

La aventura comienza: paisajuegos, representación cultural y discurso colonial en videojuegos de texto-aventura (1976–1990)

The adventure begins: gamescapes, cultural representation, and colonial discourse in text-adventure video games (1976-1990)

Sección: Artículo

Recibido: 27/02/2026

Aceptado: 21/05/2026

DOI: 10.46530/virtualis.v18i31.488

José Javier Ponce de León Eyl

Universidad de Monterrey, México

ORCID: 0009-0006-4401-0683

correo: jojav.ple@gmail.com

Resumen. Este estudio analiza los videojuegos de texto-aventura como objetos culturales y espacios de significación. Mediante un enfoque de lectura distante, se examinan 1 420 juegos de texto-aventura publicados entre 1976 y 1990 y catalogados en MobyGames. A través de herramientas automatizadas y procesamiento del lenguaje natural se identificaron géneros de ficción, ambientaciones y representaciones espaciales, personajes del jugador, objetivos y desarrolladoras, con el fin de develar los tipos y componentes de interacción ficticia que los caracterizan. Los resultados revelan que los texto-aventuras priorizan la exploración espacial de espacios representados y la recolección de objetos sobre la resolución de puzzles, y se interesan poco en profundizar en la personalidad del jugador. En cuanto a producción, Estados Unidos y Reino Unido lideran en número de juegos, seguidos por Japón. Por otro lado, Latinoamérica, África y la Península Arábiga casi no desarrollan texto-aventuras, pero son representados constantemente. Este estudio ofrece el primer análisis cuantitativo sistemático del género de texto-aventuras, cubriendo la totalidad del corpus catalogado entre 1976 y 1990, y brinda un análisis

Abstract. This study analyzes text-adventure video games as cultural objects and spaces of meaning. Using a distant reading approach, this study examines 1 420 text adventure games published between 1976 and 1990 and cataloged in MobyGames. With the help of automation tools and natural language processing, this study identifies genres of fiction, settings and spatial representations, player characters, objectives, and developers to reveal the types and components of fictional interaction that characterize them. The results reveal that text adventures prioritize spatial exploration and the collection of objects over interaction or puzzle solving, while showing little interest in delving into the player's personality. In terms of text adventure game production, United States and United Kingdom lead, followed by Japan. On the other hand, Latin America, Africa, and the Arabian Peninsula do not develop text-adventures but are recurrently represented. This research provides the first quantitative systematic analysis of the text adventure genre, reviewing the totality of the catalogued corpus between 1976 and 1990, and provides an analysis of the predominantly colonialist cultural representation of the genre.

enfocado en la representación cultural predominantemente colonialista del género.

Palabras clave: videojuegos, texto-aventura, ficción interactiva, paisajuegos, representación cultural, MobyGames.

Keywords: video games, text-adventure, interactive fiction, gamescapes, cultural representation, MobyGames.

Introducción

Cuando se piensa en videojuegos como *Tomb Raider* (2013-2018) o *Uncharted* (2007-2016), hay tres elementos que los definen: la exploración, los puzzles y la historia. La narrativa, sin embargo, no fue un elemento inherente al medio de los videojuegos, sino que hizo su aparición al mismo tiempo que emergieron los primeros juegos de aventura. Solo hace falta recordar el simulador *Pong* (1972), en el que el jugador controlaba una raqueta en un juego de ping pong, la nave espacial que disparaba a los alienígenas en *Space Invaders* (1978), o al icónico círculo amarillo que come bolitas en los laberintos de *Pac-man* (1980). Estos videojuegos asignaban al jugador un personaje y un objetivo, sin dar más explicaciones. Durante la década de los años setenta, los videojuegos desarrollados se orientaron a maximizar esta nueva forma de interacción digital, sin que el espacio o la identidad del jugador constituyeran objetos de significación propios.

No fue sino hasta la década de 1980 que se popularizó un género que, en lugar de depender de los gráficos de la época para contextualizar al usuario, recurrió al poder de la imaginación: los texto-aventura. Si para muchos la solución fue continuar desarrollando juegos con paisajes limitados a una pantalla y personajes con escasos detalles y posibilidades interactivas, los texto-aventura traspasaron los límites gráficos del videojuego para adentrarse en territorios poco explorados del medio, como la ficción interactiva (Wolf, 2001, p. 54; Adams, 2013, p. 7). Siguiendo la fórmula del juego fundacional *Colossal Cave Adventure* (1976), de Will Crowther, los texto-aventura posicionaron la narrativa interactiva, la exploración espacial y la resolución de acertijos como ejes centrales de su jugabilidad (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, p. 49; Adams, 2013, p. 12; Reed, 2020, p. 40). De ahí también proviene la conexión intrínseca entre los videojuegos de texto-aventura, las novelas de ‘Elige tu propia aventura’ y la ficción interactiva en sentido amplio (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, p. 79). Estas características propiciaron la inclusión de espacios reconocibles para el jugador, imaginarios que toman prestado del mundo real y la ficción. Sobre todo, los texto-aventura se inspiraron en los juegos de mesa de *Calabozos y Dragones*, los mundos de fantasía de J. R. R. Tolkien, las películas de aventura, como *Raiders of the Lost Ark* (1981, dir. Steven Spielberg), y en las novelas clásicas y de ciencia ficción, como

Crónicas marcianas (1950), de Ray Bradbury, *Las minas del Rey Salomón* (1885), de H. Rider Haggard y la prosa de Douglas Adams (Wolf, 2001, p. 54; Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, pp. 56-57, 65). Cada espacio en el juego era descrito con suficiente detalle para que el jugador pudiera imaginar a su personaje habitando ese paisaje digital: el videojuego se constituía, así, en un espacio de significación cultural.

Es importante destacar que el género de los texto-aventura irrumpió en una época turbulenta para la industria de los videojuegos. A principios de la década de 1980, las ventas de consolas y computadoras domésticas alcanzaron los siete dígitos. No obstante, en 1983 la *Gran crisis de los videojuegos* puso a Atari y SEGA, líderes japoneses del sector, al borde de la quiebra. Los texto-aventura resultaban fáciles y baratos de diseñar, por lo que industrias nacientes en Europa y América los utilizaron para abastecer sus consolas y computadoras domésticas, como Apple II, Commodore 64, ZX Spectrum o la Dragon 32/64 (Adams, 2013, p. 7).

El género entró en declive con el surgimiento de los videojuegos gráficos tridimensionales y los *point-and-click* en la década de 1990, que continuaban ofreciendo una jugabilidad centrada en la narrativa, pero con mayor capacidad gráfica y estética (Adams, 2013, p. 7). A pesar de ello, el género de texto-aventura sigue siendo el primero en proponer una jugabilidad centrada en el espacio y la narración interactiva, y en hacer del videojuego un objeto cultural productor de discursos. También es la primera vez que se consolida la adopción de la perspectiva del personaje del jugador, orientada por los objetivos del juego, la historia y personalidad del personaje y el espacio jugable como campo semiótico. Teniendo esto en cuenta, cabe preguntarse: ¿qué tipo de ficción interactiva inauguran los videojuegos de texto-aventura y con qué componentes formaliza su significación cultural?, ¿quién los produce?, y ¿qué discursos movilizan sobre el espacio y la cultura?

El objetivo principal de este análisis es explorar los tipos de ficción interactiva y los componentes espaciales y culturales que los texto-aventura introducen al medio de los videojuegos, y examinar los discursos que estos producen. El género de los texto-aventura, si bien es conocido por la audiencia *gamer* de los años ochenta y por los aficionados a la ficción interactiva, históricamente no ha sido objeto de análisis cuantitativo sistemático (Jerz, 2007, p. 1). Los estudios más citados sobre los texto-aventuras son ambos de carácter cualitativo: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) de Espen Aarseth, y *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (2003), de Nick Montfort. Este estudio cubre la brecha de investigación al ofrecer el primer análisis cuantitativo a escala del género completo, y propone el corpus de MobyGames como viable para estudios culturales a gran escala, estableciendo así un punto de partida para estudiar la evolución del discurso en

géneros posteriores. Para llevar a cabo el análisis, se recurre al enfoque de lectura distante, un método propuesto por Franco Moretti (2000) para el estudio cuantitativo a gran escala como alternativa al método tradicional de lectura atenta. Esta metodología pone su enfoque en abarcar el estudio masivo de obras al margen del canon; este es el caso de los videojuegos de texto-aventuras.

