

Matar al avatar. Estética y estructura narrativa de videojuegos en *Diablo Guardián*, de Xavier Velasco

Miguel Caballero Vázquez

Universiteit Leiden

En las últimas dos décadas el fenómeno de los videojuegos ha sido abordado desde una perspectiva multidisciplinar. El aporte de la narratología a este campo es elemental, pues son cuantiosos los géneros de videojuegos que no pueden ser aprehendidos sin reconocer la estructura narrativa básica que los sostiene. Asimismo, los procedimientos narrativos más reconocibles de los videojuegos han dejado su impronta en otros productos culturales contemporáneos, como la literatura. Newman ha llamado la atención sobre el cisma entre narratólogos y ludólogos que padece el análisis de los relatos producidos por los videojuegos (91). En el presente estudio proponemos una reconciliación de ambas posturas tomando como objeto una obra literaria, *Diablo Guardián*, del escritor mexicano Xavier Velasco. Según nuestra hipótesis, dicha novela está vertebrada a partir del relato confesional con estética y estructura narrativa de videojuego que su protagonista, Rosalba-Violetta, proporciona a Pig, su confesor, sobre su viaje de ida y vuelta entre la Ciudad de México y New York. Esta hipótesis se basa en tres razones: una, en la abundante iconografía de videojuegos que Violetta incorpora a su relato (por ejemplo: llama 'Supermario' al botones de su hotel de Las Vegas, “no porque fuera muy bueno para algo, más bien porque era idéntico al muñeco del videojuego. Chaparrín, de bigote, asalariado, ingeniosito, y además se hacía grande con un hongo” (243)); dos, en los comentarios donde ella misma evidencia tal semejanza (“Ésa era la idea que tenía yo de New York: un maratón que nunca se detiene. Igual que el videojuego de mi vida, ¿ajá?” (205)); y tres, en los paralelismos estructurales que pasamos a analizar a continuación, y de los que nos interesan, especialmente, sus cortocircuitos (“De repente la vida es como un videojuego que no puedes apagar” (205)).

Con la incorporación de la teoría del juego y del videojuego al análisis de la novela pretendemos, por un lado, reconsiderar algunos instrumentos narratológicos clásicos; por otro, aproximarnos a la significación que supone la elección de un relato de videojuegos para exponer una ficción autobiográfica, así como vislumbrar los retos y desequilibrios que enfrenta la protagonista al trasladar el juego al resto de su 'realidad'. *Diablo Guardián* cuenta en primera persona la historia de Rosalba Rosas Valdivia, adolescente de clase media que vive en la periferia de la Ciudad de México, maldiciendo la mediocridad que la rodea y el plan de vida que su familia ha diseñado para ella. Hastiada de un entorno con el que no se identifica, Rosalba escapa de su casa con cien mil dólares que ha robado a sus padres, y que éstos, a su vez, han estafado a la Cruz Roja. La meta de su fuga es New York, donde consigue vivir

durante cuatro años de forma ilegal, usando el sobrenombre de Violetta y dilapidando desenfrenadamente su botín. Con todo el dinero gastado, se ve obligada a prostituirse, robar y mendigar para tratar de mantener su alto tren de vida y la adicción a la cocaína que ha contraído en un viaje a Las Vegas. En New York conoce también a Nefastófeles, quien, tras un maquiavélico proceso de seducción, termina siendo su proxeneta. Humillada, explotada y maltratada por Nefastófeles, Violetta pone fin a su estancia en Estados Unidos y regresa a México. En el Distrito Federal su vida no es más fácil: se topa de nuevo con Nefastófeles, ahora convertido en el ejecutivo de éxito Rodolfo Ferreiro, quien ha tejido una red de la que Violetta no puede escapar, y que incluye una posible reconciliación con sus padres. Contratada oficialmente como secretaria, Violetta se desempeña como prostituta para altos ejecutivos con los que cierra los más lucrativos negocios de la agencia de publicidad que ahora preside Ferreiro.

