

Patchwork Girl y las heroínas de acción - La imagen de la mujer en la literatura digital

¿Nueva generación o repetición del estereotipo?

Cualquiera que en 1997 se diera una vuelta por las tiendas de ordenadores y grandes almacenes podría haber pensado que había caído uno de los últimos bastiones masculinos. 1997 fue el año de Lara Croft, la heroína del juego de acción y aventuras Tomb Raider. La arqueóloga luchadora e "independiente de los hombres" corría, saltaba, disparaba y nadaba en los corazones de los jugadores, todavía en su mayoría hombres. Lara los trata con frialdad, no sólo en el monitor, sino también en los posters o en entrevistas en las revistas. A principios del 98, la revista de juegos de ordenador PC Games, que hasta entonces había sido siempre seria, publicó un poster de Lara Croft desnuda. El periódico semanal alemán Die Zeit (51/1997) publicó un artículo titulado: "¿Qué tiene ella que no tengamos nosotros?" e intentaba averiguar en qué consistía la fascinación que la primera heroína digital de acción ejercía sobre jugadores y medios de comunicación. Las reseñas del juego, que al menos en su versión PC estaba programado con bastante descuido, alababan las cualidades personales de la protagonista: "joven, inteligente, con un cuerpo muy bien formado, (...) una deportista impresionante (...) con la figura de una supermodelo" (Galuschka 76), etc., etc., sin olvidarse nunca de destacar su condición de mujer emancipada. De todos modos, Lara ha logrado tener éxito en un campo masculino, tanto en lo que respecta al contenido del juego como en lo que se refiere a su condición de arqueóloga y aventurera. Es una de las pocas figuras femeninas en los juegos de acción.



Pareciera pues que el movimiento feminista de mediados de los noventa ha llegado también a la cultura de los juegos de ordenador. Pero esto no es así, como demostrará un repaso más cuidadoso de los juegos populares de esta época. A través de unos cuantos ejemplos escogidos demostraré cómo los juegos tradicionales de aventuras por ordenador, (y también otros pensados en teoría para las niñas), perpetúan y reafirman modelos de mujer ya superados. Pero también la hiperficción, que junto con los juegos de aventuras es el otro gran género narrativo por ordenador, sigue estos patrones, y eso a pesar de que el formato hipertextual facilita un tipo de escritura en teoría basado en la postmodernidad y el concepto de escritura femenina. Es más, mientras que los juegos de ordenador se limitan a transmitir estereotipos existentes, parece que la hiperficción (la "crash-narrative" de Moulthrop), y aquí también me centro en los títulos más conocidos, se basa directamente en el topos literario de la mujer muerta.

Juegos de ordenador para chicas

La aparente fuerza de Lara Croft como figura femenina que reclama espacios masculinos es sólo superficial. De hecho, no es sólo un objeto móvil en la pantalla como lo es cualquier figura de un juego de ordenador, sino que además se convierte en objeto del deseo de los jugadores tradicionalmente masculinos de los juegos de acción. Vencer a adversarios, reunir objetos, resolver enigmas y así avanzar niveles es sólo el objetivo aparente del juego. En realidad *Tomb Raider* es el equivalente de un Peep Show o de su alternativa interactiva: el Strip Poker como juego de ordenador. La perspectiva de *Tomb Raider* cambia sensiblemente de la primera a la tercera persona. Mientras que Lara realiza actividades básicas como correr o explorar el terreno, apenas se la puede ver en la pantalla. Cuando realiza las actividades que dan puntos: saltar, escalar, nadar, disparar, coger objetos y utilizarlos, se la puede ver a pantalla completa. Pero Lara no es una de esas figuras hechas con píxels muy grandes de los juegos de ordenador de siempre, que sólo tienen un rostro reconocible y un cuerpo de anatomía medianamente adecuada en la caja donde se vende el juego. Lara es producto del diseño más avanzado, está compuesta de miles de polígonos con (según dice la descripción) más de dos mil fases de animación, combinadas con ojos grandes, labios gruesos, una nariz pequeña, unos pechos increíblemente grandes, una cintura muy estrecha, caderas anchas, ninguna musculatura visible y además es muda. Lara no habla mucho, excepto por su respiración agitada sólo se la oye en la fase de entrenamiento, en la que el jugador prueba las teclas de movimiento. La voz de Lara explica en off cómo hay que "manejar" la figura-Lara. Cuando murmura, "Venga, vamos a saltar un poco", suena como la publicidad de los teléfonos 902 en las emisiones nocturnas de alguna cadena privada. A pesar del entusiasmo de los medios, es difícil aceptar a Lara como una imagen femenina positiva o incluso como un ejemplo posible de fortaleza para las jugadoras.

