



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

**Videojuegos y Educación Literaria.  
Narrativas transmedia en las constelaciones  
literarias.**

TRABAJO DE FINAL DE MÁSTER.

Máster en Investigación Educativa.

Departamento de Innovación y Formación didáctica.

Especialidad en Didáctica de la Lengua y la Literatura.

Autora: Rocío Serna Rodrigo.

Tutor: José Rovira Collado.

2016.



## **Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas Transmedia en las constelaciones literarias.**

### **Resumen:**

Actualmente, la sociedad denuncia la cada vez más acuciante desidia lectora en los estudiantes de Educación Secundaria. Es habitual escuchar que las causas de la misma se encuentran en las horas que los adolescentes dedican a la televisión, a Internet y a los videojuegos. Lejos de alimentar el rechazo a estos soportes lúdicos, este estudio se plantea que se han convertido en una parte fundamental de la cultura de los jóvenes y que, además, no solo no disuaden de la lectura, sino que están relacionados con ella y, en muchísimos casos, dependen de la misma para su propio desarrollo. No es posible imaginar un RPG (*Role-Playing Game*), una aventura gráfica o una *visual novel* sin texto escrito y es indudable que quienes emplean estos soportes están leyendo continuamente. Se plantea, pues, la posibilidad de emplear los videojuegos en el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura como elementos viables para el desarrollo de la competencia lectoliteraria en los alumnos de Educación Secundaria, gracias a su papel como elementos transmedia y su fácil inclusión en las constelaciones literarias de cada uno de los alumnos.

### **Palabras clave:**

Videojuegos; lectura; educación literaria; transmedia; constelación literaria;

---

## ***Video games and Literacy Education. Transmedia Storytelling in narrative constellations.***

### ***Abstract:***

*Nowadays, most people think that students from Secondary School are becoming worst readers because of the great quantity of hours they spend watching TV or playing video games. In order to not to support the rising reject to that media, the present work suggests that video games take a big part in teenagers cultural environment. Furthermore, they do not damage reading skills; in fact, video games are related with them and even use that skills in order to develop their stories. We cannot imagine a RPG (Role-Playing Game), a graphic adventure or a visual novel without text. So we should not deny that people who play them are reading, even if video games are not books. We suggest using video games in High School Spanish lessons as good resources for the development of Literacy Knowledge and Reading skills. Video games play a big role in transmedia universes and they are easy to include in Narrative Constellations.*

### ***Keywords:***

Video games; reading; literacy education; transmedia; narrative constellation.

# 1. Introducción.

Vivimos en una época dominada por la recepción masiva de información, por los dispositivos inteligentes, las redes sociales, las nuevas tecnologías... Hay cientos de cosas que ocupan nuestro tiempo y que pueden distraernos o cubrir nuestras necesidades de entretenimiento o aprendizaje. Los jóvenes, a los que podemos englobar en la mayoría de los casos bajo el término “nativos digitales”, término acuñado por Prensky (2011) que, aunque se haya quedado obsoleto, nos es útil en nuestro análisis, son uno de los sectores de la población más próximos a estos medios y, en general, tienden a priorizar un ordenador sobre una novela.

El supuesto desinterés de los estudiantes, principalmente de Educación Secundaria, por la lectura se ha convertido en una creciente preocupación social. Aunque distintas encuestas sobre hábitos de lectura (Conecta, 2013) nos demuestran que se lee más que nunca, la sociedad piensa lo contrario. No se trata, únicamente, de una cuestión “cultural”, sino que ha alcanzado al ámbito de la Pedagogía y, concretamente, de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. La percepción general que se tiene en cuanto a esto es que los jóvenes leen cada vez menos debido al tiempo que dedican a otros medios de entretenimiento como, por ejemplo la televisión o los videojuegos (Dezcallar, Clariana, Cladelles, Badia y Gotzens, 2014).

Es habitual escuchar o leer que los niños abusan de la televisión y que esta actividad debería ser regulada por los adultos pero, en general, no hay mayor alarmismo; en cambio, cuando hablamos de videojuegos, se señalan otros aspectos negativos, como que jugarlos tiene repercusiones en el rendimiento académico de los estudiantes, particularmente, de los adolescentes. Incluso se han escrito artículos que denuncian que quienes dedican una cierta cantidad de tiempo a los videojuegos reducen sus niveles de competencia lectora (Ennemoser & Schneider, 2007). También es fácil que lleguen a nosotros noticias sobre lo nocivos que resultan los videojuegos para la mentalidad juvenil: fomentan la violencia, les aíslan de la vida familiar, provocan obesidad prematura...

En definitiva: los videojuegos tienen un perfil social principalmente negativo, lo cual provoca, inevitablemente, que algunos padres y algunos profesionales de la educación muestren preocupación con respecto a la influencia que estos pueden tener en los jóvenes, y no es raro escuchar la frase “deja la maquineta y ponte a leer”.

Sin embargo, quizá debamos tratar de mirar un poco más allá de estos prejuicios sociales. Los videojuegos no tienen por qué disuadir de la lectura, sino que están relacionados con ella; es más: en muchísimos casos, dependen de ella para su propio desarrollo. No es posible imaginar un RPG, una aventura gráfica o una *visual novel* sin texto escrito y es indudable que quienes emplean estos soportes están leyendo continuamente. Además, se trata de una lectura activa, puesto que dependemos de ella para avanzar en la historia y continuar el juego. ¿Qué sucede? Que asumimos que dicho acto lector es completamente ajeno a una lectura literaria. Además, en general, la asociación de la lectura con un esfuerzo consciente está muy arraigada en nuestros preconceptos: si no estás centrando tu atención en un texto, no lo estás leyendo.

Pero, ¿en qué consiste realmente leer? ¿Qué elementos y rasgos definen a un texto narrativo -el que constituye una lectura “auténtica”-? ¿Es posible identificarlos en un videojuego?

A lo largo de este proyecto de investigación, responderemos a todas estas preguntas y, además, trataremos de ir un poco más allá: ¿tienen realmente los videojuegos una influencia en la educación literaria?

## 2. Marco teórico.

### *Nuevas lecturas y nuevos lectores, espectadores y jugadores.*

Para comprender el ámbito en que va a desarrollarse esta propuesta, es imprescindible definir algunos conceptos que, debido a sus numerosas acepciones y al modo en que se conciben en diferentes ámbitos, pueden resultar confusos.

