

# Comunidades de ficción interactiva

De su preservación a través  
de la promoción y más allá

**Nick Montfort y Emily Short**



**Comunidades de ficción interactiva**  
De su preservación a través de la promoción y más allá

**Título original:**

*Interactive Fiction Communities*  
*From Preservation through Promotion and Beyond*

**Autor:**

Nick Montfort y Emily Short

**Traducción:**

Javier Raya

El presente artículo fue publicado originalmente en el año 2015 en la publicación: [Dichtung Digital. A journal of art and culture in digital media.](#)

El **Centro de Cultura Digital** cuenta con la autorización del editor y de los autores para la traducción y publicación de este artículo.

La comunidad de ficción interactiva (FI) se ha involucrado durante décadas con la autoría, el compartir, la lectura y la discusión de ciertos tipos de literatura y juegos de computadora. La creación de ficción interactiva es el desarrollo de videojuegos y construcción de mundos, que involucra tanto la programación como a la escritura. Jugar ficción interactiva por lo general, implica introducir y recibir respuestas textuales que explican la situación actual. Desde la primera ficción interactiva canónica, el juego de minicomputadora *Adventure*, el formato ha atravesado una muy exitosa fase comercial para ser desarrollada actualmente por individuos a escala global, quienes por lo regular comparten sus obras en línea de manera gratuita.

A pesar de que es usual hablar de “la comunidad de FI”, en realidad han existido muchas comunidades que representan diferentes intereses, diferentes tipos de sistemas de autoría y diversos lenguajes naturales. Hasta más o menos el 2015, los miembros de la comunidad

de FI enfocaron sus energías en los archivos en línea, las discusiones, los boletines de noticias y las competencias. Pero desde mediados de la primera década del siglo XXI, el interés en la FI se ha ampliado más allá de sus tempranas fronteras. Los académicos, estudiantes y jugadores de juegos independientes que no eran parte de la comunidad de FI se han vuelto jugadores activos de FI. Los grupos se han reunido en persona en distintas ciudades para jugar y discutir obras en proceso. Estudiaremos la temprana formación de la comunidad de FI y la forma en que ha evolucionado en los años recientes a la par del concepto de ficción interactiva.

## **La forma y convenciones de la Ficción Interactiva**

Una de las definiciones comunes de la ficción interactiva es que se trata de una forma mediante la cual un interactuante o jugador tipea acciones para que un personaje particular las realice; el programa responde con

un reporte de lo que ocurre. Las obras que han existido en este formato presentan acertijos y retos así como placeres literarios; simulan mundos y consiguen comprensión limitada pero efectiva de lenguaje natural. La ficción interactiva a menudo ha significado más o menos lo mismo que “aventura de texto”, incluso a pesar de que los más adeptos a la textualidad admiten que la ficción interactiva puede basarse en textos y no tiene que excluir elementos multimedia. Hay diversas fuentes disponibles sobre discusiones generales de ficción interactiva y su historia (Nelson; *Twisty Little Passages*; “*Riddle Machines*”).

La ficción interactiva se puede definir *formalmente* como un tipo particular de programa de computadora con aspectos particulares. Consta de un entorno, o mundo, que se simula en alguna medida, usualmente mediante objetos, habitaciones, y personajes explícitamente representados en código. El jugador o jugadores interactúan tecleando algún tipo de comandos en lenguaje natural tales

como *recoger el hacha*, *moverse al este* (abreviado este o e), o *jugar con Floyd*. Un conjunto más bien limitado de comandos funcionará realmente, pero muchas de las acciones físicas más obvias que involucren los objetos en el entorno están permitidas. Estos comandos indican lo que debe hacer el *personaje de un jugador*, una entidad similar al avatar dentro del mundo de ficción interactiva. A veces el personaje del jugador se niega o se equivoca al realizar cierta acción, pero incluso esto puede ser divertido o informativo, ayuda a los jugadores a entender la manera en que opera el mundo ficcional o simulado.

Aquí, por ejemplo, se muestra un fragmento de una interacción transcrita con *Lost Pig*, de Admiral Jota, ganador de la *Interactive Fiction Competition 2007*. En este juego el personaje es Grunk, un orco bastante denso y poco elocuente que hace las veces de narrador, explicando lo que le ocurre. En esta muestra, el jugador termina resolviendo un acertijo y luego intenta realizar otra acción a la cual se niega.

## **Cueva con río [*Cave with Stream*]**

Túnel llega aquí a la pequeña cueva, pero Río ancho bloquea el camino al Este. Grunk no ve mucho en el otro lado. No sabe si túnel sigue su camino o aquí detiene. La única luz que Grunk ve viene de habitación brillante, lejos al Oeste. Pero Grunk escucha mucha agua.

Ahí banca de piedra junto al río.

Ver más allá en lo oscuro no es fácil; pero Grunk piensa que hay una cosa rojiza al otro lado del río.

>tomar la cosa roja con palo

Grunk toma palo del río y pica cosa roja con la punta. ¡Cosa roja se pega a palo! Grunk lo trae de vuelta y descubre que cosa es en realidad llave, así que Grunk toma llave. Palo no es pegajoso para Grunk, y llave no se siente pegajosa tampoco. Se pregunta por qué llave se pega a palo.

