido recibida.

Para hablar de este fenómeno, desde la teoría estructuralista, se emplea la noción de *objeto estético*. Este término designa a una obra de arte, pero no en un sentido material, sino que se refiere a la manifestación externa de una estructura inmaterial (Mukarovsky, 2000). Lo que esta teoría propone es que la obra artística no es, ni posee, una magnitud estable, sino que, desde cada momento, desde cada lugar y desde cada contexto, la obra es percibida desde un prisma diferente. Son estas posibles variaciones las que causan que varíe el objeto estético, el cual, en la conciencia de una colectividad dada, se corresponde al artefacto material, es decir, a la obra de arte (175). Desde este prisma, cada acto de valoración estética no se realiza sobre el artefacto material, sino sobre el objeto estético, esto es, la forma que la obra toma en la conciencia del receptor. El objeto estético varía según el contexto, incluso en la conciencia de un mismo receptor y, por lo tanto, si se busca un valor objetivo e invariable, este debiera ser buscado en el artefacto material mismo (198).

2.3 En qué condiciones el videojuego funciona como arte

Aplicar la noción de objeto estético a un videojuego, implicaría primeramente aceptar que dicho videojuego posee, en efecto, valores estéticos. El debate sobre el videojuego como arte tiende a parecer uno destinado a durar para siempre, con detractores y defensores capaces de remar en direcciones opuestas de manera incansable, pero cada vez más, el debate tiende a verse como uno que arrancó en 2005 y que encontró un cierre en 2012, año en que fueron incluidos 14 videojuegos en la colección permanente del MoMA y se inauguró la exposición «*The art of videogame*» en el Smithsonian American Art Museum (García Martín, 2019).

En su trabajo, «*Consecrating video games as cultural artifacts*», Alexander Styhre, Anna Maria Szczepanska y Björn Remneland-Wikhamn (2018) hablan de la búsqueda de legitimidad institucional del videojuego, como un proceso que —como ellos resaltan— es beneficioso para la industria, también desde la perspectiva empresarial, ya que hace aparecer nuevas posibilidades económicas (1). Esta legitimidad se está buscando mediante un proceso de consagración, es decir, una distinción simbólica y durable propia de los objetos e individuos dignos de veneración. Una de las ideas principales de su estudio, es que ha de conquistarse la idea de que el desarrollo de videojuegos no es solo una cuestión de ingeniería y eficiencia técnica, sino que es comparable a un trabajo artesanal (2). Reconocen que el funcionamiento actual de la industria del videojuego es

un ejemplo paradigmático de producción posfordista (3), pero a través de la recogida de testimonios provenientes de diversas partes implicadas en fases diferentes del diseño y el desarrollo de un videojuego, encuentran el factor común de que son muchos los que proyectan partes de sí mismos y de sus experiencias en su trabajo, y que este trabajo termina reflejando su deseo de expresarse (4). Es comprensible la dificultad de ver una cuestión artesanal en las partes más técnicas del proceso creativo del videojuego —como pueden ser el código o el modelado—, pero en los criterios de inclusión de obras del MoMA ya se mencionan cuestiones como la elegancia en la escritura del código (Guisado, 2012).

Muchos de los trabajos que han surgido en las últimas décadas en el seno de los Game Studies, tenían como objeto de estudio exactamente lo que el nombre de la disciplina indica: juegos en general; populares, de tablero, de rol, videojuegos etc. Estos podían ser estudiados desde múltiples perspectivas y disciplinas, lo cual ya se hacía mucho antes de la aparición de los videojuegos, y una parte importante de esos trabajos resulta operativo para estudiar también este medio, como es el caso de *Homo ludens*, de Johan Huizinga, publicado en 1938 —20 años antes de la aparición del primer videojuego— y que aun así es, aún hoy, una referencia habitual en los trabajos de teoría videolúdica. De acuerdo con Espen Aarseth (2007: 2, citado en García Martín, 2019) los juegos se volvieron un objeto de estudio para las humanidades, solo cuando los videojuegos se volvieron populares, y lo que permitió que fueran estudiados como objeto estético, a diferencia de los juegos tradicionales o los deportes, es que estaban formados por contenido artístico no efímero, como palabras, sonido e imágenes, lo que los acercaba más al objeto de estudio ideal de las humanidades, la obra de arte.