Normalmente, cuando alguien dice que “lee”, todos pensamos automáticamente en novelas, probablemente de cientos de páginas; es raro que nuestra mente viaje hasta un periódico, una revista, un cómic... este no es un problema de definición, sino una concepción social que hemos ido cultivando a lo largo de los años: que la lectura es inherente a los textos narrativos. Un texto narrativo es aquel que narra historias protagonizadas por unos personajes, ya sean reales o ficticios, y en las cuales se desarrollan diversos sucesos en un espacio y tiempo determinados

Sin embargo, ¿qué es leer? Podemos afirmar que “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”. (Solé, 1992).

Un lector no es aquel que lee únicamente libros. Hemos de tener en cuenta, tal y como se ha comentado previamente, cómo es la época en que vivimos: nos encontramos en plena era de la información, en la que Internet, dispositivos, videojuegos y medios tecnológicos cada vez más avanzados son los protagonistas y las principales fuentes de información para sus usuarios; además, están libres de filtros, lo que provoca que la cantidad de datos que llega a nosotros sea abrumadora. En este nuevo soporte, es fácil encontrar nuevos espacios donde leer: foros, portales de noticias, zonas de expertos, páginas *web*... Hacemos referencia aquí al concepto de *LIJ 2.0 -Literatura y Lectura Infantil y Juvenil en la Web Social-* (Rovira 2015) para referirnos a todas las nuevas prácticas lectoras en Internet. Dicho término incluiría también a los videojuegos, y toda la información generada en torno a ellos (wikis, blogs, vídeos...).

Esto nos lleva a pensar en algo: ¿ha cambiado el modo en que leemos? ¿Podemos considerar “lectura” a estos nuevos soportes, tan diferentes de los tomos escritos -o, cada vez más a menudo, digitalizados en soportes electrónicos pero manteniendo la estructura del libro

original-? ¿Podemos considerar que los jóvenes que consultan un portal sobre noticias deportivas, o un blog donde se recopilan experiencias de viajes, trabajos... están leyendo? Según la RAE, leer es, en su segunda acepción, “comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica”. Si nos ceñimos a esta definición, la respuesta a nuestra pregunta es “sí”.

De esta definición, podemos sobreentender que también somos capaces de leer imágenes o contenidos audiovisuales, aunque apliquemos un proceso cognitivo diferente, siempre que estas hayan sido creadas con una función específica de comunicación. Podemos referirnos a estos soportes como textos visuales y, a su vez, distinguir entre los estáticos, como las ilustraciones, y los dinámicos, como una película o los tan denostados videojuegos. Además, presentan algunos beneficios con respecto a los textos escritos: complementan y enriquecen los actos comunicativos, permiten una representación más sencilla de figuras y tienden a resultar visualmente más atractivos que la palabra escrita. Los textos audiovisuales emulan la realidad, y aportan sonidos e imágenes, por lo que su lectura nos resulta sencilla. Los seres humanos hemos leído imágenes desde siempre, reconociendo situaciones, rememorándolas... e incluso las personas analfabetas han sido siempre capaces de leer historias a través de ilustraciones. Es por ello que afrontar un texto visual nos resulta más sencillo y atractivo: no depende de un aprendizaje inducido, sino de un proceso natural.

En 2010, por otra parte, el Ministerio de Cultura español reconoció el valor cultural del videojuego y apoyó el surgimiento de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas que, como la de cine, otorgaría a partir de entonces unos galardones anuales en diferentes categorías (guión, diseño gráfico, música...). Y es que, como declaró al diario El País en 2010 la entonces Ministra de Cultura, Ángeles González Sinde, “los videojuegos son patrimonio. Aportan innovación tecnológica, creativa y estética a la sociedad. Su modernidad los entronca con el arte contemporáneo”. También señaló que los videojuegos han generado un nuevo lenguaje, compuesto por texturas, sonidos, imágenes... que los jugadores pueden interpretar y reinterpretar, sirviendo así estos de inspiración.

Existen nuevos tipos de lectura en nuestro entorno y, por lo tanto, no es descabellado que también hayan aparecido nuevos perfiles lectores: son lectores digitales, y su modo de afrontar la lectura es completamente diferente al estilo tradicional al que estamos acostumbrados, a la lectura ordenada y secuenciada de los libros. Actualmente, es habitual acceder a un texto cualquiera en Internet (una noticia, un comentario en un foro, una

publicación en las redes sociales...) y, a partir del mismo, interrumpir la lectura y seguir un enlace hacia otro tema o material diferente. Es en este punto que podemos aludir al concepto de 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 insostenibles, de aplicar a un libro extenso o un texto extenso y que requiere cierto detenimiento. (Lluch, Barrena, 2007, 3).

En este punto, es interesante hacer referencia al enfoque de hipertexto de Gennete (1989), según la cual es posible enriquecer la relación entre este concepto y la competencia lectoliteraria, dado que se refiere a los conocimientos propios del lector que se enfrenta a un determinado texto y que influyen en su manera de decodificarlo. En este sentido, podemos definir hipertexto como el “conjunto de asociaciones libres generadas por el lector”. (Riffaterre, 1983). Esto implica que, cuanto más amplio sea el bagaje lector de la persona, más significados podrá otorgarle a aquello que está leyendo. Y es que, como señala Cassany, aprender a leer requiere no solo desarrollar los mencionados procesos cognitivos, sino también adquirir los conocimientos socioculturales particulares de cada práctica concreta de lectoescritura: cómo autor y lector utilizan cada tipo de texto, [...] cómo negocian el significado según las convenciones lingüísticas y las formas de pensamiento. (Cassany, 2004).

No debemos perder de vista que estos conocimientos previos y referencias que los lectores acumulan a lo largo del tiempo no tienen por qué provenir de libros: películas, *spots* publicitarios o, por supuesto, videojuegos, pueden complementar también dicho bagaje. A pesar de ello, estas nuevas lecturas, continúan levantando sospechas al respecto de su utilidad en el desarrollo de la competencia lectoliteraria, entendida como el conjunto de los saberes teóricos y prácticos del lector que le permiten leer eficazmente textos de intención literaria.

Este concepto se relaciona, a su vez, con el de competencia literaria, entendida por Mendoza (1999), como aquella que surge de la progresiva selección y acumulación de conocimientos aportados y relacionados por el sucesivo enriquecimiento del intertexto del lector -tomando este concepto como un conjunto de los saberes y destrezas de todo tipo que le convierten en un lector competente-.