>comer llave

Comer llave puede ser divertido hoy, pero no tan divertido mañana.

Los dos mayores atributos de un programa de ficción interactiva —la simulación de un mundo ficcional y la comprensión de al menos una forma limitada de lenguaje natural— corresponden a los dos mayores componentes del juego de ficción interactiva, el un *mundo modelado* y el analizador sintáctico [*parser*]. Los sistemas de desarrollo de ficción interactiva de última generación como Inform 7 y TADS 3 incluyen un *mundo modelado* personalizable y un parser con vastas capacidades, pero las funciones de estos dos componentes también pueden hallarse en juegos de una sola vida como el *Adventure* original y *Zork*. Dado que una ficción interactiva avanzada es un programa de computadora razonablemente complejo, crear un juego requiere tanto de programación como de escritura.

La ficción interactiva posee cualidades computacionales y de interfaz, pero también está definida por las convenciones. Las convenciones de bajo nivel incluyen la definición del espacio y la navegación a través de él



utilizando instrucciones de brújula y sus abreviaciones (*N, NE, E, etcétera*). Aunque la ficción interactiva tiene buenas capacidades para modelar objetos, contención, y mover cosas de un lado a otro, en la solución de acertijos también es una convención involucrar objetos encontrados en diversas partes del espacio simulado. Así pues, el aventurero estereotípico de la ficción interactiva es una especie de cleptómano o recogedor de cosas que consigue todo lo que pueda recogerse. Por último, la ficción interactiva ha estado marcada en diversos momentos por la adherencia y exploración de géneros “populares”: inicialmente, en la era de la microcomputadora, las exploraciones subterráneas o intramuros que tipifican las sesiones de *Calabozos y Dragones*; posteriormente, obras en muchos géneros “populares” más allá de la fantasía (ciencia ficción, misterio, romance, humor, etc.) gracias a Infocom y otras compañías; y en el presente, obras de muchos tipos que a veces caen en categorías bien definidas, pero también a veces difíciles de clasificar.

Muchos juegos gráficos fueron producidos por Infocom, Magnetic Scrolls, y otras compañías —juegos que fueron comercializados y entendidos como ficción interactiva, y cuyo punto de partida era el intercambio de textos. Incluso en su definición más estricta, obras que tomen información introducida en texto en algo parecido a lenguaje natural, que produzcan resultados textuales y simulen mundos son, sin lugar a dudas, ficción interactiva, más allá de si contienen gráficos, sonido, o alguna forma limitada de animación. El sitio de Ficción Interactiva About.com y después [Brass Lantern](#) incluyeron juegos de aventuras gráficas dentro de la categoría. Aunque los aspectos principales de la ficción interactiva han sido muy estudiados y reconocidos por autores y jugadores durante décadas, la definición de ficción interactiva no está completamente clara en todos los casos.

Sin llevar a cabo un extenso análisis de discurso, la ficción interactiva que aquí presentamos cae claramente

en más de un dominio. Las personas que se involucran de esta forma se autodenominan “autores”, escriben “*story files*” (archivos de historias), y generalmente aceptan el uso del término “ficción interactiva” para describir su actividad, aceptando la terminología literaria y apoyándose en su ávida lectura. Los autores de FI también se ven a sí mismos, casi sin excepción, como creadores de “juegos”— el término estándar para una obra de ficción interactiva. Los autores de FI han participado en lecturas, conferencias y colecciones de literatura electrónica; muchos también desarrollan fuertes conexiones con la comunidad de juegos, tanto en las prácticas como en aspectos de diseño dentro de ella. Difícilmente esto resulta una condición inusual para una comunidad de literatura electrónica. Los artistas digitales, ya sea que estén involucrados con el *net art* o las instalaciones, trabajan a veces con formas literarias o textuales sin identificarse propiamente como escritores o autores. Que los autores de ficción interactiva se identifiquen como creadores de juegos lo mismo que

como programadores y escritores parece ser más representativo que excepcional dentro de la práctica de la literatura electrónica.

### **De las minicomputadoras al mercado**

La ficción interactiva ha existido por más de 30 años, primero en las minicomputadoras, luego como una forma pionera de software de entretenimiento gracias a Infocom y otras compañías, y más recientemente como actividad de programadores/escritores que desarrollan sistemas de FI, repositorios y juegos por el placer de hacerlo.

A partir de 1977, los juegos de aventura basados en texto para servidores y minicomputadoras estuvieron disponibles para muy pocos, sobre todo en facultades y universidades. En teoría podían ser modificados, pero era poco común hacerlo, como las revisiones de Don Woods al *Adventure* original de Will Crowther. A los jugadores locales, sin embargo, les estimulaba imitar *Adventure* y *Zork*, sobre todo en Cambridge, Inglaterra, para crear

compiladores de aventura generalizados y crear a su vez nuevos desafíos para sus amigos. Las comunidades de juego eran considerablemente locales y restringidas para aquellos que tenían acceso a computadoras académicas empresariales. Debido a que los juegos de aventuras podían jugarse en terminales de espacios comunitarios, no obstante el acceso requería que los amigos formaran grupos para jugar juntos cuando la computadora central no estaba en uso con fines oficiales. Circunstancias como estas fueron las que unieron al grupo de estudiantes del MIT que entre 1977 y 1979 fundó Infocom.