El corpus consiste en las descripciones oficiales de hasta 1 420 texto-aventuras publicados entre el lanzamiento del primer texto-aventura en 1976, y el declive del género en 1990 con la llegada de la nueva generación de consolas y juegos de aventura gráficos. Estas descripciones provienen de la base de datos de MobyGames, el catálogo de videojuegos más grande de internet. Para examinar los metadatos del sitio web sobre los texto-aventuras, se aplican métodos computacionales de extracción y filtración de datos propios de las humanidades digitales. Se extraen y analizan los apartados de descripciones y créditos, que contienen información pertinente a dos focos de atención: los elementos de la ficción interactiva y las desarrolladoras como instituciones productoras de discurso. Los componentes del primer eje son los géneros de ficción, la ambientación espacial, el personaje del jugador y los objetivos del juego. Para el segundo eje, las industrias desarrolladoras son geolocalizadas para ofrecer contexto sobre el origen de los discursos que se manifiestan en las ficciones interactivas. Esta clasificación geográfica permite examinar las dinámicas de representación y apropiación cultural, así como identificar patrones de hegemonía y marginalidad en el corpus de texto-aventuras. En tercer lugar, se grafican los cambios en la representación cultural a lo largo del tiempo, revelando tendencias, patrones y transformaciones en la manera en que los videojuegos han abordado lo cultural desde sus primeras etapas como medio. Por último, se lleva a cabo un análisis de redes que revela las presencias y coincidencias más comunes entre ambientaciones, objetivos y personajes principales, permitiendo identificar los conjuntos de significación que articulan estos juegos como espacios culturales.

Marco teórico / material texto-aventura

Los texto-aventura son la primera manifestación de los videojuegos de aventura, género que actualmente comprende una gran gama de subgéneros como los *point-and-click*, mundo abierto y multijugador, entre otros. Para definir los texto-aventura se debe responder primero qué es un juego de aventura. Nick Montfort describe a los juegos de aventura como “ficción resoluble” (2016, p. 16). Mark J. P. Wolf define al género desde sus cualidades técnicas; estas son, que la perspectiva suele estar en segunda persona y no tienen un punto de vista fijo (2001, p. 104). Fernández-Vara añade que los juegos de aventura tienen al menos un personaje del jugador (2019, p. 18). Este personaje es el medio con el que el jugador explora el espacio y resuelve *puzzles*. Egenfeldt-Nielsen

et al. (2013) plantean una definición más cohesiva a partir de sus características: en los videojuegos de aventura, el jugador está representado por uno o varios personajes envueltos en una trama de misterio o exploración (p. 49). Los videojuegos de texto-aventura se entienden, entonces, como juegos de computadora desarrollados en texto que contienen un mundo ficticio y una trama que el jugador debe explorar y resolver.

Espen Aarseth sintetiza la fórmula de los texto-aventura de la siguiente manera: se toma un género popular de ficción, se crea una historia, se diseña un mapa navegable, se generan objetos y personajes con los que interactuar, se construye un árbol de decisiones con distintos finales, y se añaden descripciones, diálogos y límites espaciales. Esta base de datos de texto es accesible a través del programa *parser*, que interpreta los comandos del jugador y actualiza la historia hasta que el jugador complete, pierda o reinicie el juego (Aarseth, 1997, p. 100). Para integrar la acción del jugador en una historia lúdica con opciones de acción limitadas, se hace uso de patrones narrativos arquetípicos como los descritos por Joseph Campbell del viaje del héroe: el jugador recibe una misión, la completa al realizar varias tareas, y al final recibe una recompensa (Ryan, 2009, p. 50). Estas tareas se pueden realizar con la ayuda del reconocimiento de tokens del *parser*: el comando de mover mueve al jugador en la dirección y la habitación que dicte, y el comando de atacar hará daño al enemigo que tenga enfrente. Estos comandos, sin embargo, no son ilimitados; las acciones del jugador están contenidas al diseño del mundo, la narrativa y las mecánicas de juego.

Ficción interactiva

Numerosos teóricos del juego como Mary Ann Buckles (1985, p. 3), Simon Egenfeldt-Nielsen et al. (2013, p. 79) y Ernest Adams (2013, p. 7) categorizan los texto-aventura dentro de la ficción interactiva, que incluye formatos digitales y analógicos como las novelas de *Elige-tu-propia-aventura* y los hipertextos. Buckles argumenta que los texto-aventura son ficción interactiva por lo que hacen las palabras del juego: contar historias (1985, p. 4). Una historia se define como una narrativa de eventos reales o ficticios diseñada para el entretenimiento del lector, oyente o usuario; lo que sucede en las ficciones interactivas es lo que ocurriría en una historia si el lector tuviera agencia para decidir la forma en que experimenta sus eventos (1985, pp. 4-5). Pero entonces, ¿qué es la ficción interactiva como espacio de significación?

La interactividad se refiere a la actividad mutua y simultánea entre dos participantes. En este caso, la interactividad se daría entre un humano y una máquina; sin embargo, la máquina no es consciente de dicha interacción de forma intencional u orgánica, sino que responde únicamente a las instrucciones de su diseño. Por esta razón, autores como

Aarseth (1997) han cuestionado si puede hablarse de interactividad en sentido estricto (pp. 49-50). En segundo lugar, la ficción se refiere a la representación de un evento, personaje u objeto inventado o imaginado; para que sea efectiva, requiere tanto de quien genera la representación como de quien acepta su lógica interna suspendiendo la incredulidad (p. 50). Esta definición se extiende más allá de la prosa: la ficción interactiva construye mundos posibles que el jugador habita a través de la interacción (Ryan, 2016, p. 13). Aarseth considera, sin embargo, que los videojuegos de aventura no dependen totalmente de la imaginación, sino que requieren también de una lógica de prueba y error para comprender la simulación del mundo del juego y completar la historia. Una ficción que debe ponerse a prueba para ser consumida no puede ser solo ficción. Aarseth (1997) sugiere entonces entenderla como la ficción de la interactividad (p. 51). Esta dimensión interactiva es el punto de partida del concepto de retórica procedural de Ian Bogost (2007): los videojuegos no solo narran o muestran el mundo, sino que lo argumentan a través de sus reglas y mecánicas. Lo que el juego permite o impide hacer al jugador constituye un argumento sobre cómo funciona el mundo (p. IX). Este concepto es central para este estudio porque permite interrogar qué visión del mundo, qué sujeto cultural y qué geografía del poder naturalizan las mecánicas del corpus analizado. El jugador se persuade de que el mundo de juego funciona de cierta manera por lo que experimenta al interactuar con sus reglas e interfaz (Higgin, 2012, p. 12); el significado cultural de los texto-aventura se genera, en última instancia, a través de esa interacción.

Espacios del texto-aventura

El espacio del videojuego es un sistema basado en reglas, mediado, navegable e imaginado (Nitsche, 2008, p. 15; Murray, 1997, p. 79). En los videojuegos de aventura, el mundo ficcional donde se ambientan estos juegos es uno de los elementos más importantes que definen el género, dado que estos juegos deben ser experimentados, y los objetos y personajes que contienen dan paso a la interacción con el jugador (Adams, 2013, p. 12). Los videojuegos de texto-aventura se distinguen por una particularidad: dependen principalmente del texto como vehículo de significación (Wolf, 2001, p. 56). A diferencia de la literatura, los espacios digitales y los elementos que contienen en los texto-aventura son dinámicos, responsivos y en constante interacción con el jugador (Magnet, 2006, p. 143). Es decir, el jugador puede construir, alterar o destruir los espacios que explora cuando interactúa con ellos. El jugador, sin embargo, también está sujeto a límites y reglas en los juegos de texto-aventura. Geoff King y Tanya Krzywinska clasifican dos dimensiones principales del espacio en los juegos: los grados de libertad y de presencia virtual del jugador (2006, p.77). La primera se refiere a la escala en la que los juegos permiten o restringen la exploración del espacio; la segunda se refiere a la encarnación virtual, la presencia o la inmersión en el paisaje del juego. Estas

características forman parte del placer de la exploración y desempeñan un papel central en la inmersión del jugador y su encarnación como aventurero (2006, p. 95).

Representación cultural en los texto-aventuras

La representación cultural en este estudio se refiere a aquellas que evocan lugares, identidades, culturas e imaginarios inspirados en el mundo real, y que precisamente son introducidas a los videojuegos gracias al género de texto-aventuras en su carácter de ficción interactiva. Para efectos de este trabajo, se entiende representación como la copia incompleta o imagen ontológicamente desviada del mundo real (Günzel, 2019, p. 18).

Las representaciones espaciales de interés para esta investigación corresponden a dos dimensiones de la tríada espacial de Henri Lefebvre: los espacios concebidos (representaciones de espacio), vinculados a lugares institucionales y localizables del mundo real, y los espacios representacionales, asociados a lugares imaginados, simbólicos o narrados (Lefebvre, 1974, p. 33). Para facilitar el análisis cuantitativo, se distinguen los espacios que son “representaciones del mundo real”, como nombres de países, ciudades, instituciones o espacios materiales concretos, y los espacios “abstraídos”, o categorías espaciales genéricas como bosque, escuela o cueva, y que son características de las ficciones de los texto-aventuras. Dentro de estas ambientaciones digitales también se consideran las perspectivas de los personajes, así como los objetos y eventos que los integran, formando así paisajes culturales en cada juego. Esta distinción permite revelar, mediante métodos computacionales, qué significaciones espaciales y culturales articulan los texto-aventura.