La competencia lectoliteraria no se adquiere solo leyendo textos tradicionales, sino que se trata de una capacidad que se desarrolla a través del aprendizaje y que, según Cerrillo, “es una consecuencia de las implicaciones que para la recepción tienen numerosos aspectos que forman parte del propio hecho literario: la relación con el contexto, que la obra literaria sea oral o escrita [...]”. (Cerrillo, 2007, 23).

Sacar los videojuegos de un contexto de realidad cultural es un error, ya que nos aportan conocimientos y nuevas referencias que, posteriormente, harán que nuestra lectura de otros textos (escritos, audiovisuales...) sea más rica y completa.

### ***Videojuegos. Hacia un marco conceptual.***

Una vez definidos los conceptos necesarios con respecto al paradigma de la didáctica, es el momento de establecer una relación entre estos y los videojuegos. Previamente, se ha señalado que podemos incluir los videojuegos dentro de la categoría de textos visuales. ¿Qué características de los videojuegos defienden esta afirmación?

Comencemos por definir el término “videojuego”. Según la RAE, un videojuego es “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 vaga y ambigua, además de que excluye la amplia variedad de *hardware* que existe en la actualidad. Es esta la razón por la que iremos un paso más allá. Aunque aún no se ha encontrado una definición de “videojuego” capaz de satisfacer su significado en todos los ámbitos de estudio, podemos abordar este término de otro modo: atendiendo a su composición léxica; tal y como señala González Tardón en su tesis doctoral (2014).

“*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”. (González Tardón, 2014, 15).

Desde el punto de vista humanista, un juego “es 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 nos hace una aportación interesante a la definición, ya que hace hincapié en la importancia de las normas; según Von Neumann y Morgenstern (2004) indican en su libro *Theory of Games and Economic Behavior* de 1944: “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). En cuanto a la perspectiva práctica en el diseño de juegos de mesa, nos aproxima a una definición que va algo más allá, al hacer mención a una nueva idea dentro del concepto: el arte. “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”. (Costikyan, 2007). Finalmente, un rasgo interesante que podemos extraer del enfoque sociobiológico es el que nos aporta Wilson (1980), para quien los juegos son un conjunto de actividades que resultan placenteras y que, con frecuencia, tienen una naturaleza social. De todas estas definiciones e ideas, podemos concluir que, desde luego, la definición que nos da la RAE de *videojuego* es muy limitada. Tratando de buscar una cohesión entre las cuatro perspectivas, podríamos decir que un juego 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. Por supuesto, esta definición puede presentar ciertas limitaciones, pero es compatible con otras que han ido desarrollándose a lo largo del tiempo. Por ejemplo, la de Clais & Dubois (2011), para quienes son “imágenes animadas interactivas acompañadas de un ambiente sonoro y de un interface”, y la de Darley (2000), que los define como “una actividad envolvente dirigida a un objetivo, se encuentra dentro de un micromundo que está dirigido por una serie de normas, relativamente sencillas y claras”.

Atendiendo a las referencias anteriores, podemos percibir que los videojuegos ya no solo son textos visuales dinámicos, sino que presentan algunos elementos propios del texto

narrativo: existen unos personajes, una acción, un avance encaminado a llegar al final de la historia, elementos que generan intriga, un tiempo, un espacio y una 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).

### ***Videojuegos que hacen leer.***

Aunque los videojuegos están definidos por las características que se han señalado, podemos clasificarlos en función de diferentes criterios; González Tardón, por ejemplo, lleva a cabo una clasificación en función de la temática y el diseño de cada juego. Así, distingue entre: juegos de habilidad de simulación, deportivos, de combate, plataformas, disparo-lucha, aventura, rol, estrategia, simulaciones de juegos de mesa y videojuegos de rompecabezas y preguntas.

La mayoría de los juegos dentro de todas las categorías previamente mencionadas se basan en el texto escrito, sin el cual no sería posible hacer avanzar la trama. Esta es otra razón para tomar en cuenta a los videojuegos como elementos de lectura. Aunque esta base textual se encuentra, principalmente, en los juegos de rol o aventuras, hoy en día casi cualquier género cuenta con un “modo historia” en el cual los combates, los puzzles y cualquier otro tipo de videojuegos están hilvanados según una trama; ya no siempre se trata, por ejemplo, de hacer pelear a un personaje contra otro, sino que a través de la lectura podemos descubrir un trasfondo tras ambos y, en él, un motivo para que ese combate se suceda. Los llamados *shooters* (juegos de disparos), como *Call of Duty* o *Halo*, que muchos tachan de simples, tienen tras de sí una trama rica en detalles, en la cual confluyen un espacio y un tiempo, un objetivo, unos personajes... en definitiva: una narración. Puede tratarse de historias sencillas, como vivir una serie de aventuras para rescatar a una princesa (*Super Mario World*, 1990) -juego de plataformas-, de descubrir un gran misterio a base de investigaciones (*Hotel Dusk: habitación 215*, 2007 -aventura gráfica-) o de viajar en el tiempo para tener la ocasión de cambiar una decisión que tomamos y observar que, posteriormente, dicha decisión ha cambiado la historia original (*Life is Strange*, 2015 -juego de rol-).

Todo juego presenta una narración en sí mismo, ya esté mejor o peor desarrollada o tenga una mayor o menor presencia e importancia en su jugabilidad y, además, casi todos emplean el texto escrito para presentarse ante los jugadores. Sí, los jóvenes dedican mucho

tiempo a los videojuegos, pero no creemos que, a causa de esto, su competencia lectora empeore. Estar absorto en el desarrollo de un videojuego y dedicarle demasiadas horas es algo que sí, nos aleja de la lectura, pero no más que cualquier otra actividad de ocio que se desarrolle obsesivamente. Lo mismo sucede con los estudios: pueden ser un problema para el rendimiento académico, pero solo si se emplean de manera descontrolada y sin regulación.

Los videojuegos conforman, por tanto, una parte significativa del universo multimedia de los lectores más jóvenes, ya que son parte de su cultura, sus referencias y su tiempo de ocio. Relacionar los videojuegos con la metodología que se imparte en las aulas implica, por tanto, una innovación pedagógica con efectos positivos para la motivación y el interés del alumnado, así como para el desarrollo de la competencia lectoliteraria y la mejora del intertexto lector a través del transmedia, en general, y de la creación de la constelación narrativa propia de cada alumno, en particular.