A nuestro juicio, Violetta elabora un relato de videojuegos por dos razones fundamentales: en primer lugar, porque los videojuegos ofrecen, como señala Esnaola, “su interactividad, su dinamismo y los efectos multimediales (...) de la cultura de la imagen” (344), características que Violetta reconoce como propias. De ahí la estética plena de velocidad y con constantes sugerencias audiovisuales que recorre *Diablo Guardián*. En segundo lugar, y muy especialmente, debido a la experiencia de control que el jugador, en este caso Violetta, experimenta en el juego, dada la redefinición del concepto de reglas y de autoría que los videojuegos proponen, como exponemos a continuación.

Con respecto a la autoría, el jugador colabora activamente en la elaboración del relato del juego, a través de la exploración de los espacios y del ensayo de posibilidades, por lo que se convierte, durante el transcurso de la partida, en personaje, autor y audiencia simultáneamente. Sin embargo, la aleatoriedad pura -y, por tanto, la creación total del relato por parte del jugador- no es posible, ya que, como señala Newman (28), existe un cierto grado de limitación impuesto por el diseño mismo del juego. Esta aleatoriedad es, por tanto, limitada (“*bounded 'randomness'*”, Newman: 104), oxímoron que expresa certeramente como diseñador y jugador comparten la autoría del relato creado por el videojuego.

Con respecto a las reglas, en todo juego se experimenta la paradoja entre un sistema necesario de reglas fijas, y la inestabilidad, dinamismo y volubilidad del juego. Es decir, el juego, espontáneo, emerge de rígidos sistemas de reglas. Sin embargo, este reglamento es poroso, como muestra Felan Parker, quien ha estudiado la capacidad del jugador para regir el juego a partir de normas establecidas por él mismo dentro del marco de reglas inherentes al propio juego. Llama a esta práctica 'juego expansivo' [*expansive gameplay*], y la explica con la siguiente cita de Deleuze: “ya no se trata de determinar formas, como con el conocimiento, o de imponer reglas, como con el poder: se trata de establecer *reglas opcionales* que conviertan la existencia en una obra de arte, reglas tanto éticas como estéticas que creen formas de existir o estilos de vida (considerando incluso el suicidio)” (113).¹ En este sentido, Parker

¹ Deleuze en referencia al concepto foucaultiano de autoconstrucción estética del sujeto (cf. Bibliografía).

apunta a que los videojuegos pueden proporcionar al sujeto, en su faceta de jugador, una práctica real de libertad, pues éste tiene la posibilidad de crear una existencia estética para su avatar a través de la autoimposición voluntaria de dichas reglas.

Volvamos, entonces, a la novela. Según Gabriel Cabello, Violetta “recurrirá explícitamente a la ficción para enfrentarse (...) al horror de su propia reificación”. Nosotros compartimos en cierta medida esta hipótesis: pensamos que, efectivamente, Violetta precisa dar orden a la experiencia de su fuga a Estados Unidos y su retorno a México, pero, a nuestro entender, no lo hace tan sólo para afrontar su conversión en mercancía al prostituirse, como afirma Cabello, sino para crearse diegéticamente un yo asumible que revele sus ansias de control sobre su propia experiencia. Pues bien, el videojuego, como hemos visto, convierte al jugador en co-autor, personaje y audiencia de la narración al mismo tiempo. Su responsabilidad sobre el relato es muy elevada, por lo que el videojuego constituye un medio excelente para que Violetta ponga en práctica su utopía de control. Lo que Violetta propone es un estallido brutal del círculo mágico, es decir, del espacio cerrado donde, según la primigenia teoría del juego, encabezada por el propio Huizinga, se desarrolla la partida. La discusión en torno al círculo mágico preside, aun sin nombrar el concepto como tal, buena parte de la discusión contemporánea sobre los videojuegos. El germen de esta crítica ya se encontraba, paradójicamente, en Huizinga:

Si el juego está basado en la manipulación de ciertas imágenes, de cierta imaginación de la realidad (esto es, de su *conversión en imágenes*), nuestro principal objetivo debe ser calibrar el valor y la significación de esas imágenes y de su imaginación. (4, la cursiva es nuestra)