Que esta "Heroína de una nueva generación de mujeres" ([Manfred Dworschak](#) cita el *SZ Magazin*) sea un fraude no nos sorprende demasiado. Los primeros juegos de ordenador, *online* y *offline*, surgieron en facultades americanas de ciencias, un entorno de instituciones dominadas por hombres, entonces todavía más que ahora. La periodista de Internet [J.C. Herz](#) busca las causas no sólo en los temas, sino también en los que trabajan haciendo los juegos de ordenador. Los juegos de ordenador son, según Herz, "una cosa de hombres, programada por y para hombres." (Herz 171) Las presentaciones estereotipadas de las mujeres se aceptan sin cuestionarlas, porque "ahora no hay mujeres en esta industria" (Herz 177).

Incluso si alguna compañía líder en el mundo de los videojuegos de Japón o Silicon Valley decidiera un día tratar de atraer a las jugadoras femeninas, dudo mucho que un grupo de tipos que se han pasado la vida agarrados a un joystick pudieran diseñar algo que lograra conectar con la mente de una niña de catorce años (Herz 174).

Además de la sorprendente ausencia total de programadoras femeninas, Herz piensa que la causa de que los entornos de los juegos no sean casi nunca entornos atractivos para las mujeres es que la industria del juego está muy ligada a las industrias militar y técnica. Estas alianzas económicas e ideológicas potencian que los juegos de acción sigan una tendencia militarista y orientada al conflicto - no en vano ahora se entrena a los soldados americanos con simulaciones digitales de vuelo y de combate.

Los juegos de ordenador no atraen a las mujeres, no tanto por la escasez o impostura de las figuras con las que se pretende que se identifiquen, sino más bien por la repetitividad mental y motriz característica de la mayoría de los juegos de acción, que son también los más vendidos. Estudios recientes demuestran que los juegos de ordenador más usuales no son demasiado brutales o difíciles para las chicas, sino que éstas piensan que juegos como *Command & Conquer* o *Doom*, son "sencillamente estúpidos" (Brenda Laurel en [Pecher](#) 94). Según Sheri Graner Ray, de Her Interactive, los chicos prefieren juegos donde prime la resolución de conflictos, la estimulación y las recompensas, y en los que

se desarrollen conflictos "de lucha abierta de hombre contra hombre"; "las jugadoras femeninas prefieren la diplomacia, y consideran los sentimientos de su adversario" (Sheri Graner Ray en Pecher 96): "Las chicas quieren juegos narrativos" (Justine Cassel en Herz 175).

El mercado, sobre todo en Estados Unidos, ha reaccionado lanzando juegos de ordenador especiales para chicas: *Secret Paths in the Forest*, *Rockett's New School*, *Barbie Fashion Designer* y *Barbie Magic Hair Styler*. Estos juegos renuncian a los disparos estúpidos, el movimiento unidireccional y la destrucción como principios básicos, e intentan atraer a las niñas con la simulación de un mundo que se pretende típico de chicas. La decisión más importante el primer día en el colegio nuevo es: ¿qué chico me gusta más?, la crisis más grande: ¡otra niña lleva exactamente el mismo vestido que yo! Estos juegos de ordenador para chicas perpetúan los clichés de ayer con la técnica de hoy (Pecher 92).

Las mujeres en los juegos de aventuras de los noventa

Desgraciadamente no hay ningún estudio que se ocupe de los juegos de aventura gráfica, un género que no resuelve problemas a través de una buena coordinación mano-ojo ni un dedo disparador incansable, sino mediante el pensamiento lógico, la capacidad de identificarse con personajes y situaciones, la diplomacia, un cierto grado de conocimientos literarios y resistencia mental. Una investigación de este tipo probablemente hallaría que estos juegos (que no son líderes de ventas) atraen a las chicas más que los de acción y disparos. Pero hasta las aventuras menos marciales ofrecen en conjunto estereotipos de la literatura pre-feminista: las mujeres son ayudantes, amantes, víctimas, a veces asesinas, y, más pronto o más tarde, muertas y/o casadas. Ninguno de los juegos de aventura gráfica de mayor éxito en los noventa tiene como protagonista a una figura femenina fuerte.