En cuanto a las especificidades del medio, en el punto 3 de este trabajo se indagará en la cuestión de la ausencia de un marco de trabajo hegemónico; no obstante, observar a las que son las dos corrientes principales sobre donde surgen la significación y la estética dentro en el medio videolúdico, resulta ampliamente operativo para entender algunas de las posibles especificidades estéticas del videojuego (García Martín, 2019: 144). Por una parte, está la corriente del procedimentalismo, que encuentra el sentido del juego en los significados que el autor ha incorporado en el sistema formal del juego. La experiencia de juego se entiende como procedimental, es decir, diferente entre jugadores y creada a medida que se juega, lo que la vuelve relativamente impredecible. Para los procedimentalistas, el sentido del juego no está en el acto de jugar, sino en los significados que ya están incorporados en el sistema formal del juego. El procedimentalismo se

interesa especialmente por juegos no centrados en la jugabilidad, como pueden ser los educativos o los que tienen un mensaje político (144-146). Por otra parte, está la corriente que entiende la estética lúdica como una expresión de la experiencia de juego. Lo que esta perspectiva defiende es que, como apunta García Martín: “[...] no es posible explicar y entender toda la dimensión estética sin tener en cuenta las interrelaciones que se establecen entre el jugador y el videojuego como texto videolúdico [...]” (146). Sobre si la estética del videojuego radica en la relación del sistema con el jugador y en las decisiones de este, han surgido réplicas como la de Roger Ebert (2016: 166): “El arte busca llevarte a una conclusión inevitable, no a un batiburrillo de opciones. [...] Creo que son los artistas quienes crean el arte. Si cambias eso, te has convertido tú en el artista”.

El contar con una especificidad estética es solo uno de los pasos del proceso de legitimación artística. El sociólogo e investigador Shyon Baumann (2007: 53-60 citado en García Martín, 2019) habla de tres factores —ajenos a los procesos creativos de las obras— necesarios para que la legitimación se produzca, uno exógeno y dos de ellos endógenos. El primero es el que ocurre de forma externa al medio, y consiste en un espacio cultural cambiante, y actúa como contexto histórico para los otros dos factores. En el caso del videojuego, este espacio cultural es uno en que la población ha ido habituándose a los medios electrónicos, y uno en que los videojuegos son una industria ligada al capitalismo y que ya se encuentra completamente asentada en nuestras vidas. El segundo factor es la institucionalización mediante la movilización de recursos, es decir, el surgimiento de actividades paralelas al centro de la industria dentro del medio, las cuales no tienen por qué ser, en sí mismas, elevadas en modo alguno, ya que como Baumann apunta (53), en el caso de la legitimación del cine, uno de los factores que ayudó a elevar su estatus, fue la baja calidad que se le atribuía a los telefilmes, lo que ayudó a hacer más visibles las diferencias entre tipos de producciones audiovisuales. En el caso del videojuego, sucede algo similar con los videojuegos educativos y, algunas de esas actividades paralelas que refuerzan al videojuego como medio son los eventos, festivales, el surgimiento de industrias anexas o de una metacultura. Y el tercer factor es la producción de un discurso legitimador; este es un factor endógeno porque queda en manos de la academia y de la esfera crítica del propio medio. Sería tarea suya la creación de un aparato teórico que evite la superficialidad en los análisis de obras, para que estos se separen definitivamente de su papel de guías de compra y consumo, y desde los Game Studies se crearían metodologías que garantizaran un correcto estudio del medio, las

cuales darían el empuje definitivo al proceso de intelectualización de los videojuegos (García Martín, 2019: 180-182).

En cualquier caso, el que probablemente sea el mayor obstáculo a la hora de considerar el estatuto artístico del videojuego no radica en que sea de base tecnológica o que le atribuya una naturaleza meramente lúdica, sino que se considera al videojuego como un entretenimiento popular, debido, en parte, a que se le ve como un producto de masas (192). Sobre esta distinción, el investigador, y fundador de la Game Developers Association, Ernst W. Adams (Adams, 2013), escribió en su reputado artículo: «*Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?*» lo siguiente:

Afirmo que la gran mayoría de lo que hace la industria del juego no es arte, sino cultura popular. El arte es adquirido en galerías de arte por expertos en arte, es criticado por críticos de arte, se conserva en museos de arte. No se vende en tiendas de juguetes. Pero el hecho de que la mayor parte de lo que produce la industria es meramente cultura popular no impide que el medio interactivo sea una forma de arte. Solo significa que la industria se enfrenta a una ardua batalla por ser reconocida como tal —al igual que las películas, desde el *nickelodeon*⁵ a la gran pantalla. El cine es una forma de arte, pero eso no significa que cada película sea una obra de arte. Algunas lo son y otras no, al igual que los juegos. La mayoría de las películas no son arte, sino cultura popular. Y no hay duda de que la gran mayoría de los juegos tampoco son arte. El Monopoly no es arte; el póker no es arte; el beisbol no es arte (421).