Y más adelante:

una comunidad de juego tiende a perdurar, incluso una vez que el juego ha terminado. El sentimiento de “formar un grupo aparte” [*of being “apart together”*] en una situación excepcional conserva su magia más allá de la duración de un juego concreto (11)

Esto es, el juego no se agota en sí mismo, sino que su impronta emocional perdura aun cuando los jugadores abandonan el supuesto círculo mágico y vuelven a la 'realidad'. Por ello, numerosos teóricos del videojuego han abogado por la consideración de unos límites espacio-temporales más fluidos. Consalvo, en un artículo de 2009 elocuentemente titulado “There Is No Magic Circle”, considera que el concepto de círculo mágico devuelve una imagen excesivamente formalista del juego, obviando que “los jugadores también tienen vidas reales, con compromisos reales, expectativas, esperanzas y deseos. Todos estos elementos también son incorporados al mundo del juego” (415). Consalvo propone una caracterización del juego en general, y del videojuego en particular, como un marco más, no impermeable, de los que estructuran la experiencia cotidiana del individuo (según la caracterización de Fine y Goffman).

Violetta muestra cómo, efectivamente, las consecuencias del juego no se agotan en la partida. En *Diablo Guardián*, el videojuego sale del espacio íntimo del hogar y toma la calle. Violetta vive su

aventura como una sucesión de plataformas en las que se enfrenta a distintos retos y rivales hasta alcanzar sus objetivos finales: New York, en su viaje de ida, Ciudad de México, en el de vuelta. Ansía asumir mayores cotas de control sobre su experiencia, y en el videojuego ha experimentado cómo conseguirlo. Se trata de un ejemplo palmario de como las expectativas y deseos que el jugador proyecta en el juego no desaparecen al finalizar la partida. Para Caillois, esto significa la perversión absoluta del juego:

Cuando se acaba toda convención y el juego ya no es una actividad aparte, lo que era placer se constituye en idea fija, lo que era evasión en obligación, lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia (89).

Sin embargo, esta perversión del juego tiene consecuencias serias para Violetta, quien encuentra en los videojuegos los desafíos, la inmersión y el control que ansía trasladar al resto de su 'realidad';² estimulada por la naturaleza de las imágenes y por el tipo de relato que ha experimentado con los videojuegos, se atreve a ser.

Como en los videojuegos de plataformas, Violetta presenta su viaje como una cadena de diferentes escenarios ignotos, donde ha de superar los sucesivos desafíos que se le presentan. El componente lúdico de su aventura se halla, por un lado, en su capacidad para inventar dentro -o fuera, como señala la teoría de videojuegos contemporánea (Consalvo 2007)- de los límites impuestos por las reglas (Caillois: 34), es decir, tanto para desenvolverse creativamente en el marco hiperreglado del juego, como para construir en los espacios vacíos que dejan las reglas; por otro lado, dicho componente lúdico se halla en la tensión entre *ludus* y *paidia*, según la distinción de Caillois (65), o, lo que es lo mismo, entre el goce de afrontar obstáculos arbitrarios y gratuitos (“Ponérmele de frente a la ciudad. Medirme con la calle”, 179), y el impulso de continuar jugando indefinidamente, (“si llegan a agarrarme, se acaba el mundo”, 314).

La primera decisión que Rosalba toma antes de emprender su aventura es la de diseñarse un avatar con el que afrontar el juego. Los videojuegos, como señala Filiciak, “nos capacitan -por primera vez en la historia a tal escala- para manipular y multiplicar nuestro 'yo' indefinidamente” (88). La definición más abarcadora de 'avatar' nos la proporciona Day: un 'avatar' es “cualquier entidad que representa al jugador en el juego”. Si el cine funciona como un espejo en el que los espectadores se reconocen y delinear su identidad, la gran contribución de los videojuegos, según Metz, es hacer tangible esta identificación, gracias a la incorporación a la pantalla del cuerpo del espectador, ahora convertido en jugador, y, en buena medida, responsable del relato. Los avatares son deliberadamente diseñados a partir de pocos rasgos de personalidad para que jugadores de características y valores muy