Paisajuegos

Los paisajuegos (traducción mía del término *gamescapes*, acuñado por Shoshana Magnet) es un término que se refiere a los entornos virtuales en videojuegos. Estos paisajes, dado que están activamente siendo contruidos, no son neutrales; la creación de significados espaciales que construye el jugador a través de la máquina está siempre bajo marcos ideológicos específicos (p. 143). Naturalmente, los juegos ambientados en espacios del mundo real conllevan inherentemente una carga ideológica, lo que convierte a los paisajuegos en campos discursivos repletos de una red infinita de significantes (Penix-Tadsen, 2016, p. 201).

Phillip Penix-Tadsen observa que las primeras representaciones culturales en videojuegos suelen estar ancladas a las de tradiciones de otros medios como cine, televisión y literatura. En particular, se recurrieron a representaciones culturales

simplificadas porque eran pragmáticamente ventajosas para los diseñadores (p. 206). Símbolos reconocibles como *inca* o *Tutankamón* son suficientes para evocar en el jugador un imaginario específico a esa cultura. Pero esta simplificación conlleva sus riesgos. Souvik Mukherjee (2017) argumenta que lo lúdico siempre ha estado vinculado con discursos coloniales y postcoloniales, por lo que no es difícil de imaginar que juegos como los texto-aventura, diseñados en las décadas de 1970 y 1980, estaban frecuentados por estereotipos coloniales en las construcciones espaciales y de personajes del jugador (p. 101-103). Ejemplos de esto se encuentran el arquetipo del salvador occidental, un personaje con superioridad moral y académica que se adentra en culturas *exóticas* u ‘orientales’ con el objetivo de saquear reliquias a expensas de las poblaciones nativas, a menudo retratadas de forma estereotipada.

Métodos / base de datos

La base de datos utilizada es MobyGames, sitio web fundado en 1999 por Jim Leonard y Brian Hirt cuyo objetivo es catalogar todos los videojuegos publicados con su información asociada: fecha de lanzamiento, créditos, portadas, capturas de pantalla, descripciones, categorías, entre otros. El sitio tiene como meta preservar la historia de los videojuegos electrónicos y reconocer a las empresas y personas que los crearon, por lo que toda la información ingresada en la base de datos debe provenir de fuentes verificables. Al 12 de septiembre de 2025, el sitio cuenta con 308 074 videojuegos registrados, lo que lo posiciona como la base de datos de videojuegos más grande del mundo digital. El corpus analizado en esta investigación comprende los juegos catalogados dentro del género *Interactive Fiction/Text Adventure* publicados entre 1976 y 1990, sumando 1 420 videojuegos en total.

Metodología y herramientas

El estudio utiliza metodologías cuantitativas de ciencias de datos adoptadas por las humanidades digitales y aplicadas a objetos culturales para llevar a cabo un análisis con un enfoque de lectura distante. Para acceder a los metadatos de los texto-aventuras en MobyGames, se emplea su interfaz de programación de aplicaciones (API), que permite extraer de forma estructurada y eficiente los siguientes campos a un documento en formato .csv: título, año de lanzamiento, URL, plataformas, descripción, desarrolladora(s) y país(es) de origen.

Para cuantificar los datos, se recurre a un programa de automatización (*Selenium*) y las bibliotecas de procesamiento del lenguaje natural y red de co-ocurrencias en Python (*SpaCy* y *NetworkX*). Se utilizan dos librerías de visualización de datos; de *SpaCy* se

emplean un modelo de reconocimiento de entidades nombradas (*GLiNER*) y el visualizador de dependencias integrado (*displaCy*), y de Pandas el visualizador y graficador de datos *Matplotlib*. Estas herramientas digitales permiten la recolección, visualización, y análisis de redes del género de ficción, ambientación y representación espacial, personajes del jugador, objetivos del juego y lugares de origen de las desarrolladoras.

Pasos y parámetros

El primer paso del estudio consiste en identificar los géneros de ficción de los texto-aventuras. Para ello, se establece un criterio de búsqueda de palabras clave en el apartado de descripción de la URL de cada juego, delimitando la búsqueda a tres géneros: fantasía, ciencia ficción y ficción histórica. Estos géneros fueron elegidos por su recurrencia en la literatura académica sobre los texto-aventuras (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, p. 65; Montfort, 2003, p. 24). Cada juego puede pertenecer a más de un género si cumple con los criterios de más de una categoría. Los juegos cuya ficción no entra en ninguna de estas categorías se integran a una cuarta categoría: ficción general. Se excluyeron únicamente los juegos catalogados como texto-aventura que no lo son en sentido estricto, como simuladores con *parser* o entradas sin descripción en MobyGames.

Las palabras clave de cada género se determinaron con base en las definiciones del diccionario *Britannica*,¹ culturalmente afín al corpus analizado dado que la mayoría de los juegos fueron producidos en países anglosajones. La fantasía se entiende como la ficción imaginativa basada en la extrañeza del entorno y de los personajes (*Britannica*, “Fantasy”). La ciencia ficción se define como la ficción que lidia con las consecuencias de los avances científicos contemporáneos, futuros o imaginados (*Britannica*, “Science fiction”). La ficción histórica comprende obras ambientadas en periodos históricos que retratan el espíritu, las maneras y la condición social de una época pasada (*Britannica*, “Historical novel”). Todos los metadatos recolectados fueron verificados manualmente para diagnosticar la viabilidad de la metodología.

El segundo paso consiste en extraer entidades nombradas de tres categorías: ambientación espacial, personaje del jugador y objetivos del juego. La ambientación se distingue en dos tipos: representación del mundo real y espacios abstraídos. Para las primeras se buscaron entidades geopolíticas (GPE), localizaciones naturales con

¹ El diccionario *Britannica* fue elegido porque es culturalmente el más afín a los videojuegos de texto-aventura y a sus géneros de ficción más comunes, dado que la gran mayoría fueron producidos en países anglosajones y/o escritos en inglés.

nombre (LOC) y lugares contruidos (FAC); para los espacios genéricos, las mismas categorías sin correspondencia con lugares reales. Para el personaje del jugador se emplearon las categorías de persona (PER) y sus atributos de nacionalidad, grupo político o religioso (NORP). Los objetivos del juego se identificaron mediante oraciones con verbos en modo imperativo, seguidas de revisión manual. Tanto personajes como objetivos fueron generalizados en categorías comunes; por ejemplo, agente secreto y espía se agruparon bajo ‘agente’. En general, los objetivos se redujeron a los verbos más comunes y amplios: explorar, encontrar, resolver, derrotar, escapar, salvar, defender, sobrevivir, elegir, evitar e interactuar. De la misma forma, todos los objetos y personajes se agruparon como tales; ‘talisman’ se considera objeto, y ‘princesa’ se clasifica como personaje.

En tercer lugar, se identifican y revelan las co-ocurrencias y agrupaciones más frecuentes entre ambientaciones, personajes del jugador y objetivos, por medio de una red de co-ocurrencias con la biblioteca *NetworkX*. Cada nodo de red corresponde a cada uno de los términos identificados en las tres categorías narrativas; las aristas entre dos nodos son trazadas cuando múltiples nodos aparecen en la descripción de un mismo juego. Solo se incluyen términos con una frecuencia mínima de diez apariciones en el corpus y aristas con un peso mínimo de cinco co-ocurrencias, con el fin de filtrar asociaciones espurias. El peso de cada arista es proporcional al número de juegos en que ambos términos co-ocurren. Para identificar las comunidades, o subconjuntos de términos con tendencia a aparecer juntos, se aplicó el algoritmo de modularidad voraz (*greedy modularity*; Clauset et al., 2004). La visualización se generó con *Matplotlib* usando un algoritmo de disposición de resortes (*spring layout*), ponderado por el peso de las aristas.

Por último, se identificaron las desarrolladoras y su lugar de origen. Para ello, se localizaron los hipervínculos de cada desarrolladora en MobyGames y, dentro de cada URL, se buscaron entidades geográficas (GPE). A partir de estos resultados se analizaron las dinámicas de apropiación cultural y las relaciones entre industria y representación cultural.