[...]

En última instancia, si el entretenimiento interactivo puede ser o no una forma de arte legítima depende de sus participantes. Es, en parte, un ejercicio de relaciones públicas, para hacer saber al público y a la prensa que estos participantes sí que creen que es una forma de arte. Pero hay una serie de pasos adicionales que los desarrolladores de juegos deben seguir, y aquí los reitero:

- Los juegos deben intentar hacer algo más que proporcionar “diversión”. La diversión no es más que una forma, más bien simplista, de

⁵ El *nickelodeon* es una pequeña sala de cine que fue el primer tipo de espacio interior empleado en Estados Unidos para enseñar imágenes proyectadas en movimiento. Fueron especialmente populares durante las dos primeras décadas del siglo XX.

entretenimiento. Hay otras formas, y los desarrolladores de juegos deben encontrar una manera de proporcionarlas a través de la jugabilidad.

- Debe haber una estética para los juegos y la jugabilidad. Cómo puede surgir, todavía no lo sabemos y sin duda estará sujeto a un debate interminable. Pero debe surgir, antes de que los videojuegos puedan ser una forma de arte.

- Los desarrolladores de juegos deben experimentar con el medio. Deben asumir riesgos artísticos y abrir nuevos caminos.

- Los juegos deben desafiar a sus jugadores del mismo modo que otras formas de arte desafían a sus espectadores. Deben obligar al jugador a experimentar nuevas ideas, y a ver las cosas de nuevas maneras.

- Las distinciones y los premios deben reconocer el mérito estético, y no meramente la destreza tecnológica.

- Los juegos deben ser objeto de crítica genuina, no simplemente de reseñas de productos. Deben ser estudiados, discutidos y analizados como obras de arte y desde su faceta cultural.

- Los desarrolladores de juegos deben tratarse entre sí como artistas y conceder crédito cuando sea necesario.

La respuesta a la pregunta [sobre si los videojuegos serán alguna vez considerados una forma de arte legítima] es indudablemente sí, pero solo si las personas que crean esos juegos, los desarrolladores, poseen el coraje y la visión para hacer que así sea (428-429).

Adams habló en 2013, empleando el tiempo futuro, de una serie de “deberes” del medio que en 2021 puede considerarse que ya se están llevando a cabo. Además, todo este debate sobre los videojuegos que son cultura popular frente a los que son alta cultura, y todo el aparato teórico dedicado a desestimar las posibilidades artísticas del medio, ya componen de por sí aquello que Pozuelo Yvancos denominaba no-cultura, un conjunto de ideas al que poder considerar una amenaza y cuya presencia es, hasta cierto punto, necesaria y beneficiosa en el proceso de legitimación del videojuego.

3. Valores eternos. Hacia un canon del videojuego

Como se ha venido advirtiendo a lo largo del texto, cribar implica la superioridad de unas obras respecto a otras, y la posibilidad de una jerarquía implica la existencia de unos valores localizables que pueden ser estudiados y aprendidos. Las obras de un canon serían aquellas que alcanzan un mayor grado de excelencia a la hora de dialogar con la eternidad, y es en la pregunta sobre qué valores influyen a la hora de plantear este diálogo donde un debate sobre el canon videolúdico tomaría forma.

Recuperando algunos de los ejemplos sobre valores de los que he mencionado al hablar del canon literario, puede construirse un debate crítico productivo sobre si un texto es más o menos merecedor de pertenecer al canon mientras se parta de un mínimo acuerdo sobre qué valores se están buscando, por ejemplo los que proponía Bloom en su fórmula de “dominio del lenguaje metafórico, originalidad, poder cognitivo, sabiduría y exuberancia en la dicción”, o si lo que se está priorizando es que el texto pueda participar en un proceso de legitimación, o si se está buscando el valor documental de un texto para ilustrar un evento, un momento histórico o una ideología. Un debate en que un lado defendiera un texto por su extrema originalidad, mientras otra parte lo atacara aludiendo a que no participa en un determinado proceso afirmativo, estaría condenado a la esterilidad, pues antes de valorarse el texto tendría que atajarse el debate sobre de qué manera un texto se vuelve, en efecto, eterno. Parece justo afirmar entonces que la forma que adopte un canon, en cualquier medio, estará fuertemente influenciada por la que, quien plantee cada lista, considere que es la función del canon.