### ***Narrativas transmedia y constelaciones literarias.***

Cuando hablamos de la narrativa transmedia, nos estamos refiriendo a una historia cuyo desarrollo tiene lugar a través de diversos soportes. A fin de cuentas, tal y como dice Rodríguez, es inevitable que se produzca una “dispersión del universo a través de relatos no canónicos, producto de la creatividad irrestricta del usuario” (Rodríguez, 2014b: 20) Así, nuestro viaje por los mundos narrativos no sigue una línea predefinida, sino que varía, se dispersa y desaparece en algunos puntos solo para confluir con otras historias en otros. En este tipo de narración, en transmedia, “una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego” (Jenkins, 2003). En relación a esto, hemos de destacar también el concepto de cross-media, que sigue una perspectiva similar pero se refiere a producciones que no expanden el universo narrativo en cuestión: *fanfictions*, álbumes de pegatinas... Scolari (2013) afirma que “el concepto de *cross-media* se ha convertido en uno de los más populares dentro de la comunidad académica”; cita, además, los cuatro criterios definitorios para el concepto que desarrolla Jak Boumans (2004): su producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí; son producciones integradas; los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos y el uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, en función del proyecto.

Aunque estos sean conceptos relativamente nuevos, no hay que perderlos de vista, puesto que son parte de nuestra realidad. Como indican Rovira et alii. (2015) “saber interpretar la relación entre los distintos núcleos narrativos es una destreza fundamental para cualquier lector/espectador en estos momentos”; sin darnos cuenta, es muy probable que nuestras actividades de ocio habitual (ver una película, jugar a un juego de mesa o a un videojuego, leer una novela o un cómic...) sean entradas a diferentes universos transmedia. De hecho, “en la actualidad, las historias que tienen más repercusión en la sociedad y un mayor éxito comercial terminan siendo contadas a través de múltiples medios” (Rovira, 2015). Es importante no confundir la narrativa transmedia con la narración digital, *Digital Storytelling* (Ohler, 2003), la cual, lejos de ser un medio más para desarrollar un título o un universo, consiste en el aprovechamiento de las opciones que ofrecen los medios digitales para diseñar las historias, centrándose además en un perfil de lectores digitales.

Sin embargo, las personas no nos movemos en un único universo transmedia (por ejemplo, *El Señor de los Anillos* o *Star Wars*), sino que establecemos nuestras propias conexiones entre libros, juegos, películas, artículos... en función de intereses propios. A esta red personal literaria que creamos, la denominamos *constelación literaria*. Como señala Garvis (2010, 2015), “*In a story constellation, an individuals’ narratives of experience relate to each another*”, es decir, a través de la experiencia personal de cada uno, seguiremos un “camino” u otro en nuestro proceso de formación literaria. La mayor importancia de este concepto radica en la perspectiva de interacción; a través de las constelaciones literarias “children will use a range of narrative means to share, express and organize their experiences” (Ahn & Filipenko, 2007) y, según Garvis (2015), en esta clase de expresión multimodal por parte de los niños, el papel que debe asumir el adulto es analizar y explorar sus construcciones narrativas, a fin de ayudarles a enriquecerlas. Guadalupe Jover (2008), por su parte, propone que el profesorado de educación secundaria replantee el papel que tiene la literatura dentro del plan de estudios, desechando la “prescripción” de obras fijas y apostando por proyectos de carácter hipertextual -en los que podemos incluir, obviamente, las constelaciones literarias. Si bien es positivo que dichas construcciones vayan siendo formadas de manera autónoma por el alumno, es posible que los docentes puedan ofrecer “modelos” en sus aulas como un nuevo medio para organizar las lecturas en clase. Para ello, proponemos los siguientes pasos: en primer lugar, la selección de una temática o línea argumental que defina el eje de la constelación (los dragones, aventuras de piratas, cuentos tradicionales...); después, diseñar

una propuesta de títulos que se ajusten al eje anterior, sin importar su formato (novela, álbum ilustrado, videojuego, poemario...) y presentar a los alumnos una pequeña sinopsis de los mismos, lo suficiente para que puedan hacerse una idea de qué es lo que van a leer si eligen un título u otro; finalmente, si se quiere trabajar de manera activa al respecto de una constelación, el profesor podría preparar una explotación didáctica, aunque no es necesario si el único objetivo es que los alumnos tengan acceso a ese modelo de constelación literaria para, posteriormente, hacerlo suyo.

### ***Redefiniendo el videojuego como elemento didáctico.***

Hace tiempo que el campo de la Didáctica de la Lengua y la Literatura se plantea la necesidad de llevar a cabo una renovación pedagógica sobre el modelo tradicional de enseñanza y aprendizaje. Esta materia suscita cada vez menos interés, y esto se debe, entre otras cosas, a que “los 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, 2006).

Si nos basamos en el rechazo que generan los modelos de enseñanza tradicionales, en la aparición de nuevos soportes de lectura, en los intereses de los jóvenes en la actualidad y en el cambio del perfil lector, parece obvio que es el momento de apostar por una innovación tecnológica y un buen modo de hacerlo es la inclusión de los videojuegos; como señala Calvo (2012) en su tesis doctoral, “todos los videojuegos, en cuanto herramientas eminentemente prácticas, generan aprendizaje” (Calvo, 2012); solo hay que conocerlos y saber cómo usarlos.

Algunos estudios señalan que los medios electrónicos juegan un papel importante en el desarrollo del niño (Dye, Green & Bavelier, 2009; Krotoski, 2010), e incluso algunos inciden en un posible beneficio por parte del uso de videojuegos sobre el rendimiento académico (Sedeño, 2010). Esto no quiere decir que Internet, un foro, un portal de noticias de actualidad para adolescentes, o incluso los videojuegos deban convertirse en los nuevos protagonistas en la Didáctica de la Lengua y la Literatura sino que puede resultar interesante incorporarlos, tal y como señala González Tardón en una entrevista concedida a El Mundo en noviembre de 2015, “como una herramienta más”.

No se trata, por tanto, de sustituir la clase de Lengua y Literatura por un número equis de horas de videojuegos, sino de tomar en cuenta la posibilidad de incluir vídeos, *gameplays*

(muestras del avance del juego grabadas por un jugador) o sesiones cortas de juego como elemento de apoyo para mejorar el proceso lector; por otro lado, podemos plantearnos que si un alumno ha jugado a algún juego que pueda relacionar con una de las lecturas que se ofrecen en clase, es posible que se incrementen las posibilidades de que quiera leer la obra en cuestión.

Los videojuegos provocan que incluso aquellos usuarios más reacios a tomar un libro, conozcan historias y lean textos narrativos sin ser siquiera conscientes de ello. Como hemos señalado, leer requiere un esfuerzo cognitivo que muchos no están dispuestos a asumir si tienen la opción de centrarse en algo más lúdico. Un videojuego no va a desarrollar un supuesto “placer por la lectura”, pero sí va a hacer que sus usuarios lean, y esto es un factor interesante a tener en cuenta en el proceso de desarrollo de la competencia lectora de un colectivo que puede no tener demasiado interés en leer.