Para 1982-84, la FI se había convertido en algo que se jugaba sobre todo en computadoras caseras con la familia o los amigos. En EU y el Reino Unido, con los ajustes de inflación, la FI comercial costaba el doble que una consola AAA nueva del 2011. Al comprar un juego de Infocom el propietario obtenía acceso a la lista de circulación de *The New York Times*, una publicación promocional que presentaba avances de juegos próximos, cartas al editor,

acertijos y propuestas de concursos de los jugadores. En Italia, las aventuras de texto se distribuyeron en cassettes que acompañaban revistas mensuales, cada nueva entrega ofrecía soluciones para la del mes anterior (Cordella), mientras que en España, la compañía Dinamic lanzó *Aventuras Conversacionales* (Neito). En estas comunidades, la copia no autorizada de ficción interactiva era una costumbre, los dueños de computadoras se reunían con grupos de usuarios cercanos e interesados para compartir discos e intercambiar noticias en fanzines. En estos años existía una comunidad alrededor de la ficción interactiva basada en computadoras personales, en la medida en que era una comunidad de jugadores y usuarios más que una de autores, en parte porque el hardware y software disponibles no eran suficientemente poderosos para crear nuevas obras sofisticadas y en parte porque las únicas formas centralizadas de comunicación eran a través de compañías comerciales que vendían ficción interactiva.

No fue sino hasta la era de los módems y del incipiente acceso público a internet que la FI realmente se desarrolló como una comunidad de autores coherente e independiente.

### **Primeras comunidades de FI**

Durante buena parte de la era post-comercial, la FI se desarrollaba primordialmente para y por algunas comunidades relacionadas: en su mayoría creadores anglófonos que se identificaban a sí mismos como “la comunidad de FI”, así como aquellos que escribían en otras lenguas: el español, francés, italiano, alemán, checo y ruso.

Dos grupos de noticias de USENET, [rec.arts.int-fiction](#) y [rec.games.int-fiction](#), alojaron las primeras discusiones amplias sobre ficción interactiva y ayudaron a construir una comunidad temprana de FI. Ambos grupos de noticias se fundaron y se usaron para discusiones de ficción interactiva a finales de los años ochenta, antes de la invención de la World Wide Web. En estas primeras

épocas de acceso público a internet no era necesario estar conectado para tener discusiones en línea sobre ficción interactiva. Gamer Forum de CompuServe y la Adventure Game Toolkit (AGT) se volvieron el hogar del desarrollo temprano en el periodo 1990-1992. *Shades of Gray* fue escrito por siete personas que solamente se comunicaban a través de un foro privado de CompuServe, donde la autora en jefe: Judith Pinter, organizaba y editaba las participaciones. Para complementar las discusiones de los grupos de noticias y de CompuServe se crearon dos boletines: SPAG (iniciales en inglés de la Sociedad para la Preservación de los Juegos de Aventura; y después Sociedad para la Promoción de los Juegos de Aventura) y XZZZYnews. Para tener una comunicación un poco más sincrónica, los miembros de la comunidad comenzaron a comunicarse por medio de un MUD [Multi User Dungeon que se traduce como “dominio multiusuario”] que funcionaba básicamente como una sala de chat.



Un primer recurso importante para las ficciones interactivas de autoría individual fue el IF Archive. Fundado en noviembre de 1992 por Volker Blasius, y alojado originalmente en la Centro Nacional de Investigación de Tecnologías de la Información de Alemania. El archivo se alojó inicialmente en ftp.gmd.de; como sugiere el nombre del servidor, se trataba de un sitio FTP [siglas en inglés de *File Transfer Protocol*, ‘Protocolo de Transferencia de Archivos’], que permitía a los autores de FI de todo el mundo trabajar en cualquier lenguaje y depositar sus juegos para descarga gratuita. Aunque uno podía entrar a sitios FTP a través de navegadores web conocidos, no fue sino hasta enero de 1999 que el archivo estuvo enteramente en la Red. Andre Plotkin y Paul Mazaitis lanzaron [IFArchive.org](http://IFArchive.org) ese mes. Inicialmente se trató de un sitio espejo del sitio FTP alemán y luego, cuando aquel sitio dejó de estar disponible, se volvió el sitio principal del IF Archive (Granade). La estructura del directorio del sitio original se ha mantenido durante décadas.

En la formación y la supervivencia de la comunidad FI también fue muy significativa la IF Competition, también llamada Comp. Fue iniciada por Kevin Wilson en 1995; después, Wilson fundó el boletín *FI SPAG*. Comp se anunció en los grupos de noticias y recibió entradas en Inform, el entonces reciente software gratuito de desarrollo de FI, y en TADS [siglas en inglés de Text Adventure Development System: ‘Sistema de desarrollo de aventuras de texto’], un sistema eficaz que en aquel entonces se vendía como *shareware*. El primer Comp tuvo doce entradas, que no se parecían a los juegos de Infocom, ni a otros juegos comerciales, puesto que eran más cortos; cada uno estaba pensado para ser resuelto en dos horas. Así como con el IF Archive, SPAG y otros recursos importantes para la reciente comunidad FI, la Comp fue iniciada por un único individuo y operada sin algún apoyo institucional ni organización a gran escala previamente planeada.