3.1 Una poética del videojuego

Si quisiéramos plantear un canon videolúdico que intentara guiarse solo por la fuerza estética de sus obras, hoy día, nos encontraríamos con varios obstáculos. En la teoría literaria, un gran número de ideas y trabajos surgidos a lo largo del siglo XX se han construido sobre unos marcos de trabajo que lograron volverse hegemónicos y aceptados en sus respectivos campos, como pueden los trabajos de Roman Jakobson y Ferdinand de Saussure en lingüística y semiótica. Sus ideas —que aún hoy son una referencia casi obligatoria en muchos trabajos de teoría literaria— no lograron ese lugar privilegiado desde un primer momento, sino que lo fueron conquistando a base de resultar operativas para los trabajos de otros investigadores.

En teoría videolúdica, aún no hay algo como unos marcos de trabajo —o *frameworks*— asentados y hegemónicos que permitan edificar sobre sí todo un aparato

teórico de manera estable. La profesora Ruth García Martín, recoge en su tesis, «*Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*» (2019), un buen número de propuestas que resultan operativas para diferentes tareas y basadas en trabajos de diferentes campos: Sutton-Smith proponía un marco sobre la experiencia del juego a partir de procesos psicológicos (112), Richard Schechner, editor de *The Drama Review*, propone un marco según el cual hay siete vías para aproximarse al concepto de jugar desde la perspectiva de la *performance*, Elke Hamminger y Gareth Schott identifican cuatro niveles de uso en los juegos de rol multijugador en línea (MMORPG) desde la fenomenología (113), Espen Aarseth propone una vinculación en siete estratos para el análisis de juegos (114), y la lista podría seguir. Existen también casos de marcos de trabajo que han logrado una mayor repercusión, como el modelo MDA (2004) expuesto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek en «*MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*».

El MDA es un intento de tender puentes entre el desarrollo y el diseño de videojuegos con la investigación y la crítica de videojuegos (1). Se basa en la premisa de que, a diferencia de otras formas de entretenimiento, el consumo de un videojuego no se lleva a cabo de principio a fin y de manera lineal, sino que es relativamente impredecible. El MDA trata de descomponer la forma de consumir un videojuego en tres elementos: Reglas, Sistema y “Diversión”, y establece entonces las contrapartes de estos elementos desde la perspectiva del diseño: Mecánicas, Dinámicas y Estética. Las Mecánicas son los componentes del juego a un nivel algorítmico, las Dinámicas describen el comportamiento de las Mecánicas ante las acciones del jugador, y la Estética es la respuesta emocional que se espera evocar en el jugador cuando este interactúa con el sistema. El modo en que el MDA actúa de puente es mediante la hipótesis de que jugadores y desarrolladores entran al juego desde lados opuestos de este esquema; el jugador lo que experimenta son sensaciones, que puede interpretar a posteriori que tienen su origen en unas Dinámicas, fruto de interactuar con unas Mecánicas, mientras que el desarrollador crea en un primer momento unas Mecánicas, que darán lugar a unas Dinámicas y estas a unas respuestas emocionales.

El modelo MDA, sin ser una teoría asentada por entero, sí que se ha usado de base para otras propuestas teóricas desde que fue presentado, y ha demostrado su operatividad para su cometido principal; el de hacer de puente entre desarrolladores y consumidores, así como para otros trabajos, como pueden ser aquellos que tratan de señalar el componente artesanal del diseño de videojuegos, o para aquellos que exponen las

posibilidades estéticas del videojuego. Desde luego, es posible plantear propuestas críticas aún sin marcos completamente definidos, aunque resulta mucho más complejo compararlas entre sí si no comparten base, y se vuelve difícil asegurar su pervivencia, al no estar integradas en un paradigma. Es por esto que proponer un acercamiento formulaico a lo que debe ser la fuerza estética en un videojuego se vuelve problemático.

No obstante, y aunque parezca contraintuitivo, la propuesta de un canon puede preceder a una hipótesis sobre la fuerza estética, e incluso al surgimiento de un marco de trabajo. Contemplar un elenco de obras excelentes puede ser la oportunidad perfecta para dilucidar una hipótesis sobre el valor estético, del mismo modo que Harold Bloom, por ejemplo, extrae su “formula” al aislar los que para él eran los elementos comunes a Shakespeare, Cervantes, Dante, Chaucer o Tolstoi. Es decir, presentar y defender a la vez un listado de obras que en opinión de la persona o el organismo que realice el listado, son sobresalientes y están destinadas a ser —o son ya— clásicos, y extrapolar, a partir de ellas, una serie de características que han de poseer los videojuegos canónicos.

En este caso, el canon videolúdico surgiría como ilustración de una propuesta teórica sobre la fuerza estética, es decir, como la ratificación de una poética.