Resultados

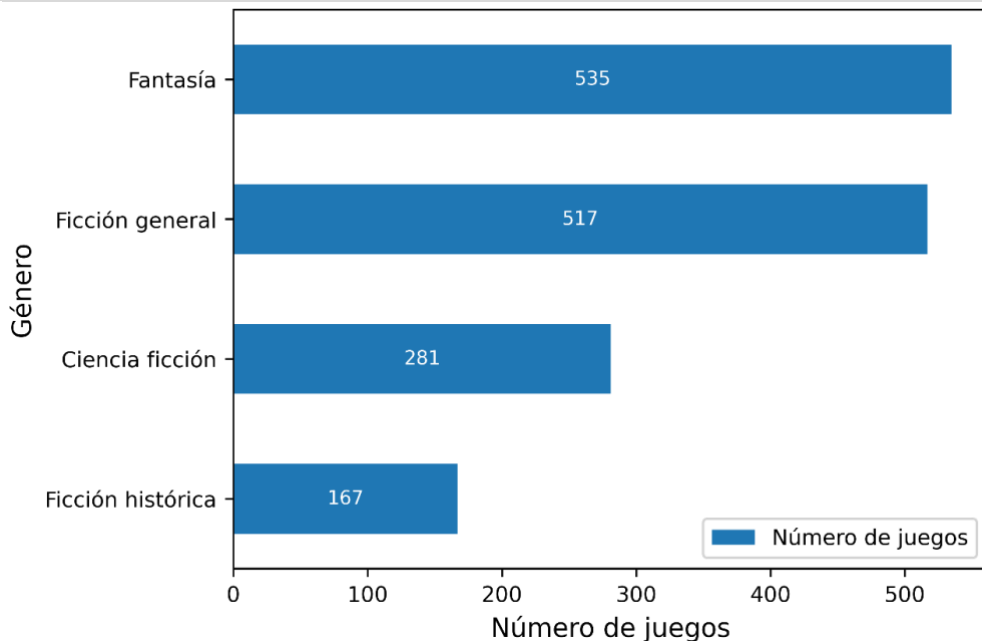
Los resultados se presentan en las siguientes categorías: géneros de ficción, elementos de texto-aventuras, desarrolladoras y análisis de redes.

Géneros de ficción

De los 1 420 juegos de texto-aventura lanzados entre 1976 y 1990, el 37% son juegos de fantasía, el 20% de ciencia ficción, el 11% de ficción histórica y el 36% de ficción general (figura 1, véase Anexo, tabla 1). Nueve juegos no entraron en ninguna categoría por tratarse de programas o *toolkits* para crear texto-aventuras o simuladores de diálogo con *parser*. Entre estos se hallan casos como *Psycho Annie* (1978), *Insulter* (1982) y *Racter* (1984).

Figura 1

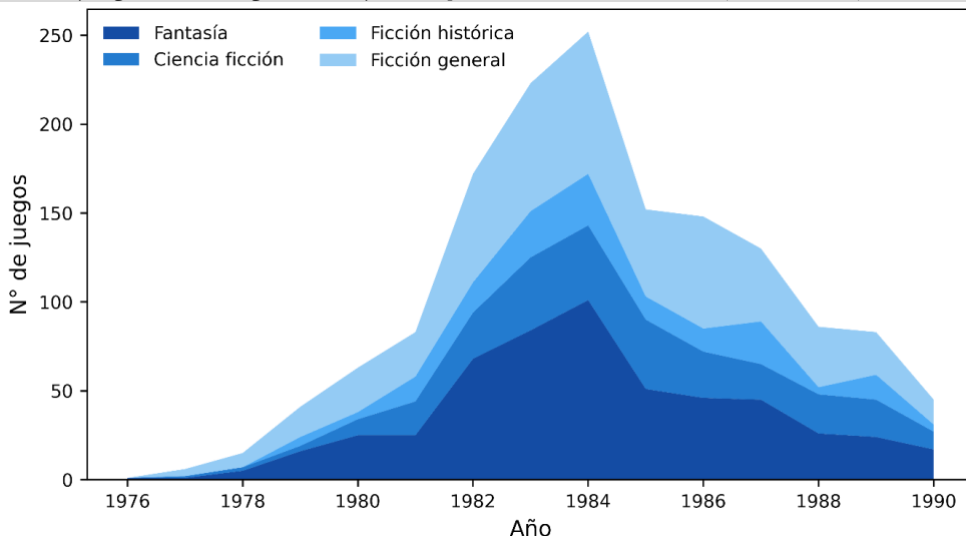
Géneros de ficción de los videojuegos de texto-aventura (n=1 420, 1976–1990)



La figura 2 muestra la distribución de géneros de ficción por año de lanzamiento entre 1976 y 1990, evidenciando el pico de producción en 1984 y el declive gradual hacia 1990. Después de *Colossal Cave Adventure*, *Zork* (1977) y *Mystery Mansion* (1977) son los más reconocidos. Ese mismo año también se publicaron *Aldebarán III* (1977), el primer texto-aventura de ciencia ficción inspirado en los cuentos de Keith Laumer; *Atom 20* (1977), un juego de supervivencia y manejo de recursos en un mundo postapocalíptico, y *Xcoun* (1977), que pone al jugador a competir en una carrera sobre un campo de golf.

Figura 2

N.º de juegos de cada género de ficción por año de lanzamiento (1976–1990)

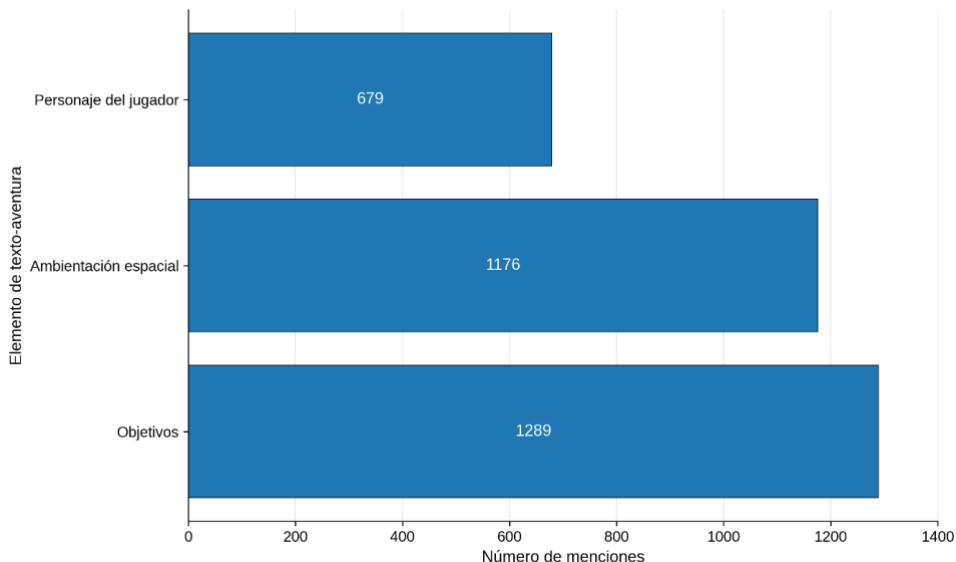


Elementos de texto-aventuras

Los elementos de texto-aventuras identificados en las descripciones de MobyGames se clasifican en tres categorías: ambientaciones espaciales, personajes del jugador y objetivos del juego. La figura 3 muestra la proporción en la que cada categoría se encontró presente en las descripciones del corpus. Los objetivos es la categoría más mencionada, seguido de cerca por las menciones de ambientación espacial, mientras que la identidad del personaje del jugador es la menos presente.

Figura 3

Presencia de categorías narrativas en las descripciones de MobyGames (n=1 420)

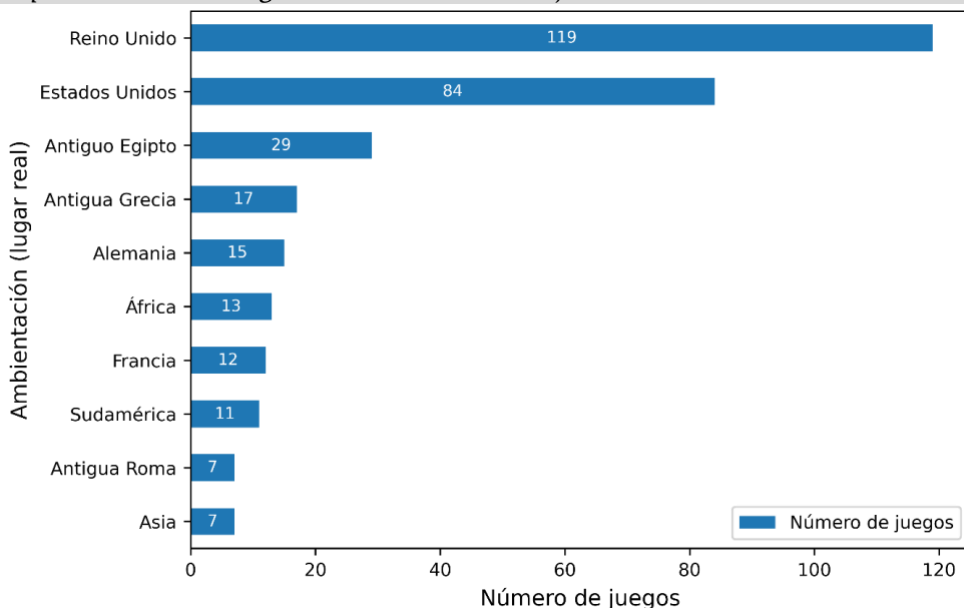


Ambientaciones espaciales

Las ambientaciones se distinguen en dos tipos: representaciones del mundo real y espacios abstraídos. La figura 4 muestra las diez representaciones de lugares reales más frecuentes, encabezadas por Reino Unido (119 juegos) y Estados Unidos (84 juegos), seguidos de localizaciones del mundo antiguo como Egipto y Grecia. Dos de los primeros texto-aventura de ficción histórica son *King Tut's Cemetery Adventure* (1979) y *Pyramid of Doom* (1979), ambos ambientados en las pirámides de Egipto. Otro ejemplo destacado de representación egipcia es *Infidel* (1983), texto-aventura que castiga al aventurero al final de la historia por su codicia, ofreciendo una postura crítica sobre el saqueo de culturas.

