



Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación

Possibilities of video games in the field of Didactics of Language and Literature. A classification proposal

Rocío Serna-Rodrigo¹

Fecha de recepción: 01/10/2019; Fecha de revisión: 22/12/2019; Fecha de aceptación: 22/12/2019

Cómo citar este artículo:

Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>

Autor de correspondencia: rocio.sr@ua.es

Resumen:

Tradicionalmente, el ámbito del videojuego ha afrontado una percepción social peyorativa e incluso despectiva: de estos productos se ha dicho que favorecen el sedentarismo y propician la obesidad infantil, que elevan los índices de violencia, que evaden de la realidad... Incluso se ha categorizado la adicción a los mismos como trastorno mental, según la OMS. Sin embargo, como veremos a lo largo de este artículo, los videojuegos han demostrado tener numerosas posibilidades en diferentes ámbitos alejados de lo lúdico: Medicina, Educación, Psicología, transformación social... Así, el objetivo que perseguimos es visibilizar las posibilidades educativas de los videojuegos, y no únicamente de los juegos serios (entendidos como aquellos cuyo objetivo principal es la formación, minimizando la importancia del aspecto lúdico), incidiendo particularmente en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Para ello, llevaremos a cabo una revisión bibliográfica de interés para la investigación, ofreceremos una primera propuesta de catalogación de videojuegos atendiendo a criterios narrativos y literarios y concluiremos con un breve análisis narrativo y literario de dos videojuegos de relativa popularidad que, por sus características, resultan representativos de este planteamiento.

Palabras clave: Videojuegos; Didáctica; Literatura; Lengua.

Abstract:

Traditionally, the field of videogames has faced a pejorative and even derogatory social perception: of these products it has been said that they favour sedentary lifestyle and promote childhood obesity, which increase the rates of violence, which evade reality ... Even the addiction to them as a mental disorder, according to the WHO. However, as we will see throughout this article, video games have proven to have numerous possibilities in different areas far from the playful: Medicine, Education, Psychology, social transformation ... Thus, the objective we pursue is to make visible the educational possibilities of video games , and not only serious games (understood as those whose main objective is training, minimizing the importance of the playful aspect), particularly affecting the field of Didactics of Language and Literature. To do this, we will carry out a bibliographical review of interest for research, we will offer a first proposal of cataloging videogames according to narrative and literary criteria and we will conclude with a brief narrative and literary analysis of two videogames of relative popularity that, due to their characteristics, They are representative of this approach.

¹ Universidad de Alicante (España), rocio.sr@ua.es;  <https://orcid.org/0000-0003-3771-742X>

Key Words: Video games; Didactics; Literature; Language

1. INTRODUCCIÓN

En plena era de la información, Internet, las redes sociales o los teléfonos inteligentes son solo algunas de las múltiples alternativas digitales de que disponemos para estudiar, trabajar, ocupar nuestro tiempo de ocio... Los videojuegos son, dentro de dichas alternativas, una de las más empleadas y disfrutadas. Ya en 2010, el Ministerio de Cultura español reconoció el valor cultural que suponen los videojuegos y apoyó el nacimiento de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, la cual otorga, desde entonces, galardones anuales a diferentes aspectos (apartado gráfico y musical, guion...).

Ángeles González Sinde, la entonces Ministra de Cultura, declaró además que "los videojuegos son patrimonio. Aportan innovación tecnológica, creativa y estética a la sociedad. Su modernidad los entronca con el arte contemporáneo". Y eso no es todo. Según datos de la AEVI, constituyen también la primera opción de ocio interactivo, suponiendo su consumo un impacto del 0'11% del PIB español (3577 millones de euros). Durante 2018, la industria del videojuego facturó 1530 millones de euros, frente a los 625 millones de euros de la industria del cine o los 689 millones de euros de la producción musical, según Statista. Más allá de su impacto económico, no podemos perder de vista la proliferación de eventos especializados, como las Games Week de Madrid y Barcelona, el Video Game Comic de Alicante o, en el ámbito académico, congresos como el de Videojuegos y Educación o el de Historia y Videojuegos. Es, por tanto, innegable que el videojuego ha llegado para quedarse y que cada vez está presente en más ámbitos de nuestras vidas. Para los jóvenes, además, son ya parte de su cultura.

Según la AEVI (2018), un 53% de los usuarios y usuarias de videojuegos se sitúan en la franja de entre los 11 y los 34 años de edad. Es por esta razón, junto con la mala prensa asociada a prejuicios como la obesidad infantil, el sedentarismo, el aislamiento o el incremento de comportamientos violentos, que se han generado una serie de preconceptos peyorativos y despectivos hacia el uso de videojuegos por parte de niños y jóvenes. Sin embargo, en los últimos años han nacido múltiples aproximaciones al ámbito del videojuego que, lejos de apoyar estas concepciones negativas del mismo, lo relacionan con áreas enteramente alejadas de lo lúdico. Entre ellas, encontramos la

Medicina, que aprovecha la realidad virtual para facilitar las rehabilitaciones físicas de sus pacientes; la Psicología, que emplea estos productos para aproximarse a personas con autismo interesadas en los mismos y hábiles en su manejo; la formación profesional -los juegos de simulación son ya un referente en el campo de la aviación, la conducción, el militar y, nuevamente, la medicina (PNAS, 2018)- o la transformación social (González Tardón, 2014).