Los juegos más cortos de la Comp volvieron a la ficción interactiva más accesible y más fácil de programar para

los autores. Sin embargo, las entradas originales y aquellas de los primeros años (la Comp se realizaba anualmente, como hasta la fecha) en su mayoría se hacían por la comunidad FI para la comunidad FI. Pocos ofrecían los *fe-elles* [manuales o instructivos del juego] y menús de ayuda que hacían más comprensibles los juegos comerciales y los primeros juegos de *shareware* para aquellos que todavía no conocían la ficción interactiva. Aunque el ganador de 1998, *Photopia* de Adam Cadre, incluía instrucciones detalladas y el ganador de 1999, *Winter Wonderland* de Laura A. Knauth, tenía una barra de status que indicaba dónde estaban las áreas adyacentes, no se hacía propiamente énfasis en crear tutoriales detallados para ayudar a los nuevos jugadores. Juegos que son una referencia como *The Cabal*, *Pass the Banana*, y *Stiffy Makane: The Undiscovered Country* fueron creados y distribuidos principalmente como chistes locales para aquellos que conocían las formas, convenciones y a la comunidad FI. Este hecho tenía sus precedentes, pues

algunos de los juegos comerciales de entonces como *Eric the Unready* parodiaban los juegos de fantasía. Este tipo de chistes locales subrayaban la importancia de la comunidad no sólo en cuanto a estilos de juego y sistemas de revisión y discusión, sino también de producción de ficción interactiva.

Lo que se conoce como “la comunidad de FI” no es la única comunidad enfocada en ficción interactiva. Mientras el Repositorio de FI [*IF Archive*] almacenaba juegos en cualquier idioma, surgieron comunidades con diferentes nacionalidades y lenguas, entretanto autores individuales de FI escribían juegos a lo largo y ancho del mundo. Existen historias del desarrollo de la ficción interactiva en lengua inglesa, y comunidades italianas (*Cordella*), francesas (*Labrande*) y checas (*Svelch*). Mientras que no hay mucha estratificación en cuanto a las plataformas de desarrollo, el sistema de desarrollo de IF ADRIFT tiene un foro y un boletín de noticias y ha desarrollado una comunidad propia. Y existe una

comunidad anglófono aparte, que también usa las mismas plataformas de desarrollo principales, interesada en un tipo específico de ficción interactiva: la ficción interactiva adulta, o erótica. Esta comunidad “AIF” [siglas en inglés de Adult Interactive Fiction, ‘Ficción interactiva para adultos’] tiene su propia competencia anual, un archivo y un sitio central. Entre las muchas diferencias, pueden identificarse en el juego y la autoría de la FI de todo el mundo, existen algunas características comunes, que incluyen un adecuado aprovechamiento de los recursos individuales, la distribución gratuita de juegos, y el crecimiento ascendente de comunidades.

### **La expansión de las comunidades y el más allá de la comunidad**

Entre 2000 y 2010, la autodefinición de la comunidad de FI empezó a cambiar. Muchas obras de ficción interactiva se producen y juegan ahora por personas que no

se consideran a sí mismas parte de ninguna comunidad de FI, incluyendo usuarios académicos y creadores asociados con los juegos casuales o independientes. Los grupos locales han comenzado a organizar reuniones presenciales en varias ciudades y a organizar eventos patrocinados que apelan tanto a los miembros característicos de la comunidad FI como a otros.

### **Cambios en la distribución de juegos**

A medida que, desde mediados de los 2000, los juegos comerciales comenzaron a depender cada vez menos de las ventas físicas, el aumento correspondiente de la distribución de juegos independientes ha traído con ella cierto número de sitios web y blogs. Varios de estos —entre los que destaca [Jayisgames](#) (fundado en 2003, cubre juegos casuales e independientes), [Playthisthing](#) (fundado en 2007, cubre juegos indie), [TIGSource](#) (que cubre juegos independientes, sus foros comenzaron en 2007)— han incluido constantemente ficción interactiva

dentro de sus ofertas. Tanto TIGSource como Jayisgames han patrocinado competencias de FI que no surgieron ni estaban dirigidas a ninguna comunidad de FI, sino a sus propias comunidades de jugadores independientes. Estas competencias han traído nuevos jugadores a la FI y atraído autores que no se ven a sí mismos como autores de FI, sino como autores de juegos indie interesados en la ficción interactiva, como una de muchas posibles formas.

Estos desarrollos colocan a la ficción interactiva en un *continuum* con otras categorías de juegos producidos de manera independiente, de bajo presupuesto, y experimentales, fomentando a que nuevos autores también experimenten con con dicha forma.

### **FI para otros jugadores**

Una cantidad creciente de ficción interactiva es escrita para jugadores externos a la comunidad de FI; gran parte de dicha ficción ni siquiera se anuncia a la comunidad.

Además de los juegos de FI escritos por y para jugadores independientes, han surgido muchas categorías nuevas.