Figura 4

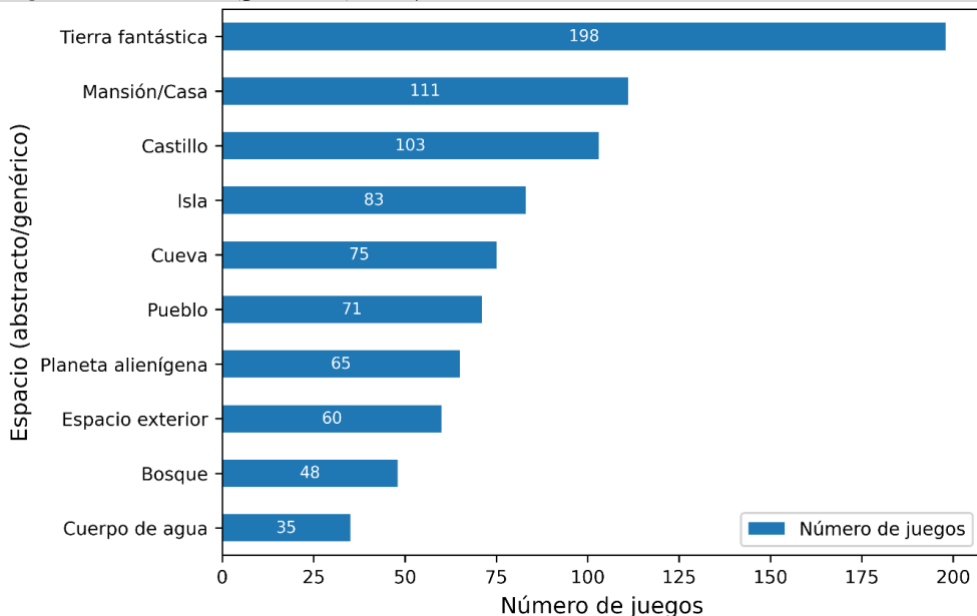
Representaciones de lugares del mundo real más frecuentes en los texto-aventura



La figura 5, por su parte, presenta los espacios genéricos o abstraídos más comunes, entre los que destacan tierras fantásticas (198 juegos), casas (111), castillos (103) e islas (83). La ambientación más original corresponde al juego *Brainscape! An Adventure in Neuroanatomy* (1985), un texto-aventura educativo diseñado para estudiantes de neuroanatomía, donde el jugador puede explorar varias partes del cerebro.

Figura 5

Espacios abstraídos (genéricos) más frecuentes en los texto-aventura

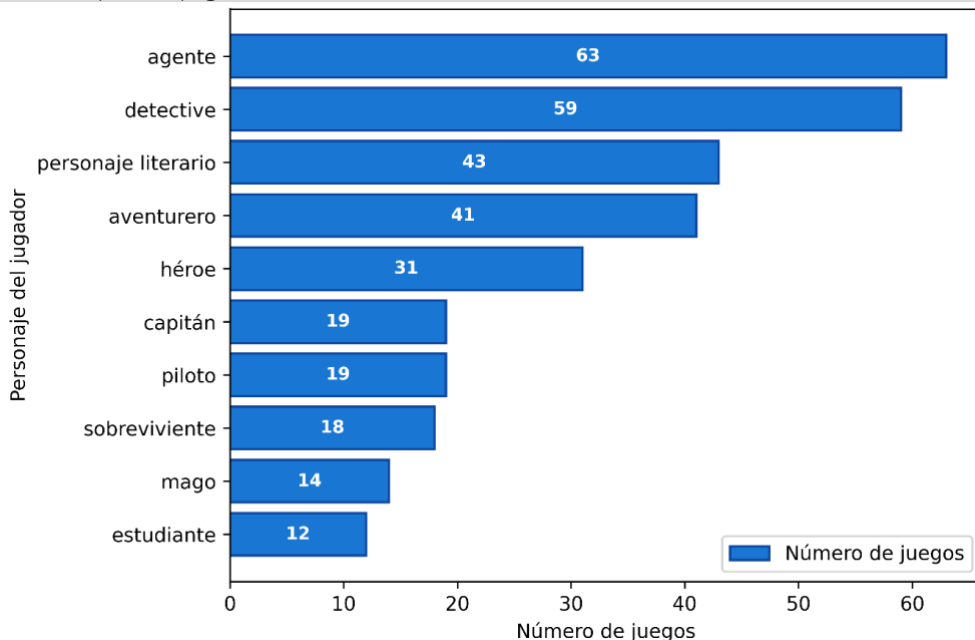


Personajes del jugador

La figura 6 muestra los diez tipos de personaje del jugador más frecuentes. El agente (63 juegos) y el detective (59) encabezan la lista, seguidos del personaje literario (43) y el aventurero (41). Entre los agentes más populares se encuentran parodias de James Bond como *James Brand Adventure* (1982). Cabe señalar que los personajes identificados eran mayoritariamente masculinos: hay al menos 398 juegos con un personaje del jugador masculino identificable, contra 9 con marcadores femeninos, siendo la más destacable el personaje de Alicia, en hasta seis iteraciones de *Alicia en el país de las Maravillas* lanzadas en 1983, 1984, 1985, 1986, 1989 y 1990.

Figura 6

Personajes del jugador más frecuentes en los texto-aventura

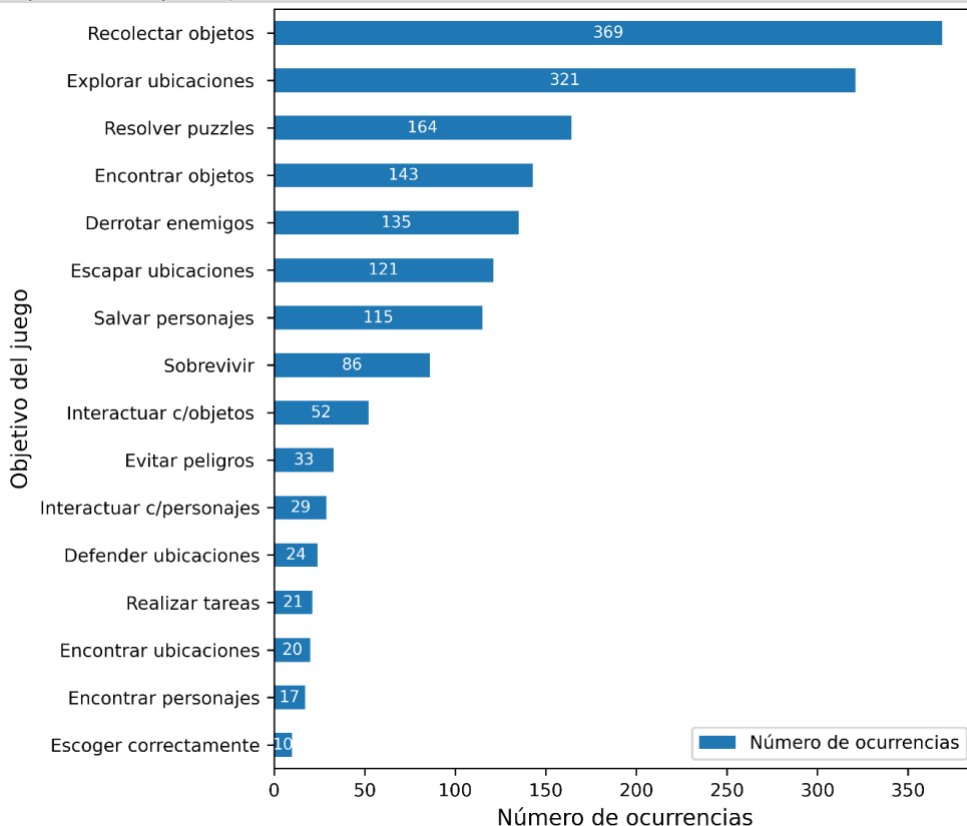


Objetivos del juego

La figura 7 presenta los objetivos del juego más frecuentes. Recolectar objetos (369 ocurrencias) y explorar ubicaciones (321) son los más comunes con amplia diferencia, seguidos de resolver *puzzles* (164), encontrar objetos (143) y derrotar enemigos (135). El primer texto-aventura, *Colossal Cave Adventure* (1976) solo menciona como objetivo recolectar objetos, mientras que uno de los últimos, el húngaro *Karinthy Adventure* (1990), posiciona al jugador como un estudiante de preparatoria que debe encontrar objetos en su escuela.