Si nos enfocamos en el ámbito de la didáctica, encontramos, por ejemplo, los trabajos del grupo Videojuegos y Educación de la Universidad de Valencia (Sanchis y Peris, 2013). Afinando hacia líneas pedagógicas más completas, contamos con el empleo de los videojuegos para el aprendizaje de segundas lenguas (Calvo Ferrer, 2012) o para contenidos matemáticos (Serna-Rodrigo y Cardell, 2017), entre otros. En cuanto a la Didáctica de la Lengua, existen, además, preocupaciones referidas, entre otras cosas, a los hábitos de lectura (Dezcallar, Clariana, Cladelles, Badía y Gotzens, 2014) o a la reducción de los niveles de competencia lectora (Ennemoser y Schneider, 2007).

A la vista de estos planteamientos, nuestra línea de investigación defiende que es el momento de dejar atrás el prejuicio ocasionado por el desconocimiento. No son pocos los títulos que, no solo alejan a sus usuarios de la lectura de textos tanto escritos como audiovisuales, sino que dependen de esta para poder alcanzar su desenlace. Resulta difícil imaginar una historia de *Final Fantasy*, un caso de *Phoenix Wright* o una aventura *Pokémon* sin apoyar sus tramas en el texto escrito, planteamiento que se ve de un modo aún más claro si pensamos en novelas visuales y aventuras gráficas.

Además, la lectura en los videojuegos no constituye una actividad pasiva, sino un medio para un fin: requiere la atención y la implicación del jugador para que los sucesos vayan aconteciendo, poniendo en sus manos, por tanto, el ritmo y el avance de la historia. Nuestra propuesta pretende aportar una perspectiva del videojuego no serio que valore sus posibilidades narrativas, literarias y culturales como aliadas para aproximar a los jóvenes a contenidos propios del área de Lengua y Literatura. Asimismo, se proponen y analizan brevemente algunos títulos, de diferentes años y plataformas, que podrían contribuir a alcanzar los objetivos didácticos planteados. Con esto,

perseguimos visibilizar las posibilidades que ofrecen los videojuegos en materia educativa en general y en didáctica de la lengua y la literatura en particular.

2. MÉTODO/DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

La primera parte de este trabajo la constituye una revisión teórica acerca de tres pilares fundamentales: lectura, videojuegos y, por supuesto, cómo ambas cosas se relacionan en el ámbito didáctico.

Nuevos lectores para nuevas lecturas.

Es habitual que, al escuchar a alguien afirmar que lee, nuestro pensamiento viaje sin dilación a los libros en formato papel, seguramente, del género narrativo y de un cierto grosor. Con menor frecuencia se nos pasa por la mente que esa persona lea cómics, periódicos, foros en Internet o artículos. Esto no se debe a una mala definición del acto lector, sino a la percepción que hemos ido desarrollando paulatinamente gracias a nuestro entorno y que nos hace llegar a esa conclusión: al hecho de que leer es un proceso inherente a los textos narrativos en formato papel; sin embargo, un texto narrativo es aquel que relata historias protagonizadas por personajes, reales o ficticios, en las cuales suceden ciertos acontecimientos en un espacio y tiempo dados por el autor o la autora. Estas características se cumplen, sin duda, en numerosos libros, pero también en otro tipo de productos.

También consideramos interesante plantearnos qué es leer. Según Solé (1992),

«leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer, necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas».

Partiendo de esta concepción, ¿realmente podemos afirmar que la persona lectora únicamente lee libros? Como ya hemos indicado anteriormente, nos encontramos en plena era de la información y, en consecuencia, Internet, dispositivos inteligentes, videojuegos y redes sociales - entre otros- son las principales fuentes para sus usuarios: tanto para el ocio como para la búsqueda de información, para compartirla o, sencillamente, para comunicarse. Dadas estas circunstancias, han proliferado espacios virtuales que nos dan la posibilidad de leer: foros especializados en casi cualquier temática, portales de noticias, blogs, revistas digitales... y, en

consecuencia, han surgido nuevas prácticas lectoras que podemos englobar bajo el término LIJ 2.0 (Rovira, 2015), el cual abarca también la lectura multimedia y, entre ellas, los videojuegos y todo producto generado en torno a ellos (*wikis, gameplays, fanfiction...*).

Esta idea rompe con el planteamiento que ofrecíamos anteriormente, según el cual solo percibíamos como lectura los textos escritos y, preferiblemente, en formato papel. Según la RAE, leer es, en su segunda acepción, «comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica». Tomando como referencia esta definición, podemos asumir que somos también capaces de leer imágenes o cualquier tipo de contenido audiovisual que haya sido elaborado con un fin comunicativo. En estos casos, dejamos de hablar de textos escritos para encontrarnos con textos visuales que bien pueden ser estáticos (una fotografía, un cuadro...) o dinámicos (una película o un videojuego, entre otros). Además de poder complementarse a la perfección con los textos escritos (como podemos apreciar en un cómic, por ejemplo), entenderlas es un procedimiento natural para el ser humano, mucho más que la decodificación de un sistema arbitrario de signos como es el alfabeto.