El uso de la ficción interactiva se ha extendido en la educación, ya sea en variante de FI escrita por expertos dirigida a la docencia (como *Voices* de Spoon River y otros proyectos del Creative Learning Environments Lab de la Universidad Estatal de Utah) o como FI creada por estudiantes como un formato que expone investigaciones de una era o un sitio precisos (como las obras de FI histórica creadas por estudiantes de Jeremiah McCall y Christopher Fee). Las obras históricas de estudiantes —en gran parte escritas por autores que nunca habían usado lenguaje de programación, y quienes son evaluados tanto en contenido como en forma— tienden a enfocarse menos en las complejidades procedurales o en acertijos con diseños elaborados, y más en establecer una sensación de lugar y tiempo. Este trabajo captura la sensación de un diorama o una recreación y no la de un juego narrativo de acertijos.



Muchos grupos con intereses específicos han adoptado la FI como una vía para ofrecer entretenimiento enfocado a un mercado desatendido. *1893* (2002) de Illuminated Lantern, ficción interactiva detallada e ilustrada que reconstruye la Feria Mundial de Chicago de 1893, vendida principalmente en tiendas de regalos de museos y en tiendas de Chicago. Cumberland Games & Diversions comercializó *Treasures of a Slaver's Kingdom* (2007) para un público que ya había disfrutado otros productos de Cumberland, como conjuntos de reglas, mapas y miniaturas para juegos de mesa. En líneas similares, la comunidad de aficionados al *geocaching* [“Geocaching o Gymkhana GPS es la actividad de esconder y encontrar “tesoros” en cualquier lugar, con la ayuda de un GPS.”] ha creado una serie de retos basados en ficciones interactivas existentes o escritas a la medida, utilizando la FI para ofrecer un contexto narrativo a las tareas de *geocaching* (Hines).

## **Cambios en los recursos y en la comunidad**

Durante el periodo 2003-2008, la comunidad de FI se dirigió hacia un modelo cada vez con mayor distribución en instituciones primarias, introduciendo [IFDB](#) (una base de datos de juegos), [ifwiki](#) (una wiki para información sobre la comunidad), [Planet-IF](#) (un sitio que recopila blogs con temática de FI), y el foro de IntFiction (tablero de mensajes que complementa los grupos de noticias de USENET).

IFDB [siglas en inglés para Base de Datos de Ficción Interactiva], centra la atención en diversos proyectos nuevos de la comunidad de FI, ya que puede ser editada por cualquier miembro registrado y está diseñada para enlazar a juegos donde sea que aparezcan. Ha suplantado y expandido la funcionalidad de la [Baf's Guide](#), un sitio web que cataloga los contenidos del archivo de ficción interactiva sostenido principalmente por Carl Muckenhaupt (“Baf”) y un equipo de asistentes voluntarios. Debido a que Baf sólo cubría materiales del archivo,

omitió muchos juegos disponibles comercialmente así como cualquier FI que no hubiera sido formalmente inscrita en el archivo por su autor. En contraste, IFDB documenta muchos proyectos estudiantiles, juegos comerciales de actualidad, y obras fuera de circulación. Otros elementos tales como un canal de noticias RSS, listas de recomendaciones y encuestas administradas por los usuarios y rankings de juegos, planeados para ayudar a los recién llegados a identificar rápidamente las obras de su interés, así como para mantener al día a los miembros de la comunidad sobre proyectos menos conocidos.

IFDB también ha cambiado la forma en que la comunidad apoya a los nuevos autores. Las constantes actualizaciones de noticias y la rápida circulación de reseñas de IFDB se redujeron considerablemente, y aunque no han desaparecido, enfatizan el viejo problema de la comunidad ante la falta de noticias y reseñas sobre autores poco conocidos y juegos idiosincrásicos. Antes de la IFDB, el anuncio del lanzamiento de un juego en los

foros de [usenet.org](http://usenet.org) podía desaparecer rápidamente de las listas de posts recientes, y había poco que hacer para generar atención; un juego podía reseñarse en SPAG, pero el ciclo trimestral de publicación de SPAG significaba que pasaban meses antes de que el autor o un nuevo juego recibiera cualquier tipo de retroalimentación, y para cuando la reseña aparecía, era difícil que adquiriera impulso. En la era de IFDB, es más común que un juego recién lanzado reciba calificaciones y reseñas en el marco de la primera o segunda semanas.

ifwiki (2005) y Planet-IF (2008), entretanto, crearon nuevas sedes para recopilar información y ofrecer discusiones teóricas a profundidad. Los artículos de miembros de la comunidad que se involucran con la teoría y la práctica de la ficción interactiva anteriormente aparecían en el grupo de noticias [rec.arts.int-fiction](http://rec.arts.int-fiction) o en SPAG o en XZZYnews, mientras que ahora es común que aparezcan en blogs personales que luego son agregados a Planet-IF. Esto significa que el contenido

es más visible para lectores ajenos a la comunidad y a menudo se presenta en un contexto de blogueros con otros intereses. ifwiki, entretanto, ofrece un repositorio centralizado de ligas a discusiones de FI pasadas y presentes, noticias, y competencias: un servicio significativo ahora que la discusión se ha extendido más allá de una o dos localizaciones centrales.