Figura 7

Objetivos del juego más frecuentes en los texto-aventura (1 287 juegos con al menos un objetivo identificado)



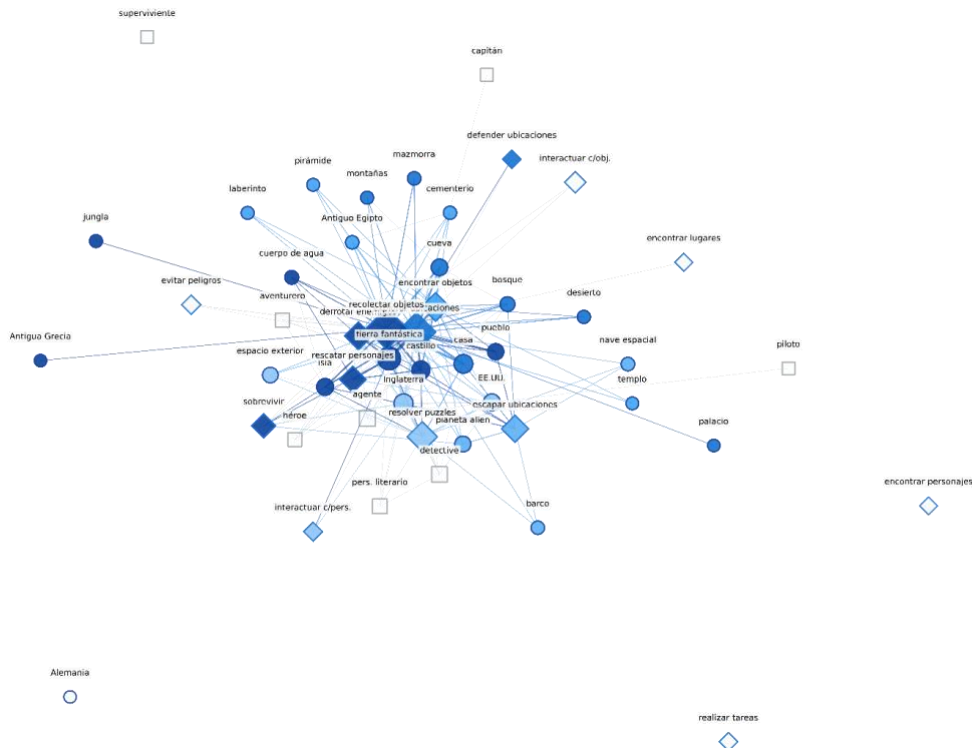
Análisis de redes

Por último, la red que se muestra en la figura 8 contiene 45 nodos (más cuatro nodos aislados), 175 aristas y 5 comunidades S-O que articulan los patrones comunes de diseño narrativo de los juegos de texto-aventuras. Los dos nodos con mayor conectividad, que son 'recolectar objetos' y 'explorar ubicaciones', aparecen en todo tipo de contextos narrativos, sin importar género o espacio, lo que confirma su rol como conectores transversales entre comunidades (véase Anexo, tabla 2). Los nodos de mayor especificidad cultural, Inglaterra y EE. UU., presentan menor centralidad de

intermediación, pero alta densidad interna, lo que indica que constituyen patrones culturales coherentes y bien delimitados.

Figura 8

Red de co-ocurrencias entre ambientaciones, personajes y objetivos en los videojuegos de texto-aventura (n=1 420; con nodos ≥ 15 y aristas ≥5 co-ocurrencias)



Estos resultados ponen en evidencia ciertos bloques temáticos estables entre las ambientaciones ('isla', 'cueva', 'castillo', 'casa') y objetivos recurrentes ('explorar ubicaciones', 'recolectar objetos', 'resolver puzzles'; véase Anexo, tabla 3). La primera comunidad (n=11) se ambienta en tierras fantásticas, islas y castillos, con los objetivos de recolectar objetos como tesoros, derrotar enemigos, y rescatar personajes. Esta comunidad es la estructura clásica de aventura y representa el arquetipo del juego de fantasía/acción, en que un aventurero recorre espacios medievales o fantásticos con el fin de vencer enemigos y recolectar tesoros. La segunda comunidad (n=9) reúne ambientaciones como casa, cueva y bosque, con los objetivos de explorar y defender dichas ubicaciones, apelando a aventuras más cotidianas o domésticas que priorizan

exploración espacial. La tercera comunidad (n=6) está vinculada temáticamente a eventos arqueológicos y búsqueda de artefactos históricos como reliquias, con representaciones en el Antiguo Egipto y espacios como pirámides o cementerios (tumbas), y el objetivo de encontrar objetos. La comunidad 4 (n=5) son mayormente *puzzles* casuales en escenarios anglosajones, dado que están ambientados en Inglaterra o Estados Unidos, y con los objetivos principales de resolver *puzzles* o interactuar con personajes. La quinta comunidad (n=4) se ubica en el género de ciencia ficción con temática de escape y supervivencia, usualmente ambientada en planetas alienígenas y naves espaciales, y personajes como capitanes o tripulación de nave como últimos supervivientes.

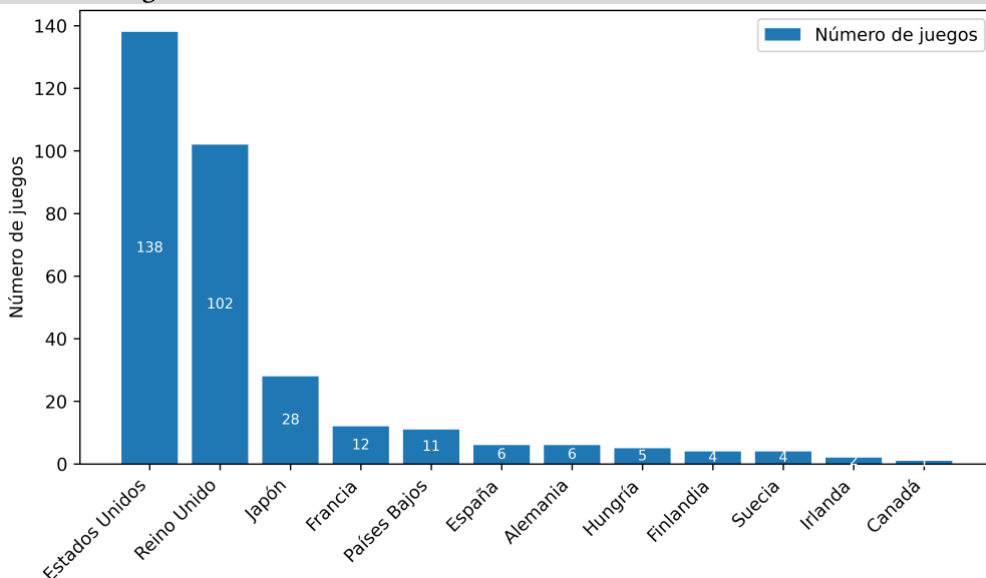
Por último, los resultados de la red de co-ocurrencias sugieren que el rol de los personajes es relativamente menos denso y más periférico con respecto a los objetivos. Incluso los nodos más altos de agente (0.128) y detective (0.103) tienen poca conectividad con los espacios y objetivos, lo que indica que, en el corpus, la configuración del mundo y la estructura de tareas pesa más que la tipificación del avatar a la hora de codificar la experiencia.

Desarrolladoras

De los 1 420 juegos de texto-aventura, solo 316 tenían créditos sobre sus compañías creadoras, correspondientes a 263 desarrolladoras. La Figura 9 muestra los países de origen con mayor número de juegos desarrollados.

Figura 9

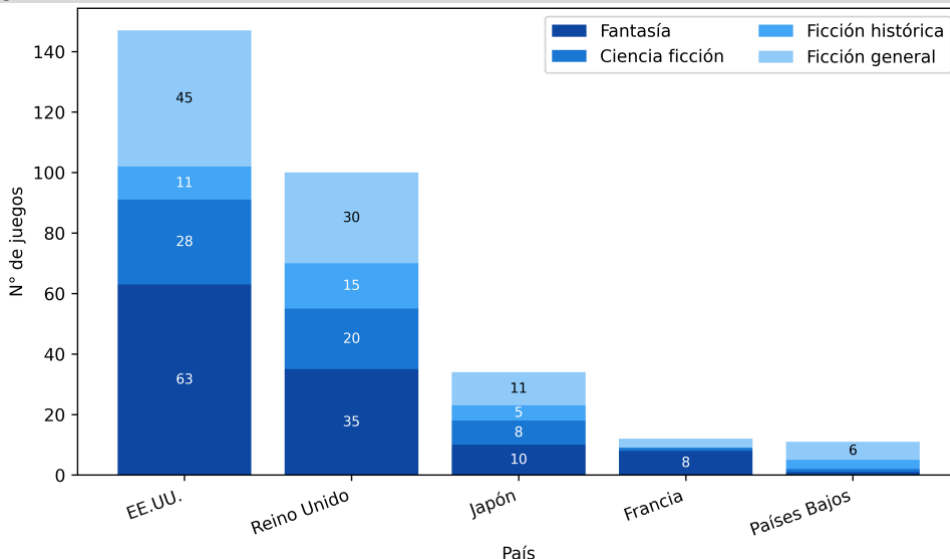
Países de origen de desarrolladoras de texto-aventura



Los cinco países con los números más altos son Estados Unidos (138), Reino Unido (102), Japón (28), Francia (12) y Países Bajos (11). El mapa muestra tres regiones predominantes: Norteamérica, Europa y Japón. Tomando en cuenta los cinco países con mayor producción, la Figura 10 desglosa los géneros de ficción por principales países desarrolladores, mostrando que la fantasía es dominante en todos los países, especialmente en Estados Unidos (42.8%) y Francia (66.6%). La ficción histórica es más común en Reino Unido (15%), y la ficción general se frecuenta más en Japón y Países Bajos.