Con la aparición de estos nuevos textos y soportes de lectura, parece lógico pensar que el modo en que leemos también ha cambiado. No seguimos del mismo modo la historia de una novela que un blog de viajes dividido en secciones de las cuales solo nos interesa una, o que un videojuego basado en analepsis: ahora, somos también lectores digitales. El modo que tenemos de afrontar una lectura, viajando entre hiperenlaces y relacionando obras de diferentes plataformas multimedia, dista mucho de la lectura ordenada y lineal propia de los libros en formato papel. Llegados a este punto, consideramos necesario hacer referencia a un concepto: el hipertexto:

Estos modos de leer textos digitales, hipertextos, son distintos a los que se hacen de los textos impresos. Un hipertexto es un flujo de textos en soporte electrónico y su particularidad es que presenta vínculos de unos textos con otros textos, sin límite de continuidad, ya que los enlaces pueden llevar a cualquier tipo de información textual, desde una narración, pasando por la página web de un periódico, hasta una enciclopedia común o cibernética.

El hipertexto ofrece varios itinerarios de lectura y se lee lo que se elige leer, y esa es la esencia de su carácter. El lector del hipertexto, además de saber técnicas básicas de uso de ordenadores, ha de acostumbrarse a la sensación de no controlar la extensión de la información, de no saber, como lo puede saber de una en papel, cuándo se acabará y qué hay detrás de cada página. Son opciones de lectura abiertas a otras y otras opciones, pero que son difíciles, por no decir insoportables, de aplicar a un libro extenso o un texto extenso y que requiere cierto detenimiento. (Lluch, Barrena, 2007, 3).

Dado lo expuesto anteriormente, el hecho de que el modo en que leemos ha cambiado, tomando diferentes sentidos y funcionamientos se vuelve algo obvio y justificado. Tratar, por tanto, de separar productos culturales como el cine o los videojuegos de la lectura se vuelve una tarea imposible. Somos conscientes de que no toda producción va a tener una calidad deseable, pero es posible realizar una selección de títulos que pueden tanto contribuir al desarrollo lector como nutrir el bagaje cultural y literario de sus usuarios y usuarias.

Videojuegos. Hacia un marco conceptual.

Previamente, hemos concluido que es posible incluir los videojuegos en la categoría de textos visuales pero, ¿por qué? ¿Cuáles de sus rasgos característicos nos permiten reafirmar esta idea?

Para comenzar, es necesario definir el término «videojuego». Si volvemos al DRAE, se trata de "un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador"; sin embargo esta definición resulta insuficiente y, además, no tiene en cuenta la creciente variedad de *hardware* para videojuegos que se está comercializando. Para dar un paso más allá en la búsqueda de una definición adecuada, González Tardón (2014) atendió a su composición morfológica:

«*Videojuego* es una palabra compuesta cuya división es *vídeo*, que indica que el soporte o salida de datos fundamental es la imagen, y *juego*, que es lo que confiere dificultad a su discriminación pero también es su potencial diferencial respecto a otras tecnologías. [...] Tras una revisión bibliográfica exhaustiva se observó que existían cuatro líneas de definición [...] la ofrecida desde la teoría humanista del juego, la surgida desde la teoría matemática del juego, aquella desarrollada desde el diseño práctico de juegos de mesa y la propuesta por la sociobiología» (Tardón, 2014, p.15).

González Tardón analiza diversas corrientes que podrían influir en las características que hacen a un videojuego como tal. Desde el Humanismo, el

juego se percibe como «una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador [...], que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio» (Huizinga, 1938). La teoría matemática, por su parte, incide en la importancia de las normas: rasgo presente en casi cualquier juego o videojuego. Así, Von Neumann y Morgenstern (2004) señalan en su libro, *Theory of Games and Economic Behavior*, de 1944 que «un juego es, simplemente, la totalidad de normas que lo describen. Todas las formas en las que es usado son entendidas como jugar» (p. 49). Un tercer enfoque es el del diseño de juegos de mesa, que aporta un elemento más al juego: el arte. En esta línea, Costikyan (2007) nos dice que «Un juego es una forma de expresión artística en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones para manejar recursos e intentan alcanzar una meta». Finalmente, resulta interesante tener en cuenta la perspectiva sociobiológica, tomando como representante a Wilson (1980) y su visión de que los juegos son un conjunto de actividades, con frecuencia sociales, que resultan placenteras.

Gracias a todas estas aportaciones y, especialmente, la cohesión entre las mismas, podemos ofrecer una definición propia de qué son un juego y, por extensión, un videojuego (Serna-Rodrigo, 2016):

«es un soporte de expresión artística a través del cual los jugadores tratan de alcanzar un objetivo en un espacio y tiempo concretos -con frecuencia, de forma colaborativa-, a través de una toma de decisiones propia y respetando unas normas establecidas; un videojuego, a su vez, sería aquel que recrea todas estas características a través de un soporte audiovisual».

Si bien se trata de una definición susceptible de resultar limitada, es compatible con otras que diferentes autores, como Darley (2000) o Clais y Dubois (2011), han desarrollado a lo largo del tiempo.