### ***Gamificación y Game-Based Learning (GBL).***

Existe cierta tendencia a confundir estos dos términos; sin embargo, son muy diferentes y, cuando hablamos de videojuegos -como explicaremos a continuación- debemos referirnos a GBL-.

La gamificación es un término referido a la integración de dinámicas y mecánicas propias de los juegos y videojuegos en entornos no lúdicos. El recurrir a esta estrategia busca motivar al *player* (el alumno, en este caso) para que adopte, a partir de su participación en la dinámica, un comportamiento para la superación de desafíos concretos, bien previamente planificados, bien surgidos a raíz de dichos desafíos. Gamificando algo percibido como “tedioso” o “aburrido” -como las lecciones escolares tradicionales- logramos que el participante lo tome como algo en lo que tiene ganas de implicarse. Además, se demuestra al alumnado que existe una preocupación por hacerle las cosas más cómodas y agradables, desarrollando relaciones afectivas que derivan en sentimientos de compromiso y lealtad (Cano, 2014).

Una buena gamificación debe procurar retar al alumno, de modo que su motivación por alcanzar los objetivos no decaiga; esto puede lograrse tanto animándole a dominar lo que le es familiar como a responder a lo desconocido en términos de obtención de información, conocimiento, destrezas y comprensión (Pérez, 2010). Por ello, los principales “ganchos” con

los que debemos contar al gamificar son aquellos que implican al participante y le presentan el carácter del plan. Por ejemplo:

- El avatar o el *nickname*: ambos ayudan a crear la identidad del participante en el “juego”. Son herramientas que puede emplear para crear su propio perfil.
- Los niveles: marcadores de las fases de evolución que el alumno va registrando hasta llegar al objetivo final.
- Recompensas: pueden ser puntos, insignias, emblemas... y sirven para graduar y revisar la progresión del alumno, proporcionando una idea del estado de aprendizaje adquirido.
- Huevos de Pascua: incentivos y refuerzos para el trabajo a través de elementos ocultos en las diferentes tareas (misiones secretas, tesoros escondidos...).
- *Ranking* o contador: un listado que registra los avances de los participantes.

La gamificación supone, por tanto, un nuevo modo de afrontar las clases, tanto por parte del docente como del alumnado. Se contrapone a las lecciones magistrales que, tradicionalmente, han invadido las aulas y que se asocian a la escasa participación activa de los estudiantes, por lo que son una alternativa a considerar.

Sin embargo, el término que realmente nos atañe en este trabajo es el de GBL. Este método tiene lugar cuando el juego es capaz, por sí mismo, de formar al usuario proporcionando la integración de un simulador que permite a los alumnos poner en práctica todos los contenidos y recibir a su vez una evaluación personalizada. El aprendizaje viene de la mano del juego, asegurando que el aprendizaje vivencial ocurre. Las estrategias de *role-play*, *simulations* o dinámicas de grupo son ejemplos del GBL. A través del GBL -concretado en el uso de un videojuego, en este caso- un profesor deberá diseñar otras herramientas para medir cuantitativamente los conocimientos del alumnado, lo cual puede suponer una forma innovadora e interesante para aproximarles a contenidos teóricos o praxis como la lectura activa; además, fomenta otras áreas del aprendizaje y competencias como la resolución de problemas, el análisis y el desarrollo de la toma de decisiones relacionada con un pensamiento crítico. Con los videojuegos, además, contamos con la ventaja de que resultan atractivos y motivadores para los jóvenes, por lo que resulta más sencillo captar y mantener su atención; sin embargo, hemos de ser conscientes de que no todos los videojuegos pueden asumir este rol.

Existen casos en que los videojuegos pueden llevar a los jóvenes a alejarse de la lectura estructurada a la que estamos acostumbrados; también es cierto que, dependiendo del número de horas que dediquen a jugar, los estudiantes pueden ver resentidas sus calificaciones; sin embargo, en este caso no se trata de una influencia del videojuego, sino del nivel de control y responsabilidad de estos jóvenes y, en determinados casos, de sus padres o tutores. Los videojuegos resultan tan atractivos -incluso adictivos, en algunos casos- debido a la rapidez con que provocan *flow* en el jugador, término empleado en Psicología para referirse al estado en el cual la persona está tan concentrada en lo que hace, tan inmersa en una actividad, que termina distorsionando su realidad temporal; cuando no se controlan los tiempos de juego -como recomiendan, por ley, las propias desarrolladoras de videojuegos-, es cuando se puede llegar a una dedicación total al juego, en detrimento de la realización de otras actividades.

Pero, ¿qué más tienen de positivo los videojuegos? González Tardón nos da la respuesta al afirmar que “respecto al efecto positivo es algo intrínseco a todos los videojuegos, que es la misma idea de ‘jugar’” (González Tardón, 2010). Cuando jugamos, todos nuestros actos, nuestras decisiones... se simplifican y tienen lugar en un contexto libre de peligros, por lo que es posible experimentar diferentes ideas, estrategias... para, finalmente, llegar a nuestro objetivo, y esto implica aprendizaje y atrae nuestra atención. Además, manteniéndonos en esta línea y como señala Calvo, “motivation is also identified as a powerful factor in education, which has a positive effect specially in the field of digital Game-Based Learning” (2015). En otras palabras: si los alumnos se sienten más motivados a través del empleo de videojuegos en el ámbito educativo, diseñar estrategias y metodologías desarrolladas bajo un enfoque de GBL es algo que los docentes debemos, al menos, valorar.

En cualquier caso, somos conscientes de la existencia de videojuegos que no implican aportaciones narrativas o literarias (simuladores de fútbol o baloncesto, de automovilística, juegos diseñados únicamente para el aprendizaje de matemáticas, dibujo...). Pero lo que debemos evitar es dar pie a las generalizaciones y a las afirmaciones categóricas basadas en el prejuicio social, especialmente si pretendemos hacer aportaciones en cuanto a influencias en el ámbito académico, ya que pueden resultar perjudiciales.