² Es interesante notar, con Newman, la diferencia entre un lector de novelas o un telespectador frente a un internauta o un jugador de videojuegos, en lo referente a la capacidad de respuesta y la responsabilidad sobre el relato. Newman distingue entre audiencia activa (literatura, audiencia televisiva) y audiencia interactiva (internauta, jugador de videojuegos) (104).

diversos puedan sentirse representados por ellos.³ Rouse nota esta naturaleza premeditadamente hueca del avatar:

Existe un error generalizado que sostiene que los jugadores desean disponer de personajes protagonistas con fuertes personalidades para controlarlos, especialmente en los videojuegos de aventura y de acción. Sin embargo, si uno mira con detenimiento los principales videojuegos de estos géneros, rápidamente percibirá que la personalidad del avatar suele quedar reducida a rasgos mínimos. (229)

Rouse expone algunos ejemplos, como el de Mario (*Super Mario 64*) o Lara Croft (*Tomb Raider*), avatares con una apariencia externa característica, pero sin una personalidad sólidamente definida (229-230). El avatar es, como señala Newman, un diseño gráfico pretendidamente vacío (130-134). ¿Qué tipo de avatar se diseña Rosalba? A juicio de Octavio Paz, “la imagen de la 'mala mujer' casi siempre se presenta acompañada de la idea de actividad (...) es dura, impía, independiente, como el 'macho'” (174-175). Pues bien, si el nombre 'Rosalba' simboliza la vida estática y mediocre como secretaria bilingüe y güera que sus padres tratan de imponerle, ella responde creando a 'Violetta', Lolita, mala mujer, dinámica, rápida, tramposa. Esta aplicación del concepto de avatar es una de las consideraciones más relevantes que empleamos para enriquecer el análisis narratológico. El videojuego, al incorporar el cuerpo del jugador a la pantalla, convierte a éste en el protagonista absoluto de la experiencia lúdica. El avatar-Violetta que Rosalba utiliza es, como veremos, la forma como ésta pone en acción su deseo, que en su caso es, como detallaremos más adelante, el dinero.

Caillois denomina *mimicry* al placer por adoptar una personalidad extraña en un universo ficticio, y lo considera uno de los componentes esenciales de los juegos (52-58). La pregunta pertinente para nosotros es cuán extraña al jugador, en este caso Rosalba, es la personalidad que crea con su avatar, Violetta. A nuestro juicio, este extrañamiento es mínimo: el avatar es una suerte de significativo imagético vacío que el jugador colma con su deseo. De ahí que algunos académicos de la teoría del videojuego aseveren que jugador y avatar componen, durante la partida, una unidad: no hay espacio significativo entre ellos, no tiene sentido hablar, según Newman, de entidades independientes (134). Para afrontar esta cuestión en el caso de *Diablo Guardián*, hemos de distinguir dos niveles de análisis: por un lado, cuando Violetta-narradora novela la historia de Violetta-personaje, la separación es la propia de un narrador que relata una ficción autobiográfica. Por otro lado, durante el transcurso de su aventura, jugadora y avatar se constituyen *casi* como un solo sujeto. Este *casi* se refiere a la conciencia de máscara, que propicia la distancia suficiente para que el jugador se deshaga del avatar cuando éste se ha convertido en una rémora para que el juego prosiga.

³ Newman (133) cita una entrevista sobre el diseño de avatares con Hideo Kojima, el productor de los célebres videojuegos *Metal Gear Solid*, en la que éste se manifiesta en los siguientes términos: “Intentamos no darle [al avatar Snake] demasiado carácter porque pretendíamos que los jugadores pudieran adoptar su papel. Snake no es una estrella de cine. No queríamos que los jugadores tan sólo vieran al personaje, sino que pudieran ponerse en su lugar. Snake da a los jugadores la posibilidad de convertirse en héroes.”