Habiendo asentado algunas ideas generales acerca de la lectura y los videojuegos, resulta de interés afianzar el papel que estos últimos pueden acometer en el campo de la didáctica para, posteriormente, relacionar los tres conceptos en nuestra propuesta

Posibilidades del videojuego como elemento didáctico.

En el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura se ha buscado desde hace tiempo una renovación metodológica a causa de, entre otras cosas, el hecho de que «os modelos didácticos no resultan eficaces ni

responden a las necesidades de una formación literaria y personal. La enseñanza de la literatura aún arrastra el peso de una concepción tradicional» (Mendoza, 2008).

Existen investigaciones que abogan por el papel de los medios electrónicos en el desarrollo de las niñas y los niños (Dye, Green y Bavelier, 2009; Aleks Krotoski, 2010), e incluso se ha determinado, a través de las mismas, que el uso (responsable) de videojuegos puede suponer una mejora en el rendimiento académico (Sedeño, 2010).

Tal y como afirma Calvo (2012) en su tesis doctoral, «todos los videojuegos, en cuanto herramientas eminentemente prácticas, generan aprendizaje», si bien es importante aprender a identificar los más adecuados entre toda la oferta existente. Partiendo de esta idea y teniendo en cuenta que los modelos de enseñanza tradicionales generan cierto rechazo tanto en el alumnado como en parte del profesorado; la aparición de los nuevos soportes de lectura y el cambio de perfil del lector, como hemos señalado anteriormente, y la motivación e intereses de los alumnos y alumnas en la actualidad, parece lógico apostar por una innovación tecnológica que incluya, entre otras propuestas, los videojuegos.

No buscamos sustituir la clase de Lengua y Literatura por una dedicación total a estos productos, sino tomarlos en cuenta y trabajarlos de manera eficiente e interesante para la adquisición de determinados contenidos y competencias. Para ello, podemos emplear vídeos, *gameplays*, juego de determinadas pantallas o escenas que estén relacionadas con nuestros objetivos, etcétera. Los videojuegos, además, pueden ser la causa de que incluso quienes son más reacios a tomar un libro se acerquen a los textos narrativos sin apenas ser conscientes de ello.

A raíz de todo lo anterior, podemos percibir que los videojuegos no únicamente son textos visuales, sino que, además, presentan elementos propios de los textos narrativos: personajes, desarrollo de la acción, contextualización en tiempo y espacio y una potente intención comunicativa. Además, el videojuego responde a la necesidad del juego, instrumento fundamental de aprendizaje, con las innovaciones digitales de los siglos XX y XXI (Scolari 2013a) y demostrando ser una gran herramienta, previa selección del título adecuado en función de nuestros objetivos e intereses. Existen, por

supuesto, videojuegos que no implican necesariamente una propuesta narrativa o literaria (simuladores de fútbol o conducción, juegos serios para el dibujo o las matemáticas...), por lo que es importante seleccionar obras adecuadas como las que mostraremos en el epígrafe de resultados. Para identificarlos y sacar provecho de ellos adecuadamente es fundamental entender qué encierra en términos de narración. La principal característica que poseen es lo que Martín Rodríguez (2015) denomina «retronarratividad», entendida como la capacidad que tiene el juego para alterar el mensaje elaborado por el receptor, lo que le permite interpretar el argumento del juego o elaborar uno propio.

En este sentido, consideramos necesario hacer referencia a Turrión, quien medita acerca de «la necesidad de combinación de los conceptos surgidos a ambos lados del debate ludología/narratología para poder abordar un análisis riguroso de las posibilidades expresivas y la experiencia de recepción de las mismas [las obras digitales]» (Turrión, 2014). Al final, cada jugador o jugadora hace suyo el juego, sintiendo la historia del mismo de un modo diferente en función de sus conocimientos y experiencias. El nivel de implicación en el desarrollo de la historia a través de la interacción con el juego hace que resulte enormemente atractivos y facilita la inmersión en el mismo. Los videojuegos son, en esencia, divertidos, y en ese rasgo reside su fuerza y su potencial como elemento educativo, pero es necesario emplearlos de un modo adecuado y con unos objetivos claros con el fin de evitar un mal uso, no solo a nivel didáctico, sino también de usuario.

En el siguiente epígrafe, ofrecemos una propuesta de clasificación para los videojuegos en función de sus aportaciones narrativas y/o literarias, sus relaciones transmediáticas, etcétera. Del mismo modo, realizamos un breve análisis de dos juegos comerciales con el fin de visibilizar en ellos diferentes aspectos relacionados con el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura.

3. RESULTADOS

Los videojuegos han sido clasificados, tradicionalmente, desde diferentes perspectivas, siendo la más conocida la que viene determinada por sus

mecánicas. El usuario medio distingue entre juegos de acción, de plataformas, de rol, simulación y perspectiva en primera persona sin ningún problema. También el sistema PEGI es fácilmente reconocible, ya que nos ayuda a delimitar los videojuegos para diferentes franjas de edad en función de sus características más reseñables: si muestran violencia, drogas o lenguaje adulto, la edad recomendada de dicho juego ascenderá hasta los dieciséis o los dieciocho años con respecto a otros.