Dentro de los videojuegos que sí aportan estructuras y elementos literarios, no se trata únicamente de hacer una selección de títulos, sino que es importante comprender qué encierra la narrativa de estos soportes. Partiendo del enfoque de Martín Rodríguez (2015), su principal

característica es lo que él denomina como *retronarratividad*, o la capacidad que tiene el receptor para alterar el mensaje que el receptor ha creado, teniendo así la posibilidad de crear su propio argumento o interpretar el dado en función de sus deseos. Esto se relaciona con el concepto de intertexto tratado anteriormente: cada jugador asumirá lo que le da el videojuego de un modo distinto y establecerá relaciones intertextuales diferentes en función de sus experiencias y su bagaje cultural. Si, por ejemplo, jugamos *Child of Light* -título que analizaremos más adelante- y no conocemos la figura de Hamlet, poco significará para nosotros ver a un personaje sosteniendo un cráneo en su mano y haciéndose preguntas; de igual modo, si hemos leído cuentos, reconoceremos fácilmente la estructura de los mismos en el desarrollo de la trama. Aún tratando el tema de la narrativa del videojuego, nos referiremos a Turrión, quien, en su tesis doctoral sobre literatura infantil digital, se plantea “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). Y es que el estilo narrativo de los videojuegos choca inevitablemente con la concepción de lectura tradicional, siendo más fácil de asociar a un nuevo tipo de lectura: la lectura hipertextual que hemos tratado en este documento; es necesario hallar un punto de inflexión entre los elementos del medio audiovisual en que se desarrollan los videojuegos y las características tradicionalmente asociadas a la literatura para sacar partido de la narrativa de estas producciones.

En el siguiente epígrafe, se propone una clasificación para los videojuegos en función de sus aportaciones narrativas y/o literarias y sus relaciones transmediáticas; asimismo, se muestra un modelo de ficha analítica para valorar un videojuego en este sentido y se señalan veinte ejemplos de videojuegos que pueden situarse en dichas categorías.

### 3. Corpus de videojuegos para la lectura.

La propuesta que ofrecemos, basándonos en las ideas anteriormente expuestas, es un modo de clasificación para videojuegos que presentan elementos narrativos, literarios o intertextuales. Desde esta perspectiva, proponemos unas categorías diferentes a la tradicionales (*shooters*, RPG, acción, plataformas...); una que pretende agrupar a los videojuegos en función de cuál es su relación con el ámbito literario. Distinguimos, pues, entre aventuras gráficas, adaptaciones literarias, narrativa digital, juegos que toman referencias literarias y aquellos que fomentan la creación de mundos posibles.

Las **aventuras gráficas** son videojuegos basados en una interfaz sencilla - movimiento, acciones y frases- cuyo origen se centra en los juegos conversacionales, como los juegos de rol. En ellos, debemos hablar con otros personajes -seleccionando las frases indicadas- y llevar a cabo acciones como coger un objeto, usar magia, golpear, caminar... De este modo, el jugador se sumerge en la trama e influye directamente en la historia con sus acciones y a través de sus decisiones.

Los **juegos de narrativa digital** son aquellos diseñados para contar historias a través de un soporte para videojuegos, ya sea una videoconsola, un ordenador, un dispositivo inteligente... En ellos, tiene un mayor peso la trama frente a la jugabilidad. Los controles tienden a ser más sencillos e intuitivos que en un juego de acción o plataformas (dentro de la clasificación tradicional), porque el interés radica en hacer avanzar la historia. En muchos casos, se da la opción de activar el “modo fácil”, de modo que resulta aún más sencillo disfrutar de dichas historias, incluso si no se está familiarizado con los *joysticks* y demás soportes o controles habituales en los videojuegos.

Los **videojuegos que favorecen el diseño de mundos posibles** son aquellos que no presentan una historia cerrada o un objetivo que alcanzar en función de escenarios y personajes “prefabricados”, sino que dan herramientas a sus jugadores para crear sus propios mundos e historias. El ejemplo más claro son *Los Sims*, un juego de simulación de vida en que el jugador crea un personaje (o varios), definiendo sus parentescos, oficios, intereses... y lo hace interactuar con el mundo y con otros personajes, que pueden estar a su vez diseñados

por él o formar parte de una plantilla. Actualmente, *Minecraft* es el videojuego que más adeptos está ganando en este sentido, llegando incluso a desarrollar una adaptación de dicho juego a la escuela.

Por otra parte, cabe destacar la existencia de **videojuegos basados en obras literarias** previas, o que han incluido en su interfaz o sus tramas elementos, nombres, lugares... extraídos de textos narrativos. Un ejemplo del primer caso podría ser *El código Da vinci*, de Dan Brown. Esta novela, que se convirtió en *best seller*, contó con su propio videojuego en 2006, el cual mantuvo los personajes, la trama, la ambientación y los puzzles de la obra original. En esta línea están también la saga de videojuegos de *Harry Potter*, o la de *El Señor de los Anillos*. También se han dado casos inversos, en los cuales el éxito de un videojuego ha desembocado en la edición de una obra paraliteraria basada en el mismo. Es el caso de *The wolf among us*, un videojuego que bebe de los personajes de *Fábulas*, los cómics de Bill Willingham y que, a raíz de su éxito, dio lugar a un nuevo cómic, a un *spin-off* que pasó a formar parte de esta colección de Vértigo - DC.

En cuanto a **juegos que toman elementos y referencias de obras y mundos literarios**, tal vez el ejemplo más claro sea *Dante's Inferno*, basado en el primer canto de *La Divina Comedia*, de Dante Alighieri; en este caso, el juego no desarrolla la trama de igual modo que en el libro, sino que crea una historia paralela empleando el trasfondo y la ambientación de la obra original. Esta clase de videojuegos, además, de enriquecer la competencia lectoliteraria de sus usuarios, pueden llegar a despertar el interés de estos en las obras clásicas pues, si disfrutan con el juego, es posible que el libro ya no sea un total desconocido para ellos, sino un modo de aprender más sobre esa historia que les ha atrapado.