La apertura de la comunidad de FI a nuevas influencias es un proceso de fortalecimiento. A medida que nuevos grupos de gente externa a la comunidad de FI se ha interesado en la escritura de este formato, hay más y más autores que buscan públicos primarias en otra parte para regresar a la comunidad de FI para buscar herramientas y apoyo técnico. Muchos colaboradores publican en el foro de [IntFiction](#), fundado en diciembre de 2007, proyecto que ha reemplazado gradualmente el grupo de USENET [rec.arts.int-fiction](#) como espacio principal para apoyo técnico y anuncios de la comunidad. La creciente visibilidad de la comunidad de FI, y

la creciente participación de la gente que escribe para distintos públicos o sobre distintas preocupaciones, ha ampliado la sensación colectiva de lo que es o de lo que debería ser la FI.

### **Jugando y escribiendo juntos**

El periodo entre 2008 y 2011 ha atestiguado el incremento de entusiastas locales y grupos presenciales de FI, con encuentros regulares en el área de Boston, Seattle, San Francisco, Chicago, Vancouver y Columbia Británica. Los eventos especiales en diversos momentos del año atraen participantes de toda América del Norte y Europa. Estos grupos a menudo participan en sesiones de juego compartidas (con una persona tipeando comandos a la vez, pero con el grupo entero sugiriendo qué hacer después), talleres de escritura y presentaciones de varios aspectos del oficio de FI. El Speed-IF [Ficción Interactiva Rápida], tradicionalmente es un jam

de juego de dos horas de duración organizado a través de ifMUD, también se ha convertido en una popular actividad presencial, a menudo con múltiples autores trabajando juntos en el mismo proyecto. ClubFloyd fue fundado en 2007, y organiza reuniones online semanales para juegos colaborativos, y hasta junio del 2011 ha publicado transcripciones y comentarios de jugadores de más de 180 juegos. En el contexto del juego compartido y la autoría, los nuevos jugadores de FI pueden aprender cómo interactuar con el juego de la mano de participantes más experimentados.

El cambio hacia un contacto más personal ha afectado la escritura de FI, así como la experiencia de juego. A pesar de que la ficción interactiva tiene una herencia colaborativa, desde que *Zork* fue ensamblado por cuatro personas del MIT y *Shades of Gray* desarrollado por siete autores usando CompuServe, la mayoría de las FI de las últimas décadas son de autorías individuales o divididas entre un autor, un programador y, ocasionalmente,

un ilustrador. Un creciente número de juegos de FI han sido creados por múltiples autores, como sucede en el modelo de distribución de trabajo de Textfyre, dividido entre un equipo base y con modelos alternativos para la participación de un gran número de colaboradores, como se puede ver en *Spaceship!* y *Alabaster*.

Finalmente, el movimiento para encontrar y discutir ficción interactiva presencialmente ha permitido que los autores/programadores de FI compartan piezas que de entrada habría sido difícil mostrar en la red, como las múltiples piezas de instalación exhibidas en la primera Feria de Demos de FI en mayo de 2011 (Monath).

## **Expandiendo los conceptos de Ficción Interactiva**

El concepto de ficción interactiva aceptado por la comunidad FI se ha expandido para incluir obras que aceptan formas alternativas de entrada (selección de palabras clave u opción múltiple, por ejemplo, en lugar de



comprensión limitada de lenguaje natural), así como experimentación en el modelado de mundos, la narrativa de eventos y los modos de salida.

En el periodo de 2008 a 2011, el alcance —definido como la tentativa de cultivar interés y compromiso con la FI— ha sido una de las preocupaciones centrales de esta comunidad. El creciente compromiso con los jugadores novatos ha demostrado que mucha gente que de otra manera no estaría interesada en leer o jugar FI, encuentra dos obstáculos mayores. Los dos obstáculos identificados son el acceso (el descifrar cómo descargar y correr FI en sus propias computadoras) y la aptitud para jugar (aprender cómo ingresar comandos para jugar con éxito con un subconjunto apropiado de inglés).

### **IF en el navegador**

Los jugadores que llegan a la ficción interactiva desde su experiencia con juegos casuales a menudo esperan

poder jugar un juego dentro del navegador sin tener que hacer descargas. La necesidad de ofrecer una experiencia sin interrupciones ha estimulado el desarrollo de numerosas opciones nuevas para facilitar el juego en línea. Parchment y Quixe corren archivos de juego producidos en lenguaje Inform en una ventana de navegador, mientras que el trabajo en proceso con los lenguajes TADS3 y Alan correrá juegos en un servidor y actualizará la partida del jugador a través de AJAX o alguna tecnología similar.

Al presentar FI en la ventana de un navegador se genera una categoría de expectativas propia para el jugador y el autor. El estilo de la tipografía y el texto ha sido durante mucho tiempo una preocupación secundaria, por decir lo menos: intérpretes en diferentes sistemas operativos presentan el texto de diferentes maneras, en diferentes fuentes, colores y tipos de margen. Tradicionalmente, las herramientas usadas por la comunidad de FI ofrecen al autor solamente un control limitado sobre la

presentación. La portabilidad entre un gran número de plataformas (incluyendo dispositivos móviles de pantalla pequeña y computadoras que corren con un lector de pantalla para jugadores invidentes) se ha considerado más importante que la capacidad para crear una experiencia visual específica, y ofrecer una superficie textual atractiva semejaba más un trabajo del intérprete creador más que del autor de un juego en específico.