Así pues, para aplicar el concepto de *mimicry* a la teoría de videojuegos, hemos de tomar ciertas precauciones. La *mimicry* supone la adopción de un rol social o una personalidad ajenos; el avatar propone, por contra, la manifestación o el desarrollo del deseo del jugador que, de alguna forma, había quedado neutralizado o reprimido. La diferencia es sustancial. La *mimicry*, repetimos, conlleva disfrazarse para convertirse temporalmente en otro; el avatar, por contra, se constituye en disfraz que el jugador usa para hacer actuar su propio deseo. Sin embargo, el concepto de *mimicry* puede proporcionarnos nociones sugerentes con respecto a la relación entre el avatar y las reglas del juego. A juicio de Caillois, los juegos de *mimicry* suponen la invención continua. En ellos, las reglas categóricas son sustituidas por una regla única: la de la ilusión de simulación. (58). Esto supone, en cierta forma, una nueva parcela de control cedida al jugador, quien, una vez construido su avatar, sabe que ha de guiarse por la regla de simulación del personaje que él mismo ha creado a partir de su propio deseo. En el caso de Violetta, como ella misma manifiesta, “el dinero es el héroe de la *movie*” (254), es decir, el valor que nombra ese deseo. El dinero da sentido al juego y propicia su continuidad. Es el vacío que Violetta insistentemente persigue y que nunca termina de alcanzar; de ahí que, a pesar del cuantioso robo perpetrado a sus padres, en ningún momento se sienta dueña del dinero, como apreciamos en la siguiente cita: “Porque en New York ni tu dinero es tuyo. Lo andas cargando, sí, pero es de la ciudad” (152). Violetta aprende a vivir creativamente con un deseo de dinero indefinidamente insatisfecho. Ha de inventar no sólo dentro, sino también fuera de las reglas del juego. De ahí que el calificativo que mejor la describe, según ella misma, es el de tramposa:

Mis tíos, cuando hablaban de putas, decían: *Las tramposas*. Entonces yo de niña siempre que hacía trampas pensaba: *¡Dios mío, qué puta soy!*, y me iba a confesar. Claro que al padre no le decía: *Me acuso de ser puta*, porque además *puta* era una grosería. Pero sí me acusaba de ser tramposa. Y lloraba muchísimo, porque me imaginaba al sacerdote pensando: *Tan chiquita y tan putita*. (31)⁴

Desde este punto de vista, las trampas son, en cierta forma, estimuladas por la propia naturaleza del videojuego (Consalvo 2007), que al situar al jugador en el centro de la experiencia lúdica y dotarlo de un notable nivel de responsabilidad y control, le proporciona la autoridad necesaria para negociar y erigir su propio reglamento. El objetivo de esta negociación no es sino continuar el juego indefinidamente, esto es, prolongar el impulso de la *paidia* (cf. Caillois: 65).

Sin embargo, conforme la partida avanza, el avatar-Violetta va acumulando cargas que dificultan la persistencia del juego. Violetta había abandonado el hogar familiar movida por el deseo de dinero, la necesidad de regirse por sus propias reglas y el ansia de control sobre su propia experiencia; no obstante, una vez de vuelta en México, se encuentra reclamando legalidad ajena. Los márgenes en los que se ha desenvuelto -en Estados Unidos era una inmigrante ilegal y en México, una ladrona huida-

⁴ Ésta es la primera ocasión en que Violetta se define como 'tramposa' en su confesión, pero, conforme al relato avanza, la alusión a las trampas y a su condición tramposa es una constante. He aquí otro ejemplo: “No quería ni voltear, tenía miedo de que atrás vinieran no sé cuántos policías, que apenas los mirara me dijeran: *Ladrona, tramposa, pornógrafa, piruja*. Puros insultos de lo más justificado” (197).

terminan por asfixiarla. El tramposo lo es en la medida en que comparte un mismo posicionamiento con respecto a las reglas del juego que el resto de los jugadores. Precisamente se beneficia de esta igualdad de condiciones para infringir las reglas, mientras simula que las respeta. Violetta, sin embargo, no se halla al mismo nivel que el resto. Su invisibilidad le resulta insoportable, y clama por una identidad legal. No quiere ser de nuevo Rosalba, pero tampoco soporta ser Ms. Nobody (164). Ansía volver a construirse a partir de su deseo, el dinero, pero esta vez dentro del juego de los demás.