Figura 10

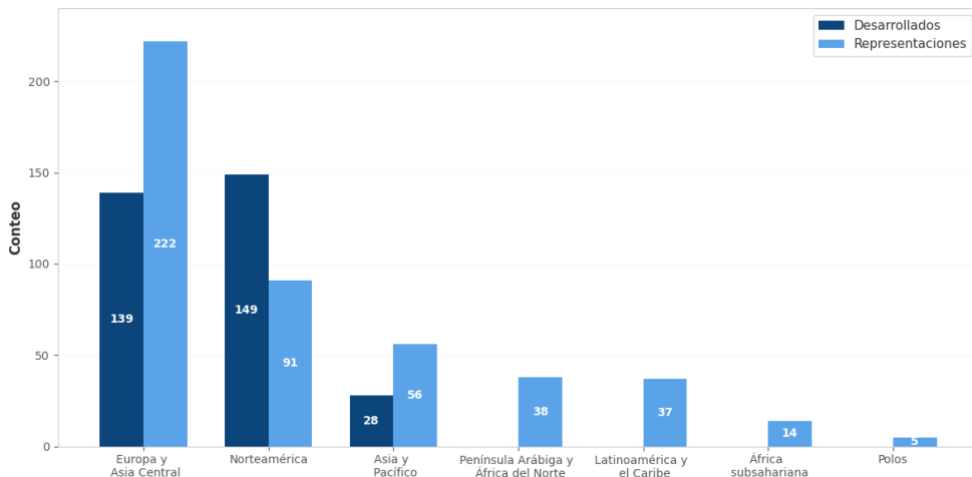
Número de juegos clasificados por género de ficción en los cinco mayores países productores



Por último, la Figura 11 compara el número de juegos desarrollados con el de representaciones culturales por región (véase Anexo, tabla 4). La gráfica muestra que la autorrepresentación de Europa y Asia Central es la más alta (139 juegos desarrollados, 222 representaciones), mientras que Norteamérica desarrolla más de lo que se auto-representa. África subsahariana es representada casi exclusivamente por desarrolladoras norteamericanas; la Península Arábiga y Egipto, principalmente por europeas; Latinoamérica y el Caribe son representadas en proporciones similares por ambas regiones.

Figura 11

N.º de juegos desarrollados vs. representaciones culturales por región



Discusión

Los resultados de la Figura 1 y 2 confirman la prevalencia de la fantasía y la ciencia ficción como géneros dominantes en los texto-aventura, en consonancia con lo documentado por Egenfeldt-Nielsen et al. (2013) y Montfort (2003). Sin embargo, es la ficción general la que acumula el segundo porcentaje más alto (36%), la cual se compone, sobre todo, de laberintos genéricos. Si bien se confirma la tendencia de texto-aventuras a ser reiteraciones de *Calabozos y Dragones* y adaptaciones libres de la obra de Tolkien, hasta un tercio de los texto-aventuras se asemejan más a la fórmula clásica del primer *Adventure*, es decir, laberintos en espacios genéricos sin trama de por medio y ocasionales registros de fantasía. Este hallazgo confirma la popularidad del juego de Crowther, el cual famosamente fue expandido por Don Woods en 1977, y del cual se crearon numerosas variantes, las cuales añadían o alteraban la forma y contenidos del laberinto.

Sobre las ambientaciones (figuras 4 y 5), ningún espacio individual supera el 20% del total del corpus. Sin embargo, la presencia de Reino Unido y Estados Unidos como lugares reales destaca por encima de cualquier otra nación. También es notable la recurrencia de islas y otros espacios contenidos como mansiones, castillos, pirámides, cuevas y templos que delimitan el paisajuego y los grados de libertad del jugador de los que hablan King y Krzywinska. Marie-Laure Ryan argumenta que, durante la creación

de mundos ficticios, la imaginación tiende a favorecer islas por ser mundos en escala reducida y más asequibles (2016, p. 57). Los resultados del corpus son congruentes con esta observación.

En el apartado de personajes del jugador (figura 6), es revelador que la identidad de los personajes está subordinada a los objetivos del juego y al espacio donde se ambienta la historia. Esta subordinación de la identidad del personaje al espacio y los objetivos no es neutral: de los 678 juegos en que se identifica un personaje del jugador, al menos 58.7% son personajes identificados como masculinos frente a 1.3% identificados como femeninos. Los personajes con nombre propio provienen casi exclusivamente del canon literario y cinematográfico anglosajón: Sherlock Holmes, James Bond, Robin Hood, e Indiana Jones. Esto sugiere que los texto-aventuras carecen de herramientas para concebir la posicionalidad del otro. Si bien hay muchos personajes no nombrados ni descritos, Christopher McGahan (2008) objeta que la *ausencia de raza* en nuevos medios como los videojuegos es una concesión presumiblemente involuntaria a la hegemonía racial blanca, alegando que la noción de que los usuarios son libres de elegir voluntariamente las identidades etnoraciales es falsa (p. 83-84). Aquí se destaca, de nuevo, la subordinación de la identidad del jugador al paisajuego y los objetivos, recurrentemente extractivistas. Esto se refleja incluso en la ficción de fantasía donde, de las trece veces en que el jugador encarna a una criatura, esta es asimilada por su mundo, no marginalizada. La única excepción notable es el orco Gringleguts de *Knight Orc* (1987), texto-aventura que critica la representación de estos personajes invirtiendo los roles de orcos y humanos.

Entre los objetivos más comunes (figura 7) destacan recolectar objetos y explorar ubicaciones, por encima de la resolución de *puzzles*. Críticos como Montfort (2003, 2016) y Adams (2013) citan a los *puzzles* como una característica inherente del género, pero los resultados la tienen casi a la par de otros objetivos enfocados a la acción e interactividad, los cuales sustentan la importancia de la historia en los texto-aventura. Estos objetivos ayudan a la inmersión del jugador a relacionarse dentro del mundo de juego y a cometer actos heroicos, ya sea salvando a otros personajes o destruyendo enemigos. Como señala Švelch (2023, p. 14), los videojuegos plantean un conflicto simulado entre el jugador y el monstruo, y rara vez permiten al jugador observar al monstruo más allá de un obstáculo a eliminar. Estos enemigos constituyen una forma específica de alteridad computacional y están diseñados para representar un peligro y ser vencidos (p. 15).

De las comunidades S-O (figura 8), la referente a la arqueología en pirámides y tumbas de Egipto se puede ligar a referentes de aventureros como Indiana Jones y Allan

Quatermain. Los texto-aventura adoptaron representaciones de la otredad y de ambientaciones culturales ajenas que ya estaban establecidas en la cultura literaria y cinematográfica de EE. UU., Europa y Japón. Los objetivos comunes del texto-aventura argumentan que el mundo es un territorio disponible para la extracción, y que el sujeto que extrae es implícitamente masculino, anglosajón y colonial. Ese argumento no se transmite a través de la narrativa, sino a través de las reglas que el jugador experimenta al interactuar con ellas. La percepción de la otredad se moldea también a través de la representación del paisajuego, cuando se codifican espacios como obstáculos, con recursos disponibles o, en cambio, con especificidad y subjetividad propias.

En cuanto a las desarrolladoras (figuras 9 y 10), las industrias se ubican principalmente en Estados Unidos, Reino Unido y Japón, seguidos de otros países europeos. No es coincidencia, dado que las consolas y los texto-aventuras de la década de 1980 se desarrollaron y produjeron precisamente en esos países. La figura 10, que compara desarrollo y representación, demuestra que las representaciones de espacios latinoamericanos, caribeños, africanos y asiáticos carecen de especificidad y de elementos culturales distintivos, caso opuesto con las representaciones de texto-aventuras que fueron desarrollados y ambientados en el mismo lugar. Desde la perspectiva de la retórica procedural (Bogost, 2007), estos patrones no son accidentales: las mecánicas del texto-aventura que permiten al jugador explorar, recolectar y saquear, configuran un argumento sobre qué tipo de sujeto habita el mundo del juego y se relaciona con este y las culturas representadas. Ese argumento es, en términos de Lefebvre (1974), un espacio concebido que produce una representación del mundo real que normaliza relaciones de poder específicas. La combinación de un sujeto jugador implícitamente masculino y anglosajón con un espacio diseñado para ser extraído constituye una retórica procedural colonial: el juego persuade al jugador, a través de sus reglas, de que regiones como Latinoamérica, Egipto y la Península Arábigas no son más que entornos impregnados de cultura antigua y recursos disponibles para su aventura.