Gabriel Knight II The Beast Within por ejemplo es un avance relativo: los capítulos se centran alternativamente en Gabriel Knight o en su buena amiga Grace Nakimura. Al contrario que Lara Croft, Grace es una imagen de mujer gráficamente realista. Sin embargo, su motivación depende exclusivamente del protagonista masculino. Para proteger la librería de Gabriel mientras él está fuera, Grace arriesga su plaza en la Universidad. Y cuando Gabriel le informa de su último caso (una plaga de hombres lobo en Baviera), corre a buscarle no por la aventura en sí, sino porque él menciona que tiene una nueva secretaria...

Las investigaciones y descubrimientos que hacen Gabriel y Grace en sus capítulos alternativos están estrechamente relacionados, y sólo se puede vencer al clan de hombres lobo con el trabajo combinado de ambos personajes. Esta complementariedad de los protagonistas femenino y masculino no sólo se da a nivel narrativo, sino también técnico-formal, porque el jugador no puede elegir qué figura llevar en cada capítulo, y está fijado de antemano quién hace qué. Mientras Gabriel sigue su instinto y se pone en peligro a sí mismo y a su investigación, Grace se desenvuelve con gran sentido común. Al final, Grace no sólo deberá resolver el caso, sino también cuidar a su amigo herido. Una imagen verdaderamente medieval: la mujer como el elemento casto y purificador.

Y no podía faltar el episodio de la "historia de amor". Como ya he mencionado, es la supuesta competidora quién despierta el interés de Grace por el caso de Gabriel. Pasa bastante tiempo hasta que Grace comprende que la nueva secretaria está enamorada de otro, y por tanto queda eliminada como competencia por Gabriel. Hasta entonces Grace pierde tiempo e informaciones valiosas por culpa de celos pueriles, lo que por supuesto aumenta la emoción del juego al ser un elemento que retarda el desenlace. Grace está subordinada al protagonista masculino en todo. No trabaja para sí misma ni por supuesto para otras mujeres, sino sólo por su Gabriel, y ni siquiera en pie de igualdad como novia que ayuda a su pareja, sino con el único fin de conseguirle como amante y marido.

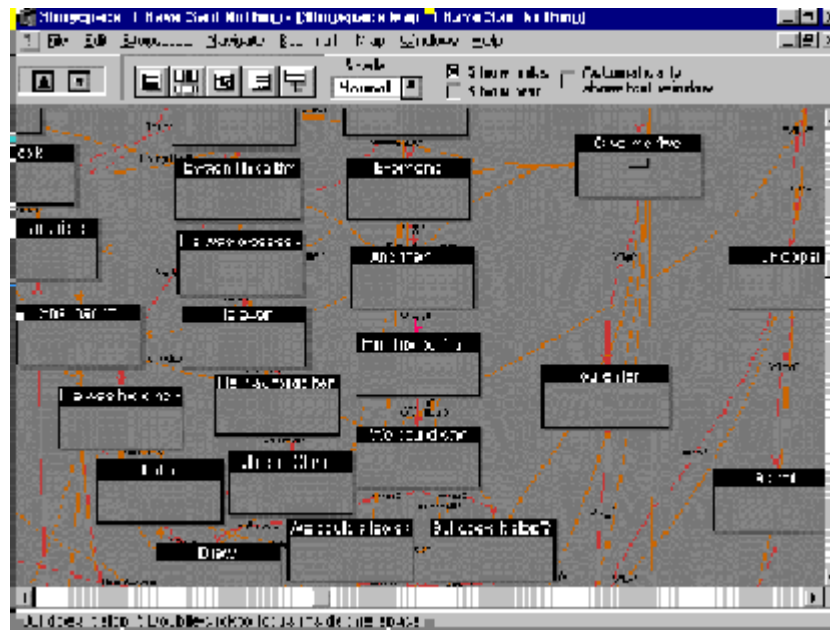
Parece que las mujeres fuertes y activas de los juegos de aventura gráfica sólo pueden