3.1.1 Lo lúdico

Estamos hablando de videojuegos. La etimología constriñe de diferentes maneras a las diferentes artes: en arquitectura, «*téctōn*» significa «constructor», en cine, «*kinēma*» significa «movimiento», y en fotografía «*phōs*» significa «luz» y «*graf*» significa «dibujar o escribir». En estos tres ejemplos, los términos, contruidos a través de términos en griego antiguo, delimitan aspectos de esas artes, especificando un elemento característico de ellas, o bien indicando en qué consiste. En el caso del videojuego, «vídeo» viene del verbo latino «*video*» que significa «ver», y «juego» viene de «*iocus -i, ioci*» que puede significar «broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo o diversión» (Corominas, 1994). En el caso de «juego», al hablar su definición de sentimientos —como la ligereza o la diversión—, su significado queda mucho más acotado dentro de una serie de sensaciones, a diferencia de lo que ocurre con las otras artes. Esto provoca que, mientras que cualquier otro arte goza, a nivel etimológico, de total libertad para generar cualquier sensación en el receptor, el videojuego parece limitado a lo ocioso.

Como producto, un videojuego que ansíe el éxito comercial deberá buscar generar sensaciones lúdicas, y definitivamente, un videojuego que acabe incluido en el canon

puede ser divertido, pero lo lúdico no es una especificidad del videojuego como arte, y puede estar presente en el resto de artes sin ser propio de ninguna. Un videojuego canónico puede ser divertido, del mismo modo que un libro puede serlo, sin que sea un requisito en ninguno de los dos casos. Si separamos las categorías de «obra de arte» y «videojuego» como producto destinado al consumo de masas, un videojuego puede ser a la vez una excelente obra de arte y un pésimo videojuego, y viceversa. Esto sucede porque en otras artes asumimos que sensaciones como el tedio, la frustración o la confusión pueden ser empleadas para transmitir algo al receptor; sin embargo, en el videojuego, en su concepción como producto lúdico, no se concibe que pretenda, por ejemplo, aburrir al jugador, ni siquiera si es para transmitir de manera interactiva un mensaje, y en el caso de la frustración, es cierto que sí que existen ejemplos de videojuegos que la emplean de manera intencional, como pueden ser los juegos de *From Software*⁶, pero incluso en estos casos tiende a emplearse para reforzar un sentimiento lúdico, como sería el caso de superar un desafío, tras haber pasado por un momento frustrante.

En los últimos años han aparecido etiquetas o géneros como «Game art», «Serious Game» o «newsgame» —cada uno de los cuales merece sobradamente su propio trabajo para ser explorados con la profundidad que requieren—, y están integrados sobre todo por obras que deliberadamente se apartan de esa supuesta necesidad del videojuego de entretener, para forzar las capacidades del medio en lo referente a generar nuevos significados y sensaciones. Por suerte, el número de videojuegos que encajan en estas etiquetas no ha parado de crecer, y algunos de los casos más sonados y que siguen empleándose como ejemplos representativos son *Darfur is Dying* (Ruíz, 2006) y *Dis4ia* (Newgrounds, 2012).

En *Darfur is Dying* escogemos a un miembro de una familia darfurí a quien controlaremos para intentar extraer agua de un pozo, mientras esquivamos a las tropas yanyauid, una milicia paramilitar que opera en zonas de Sudán y Chad. Si nuestro personaje es capturado, aparecerá un texto explicándonos qué será de él, y deberemos escoger a otro miembro de la familia para volver a intentarlo. Si conseguimos llevar agua al campamento, deberemos intentar cultivar alimentos mientras nos quede agua, después será necesario volver al pozo a por más, el objetivo es que el campamento funcione

⁶ *From Software* es un estudio de desarrollo de videojuegos japonés, que desde el lanzamiento en 2009 del videojuego *Demon's Souls*, se ha orientado especialmente al desarrollo de videojuegos de rol de acción, con la particularidad de ser más exigentes con el jugador, en términos de habilidad, de lo que es habitual en el género. Esta forma de diseñar pretende dar lugar a la dinámica de que momentos de gran frustración se ven sucedidos por sentimientos de enorme satisfacción.

durante una semana. Por supuesto, los lugares, facciones y conflictos retratados se corresponden con eventos reales.

Dis4ia es un videojuego autobiográfico que cubre un periodo de 6 meses del proceso de transición de una mujer transgénero. La jugabilidad consiste en una serie de minijuegos que reflejan sensaciones de su día a día, y que nos llevan por puzzles en que las piezas no terminan de encajar bien o pruebas en que la solución no resulta cómoda a un nivel meramente geométrico. Valiéndose de esta serie de metáforas abstractas, la autora expone de forma interactiva vivencias propias de la disforia de género.