Cabe reconocer las limitaciones del estudio. MobyGames, pese a ser el catálogo más amplio, no registra la totalidad de texto-aventuras producidos, y muchos títulos de escasa distribución permanecen ausentes. La base de datos está disponible únicamente en inglés, lo que introduce un sesgo hacia el corpus anglófono. La información sobre desarrolladoras fue la categoría con menor recuperación de datos. Asimismo, este análisis se basa exclusivamente en las descripciones oficiales de los juegos, no en su contenido jugable, lo que limita la profundidad interpretativa de algunos hallazgos.

Conclusiones

Los texto-aventura constituyen un eslabón crucial no solo en el desarrollo del género de aventura, sino del medio de los videojuegos en su conjunto, dado que sientan precedentes en la forma en que el jugador interactúa con su entorno, mediado por discursos. El bajo costo de producción y la inmediatez con que podían desarrollarse y distribuirse los texto-aventuras permitieron el auge y el asentamiento de la industria en Europa y Norteamérica, especialmente en Estados Unidos y Reino Unido, tras la crisis de 1983. De esta forma, los videojuegos de texto-aventura participan en la globalización de la industria como objetos culturales portadores de discursos. Esta producción de juegos de texto-aventura es esencialmente unilateral y, además, hereda narrativas coloniales y de hegemonía cultural provenientes del cine y la literatura. Estas narrativas se reproducen a través de arquetipos y representaciones culturales simplificadas.

Los resultados evidencian una predominancia en la producción y en la representación por parte de los países en América del Norte, Europa y Japón. Latinoamérica y el Caribe, África del Norte y la Península Arábiga, en cambio, se encuentran completamente marginalizados en la producción, aunque sus culturas y países sí son representados. El contraste entre la forma en que se representan las culturas productoras de las que solo son representadas es notable: en las primeras, las ambientaciones son específicas: nombran estados, condados, ciudades, fechas y épocas específicas. Estos espacios también son contemporáneos, o incluso, futuristas, en donde arquetipos de académicos y héroes están idealizados. En las segundas, en cambio, las representaciones están tergiversadas, simplificadas o exageradas, y a menudo muestran paisajuegos limitados a espacios del pasado, las llamadas antiguas civilizaciones. Estas conclusiones se confirman en el análisis de redes: la quinta comunidad tiene al jugador controlando personajes estudiantes, académicos, detectives y héroes que salvan o recuperan objetos en Europa y EE. UU., mientras que la cuarta comunidad ofrece al jugador personajes aventureros con la misión de recolectar objetos y vencer enemigos en ruinas ubicadas en Latinoamérica y Egipto. Estos espacios son reducidos a escenarios genéricos, intercambiables y disponibles para la extracción. Esto es, en el sentido de Bogost (2007), una retórica procedural colonial: las reglas del juego enseñan al jugador, a través de la interacción, que unas culturas tienen historia y otras tienen recursos.

En suma, los videojuegos de texto-aventura inauguran en el medio las representaciones de lugares y culturas inspiradas en el mundo real, y profundizan en

el aspecto narrativo a través de la exploración espacial y la recolección de objetos, constituyéndose como objetos culturales y espacios de significación que reproducen y naturalizan discursos colonialistas también vistos en medios literarios y cinematográficos de la década de 1980. La influencia de los texto-aventura, sin embargo, tiene notables excepciones a la regla (*Infidel*, *Knight Orc*) y abrió paso a nuevas representaciones de la otredad conforme la tecnología habilitó subgéneros de aventura con mayor capacidad gráfica y narrativa. Un estudio comparativo con los géneros que le sucedieron podría arrojar luz sobre la continuidad o ruptura de estos discursos. Por otro lado, estudios de lectura atenta a casos particulares, un análisis más expansivo que integre todos los texto-aventuras no registrados en MobyGames, o una investigación que examine el texto de los juegos en lugar de sus descripciones podrían revelar nuevos descubrimientos y excepciones al patrón general del género.

Anexo

Tabla 1 <i>Géneros de ficción de los videojuegos de texto-aventura</i>		
Género de ficción	Número de juegos	Porcentaje (%)
Fantasía	535	37%
Ficción general	517	36%
Ciencia ficción	281	20%
Ficción histórica	167	11%

Tabla 2 <i>Nodos con mayor intermediación y eigenvector centralidad (top-10)</i>			
Etiqueta	Grado ponderado	Intermediación	Eigenvector
recolectar objetos	504	0.197163121	0.422810503
explorar ubicaciones	491	0.169577423	0.408600643
tierra fantástica	308	0.038268322	0.375583886
Inglaterra	237	0.061317967	0.240865889
encontrar objetos	214	0.147074468	0.223123646
derrotar enemigos	199	0.042183806	0.229229143
resolver puzzles	193	0.026447991	0.164874411
castillo	166	0.023345154	0.220363289
rescatar personajes	163	0.014184397	0.201277711
EE. UU.	145	0.038120567	0.162146469

Tabla 3 <i>Comunidades S-O principales</i>			
# Comunidad	N. nodos	Ambientaciones (Top-3)	Objetivos (Top-3)
1	11	tierra fantástica; castillo; isla	recolectar objetos; derrotar enemigos; rescatar personajes
2	9	casa; cueva; bosque	explorar ubicaciones; defender ubicaciones

3	6	Antiguo Egipto; pirámide; cementerio	encontrar objetos
4	5	Inglaterra; EE. UU.; espacio exterior	resolver <i>puzzles</i> ; interactuar c/pers.
5	4	planeta alien; barco; nave espacial	escapar ubicaciones

Tabla 4 <i>Juegos desarrollados vs. representaciones culturales por región</i>		
Región	Juegos desarrollados	Representaciones culturales
Polos	0	5
África subsahariana	0	14
Latinoamérica y el Caribe	0	37
Península Arábiga y África del Norte	0	38
Asia y Pacífico	28	56
Norteamérica	149	91
Europa y Asia Central	139	222

Obras citadas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of Adventure Game Design*. New Riders.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Britannica Editors. (2025, April 4). *Historical novel*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/historical-novel>.
- Britannica Editors. (2025, October 3). *Fantasy*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/fantasy-narrative-genre>.
- Clauset, A., Newman, M., y Moore, C. (2004). Finding community structure in very large networks. *Physical Review E*, 70(6), 066111. 10.1103/PhysRevE.70.066111.
- Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction: The Computer Storygame "Adventure"*. ProQuest Dissertations & Theses.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., y Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2019). The tribulations of adventure games: Integrating story into simulation through performance. Tesis de doctorado. Georgia Institute of Technology, Atlanta.
- Günzel, S. (2019). What do they represent? Computer games as spatial concepts. En E. Aarseth y S. Günzel (eds.), *Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Transcript.
- Higgin, T. M. *Gamic Race: Logics of Difference in Videogame Culture*. 2012. ProQuest Dissertations & Theses.
- Jerz, D. G. (2007). Somewhere nearby is colossal cave: Examining Will Crowther's original adventure in code and in Kentucky. *Digital Humanities Quarterly*, 1(2). <https://doi.org/10.63744/svhsuvygt9zf>.
- King, G., y Krzywinska, T. (2006). *Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts*. I. B. Tauris.
- Lefebvre, H. (1974). *The production of space*. Wiley-Blackwell.
- Magnet, S. (2006). Playing at colonization: Interpreting imaginary landscapes in the video game tropico. *The Journal of Communication Inquiry*, 30(2), pp. 142-162. <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.
- McGahan, C. (2008). *Racing cyberculture: Minoritarian art and cultural politics on the Internet*. Routledge.
- Montfort, N. (2003). *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*. MIT Press.
- Montfort, N. (2016). Adventure. En Henry Lowood y Raiford Guins (Ed.), *Debugging game history: A critical lexicon*. The MIT Press, pp. 13-19. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10087.001.0001>.

- Moretti, F. (2000). Conjectures on world literature. *New Left Review*, 2(1), 54-68.
<https://doi.org/10.64590/hxj>.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and postcolonialism: Empire plays back*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7>.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Free Press.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press.
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural code: Video games and Latin America*. The MIT Press.
- Reed, A., Salter, A., y Murray, J. (2020). *Adventure games: Playing the outsider*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781501346576>.
- Ryan, M.-L. (2016). *Narrative as virtual reality ii: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2009). From narrative games to playable stories: Toward a poetics of interactive narrative. *StoryWorlds*, 1(1), 43-59.
<https://doi.org/10.1353/stw.0.0003>.
- Sterling, B. (2025, October 3). *Science fiction*. Encyclopedia Britannica.
<https://www.britannica.com/art/science-fiction>.
- Švelch, J. (2023). *Player vs. monster, the making and breaking of video game monstrosity*. MIT Press.
- Wardrip-Fruin, N. (2020). *How Pac-Man eats*. MIT Press.
- Wolf, Mark J. P., (Ed.). (2001). *The medium of the video game*. University of Texas Press.
 DOI: <https://doi.org/10.7560/791480>.