existir si al final se casan, con lo que su actividad es sólo una fase para interesar a su pareja potencial. *King's Quest VII: The Princeless Bride* sigue un patrón similar. Roberta Williams, la autora de la serie *King's Quest*, es la única mujer conocida y con éxito en la industria de los juegos. A pesar de ello, las seis primeras entregas de *King's Quest* siguen el conocido esquema: príncipe salva a princesa y con ello libera y/o trae el orden a un reino, que acabará siendo suyo junto con la princesa en agradecimiento por los favores prestados. En *King's Quest VII* es por fin la princesa quien sale en busca de aventuras para salvar al príncipe y al reino. Al principio del juego no hay nada más terrible para la princesa Rosella de Daventry que casarse. Mientras que su madre le enumera las cualidades de los príncipes de los reinos vecinos, Rosella busca una "tierra más allá de los sueños" en las aguas del río. Porque es un paso lógico que al agobiarse con la presión de su madre decida tirarse al agua. Antes muerta que casada.

Pero como suele pasar en los cuentos de hadas, el remolino en el agua la lleva hasta otro mundo, un mundo amenazado que Rosella tiene que salvar. Y como es habitual, aparece un príncipe para la joven heroína. La boda tan temida al principio se convierte en un acontecimiento deseado y, según la lógica del juego, en el verdadero objetivo del viaje de aventuras. Luego se sabe que la entrada de Rosella al mundo paralelo ha sido en realidad planeada y preparada por el príncipe. La valiente muchacha era sólo una herramienta en el plan del príncipe, que quería salvar su reino y su corona. Después de que se ha restaurado así el orden de los sexos puede venir la escena de cierre tradicional al estilo hollywoodiense: Rosella cae en brazos del príncipe, acepta ser su esposa y huye con él mientras el sol se pone. Las aventuras de fantasía siguen la estructura de las historias heroicas medievales en las que ha de restaurarse el orden perdido. Es de suponer pues que la princesa activa y en contra del matrimonio forma parte de este desorden, y que al restaurar el orden perdido, la princesa ha de volver implícitamente a su papel natural de esposa y madre. No conozco ningún juego de aventuras en el que una figura femenina tenga éxito fuera de los roles tradicionales.

Hipertexto y escritura femenina

Los juegos de ordenador y sus subgéneros narrativos, como los juegos de aventura gráfica, no son la única forma literaria que ofrece el medio digital. El hipertexto, entendido como modelo estructural específico del ordenador, no sólo sirve para organizar información, sino también como formato para textos de ficción. Muy brevemente, un hipertexto es un conjunto de contenidos cortos en forma de bloques de texto, que se relacionan unos con otros por medio de enlaces electrónicos (véase la [imagen](#)), el mismo principio que el de Internet. En cada bloque de texto las palabras que contienen enlaces están normalmente marcadas para que el lector no sólo lea por defecto, sino que también pueda seguir otros órdenes. Así, un bloque de texto puede aparecer en diferentes senderos de lectura, o dicho de otro modo, senderos diferentes pueden atravesar el mismo bloque de texto. A veces esto se olvida en las hiperficciones.



Los textos que surgen al leer un hipertexto son no-lineales, no-jerárquicos, de-centrados y de perspectiva múltiple. Pueden contener significados aparentemente excluyentes entre sí y renunciar a la presión de la causalidad. Si esto suena a la realización de las bases de la filosofía y la teoría de la literatura postmodernas, no es sorprendente, el hipertexto fue desarrollado como la encarnación de estos conceptos. Aunque los sistemas hipertextuales más conocidos han sido programados por hombres, eso no le impide encarnar también una cierta idea feminista emancipada: los textos de-centrados y no-jerárquicos no diferencian entre texto principal y texto secundario, entre voces dominantes y marginales. Los hipertextos no tienen un gran diseño detrás, no transportan ninguna "gran narrativa". En lugar de eso se construyen a partir de pequeñas historias y fragmentos de historias con perspectiva propia. Un hipertexto nunca se presenta como un todo dado, sino que se vuelve a construir de nuevo con cada lectura, y por eso no privilegia el sentido final de un autor determinado, sino el proceso de búsqueda del sentido por parte del lector.