Introducir FI en la ventana del navegador, sin embargo, implica que la lectura de FI debería experimentarse de forma similar a la lectura de otros textos con estilo web, con expectativas de navegación parecidas, diseño atractivo e integración visual con el sitio web que lo contiene. Además, el texto en la web a menudo suele presentarse bajo el estilo del autor del texto y quien llega a la creación de FI con una experiencia previa de autoría web llega también con esas expectativas en mente. Un creciente número de peticiones y sugerencias de usuarios involucran la capacidad para diseñar el estilo, mostrar

imágenes y videos, así como cambios dinámicos en el texto que ya aparece en la pantalla.

Las nuevas herramientas que están actualmente en desarrollo, incluyendo la interfaz Vorple de Juhana Leinonen, están diseñadas para permitir que los autores de FI hagan mejor uso del rango de posibilidades del diseño web, algunas como seleccionar texto e información de otros sitios web para modificar la experiencia de juego e insertar videos de YouTube en la pantalla de juego. Las opciones de estilo basadas en CSS para Quixe también están en desarrollo para proyectos que no requieren todo el rango completo de opciones de JavaScript, pero que podrían apropiarse de un estilo en específico.

La FI también se ha adaptado a dispositivos móviles y lectores de libros electrónicos. Y dado que la complejidad y el costo de otros juegos en estas plataformas es menor, y ya que estos dispositivos se comercializan especialmente para gente interesada en la lectura, las plataformas del libro electrónico, son consideradas un

mercado excelente para la FI. Los desafíos técnicos del hardware lento, el software de propietario y la distribución restringida (por ejemplo, el poder solamente compartir una FI de iPad a través de la tienda de Apple) han demostrado ser difíciles, pero no insuperables. Frotz para iPhone y iPad corre un gran número de juegos de Z-machine, permitiendo que los jugadores seleccionen nuevos materiales para jugar desde un navegador integrado al buscar contenido de la IFDB. Otros proyectos han comenzado a ofrecer juegos individuales o paquetes de juegos en las plataformas iPad, Kindle y Android; el primero que resultó en un juego lanzado para Kindle fue *The King of Shreds and Patches*.

La discusión sobre la interfaz, aspectos relacionados con el inglés y los comandos tipeados ha sido la más controversial. La entrada de texto con análisis sintáctico es ampliamente considerada una característica distintiva de la FI. Los practicantes y teóricos de la FI han argumentado que parte del atractivo particular de la ficción

interactiva está en la forma en que reta a los jugadores para entender minuciosamente el mundo del juego para poder avanzar (Plotkin). Un estilo diferente de presentación en el cual todas las potencialidades se desplegaran explícitamente al jugador podría erosionar en buena parte del reto y de su disfrute. Abordar este problema requiere tanto una mejor manera de enseñar a los jugadores cómo interactuar con el analizador sintáctico [*parser*], como desarrollar en los usuarios novatos las mismas expectativas que los jugadores expertos ya poseen respecto al género y sus posibilidades.

### **Los avances de alta y baja tecnología**

La ficción interactiva ha llegado a diversas y amplias comunidades; el concepto mismo de ficción interactiva ha atravesado nuevas formas de desarrollo. Mientras la definición básica que ha prevalecido anteriormente satisface a muchos autores y jugadores, en años

recientes se han sumado formas nuevas y significativas de interactuar.

Los sistemas de desarrollo de ficción interactiva han avanzado en formas novedosas e inusuales. La última versión de Inform de Graham Nelson, el sistema más utilizado en el núcleo de la comunidad, se llama Inform 7 y permite programar en una sintaxis y tipografía basada en lenguaje natural. Mientras que los programadores aún deben entender cómo funciona el sistema para poder escribir juegos dentro del programa, el código fuente para los juegos es legible para cualquiera que entienda y lea textos en inglés. Otro sistema fue lanzado en febrero de 2011, Curveship de Nick Montfort. Ofrece la habilidad de controlar por medio de parámetros cómo se representan las acciones y cómo se describen los objetos, de modo que el programador no sólo pueda controlar el modelo del mundo ficticio y simulado, sino también cómo se le cuenta la historia al jugador.

Juegos para navegador al estilo de: “*Elige tu propia Aventura*” han estado presentes desde hace tiempo, e incluso tienen su propia competencia dentro de la comunidad de FI, la 2001 LOTECH Comp. Los sistemas para programarlos como Adventure Book de Jon Ingold, han estado disponibles desde hace tiempo. Pero este tipo de juegos ha ganado relevancia gracias a dos nuevos sistemas de autoría: Undum de I.D. Millington y ChoiceScript de la compañía Choice of Games. Su manejo sencillo en teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles atrae a autores que buscan llegar a un mayor público. Un rumbo similar en la tradición de la ficción interactiva es la suma de palabras clave que funcionan más o menos como enlaces de hipertexto. *Blue Lacuna*, *Walker and Silhouette*, y *A Colder Light* presentan este modo de interacción, y las extensiones de Inform ahora permiten a cualquier autor ser fácilmente compatibles con este estilo de juego.