Sin embargo, nuestro enfoque parte del área de Didáctica de la Lengua y la literatura, por lo que será donde concentraremos nuestros intereses. El grupo E-Lectra ya nos ofreció unos ciertos criterios de selección aplicables a libros electrónicos, aplicaciones móviles y literatura digital en general (García Rodríguez y Gómez-Díaz 2018; Gómez-Díaz y García Rodríguez 2018). Cuando analizamos un videojuego, tenemos en cuenta el contenido que nos ofrece desde diferentes elementos: texto, apartado gráfico, banda sonora... Siendo el primero fundamental desde nuestra perspectiva: la presencia del texto es un rasgo fundamental para nuestros intereses y, por supuesto, no debemos perder de vista que esta puede ser leída, escuchada, interpretada... o simplemente vista.

En investigaciones previas (Serna-Rodrigo, 2016) ya se ofreció una clasificación inicial de videojuegos en función de sus características literarias y narrativas, sin tener en cuenta sus mecánicas, su hardware, su desarrolladora... Dicha clasificación se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Clasificación de videojuegos en función de sus posibilidades narrativo-literarias.

| Clasificación | Justificación | Ejemplos |
|---|---|---|
| Aventuras gráficas | Videojuegos interactivos basados en investigación, conversaciones y empleo de objetos a través de una interfaz. | -El Hobbit, la aventura original -Don Quijote -Monkey Island -Broken Sword |
| Narrativa digital | Historias diseñadas para jugadores a través del soporte-videojuego y que se desarrollan gracias a las funcionalidades del hardware en cuestión. | -DotHack. Project -World of Warcraft -Beyond: two souls -Her story |
| Diseño de mundos posibles | Videojuegos que facilitan herramientas a sus jugadores para diseñar sus propios espacios, personajes y aventuras. | -The Sims -Little Big Planet -Spore -Minecraft |
| Presencia de elementos y/o referencias literarias | Videojuegos que incluyen elementos concretos de obras literarias ya existentes: personajes, mundos, aventuras... | -The Witcher -Uncharted -Dante's Inferno -Child of Light |
| Reproducciones | Videojuegos que reproducen, con | -El Señor de los Anillos: juego |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| y/o adaptaciones directas | relativa fidelidad, obras literarias ya publicadas: novelas, cómics, películas... También incluimos aquellos títulos que han dado pie a una posterior obra literaria. | uno -Harry Potter -The wolf among us -ABC Murders. Agatha Christie |
|---------------------------|---|---|

Fuente: Elaboración propia a partir de Serna-Rodrigo (2016)

Esta clasificación puede servir de base para una primera selección de videojuegos que contribuyan al desarrollo de las competencias lectora y literaria de sus usuarios, pero no es única, sino que puede nutrirse con otras aportaciones. Por ejemplo, desde la biblioteconomía (Ordás, 2019) o mediante el diseño de criterios de selección de la lectura digital (Rovira-Collado y Llorens-García, 2019).

Ya nos hemos referido a la importancia que la narrativa tiene en el desarrollo de un juego, así como en el modo en que llega hasta sus jugadores y jugadoras y les afecta o anima a deconstruir y reconstruir la historia en función de sus circunstancias. Resulta fundamental valorar en qué medida sucede esto. En función de la importancia que la narrativa cobra en un videojuego, por encima o por debajo de otros elementos como el apartado sonoro, el gráfico o las mecánicas, dicha inmersión e implicación por parte del usuario se verá incrementada o disminuida. También en este sentido influye la sensación de libertad: el nivel de interactividad que el juego nos permite; las sensaciones son diferentes cuando jugamos en una plataforma, como la saga Super Mario, con su historia cerrada y basada en una sucesión de pantallas y cuando jugamos a un drama interactivo movido por la toma de decisiones, como sucede en múltiples propuestas de David Cage. Explicado de un modo muy superficial, distinguimos entre tres categorías atendiendo al grado de importancia que la carga narrativa tiene en los videojuegos: narrativa superficial, narrativa asociada a la literatura y narrativa introspectiva.

En el caso de la superficial, los videojuegos dejan recaer el peso de su funcionamiento en las mecánicas, quedando así la narrativa entre bastidores (que no desapareciendo o viéndose anulada); esto sucede en juegos como las sagas de Pokémon o de Crash Bandicoot y, aunque resulte increíble dada su historia, Monkey Island, pues lo que define a este juego es, entre otras cosas, su sistema de point and click. La narrativa asociada a la literatura se apoya y desarrolla recurriendo a estructuras temáticas (la fantasía, el terror...), figuras literarias (guiños a diversos personajes o roles de personaje) o arquetipos (el

viaje del héroe, Cenicienta, chico conoce chica...), mitos y leyendas. Esto tiene lugar, principalmente, en novelas visuales, como *Hotel Dusk: habitación 215* o simuladores sociales como los denominados *otome* (juegos de citas), como *Ikémen Vampire*.