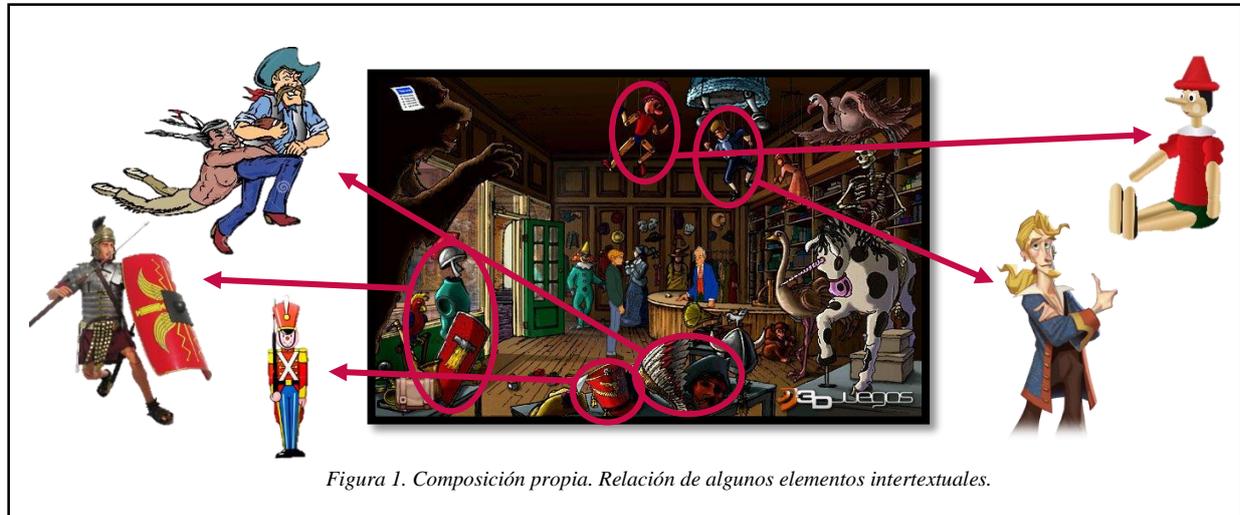
Una vez desarrollada la clasificación propuesta, pasamos a recoger las características de sus diferentes categorías, así como a aportar cuatro ejemplos para cada una de ellas, a través de la siguiente tabla:

Tabla 1. Clasificación propia 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.	- <i>El Hobbit, la aventura original.</i> - <i>Don Quijote.</i> - <i>Monkey Island.</i> - <i>Broken Sword.</i>
Narrativa digital.	Historias diseñadas para jugadores a través del soporte-videojuego y que se desarrollan gracias a las funcionalidades del <i>hardware</i> en cuestión.	- <i>DotHack. Project.</i> - <i>World of Warcraft.</i> - <i>Beyond: two souls.</i> - <i>Her story.</i>
Diseño de mundos posibles.	Videojuegos que facilitan herramientas a sus jugadores para diseñar sus propios espacios, personajes y aventuras.	- <i>The Sims.</i> - <i>Little Big Planet.</i> - <i>Spore.</i> - <i>Minecraft.</i>
Presencia de elementos y/o referencias literarias.	Videojuegos que incluyen elementos concretos de obras literarias ya existentes: personajes, mundos, aventuras...	- <i>The Witcher.</i> - <i>Uncharted.</i> - <i>Dante's Inferno.</i> - <i>Child of Light.</i>
Reproducciones y/o adaptaciones directas.	Videojuegos que reproducen, con relativa fidelidad, obras literarias ya publicadas: novelas, cómics, películas... También incluimos aquellos títulos que han dado pie a una posterior obra literaria.	- <i>El Señor de los Anillos: juego uno.</i> - <i>Harry Potter.</i> - <i>The wolf among us.</i> - <i>ABC Murders. Agatha Christie.</i>

En la primera categoría, **aventuras gráficas**, hemos incluido juegos hoy considerados “retro” para demostrar así que, incluso cuando los ordenadores estaban limitados por la tecnología de su época, ya hubo desarrolladoras que vieron una salida en la producción de videojuegos relacionados con la literatura. *El Hobbit, la aventura original* y *Don Quijote* son adaptaciones de sus respectivas novelas, obras de Tolkien y Cervantes; como podemos observar en la imagen del juego que se muestra en el anexo II, los juegos de este tipo recurren a la narrativa para situar al jugador y ofrecerle opciones entre las que decidir, ofrecerle un contexto... Por su parte, *Monkey Island* narra, a través de la intervención del jugador, una historia de aventuras y piratas al más puro estilo de *La Isla del Tesoro*. *Broken Sword* es un caso curioso, ya que no solo desarrolla una historia como las anteriores, sino que está llena de elementos intertextuales, tal y como podemos apreciar en la imagen de su ficha, en el Anexo IV, en la que podemos encontrar guiños a *Pinocho*, a las historias de indios y vaqueros, a los

legionarios romanos, al soldadito de plomo... e incluso al propio Guybrush Threepwood, protagonista de la saga *Monkey Island* y que cuelga del techo junto a Pinocho y otras marionetas. Señalamos dichos guiños en la Figura 1:



En cuanto a la segunda categoría, **narrativas** digitales, hemos seleccionado juegos cuya función narrativa es muy clara -especialmente en los casos de *Beyond: two souls* y *Her story*, el cual ha sido diseñado, además, con una jugabilidad innovadora con respecto a lo conocido hasta la fecha- o bien que, además de fomentar el conocimiento de historias y el desarrollo de tramas, son un ejemplo de puro transmedia, como sucede en *World of Warcraft* y *Dot.Hack Project*. Este último conforma todo un universo transmedia en que las historias -autoconclusivas- de cada uno de los soportes en que se presentan, se complementan unas a otras hasta alcanzar el conocimiento total de su universo. La idea general del mismo es la siguiente:

- ✚ **Contexto:** En el S.XXI, con el auge de Internet, se incrementa la aparición de virus; algunos, incluso controlados por las Naciones Unidas. Un día, el *Beso de Plutón*, un poderoso virus, ataca la red y hace caer todos los sistemas conectados, incluso aquellos de los que dependía la defensa nuclear de EEUU. La conexión para todos los públicos se reinstaura el 24 de diciembre de 2007, coincidiendo con el lanzamiento al mercado de *The World*, un MMORPG que promete ser una revolución entre sus usuarios. Los sucesos que acontecen en este mundo virtual, son el eje central de la historia de *Hack*.