El hipertexto está así preparado para transmitir las ideas de la escritura y la literatura femeninas. El hipertexto fragmentador podría por ejemplo no sólo describir, sino también mostrar la división de la mujer escritora, tal y como la describe Linda Hutcheon en *The Politics of Postmodernism*. La ambivalencia del enlace también se podría relacionar con la teoría de Margaret Homans sobre la doble habilidad lingüística de la mujer, que relaciona el dominio del lenguaje simbólico-figurativo masculino con un lenguaje femenino supuestamente "literal". Rainer Kuhlen afirma que el enlace no sólo hace referencia a la estructura semiótica común del texto cuando remite a otro bloque de texto, sino que también realiza una acción al traer al otro texto a la pantalla. No daré más ejemplos hipotéticos que estos dos, porque quiero concentrarme en el contenido y no en las posibilidades del formato.

Las voces y perspectivas cambiantes de una hiperficción pueden por supuesto acabar simplemente desorientando al lector, ya que ni los caminos ni los narradores están marcados claramente. A menudo, los mismos bloques de texto aparecen en contextos diferentes, con lo que a veces el narrador parece ser un hombre, a veces una mujer, a veces una persona y a veces otra. Según la lectura, los personajes pueden multiplicarse o varios reducirse a uno. A veces se lleva la pluralidad y la abundancia de voces hasta un punto en el que no es posible tener una idea concreta de perspectivas e interpretaciones.

No es por tanto posible analizar "profundamente" los textos, sino que debemos contentarnos con trabajar con impresiones que se van reforzando a lo largo de las lecturas y relecturas. La mayoría de hiperficciones tienen un camino "por defecto": al ir

apretando la tecla de retorno se va encadenando bloques de texto que son casi como un texto tradicional. Este camino "por defecto" sí puede analizarse minuciosamente, y las impresiones que recibe el lector durante su lectura suelen encajar con la posterior experiencia de lectura ampliada. El camino "por defecto" funciona así casi como exposición de todas las lecturas que seguirán después.

En cuanto a la escritura "femenina", parece que una ley no escrita del hipertexto es no ser sexista: los textos teóricos se feminizan, los personajes-ejemplo son masculinos y femeninos, y se acentúa la posibilidad que ofrece el hipertexto de expresar las experiencias de grupos marginales. La hiperficción nos ofrece muchos personajes femeninos fuertes, mujeres que viven y aman fuera de los roles tradicionales. Hay indeterminación de género, sobre todo en la descripción de comportamientos sexuales, también en los textos de autores masculinos. A pesar de esto, parece que en la hiperficción abunda un tema que en la literatura impresa se ha dado ya por obsoleto (como muy tarde con la obra de Elisabeth Bronfen): la muerte de la mujer, en general, pero sobre todo como impulso de la constitución del sujeto masculino.

"Crash Narratives" - la mujer muerta en la hiperficción

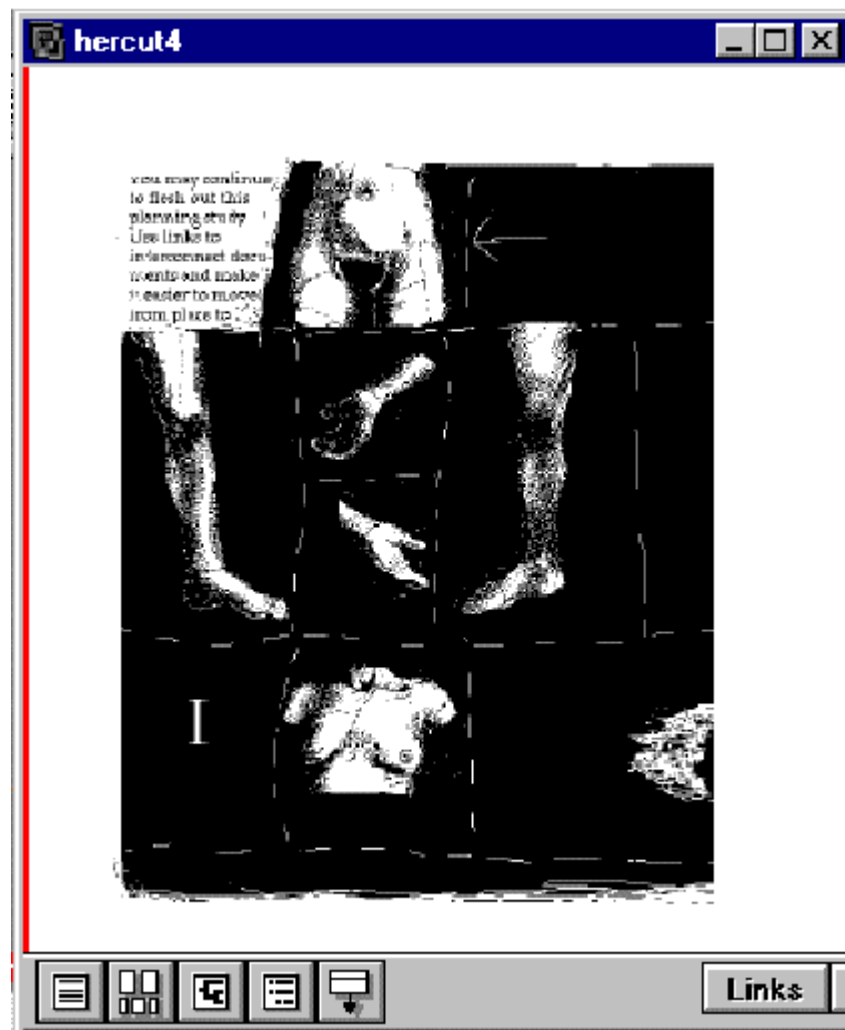
Una característica de género de las hiperficciones parece ser la descripción explícita de hechos violentos. El autor de hiperficciones y crítico Stuart Moulthrop identifica "la estética de la desintegración" (Moulthrop 1994, 5) como motivo central de la hiperficción y lo explica desde una perspectiva formalista y sociológica al mismo tiempo: "cualquier hipertexto es un parto con mil cortes" (Moulthrop 1994, 8) "el hipertexto es una nueva clase de narrativa de accidentes ("crash-narrative") (Moulthrop 1994, 11). Esta imagen se hace más clara si leemos con atención: no es que las experiencias violentas sean lo más corriente en la hiperficción, sino que quien muere una y otra vez son las mujeres, independientemente del sexo del autor de la hiperficción.