Por último, distinguimos la narrativa introspectiva: aquella que se presta a que la jugadora o el jugador sean quienes construyen la historia; que ideen estrategias, tomen decisiones y sientan como propias las consecuencias de sus actos en el juego. Esta clase de narrativa, la más inmersiva, libre y amplia, nos permite plantear al usuario dilemas morales (eutanasia, encubrimiento de crímenes, secretos...) y permite una mayor rejugabilidad. Es propia de dramas interactivos (*Detroit: Become human*) y juegos basados en la mecánica de "elige tu propia aventura". Recogemos estas tres categorías junto con algunos ejemplos de videojuegos para cada una en la Tabla 2.

Tabla 2. Clasificación propia de videojuegos atendiendo a su narrativa.

| Clasificación | Justificación | Ejemplos |
|------------------------------------|--|--|
| Narrativa superficial | Relegada a un segundo plano, por detrás de las mecánicas del juego | -The secret of Monkey Island (1990) -Saga Crash Bandicoot (1996) -Pokémon Cristal (2000) |
| Narrativa asociada a la literatura | Influida por estructuras, temáticas, personajes... propios de la literatura | -Kingdom Hearts (2002) -Hotel Dusk: Room 215 (2005) -Child of light (2014) |
| Narrativa introspectiva | Facilitadora de la creación y el desarrollo de la historia por parte del usuario | -Persona 4 (2008) -Journey (2012) -Detroit: become human (2018) |

Dada esta aproximación a la selección de videojuegos de interés para el desarrollo de la lectura, el conocimiento de las narrativas y la identificación de elementos propios de la Lengua y la Literatura, concluimos esta propuesta con un breve análisis de dos videojuegos comerciales (no serios) atendiendo a lo previamente expuesto.

Child of light (Ubisoft Montreal, 2014)

Este título *indie* goza de una gran popularidad entre los usuarios. Tanto su apartado artístico como su guion y su música lo convierten en una obra única.

El principal aspecto que, desde nuestra perspectiva, cabe destacar, es la estructura de su historia, similar a la de un cuento. Las tres partes clásicas de dicha estructura: planteamiento, nudo y desenlace, están perfectamente delimitados por los sucesos y etapas del propio juego. Además, entre sus personajes identificamos numerosos estereotipos propios de los cuentos populares: la madrastra y las hermanastras, el gólem, el hada buena, el dragón... Aunque tanto las cinemáticas como los diálogos pueden leerse en pantalla, como apreciamos en la Figura 1, nos acompaña en todo momento un texto oral: una voz en off que narra la historia dándole una entonación propia de un cuentacuentos.

Figura 1. Texto de Child of Light.



Fuente: <http://cort.as/-Ru3l>

Otro rasgo particular de Child of Light es el hecho de que está narrado en verso. No se trata de poesía profunda, sino de rimas sencillas que lo dotan de musicalidad y ritmo, una característica que resulta perfecta para, por ejemplo, realizar un acercamiento a la lírica con niños y niñas más pequeños. Podemos observar un ejemplo en la Imagen 1, aunque esta expresión en verso no acontece solo durante los diálogos, sino también en cuanto relata la narradora: «Aurora perdió a su madre de forma misteriosa. El duque, solitario, se buscó nueva esposa». Child of light está, asimismo, lleno de referencias intertextuales relacionadas con folklore, mitos o literatura popular propia de diferentes culturas. Algunas escenas representativas son la espada clavada en la roca (Imagen 2) en un guiño al mito artúrico y a Excalibur; la lucha de la heroína contra el dragón, eje arquetípico; el encuentro con el árbol sagrado,

etcétera. Asimismo, encontramos figuras como la del gólem, la tierra perdida de Lemuria, la hidra o el hipogrifo, entre muchas otras.

Figura 2. Extracción de la espada.



Fuente: <http://cort.as/-RU48>

Este videojuego tiene, sin duda, mucho que aportar al aprendizaje de la Lengua y la Literatura y, además, tiene la ventaja de que es un juego apto para edades muy variadas. Las referencias literarias que identificarán los jugadores y las jugadoras de franjas de edad diferente serán, lógicamente, distintas, pero es posible tanto trabajar sobre ellas como plantearlas como algo nuevo. También a efectos de relato, escritura creativa e iniciación a la lírica nos ofrece numerosas posibilidades para los diferentes cursos escolares e incluso educación superior.

Persona 4 (Atlus, 2008)

La saga *Persona*, a lo largo de sus diferentes entregas, se ha asegurado de llevar a sus jugadores y jugadoras a través de un viaje introspectivo. Dentro de un formato clásico de juego de rol, con mecánicas básicas de combate por turnos, se introducen el calendario, la vida escolar y las relaciones sociales, que deben compaginarse con la misión del protagonista, lo cual enriquece y complementa la historia, llenándola de matices.

En el caso de *Persona 4*, la trama es la clásica de las novelas y películas detectivescas, lo que nos permite relacionar el juego con la obra de Conan Doyle, Agatha Christie y otros autores y autoras representativas del género. El poder que tienen los protagonistas, llamado *Persona*, consiste en una manifestación de la psique de cada individuo, y se fortalece en función de nuestras experiencias y nuestras relaciones con los demás. Esta idea, profunda

y referida al crecimiento, la vida en sociedad, la necesidad de otros... es una constante en la saga. Además, dicho poder se basa en las figuras del Tarot: encontramos a Los Amantes, La Torre, El Emperador... y todas ellas son figuras conocidas popularmente en diferentes culturas: desde Titania, la reina hada, hasta Cesar, el emperador romano, Castor y Pólux, los gemelos celestes e incluso el Zorro, como apreciamos en la Figura 3.