Otro de los ejemplos más destacados con respecto a la forma como la teoría de juegos puede ampliar el alcance de los instrumentos narratológicos se da en la noción de tiempo. Los videojuegos instauran un tiempo ilimitado, un discurso sin cierre. En este sentido son, como señala Esnaola, desafíos a la muerte (351). Dice Esnaola:

los argumentos desarrollados en los videojuegos, con su posibilidad de reiniciar la aventura indefinidamente, refuerzan la idea de un tiempo cíclico, sin final. Una propuesta que niega la clausura e instala la acción en un continuo presente (354).

El avatar puede morir y renacer de nuevo en el lugar donde se encontraba instantes antes de su muerte. Es éste el reto que afronta Violetta: ha de matar a su avatar para poder seguir jugando. Esto es, para prolongar la *paidia*, Violetta ha de superar el mayor obstáculo *lúdico* posible: la eliminación del propio avatar. Para ello, ejecuta un plan en dos fases, auxiliada por un cómplice elegido por su calidad de tramposo, Pig. Por un lado, Violetta se confecciona un relato autobiográfico que da coherencia a su historia y que revela el afán de control sobre su propia existencia que la condujo a iniciar su aventura. Este relato funciona, además, como sentencia de muerte. Por otro, planea el asesinato ficticio de su avatar, cuya escena del crimen será acondicionada por Pig.

La eliminación del avatar-Violetta revela hasta qué punto la relación entre jugadora y avatar es extraordinariamente estrecha. Violetta relata con detalle toda su historia y le facilita a Pig las instrucciones precisas para ejecutar la eliminación del avatar. Sin embargo, Violetta, narradora de su propia historia, se muestra incapaz de relatar su muerte. Es el narrador equiscente de los capítulos dedicados a Pig quien relata la preparación de su asesinato ficticio y de su sepelio. La separación entre Violetta-jugadora y Violetta-avatar, aunque mínima, es suficiente para permitir a la jugadora deshacerse del avatar que le impide continuar jugando. La conciencia de máscara le concede a Violetta la posibilidad de arrancarse el avatar cuando éste dificulta la continuación del juego, y construirse otro.

Frasca (2000) retoma la antigua discusión que cuestiona la seriedad o la informalidad del juego (cf. Huizinga, Caillois) y sostiene que esta capacidad del avatar para morir y renacer de nuevo provoca que los videojuegos no puedan ser considerados una actividad seria, sino simplemente un campo de experimentación sin consecuencias, donde el fracaso siempre puede ser reparado:

todo lo que haces en el juego es trivial, porque siempre puedes jugar de nuevo y hacer exactamente lo

opuesto... El jugador experimenta más que actúa: puede experimentar con el '¿qué pasa si...?' sin asumir ningún riesgo. El problema es que los productos culturales 'serios', tal como sucede en la vida real, no ofrecen esta posibilidad de experimentar sin riesgo. (3-4)

Concluye señalando irónicamente que “el dilema de Hamlet sería irrelevante en un videojuego, dado que en el videojuego Hamlet podría 'ser' y 'no ser’” (175). Sin embargo, nosotros pensamos que esta ausencia de consecuencias supone retornar al concepto de círculo mágico, según el cual lo que sucede en el juego permanece en el juego. El caso de Violetta contradice esta afirmación y avala nuestra hipótesis. Los videojuegos le proporcionan a Violetta no sólo la experiencia de control y la autoridad para negociar las reglas, sino que, además, esta capacidad del avatar para morir y renacer le muestran que es posible deshacerse de la máscara que ha empleado para emprender el juego cuando ésta se ha convertido en un obstáculo.