Afternoon, a story, de Michael Joyce, la hiperficción clásica por excelencia, trata aparentemente de la muerte de un niño: "Quiero decir que quizá haya visto a mi hijo morir esta mañana", dice uno de los bloques de texto centrales. La muerte del hijo en un accidente de coche implica también la muerte de la ex-esposa del narrador, que es quién conducía el coche accidentado. La respuesta a la pregunta de si el cuerpo infantil que yace al borde de la carretera es el de su hijo es cada vez menos importante según vamos adentrándonos en el texto más profundamente. Los recuerdos, fragmentos de diálogo, pensamientos teóricos e imágenes que el potencial accidente despierta en el narrador se refieren sobre todo a su intento de superar la ruptura de la relación con su ex-esposa y de buscar un nuevo punto de partida. Es significativo que esta reflexión surge cuando el narrador se pregunta si la mujer está muerta. La mujer aparece sólo indirectamente en el camino "por defecto", nunca como voz propia, sino imaginada por el narrador.

También en la obra de John McDaid *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*, la motivación para escribir es la pérdida de una mujer: Emily. Todo el texto de la novela y las letras de las canciones del cantante de rock ficticio Buddy Newkirk son un homenaje a Emily y al tiempo que pasaron juntos. El hecho de que Emily tuviera que morir para que Buddy pudiera convertirse en un artista creativo es sólo un "efecto colateral" incómodo en el texto en su conjunto. Es cierto que se trata este aspecto en el segundo nivel del texto: la casa encantada, pero este nivel no es tanto el centro del texto como un fundamento escondido para el nivel más superficial. (*Uncle Buddy* es en este aspecto una excepción entre las hiperficciones: hay niveles jerárquicos diferenciados). Y lo mismo sucede en *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, en que la constitución de las personalidades masculinas y femeninas se basa en la relación de los personajes con Emily Runebird, la mujer muerta en la guerra del Golfo.

También hay hiperficciones que se ocupan críticamente del topos de la mujer muerta. En *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, se fabrica una identidad femenina a partir del principio del *collage*. Jackson aprovecha el estilo-mosaico del hipertexto para mostrar como la identidad personal y de género se construye igual que si se cosiera una colcha

con muchos remiendos de diferente procedencia. La figura protagonista es una versión femenina del monstruo de Frankenstein, y está hecha también de trozos de otras personas. Cada parte de su cuerpo tiene su propia historia, casi siempre la historia de una mujer, y todas juntas conforman la historia del monstruo, la Patchwork Girl, que es en realidad una identidad femenina colectiva. Esta colección de experiencias es en parte una colección de experiencias violentas.