Figura 3. Persona 'Zorro' (Persona 5)



Fuente: <http://cort.as/-Ru4t>

A través de Persona 4, podemos trabajar el debate y la reflexión, dar a conocer personajes icónicos con carga histórica o literaria. Asimismo, se presta a la dramatización, a realizar una aproximación a las características de la novela detectivesca y a emplearlo como ejemplo para la importancia de las conversaciones orales en el día a día y cómo pueden enriquecer nuestra relación con los demás. Aunque podríamos realizar adaptaciones, se trata de un juego que precisa de un avanzado nivel de inglés, por lo que es más recomendable para cursos de educación superior o bachilleratos de línea inglesa.

4. CONCLUSIONES

Es innegable que los videojuegos han venido para quedarse, que forman parte de nuestra cultura y, particularmente, de la de los jóvenes. Es importante

deshacernos de los prejuicios obsoletos y perjudiciales que existen en torno al videojuego, particularmente como docentes, y tratar de analizar, investigar y aprovechar todo su potencial en el ámbito educativo. Son capaces de enseñarnos, de acercarnos a diferentes realidades, narrativas, temáticas y materias y, además nos permiten beneficiarnos de ese factor motivacional que despiertan en sus usuarios y usuarias.

Tampoco podemos continuar pensando que influyen negativamente en la comprensión lectora y los conocimientos de quienes los juegan, sino todo lo contrario: nos ofrecen textos, tanto escritos como visuales, y muchas de sus escenas, frases o cinemáticas ya forman parte de nuestro bagaje cultural, del mismo modo que algunas citas literarias.

A través de ellos, podemos conocer determinados personajes e historias que enriquecen nuestros conocimientos y facilitan que, más adelante, seamos capaces de interpretar con facilidad tanto videojuegos como obras de otro tipo. También puede darse el caso de conocer novelas y películas partiendo de un videojuego, incluso para quienes no son lectores habituales. Por ejemplo, podemos jugar algún juego de Sherlock Holmes y, tras conocer al personaje, sentir deseos de coger alguna de las obras de Doyle. Incluso es posible que eso nos suceda con títulos que, a priori, no tienen relación alguna con obras literarias pero que, gracias a sus características, su estilo narrativo o su temática, nos pueden empujar a las mismas. Esto es algo que podemos aprovechar para influir en la didáctica de la lengua y la literatura y lograr un cambio tanto en la motivación y el interés del alumnado como en nuestros propios métodos de enseñanza.

Desde el punto de vista docente, aprovechar el gusto del alumnado en general por estos productos para tratar de aproximarles a conceptos propios de la lengua y la literatura: voces narrativas, analepsis y prolepsis, el arquetipo de héroe, los textos narrativos, poéticos y dramáticos, referencias intertextuales...

Por supuesto, hemos de mantener una mente abierta y crítica y tratar de identificar qué videojuegos pueden contribuir a alcanzar estos objetivos. A través de una clasificación como la que proponemos, es posible aprender a seleccionar adecuadamente los videojuegos que facilitamos a los niños y

adolescentes; con esto, no solo podemos elegir cuáles llevamos a las aulas, sino que también pueden ser adecuados para que los disfruten de manera autónoma y, sin llevar a cabo un aprendizaje formal, vayan adquiriendo ciertos conocimientos y gusto por las narrativas. De esta clasificación, es posible generar, paulatinamente, un corpus de juegos narrativos y literarios aptos para el alumnado de diferentes edades.





Planteadas todas estas cuestiones, sería conveniente realizar experimentaciones empíricas en aulas reales de diferentes niveles, con el fin de hallar el modo más adecuado de trabajar determinados videojuegos, tomar conciencia de las dificultades que esto puede suponer y averiguar con qué obstáculos, tanto personales como materiales, podemos encontrar. Asimismo, es de vital importancia ampliar el corpus de videojuegos narrativos y literarios que puedan contribuir a nuestros intereses didácticos, así como mantenerlo actualizado con el paso del tiempo, dado que el mercado del videojuego está en continuo auge: cada vez nos ofrecen más videojuegos en más plataformas distintas, y es fundamental saber discriminar los que nos son funcionales y actualizar aquellos que quedan obsoletos.

Finalmente, consideramos fundamental no ser idealistas y asumir que los videojuegos son la solución a la obsolescencia de las metodologías en las clases de Lengua y Literatura: un uso inadecuado de estos productos, sin un control parental -en el caso de los jugadores y jugadoras más pequeños- podría influir en el rendimiento escolar, al igual que cualquier otra afición o actividad a la que nos dediquemos sin medida. Así pues, si bien es cierto que jugar a videojuegos nos aleja de una lectura tradicional o de la Literatura propiamente dicha, también lo es que podemos emplearlos para aproximar a esta a las aulas y, sobre todo, enriquecer el bagaje cultural del alumnado.