## **Conclusión**

A través de los años, muchos factores se han conjugado para dar vida a una comunidad en torno a la ficción interactiva. Los participantes decidieron distribuir su trabajo de manera gratuita, ha sido sencillo hacerlo a un costo muy bajo en línea. La estabilidad y el acceso de las primeras plataformas ha permitido que la gente juegue desde hace décadas. Al mismo tiempo, la innovación tecnológica continúa, trayendo nuevas posibilidades. Esencialmente, aquellos interesados en la ficción interactiva han descubierto que sus actividades cuentan con el apoyo de quienes dedican su tiempo no sólo a hacer juegos y jugarlos sino también a desarrollar espacios para la conversación, la distribución de obras y otras formas de construir comunidad. El movimiento actual que busca sitios para la creación de comunidades (algunos como IFDB y ifwiki) conjuntaron en sus orígenes iniciativas individuales, pero también acepta la extensa participación de grupos con contribuciones y ediciones.

La comunidad de FI ha tenido mucho tino en las innovaciones, situar la ficción interactiva en el núcleo de los jugadores interesados, albergar reseñas y discusiones sobre FI y entrar en contacto con los jugadores. El formato ha sido utilizado incluso en diversos ambientes educativos. Quizá el éxito de la comunidad se ha limitado en su conexión con las comunidades literarias y escriturales. A pesar de que algunos juegos de FI se han publicado o reseñado en revistas literarias en línea, aún hay poca representación de la ficción interactiva en los círculos de e-literatura, y menor conciencia en las comunidades de ficción mainstream. Con suerte la comunidad en torno a la ficción interactiva puede ofrecer algunas lecciones para otras comunidades de literatura electrónica; tal vez la comunidad de FI también puede aprender de otras comunidades de e-literatura y encontrar una conexión más fuerte con el mundo de la escritura, construyendo otros vínculos.

**Emily Short** Es escritora de Ficción Interactiva, autora de más de 35 obras de este tipo. Se le considera una visionaria dentro del mundo de los juegos basados en texto, su primera obra conocida a nivel internacional fue *Galatea*. Su trabajo como autora y ensayista puede leerse en [www.emshort.blog/](http://www.emshort.blog/).

\*

**Nick Montfort** estudia computación creativa y desarrolla arte y poesía computacionales. Sus libros de poesía generada por computadora incluyen *#!*, la colaboración *2x6*, *Autopia* y *The Truelist*. Entre sus más de cincuenta proyectos digitales se encuentran *The Deletionist* y *Sea and Spar Between*, ambas colaboraciones. Sus libros publicados en MIT Press Books, colaborativa e individualmente son *The New Media Reader*, *Twisty Little Passages*, *Racing the Beam*, *10 PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); : GOTO 10*, *Exploratory Programming for the Arts and Humanities*, y *The Future*. Es profesor de medios digitales en MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) y vive entre Nueva York y Boston.

## OBRAS CITADAS

Cordella, Francesco. “*History of Italian IF.*” *IF Theory Reader*. Ed. Kevin Jackson-Mead and J. Robinson Wheeler. Boston: Transcript On Press, 2011. 379-387.

Granade, Stephen. “*GMD is Dead, Long Live IFArchive.*” Brass Lantern. n.d. 12 Feb. 2012 <http://www.brasslantern.org/players/software/ifarchive.html>

Hines, Ben. “*Interactive Fiction Caches (shared, public).*” Geocaching. 2010-2012. 12 Feb. 2012 <http://www.geocaching.com/bookmarks/view.aspx?guid=0b570945-02e8-469a-84ac-ce44490a2c55>

Labrande, Hugo. “*Racontons une histoire ensemble: History and Characteristics of French IF.*” *IF Theory Reader*. Ed. Kevin Jackson-Mead and J. Robinson Wheeler. Boston: Transcript On Press, 2011. 389-432.

Monath, David, ed. “*The IF Demo Fair.*” SPAG 60, 25 April (2011). 12 Feb. 2012 <http://www.sparkynet.com/spag/backissues/spag60.html>

Montfort, Nick. *Twisty Little Passages*. Cambridge, MA: MIT P, 2003.

———. “*Riddle Machines: The History and Nature of Interactive Fiction.*” *A Companion to Digital Literary Studies*. Ed. Ray Siemens and Susan Schreibman. Oxford: Blackwell, 2007. 267–282.

Neito, Ruben (‘Urbatain’). *Interview*. Trans. H. Helfgott. SPAG 40, 12 April (2005). 12 Feb. 2012 <http://www.sparkynet.com/spag/backissues/spag40.html>

Nelson, Graham. “*A Short History of Interactive Fiction.*” *Inform Designer’s Manual* 46. 4th ed. St. Charles: Illinois: IF Library, 2001. <http://www.inform-fiction.org/manual/html/s46>

Plotkin, Andrew. “Characterizing, if Not Defining, Interactive Fiction.” *IF Theory Reader*. Ed. Kevin Jackson-Mead and J. Robinson Wheeler. Boston: Transcript On Press, 2011. 59-66.

Svelch, Jaroslav. “*Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980’s Czechoslovakia.*” *Media in Transition 7: Unstable Platforms*, MIT, May 13-15, 2011. [http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch\\_MIT7.pdf](http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MIT7.pdf)

© 2012 ff. [dichtung-digital.org](http://dichtung-digital.org)

[www.dichtung-digital.de/journal/archiv/?postID=326&view=print](http://www.dichtung-digital.de/journal/archiv/?postID=326&view=print)