En los dos ejemplos anteriores, las sensaciones de tedio, incomodidad, confusión, frustración y fracaso son empleadas de manera intencional para la construcción de las obras. El habitual bucle de la caja de Skinner de estímulo-recompensa no se da en estos videojuegos, sino que la única recompensa será, en el mejor de los casos, por el propio goce estético y no por un sentimiento lúdico. Curiosamente, hoy día estos videojuegos aún salen reforzados en sus mensajes gracias a que transgreden el horizonte de expectativas del jugador medio, al esperar este, en efecto, que de algún modo el videojuego le entretenga y le genere sensaciones positivas.

Definitivamente se puede entrar a buscar formas lúdicas que logren mejor que otras sobreponerse al paso del tiempo, e incluso llegar a ser eternas, pero del mismo modo que los cánones literario o cinematográfico no entran a valorar qué obras son las más entretenidas, tampoco es menester del canon videolúdico tener esto en cuenta. En conclusión, a la hora de pensar de qué manera se constituye la fuerza estética de un videojuego, lo lúdico no ha de ser necesariamente tenido en cuenta.

3.2 Guiar el juicio crítico

Incluso si llegara a surgir algo como una poética del videojuego, la única medida en que podría ser valorada y experimentada es completamente individual. Como sucede con el resto de artes, la excelencia estética no implica un goce inmediato en el receptor, sino que las más de las veces, ese goce escapará a la mayoría de quienes no estén formados en un arte en concreto. El gusto estético no debe ser considerado como algo innato, ya que debe ser educado y ejercitado para que sea posible captar el valor estético de una obra. Y si bien las artes tienden a mantener un cierto dialogo entre sí, y a compartir elementos teóricos o estéticos que puedan llegar a ser extrapolables entre disciplinas, las más de las veces, el gusto estético se desarrolla de manera independiente para cada arte.

Teniendo esto en cuenta, una cuestión que puede determinar el diálogo con la eternidad de una obra es que, por haber alcanzado una fuerte originalidad, o un alto grado de excelencia, se vuelva una obra idónea para ayudar a guiar el juicio crítico. Cuando una obra, o un conjunto de ellas, contiene dentro de sí elementos que pueden ilustrar tendencias —o revoluciones en las mismas—, siendo además un buen ejemplo de esas mismas tendencias, la obra puede volverse una buena opción para ayudar a entrenar el juicio crítico. Cuando esto sucede, crítica y los diferentes agentes del órgano docente, pueden reivindicar el valor de esa obra, ya que además del valor que pueda poseer por sí sola, puede también ayudar a percibir el valor de otras tantas obras, además de contribuir a crear, consolidar y explicar una tradición videolúdica.

3.3 Identidad nacional

Los videojuegos tienden —en mucha mayor medida que otras artes— a que la distribución de sus obras goce de un alcance internacional desde el mismo momento del lanzamiento o poco después, y a que los títulos cuenten con la opción de escoger el idioma. Además, debido a conveniencias mercadotécnicas, muchos países no se perciben como mercados separados en función de sus fronteras nacionales, sino que se les incluye en grupos más grandes que facilita homogeneizar unas políticas de precio, comunicación y distribución. Tal es el caso, por ejemplo, de América Latina o Europa Occidental, que tienden a percibirse como bloques únicos, en lugar de trabajarse de manera diferente en cada nación. Si a estos hechos les sumamos que, en el caso de los grandes estudios, es habitual que las plantillas de empleados estén compuestas por personas de diversas nacionalidades —como algunas compañías gustan de recordar a los jugadores⁷—, resulta fácil pensar que el videojuego es un medio con una propensión menor que otros a las tendencias nacionalistas, lo cual es cierto solo en parte. Por un lado, hay claras diferencias en gustos y hábitos de consumo entre mercados, lo cual provoca que el lanzamiento de un nuevo videojuego, pese a que este pueda ser de índole global, goce de más repercusión y aceptación por parte de público y crítica en unos territorios que en otros. Y, por otro lado, público, prensa y crítica, tenderán siempre a prestar más atención a los lanzamientos gestados dentro de las fronteras nacionales, lo cual parece algo inevitable, y hasta lógico. Aquí da la impresión de que la objetividad de los diferentes agentes se deja de lado, dado

⁷ Los videojuegos de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-actualidad) suelen incluir el siguiente mensaje antes de su pantalla de título: "Inspirada en hechos y personajes históricos. Esta obra de ficción ha sido diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural que profesa credos y religiones distintas".

que se genera una obvia diferencia de trato a una obra por su nacionalidad, pero es un asunto plagado de matices y que, una vez más, está fuera del alcance de este trabajo.