REFERENCIAS

- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (2018). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (2018). *El sector de los videojuegos en España. Impacto económico y escenarios fiscales*. Recuperado de


http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf

- CALVO FERRER, J.R. (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*. [Tesis Doctoral] Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Alicante.
- CLAIS, J-B., y DUBOIS, P. (2011). *Game story. Une histoire de jeu vidéo*. Paris: Rmn-Gran Palais.
- COSTIKYAN, G. (2007). Me faltan las palabras y tengo que diseñar. En VV.AA. *Gameworld. Videogames on the edge of art, technology and culture*. Gijón: La Laboral.
- DARLEY, A. (2000). *Visual digital culture. Surface play and spectate in new media genres*. Nueva York: Roviledge.
- DEZCALLAR, T., CLARIANA, M., CLADELLES, R., BADIA, M., y GOTZENS, C. (2014). La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos. *Ocnos*, 12, 107-116. 
- DYE, M.W., GREEN C.S., y BAVELIER D., (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47, 1780-1789. doi: <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002> 
- ENNEMOSER, M., y SCHNEIDER, W. (2007). Relations of television viewing and reading. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 349-368. 
- GARCÍA-RODRÍGUEZ, A. Y GÓMEZ-DÍAZ, RAQUEL (2016). Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación. *Revista Chilena de Literatura*, 94, 173-195. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22952016000300009> 
- GÓMEZ-DÍAZ, R., y GARCÍA-RODRÍGUEZ, A. (2018). Criterios de calidad y estándares de presentación en los libros-app: el sector de los contenidos infantiles. *El profesional de la Información*, 27(3). Recuperado de

<https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/view/epi.2018.may.12>



- GONZÁLEZ TARDÓN, C. (2014). *Videojuegos y transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades* [Tesis doctoral]. Universidad de Deusto.
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Reedición 2008.
- KROTOSKI, A. (2010). Serious fun with computer games. *Nature* 446, 695. Doi: <https://doi.org/10.1038/466695a>
- LLUCH, G., y BARRENA, P, (2007). Lectura y literatura infantil y juvenil en la sociedad globalizada. En *15ª Jornadas de Bibliotecas infantiles, juveniles y Escolares*, Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis.
- MENDOZA, A. (2008). *La educación literaria. Bases para la formación de la competencia lecto-literaria*. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-educacin-literaria---bases-para-la-formacin-de-la-competencia-lectoliteraria-0/>
- ORDÁS, A. (2019). *Catalogación de videojuegos*. Recuperado de <https://www.biblogtecarios.es/anaordas/catalogacion-de-videojuegos/>
- PNAS (2018). *Serious games may improve physician heuristics in trauma triage*. Recuperado de <https://www.pnas.org/content/115/37/9204>
- ROVIRA COLLADO, J. (2015). *Literatura infantil y juvenil en Internet. De la Cervantes Virtual a la LIJ 2.0. Herramientas y espacios para su estudio y difusión* [Tesis doctoral]. Departamento de Innovación y Formación Didáctica. Área de didáctica de la lengua y la literatura. Universidad de Alicante.
- ROVIRA-COLLADO, J., y LLORENS-GARCÍA, RAMÓN F. (2019). Criterios de clasificación, selección y análisis de los blogs de LIJ 2.0. En J.M.Amo Sánchez Fortún, *Nuevos modos de lectura en la era digital* (pp. 179-201). Madrid: Síntesis,.
- SANCHIS Y PERIS, F.J. (coord.) (2013) *Videojuegos: perspectivas desde la Educación*. Universidad de Valencia. Valencia: Palmero Ediciones.

- SCOLARI, C.A. (2013a). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SEDEÑO, J. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en Educación. *Comunicar*, 34, 183-189. doi: <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18> 
- SERNA-RODRIGO, R. (2016). El papel del videojuego en la formación de universos transmedia. En R. Roig-Vila (Ed.). *Tecnología, Innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 3041-3048). Barcelona: Octaedro. Recuperado de <https://goo.gl/zsgY7N>
- SERNA-RODRIGO, R., y CARDELL, S. (2017). De Tetris a Angry Birds: la matemática inherente a los videojuegos. En *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Recuperado de <https://goo.gl/qJ4bnU>
- SOLÉ, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- STATISTA (2018). *Evolución anual de la facturación de la industria del cine en España de 2009 a 2022, por procedencia de los ingresos (en millones de euros)*. Recuperado de <https://es.statista.com/estadisticas/473078/prevision-de-facturacion-de-la-industria-del-cine-en-espana/>
- STATISTA (2019). *Evolución anual de los ingresos de la industria de la música en España de 2009 a 2022 (en millones de euros)*. Recuperado de <https://es.statista.com/estadisticas/472604/prevision-de-facturacion-de-la-industria-de-la-musica-en-espana/>
- TURRIÓN, C. (2014). *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* Facultat de Ciències de l'Educació. Universitat Autònoma de Barcelona.
- VON NEUMANN, J., y Morgenstern, O. (2004). *Theory of games and economic behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- WILSON, E. O. (1980). *Sociobiología. Una nueva síntesis*. Barcelona: Omega.