Y aunque *Patchwork Girl* trata sobre todo de sujetos e identidades postmodernas fragmentadas y reconstruidas, tanto la protagonista como el texto en sí están hechos a partir de trozos de cadáveres de mujeres. La violencia contra las mujeres parece ser un elemento obligatorio en el contenido y la estructura de las hiperficciones. En *I Have Said Nothing*, de Jane Yellowlees Douglas, el hermano de la narradora piensa en su novia muerta como si fuera uno más de los productos industriales de usar y tirar, lo cual deja un sabor bastante desagradable pero al mismo tiempo revelador. Y lo que queda al final de esta obra es una acumulación de mujeres muertas y mudas. "No he dicho nada", y eso fue lo último que dijo." Así terminan la mayoría de las lecturas.

El hipertexto no es un género dominado por hombres sólo desde un punto de vista histórico, también la mayoría de autores y editores dedicados al tema son hombres. Los "padres" teóricos de la hiperficción se comportan de un modo políticamente muy correcto, y quizá el hipertexto ofrezca interesantes posibilidades para la realización de la escritura femenina, como adelantaba antes. Pero cuando estos "padres", y por desgracia también algunas de sus discípulas, abandonan la tierra firme de la teoría y escriben textos de ficción, los contenidos no cambian: son los viejos textos con nuevo formato.

Versión modificada de una ponencia en el Congreso 2. Fachtagung Frauen- und Gender-Forschung in Rheinland-Pfalz en la Johannes Gutenberg-Universität, Mainz, celebrado del 30 de octubre al 1 de diciembre de 1998. De la traducción: © Susana Pajares Tosca.

©Anja Rau
<http://www.uni-mainz.de/~raua000>

El copyright de la foto de Lara Croft lo tiene probablemente Eidos Interactive. Si es usted el titular de este copyright, por favor póngase en contacto conmigo si quiere que quite la foto o reconozca su procedencia.

La imagen 2 es de *I Have Said Nothing* de Jane Yellowlees Douglas, publicada por Eastgate Systems. (c) 1994.

La imagen 3 es de *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, publicada por Eastgate Systems. (c) 1995.

Barbie Fashion Designer. Mattel Media, 1997.

Barbie Magic Hair Styler. Mattel Media, 1997.

Bronfen, Elisabeth. *Over Her Dead Body: Death, Femininity and the Aesthetic*. Manchester: Manchester UP, 1992.

Douglas, Jane Yellowlees. *I Have Said Nothing*. Watertown: Eastgate Systems, 1993. (Diskette)

Dworschak, Manfred. "Was hat sie, das wir nicht haben? STRG drücken - und Lara Croft geht die Wand hoch. Schon wird sie als 'Sexgöttin' verehrt." *Die Zeit* 51 (1997): 79.

Gabriel Knight II: The Beast Within. Sierra On-line, 1995. (CD-ROM)

Galuschka, Michael. "Tomb Raider. Action-Adventure der besonderen Art." *PowerPlay* 1 (1997): 76-82.

Herz, J.C. *Joystick Nation: How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. London: Abacus, 1997.

Homans, Margaret. *Bearing the Word: Language and Female Experience in Nineteenth-Century Women's Writing*. Chicago: Chicago UP, 1986.

Hutcheon, Linda. *The Politics of Postmodernism*. London and New York: Routledge, 1989.

Jackson, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown: Eastgate, 1995. (Diskette)

Joyce, Michael. *Afternoon - A Story*. Watertown: Eastgate, 1996. (Diskette)

King's Quest VII: The Princeless Bride. Sierra On:line, 1997. (CD-ROM)

Kuhlen, Rainer. *Hypertext: Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*. Berlin: Springer, 1991.

McDaid, John. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. Watertown: Eastgate, 1992. (Disketten)

Moulthrop, Stuart. *Victory Garden*. Watertown: Eastgate, 1991. (Diskette)

Moulthrop, Stuart. "The Crash of Nothing into Something." *Eastgate Quarterly Review of Hypertext* 1.2 (1994): 5-12. (Begleitheft)

PC Games 1 (1998).

Pecher, Uli. "Rosarote Einstiegsdrogen." *konr@d* 2 (1998): 92-96.

Rockett's New School. Purple Moon, 1997.

Secret Paths in the Forest. Purple Moon, 1997.

Tomb Raider. Eidos Interactive, 1996. (CD-ROM)