No obstante, y en lo que compete al tema del trabajo, el exaltar una obra, surgida en una nación concreta, y elevarla a la categoría de digna de estudio o de clásico, repercutirá indudablemente en la percepción que el medio del videojuego tenga de ese país en concreto. Esto es especialmente cierto en aquellos países que no cuenten con industrias del videojuego especialmente pujantes, pues naciones como Estados Unidos o Japón ya están posicionadas como naciones que son grandes productoras de videojuegos.

A pesar de la diferencia temporal, cuando en España se reivindican obras como *Blasphemous* (Team 17, 2019) o *GRIS* (Devolver Digital, 2018), por dar un par de ejemplos recientes de videojuegos desarrollados localmente, no se está haciendo un gesto tan diferente al que se hizo en el siglo XVI con la poesía de Garcilaso de la Vega.

3.4 Un proceso afirmativo

De cara al público no especializado, la idea que acude a la mente al pensar en un canon, sea este del arte que sea, es la de un listado desinteresado de los mejores artistas y obras de una disciplina, elaborada por una serie de autoridades mediante unos criterios que únicamente persiguen localizar estas obras excelentes. Es vital que un canon se perciba de esta forma para que este pueda participar de los procesos que se han descrito a lo largo del texto, tales como procesos afirmativos o de legitimación.

En su lucha por la autoafirmación, el videojuego va por buen camino, pero aún tiene muchos frentes abiertos y no todos avanzan al mismo ritmo. Los debates acerca de la legitimación del videojuego como producto cultural o como arte, son unos que para muchas voces especializadas ya están cerrados y superados, dado que numerosas autoridades del mundo del arte, así como diversos organismos gubernamentales en multitud de países así lo reconocen. Por ejemplo, en España desde agosto de 2021 ha continuado la tramitación que revisa y actualiza las tipologías documentales objeto de depósito legal, y desde este momento los videojuegos tendrán su propia tipología en el Depósito Legal para garantizar su conservación (Martínez, 2021). No obstante, otra postura habitual es que esa lucha no habrá concluido hasta haberse asentado esas ideas en el imaginario colectivo, y hasta que al hacer un trabajo sobre videojuegos —tal y como sucede ya con las Bellas Artes— no sea necesario dedicar una parte del mismo a defender al videojuego como un objeto digno de estudio.

Los procesos afirmativos del videojuego no se limitarían al público general y es de igual o superior importancia el elevar el estatus del videojuego ante las diferentes instituciones. De este modo, el medio podría gozar cada vez más de las condiciones favorables de las que disfrutaban otras formas de cultura, tales como subvenciones y ayudas —tanto gubernamentales, como privadas—, o el estar bajo el amparo de leyes y medidas de protección y preservación, como veíamos con el ejemplo de la preservación en España. Un claro indicativo de que el proceso de dignificación del videojuego se encontrara en un estado avanzado, sería la proliferación de cátedras y otros estudios, que no se dedicaran únicamente a instruir sobre la creación y el diseño de los mismos, sino que trataran, como ya se ha dicho tantas veces en este trabajo, al medio y a sus obras como objetos dignos de estudio. El canon videolúdico puede ser la bandera de todos estos procesos. Un elenco de obras sobresalientes que dialogasen con la eternidad y que fueran ejemplos excelentes del potencial artístico y cultural del medio para el público general y los diferentes organismos. El preguntarse qué obras son las ideales para mostrar las capacidades únicas del medio puede ser el punto de partida de un canon videolúdico.

3.5 Conclusiones

La que sea para cada quien la función de un canon influirá sobremanera en la forma de plantearlo, ya que no puede objetivarse el modo en que una obra dialoga con la eternidad. El plantear un listado de obras, sin más finalidad que el exponer de manera desinteresada cuales son aquellas con un mayor grado de excelencia siempre será poco más que una utopía, pues no existe la completa inocencia en el juicio estético, y siempre se parte de un contexto socioeconómico, vivencias propias y experiencias videolúdicas previas, que imposibilitan hasta la imparcialidad mejor intencionada. Siguiendo esta misma lógica, un canon desinteresado que fuera compuesto, no ya por una persona o un organismo, sino por un conjunto de ellos, tampoco lograría la imparcialidad, sino que sería un promedio aritmético de la suma de múltiples subjetividades.

No por ello la creación de cánones queda demeritada; como se ha visto a lo largo del trabajo, los cánones pueden ser poderosas herramientas, que resultan más fuertemente funcionales cuando se comprenden las lógicas bajo las que operan, y la creación de uno no tiene por qué responder a una serie de criterios personales, sino que, como hemos visto, aunque la fuerza estética de un videojuego difícilmente pueda ser objetivada, sí que existen criterios lógicos que pueden guiar la selección de unas obras.