Los videojuegos permiten la construcción de identidades en una medida que no conocieron nuestros antepasados, dice Filiciak. Esnaola, por su parte, aunque reconoce esta capacidad creadora de los videojuegos, señala su restricción al espacio íntimo de la casa, donde el jugador ahoga sus angustias personales:

Lo que divierte y entretiene es, precisamente la experiencia de vértigo, de dominio y control para manipular la realidad pero sin correr el riesgo de vivirla, asumiendo las consecuencias. Divierte la negación, la certeza de que los contenidos dramáticos queden sometidos al formato de la pantalla y sean desde el programa, fácilmente controlables. (471)

Esnaola observa cómo los videojuegos inducen a, en lugar de afrontar el desafío de las angustias personales, canalizarlas en forma de entretenimiento (483). En este sentido, los videojuegos pueden ser considerados como una herramienta de apaciguamiento e inhibición. Sin embargo, lo que Violetta muestra, a nuestro juicio, es que si aceptamos esta pretensión inhibidora de los videojuegos, en la naturaleza de los mismos se halla, paradójicamente, su propia trampa. El videojuego sitúa al jugador en el centro de la experiencia lúdica, como personaje, co-autor y espectador del relato. Este alto grado de control hace que el jugador se sienta autorizado a negociar las reglas. El paso siguiente es trasladar al resto de la 'realidad' la identidad elaborada para el avatar del juego y la autoridad para negociar, reinterpretar o enunciar un reglamento. Es el paso que da Violetta, quien en lugar de ahogar sus angustias existenciales en el espacio privado, traslada esa experiencia a la calle. Alentada por el uso de un producto cultural de masas, como son los videojuegos, Violetta construye su identidad y negocia las reglas; se atreve a ser. Por todo ello pensamos, y con ello concluimos, que el videojuego muestra en *Diablo Guardián* sus potencialidades políticas.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- CABELLO, Gabriel (2004). “Una estética para el vacío: *Diablo guardián* o la necesidad de la ficción”. *Ciberletras. Journal of Literary Criticism and Culture*, nº 11.
- CAILLOIS, Roger (1986) [1967]. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Trad. de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica.
- CONSALVO, Mía (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MIT Press.
- (2009). “There Is Not Magic Circle”. *Games and Culture* 4 (4): 408-417.
- DAY, Peter. “Darn it, 'I' Keep Dying! The Metaphysical Self in Computer Games”. Comunicación presentada en 5th International Interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Panteion University, 6-9/04/2011.
- DELEUZE, Gilles. *Negotiations, 1972-1990*. New York: Columbia University Press, 1995.
- ESNAOLA, Graciela (2004). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Tesis doctoral, Universidad de Valencia.
- FILICIAK, Mirosław (2003). “Hyperidentities. Postmodern Identity Patterns in Massively On-Line Role Playing Games”, *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge.
- FINE, Gary Alan (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago, University of Chicago Press.
- FOUCAULT, Michel (1988). *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Ed. por Luther H. Martin y otros, London, Tavistock Publications.
- (1986). *The Care of the Self*. New York, Vintage Books.
- (1985). *The Use of Pleasure*. New York, Vintage Books.
- FRASCA, Gonzalo (2000). “Ephemeral games: is it barbaric to design videogames after Auschwitz?”. *CyberText Yearbook 2000*, ed. por Markku Eskelinen y Raine Koskimaa, Jyväskylä, The Research Centre for Contemporary Culture, University of Jyväskylä.
- GOFFMAN, Erving (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Boston, Northeastern University Press.
- HUIZINGA, Johan (1980) [1938]. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Londres, Routledge & Kegan Paul.
- METZ, Christian (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Trad. por Celia Britton y otros, Bloomington, Indiana University Press.
- NEWMAN, James (2004). *Videogames*. New York, Routledge.
- PARKER, Felan. “In the Domain of Optional Rules: Foucault's Aesthetic Self-Fashioning and Expansive Gameplay”. Comunicación presentada en 5th International Interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Panteion University, 6-9/04/2011.
- PAZ, Octavio (2003) [1950]. *El laberinto de la soledad*. Madrid, Cátedra.
- VELASCO, Xavier (2003). *Diablo Guardián*. Madrid, Alfaguara.