No hay que olvidar que ni el canon videolúdico, ni ningún otro, toman forma en un puñado de listas propuestas por periodistas, críticos e investigadores, sino que en última instancia el canon se materializa en la mente de todos los jugadores, y en especial en la de aquellos que tengan el videojuego como su objeto de estudio.

4. Epílogo

El plantear un canon videolúdico, atendiendo a los debates que este mismo asunto suscita en el seno de los estudios literarios, es solo uno de los muchos temas en que el videojuego puede mirar a otras formas de cultura para guiarse durante la constitución de un aparato teórico propio, tratando siempre no adoptar inmediatamente todo aquello que resulta operativo en otras disciplinas, sino discerniendo qué cuestiones son extrapolables al videojuego y adaptándolas a las especificidades del medio.

Sin salir de la comparativa con los estudios literarios, podría resultar de gran interés para los Game Studies prestar atención a otros muchos temas, como la teoría de la recepción, la construcción de un sujeto-autor, la posibilidad de un análisis inmanentista de la obra o las relaciones intertextuales que pueden mantener entre sí los videojuegos. Estos y otros temas son solo algunos de los ejemplos en que el estudio del videojuego puede beneficiarse de mirar a otra forma de cultura que ya se haya hecho las mismas preguntas que ahora le tocan a él, y que, personalmente, espero que puedan ser exploradas en trabajos futuros.

Bibliografía

- 3DJuegos. (2020, diciembre 15). *¡Adiós a las notas! Presentamos el nuevo sistema de valoración para los análisis de 3DJuegos*.
<https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2180/0/adios-a-las-notas-presentamos-el-nuevo-sistema-de-valoracion-para-los-analisis-de-3djuegos/>
- Adams, E. W. (2013). Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form? En A. Clarke & G. Mitchell (Eds.), *Videogames and art* (2ª).
- Baumann, S. (2007). A general theory of artistic legitimation: How art worlds are like social movements. *Poetics*, 35(1), 47-65.
- Bloom, H. (1992). *La cábala y la crítica*. Monte Avila.
- Bloom, H. (1994). *El canon occidental: La escuela y los libros de todas las épocas*. Anagrama.
- Bloom, H. (1996). *An Interview with Harold Bloom* [Revista Alicantina de Estudios Ingleses].
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5391/1/RAEI_09_12.pdf
- Colomer, Á. (2016, septiembre 10). Países sense editorials. *La Vanguardia*, 4.
- Corominas, J. (1994). «juego». En *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos.
- García Martín, R. (2019). *Los videojuegos en el mundo del arte: Del juego en el arte al arte del juego*. UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA.
- Guisado, L. (2012, noviembre 25). Videojuegos en el MoMA. *IDIS*.
<https://proyectoidis.org/videojuegos-en-el-moma/>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. 5.
- International Publishers Association. (2020). *The Global Publishing Industry in 2018*.
https://web.archive.org/web/20210215220517/https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1064_2019.pdf
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of videogames*. Three Rivers.
- Kermode, F. (1975). *The classic. Literary images of performance and change*. Harvard UP.
- Martínez, V. (2021, agosto 4). Los videojuegos tendrán su propia tipología en el Depósito Legal para garantizar su conservación. *Anait Games*.
<https://www.anaitgames.com/noticias/anteproyecto-ley-deposito-legal-videojuegos-tipologia-propia>
- Mukarovsky, J. (2000). *Signo, función y valor. Estética y semiótica del arte de Jan Mukarovsky* (J. Jandova & E. Volek, Eds.). Plaza & Janés.
- Pozuelo Ybancos, J. M. (1995). I. Lotman y el canon literario. En *El canon en la teoría literaria contemporánea* (pp. 28-38). Episteme.
- Styhre, A., Szczepanska, A. M., & Remneland-Wikhamn, B. (2018). Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. *Scandinavian Journal of Management*, 34, 22-28.

Sullà, E. (1998). *El canon literario*. ARCO/LIBROS.

Viñas, D. (2017). *Historia de la crítica literaria*. Ariel Letras.

Williams, R. (2009). 7. Tradiciones, instituciones y formaciones. En *Marxismo y literatura* (pp. 158-165). Las cuarenta.

Ludografía

Atari. (1972). *Pong*

Atari. (1975). *Home Pong*

Devolver Digital. (2018). *GRIS*

Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two*

Newgrounds. (2012). *Dis4ia*

Ruíz, S. (2006). *Darfur is Dying*

Russell, S. (1961). *Spacewar*

Team 17. (2019) *Blasphemous*