✚ **Primera generación: Project Hack.** Se compone de la novela: *.hack//Al Buster*, que narra la historia del usuario Albireo, quien probó la versión beta del juego; de la colección de relatos recogida bajo el nombre *.hack//Al Buster 2*, que desarrollan tanto la historia de Albireo como la de otros personajes coetáneos a él; los cuatro videojuegos para Play Station 2 -*Hack Infection*, *Hack Mutation*, *Hack Outbreak* y *Hack Quarantine*-; el anime *Hack Sign*, que desarrolla las aventuras de un personaje que quedó sumido en un coma y que “vive” en *The World*; *Hack Zero*, otra novela que desarrolla una historia paralela con otros personajes en el videojuego; *Hack Another Birth*, que es la novelización de lo acontecido en los cuatro videojuegos desde el punto de vista de uno de los personajes que acompañan al protagonista y, finalmente las OVA de *Hack Liminality* y el manga *.hack//Tasogare no udewa densetsu* (solo *.Hack* en España). Podemos ver estos productos en la Figura 2. En la imagen no figuran los elementos *cross-media*, que también son abundantes y entre los que destacan unas cuantas tiras cómicas (*hack//4 Koma*), algunos cómics que reproducen la historia de los videojuegos tal y como se desarrolla en estos (*hack//XXXX*), el anime del ya mencionado manga *Tasogare no udewa densetsu*, un juego de cartas coleccionables diseñado por Decipher Inc. (*.hack//Enemy*) y un juego *online* -cuyos servidores ya no están activos- sin trama aparente que cuenta con algunos de los personajes de la saga (*.hack//Fragment*).



Figura 2. Composición propia. Relación de producciones del universo *Hack* de la primera generación.

✚ *Segunda generación: .hack Conglomerate.* Es la secuela de *Project Hack* y narra las aventuras de otra compañía de jugadores, posterior a la de los protagonistas de la primera generación. Comienza con un anime, *.hack//Roots*, que narra las aventuras de Haseo, el protagonista, en la compañía “Brigada del Crepúsculo”; poco después, aparecieron tres videojuegos más para PlayStation 2: *.hack//G.U. Rebirth*, *.hack//G.U. Reminisce* y *.hack//G.U. Redemption*, que mantienen el foco en el mismo personaje: Haseo; también se editaron *.hack//GnU*, un manga de corte humorístico, *.hack//Alcor*, esta vez protagonizado por otra usuaria de *The World* y *.hack//Link*, que se contextualiza tres años después de la historia narrada por los videojuegos de *.hack//G.U.* en una nueva versión del MMORPG. Por último, cabe mencionar *Online Jack*: una serie de reportajes, incluidos en los propios juegos, que hablan sobre la investigación que un supuesto científico está haciendo sobre el llamado “Síndrome Doll”. Tenemos todas estas producciones en la Figura 3, en la que, nuevamente, no se han incluido elementos *cross-media* como un manga breve sobre Haseo (*.hack//G.U.+*), incluido en una revista sobre *Hack* y *The World* y *Hack//G.U. Trilogy*, una adaptación de los juegos situada *a posteriori* del anime.



Figura 3. Composición propia. Relación de producciones del universo Hack de la segunda generación.

La tercera categoría, referida a los juegos que permiten el **desarrollo de mundos posibles**, se han incluido títulos de simuladores o juegos de construcción. *The Sims* fue el

primer juego en dotar de personalidad a sus personajes, tanto predeterminados como diseñados por los jugadores. Gracias a ello, se pueden crear historias diversas y llenas de matices, porque los personajes actúan de forma diferente en función de su edad, su carácter... Conforme fueron agregándose expansiones y mejorando la jugabilidad y el apartado gráfico, los jugadores pudieron hacer cada vez más cosas, hasta que ha llegado un punto en que ellos deciden dónde están los límites, puesto que disponen de una gran cantidad de herramientas multifuncionales (ver Figura 4).



Figura 4. Evolución gráfica y de opciones de construcción en *The Sims*.

Recuperada de <http://articles-images.sftcdn.net/wp-content/uploads/sites/2/2014/02/los-sims-4-2-568x428.jpg>

*Minecraft*, por su parte, es el videojuego de construcción que más éxito ha cosechado; principalmente, a causa de sus modos de juego y la multitud de herramientas que facilita al jugador, quien puede ser capaz de construir casi cualquier cosa; sin embargo, eso no ha sido todo. Hay quienes han hallado la manera de recrear cualquier mundo a través de *Minecraft*. Es el caso de un niño español, quien ha “construido” en *Minecraft* su novela favorita (Anexo XXI): *El legado de Olkrann*. Con ayuda de su madre y de su hermano, ha empleado el videojuego para crear los escenarios de esta obra literaria; ha creado un mapeado totalmente funcional por el que el jugador puede moverse libremente y cumplir las misiones que se le encomiendan. A través de este videojuego, es posible desarrollar cualquier historia -original o derivada de otras- con suficiente tiempo y paciencia.

En la cuarta categoría, videojuegos con **presencia de elementos literarios y/o referencias literarias**, hemos hecho una selección de obras que toman dichos elementos de diferentes formas. Para ejemplificar, compararemos los juegos de *The Witcher* y *Child of Light*. El primero basa su historia en un universo y una trama ya planteados en las novelas de

Sapkowski. En este caso, las referencias son obvias, ya que tanto los personajes como los escenarios y las nomenclaturas pertenecen a las obras originales. Esta clase de juego da pie a que lo disfrute cualquier jugador, pero lo que lo hace diferente es que solo lo comprenderán en profundidad aquellos que conozcan la historia original de Geralt de Rivia, el protagonista de las obras de Sapkowski. En conclusión: es un juego que da a conocer la obra concreta de la que bebe.

En contraposición, *Child of light* narra una historia totalmente original, en el sentido de que no está escrita en un libro o un cómic ni proviene de una película o serie de animación; sin embargo, como *The Witcher*, tiene elementos que apelan al intertexto de los jugadores y que pueden llevar al desarrollo de su competencia lectoliteraria. El propio videojuego tiene una estructura típica de los cuentos tradicionales: manejamos a una joven princesa, que perdió a su madre y que ahora vive con su padre y su madrastra, alejada de su hogar por medio de la magia y a quien se le entrega una espada que nadie más ha podido tomar (ver Figura 5) y una criatura para que la guíe; a lo largo de su aventura para salir del reino mágico en que se encuentra y regresar a su mundo junto a su padre enfermo, hace algunos amigos: un gólem que busca un corazón, un mago cobarde... *Grosso modo*, ¿qué podemos encontrar en esta trama? Madrastras (Blancanieves), espada mágica (Excalibur), regreso al hogar y compañeros que buscan lo que les falta (Mago de Öz...). Además, todos los personajes -además del narrador, que interviene en ocasiones- hablan en verso, reivindicando así la poesía a través del videojuego.



Figura 5. Aurora consigue la espada mágica y habla con rimas. Recuperada de [http://jestemgeekiem.pl/wp-content/uploads/2015/05/child\\_of\\_light\\_2.jpg](http://jestemgeekiem.pl/wp-content/uploads/2015/05/child_of_light_2.jpg)

Ambos juegos aportan, cada uno de un modo diferente, referencias a elementos o características literarios, que serán reconocibles o no por el jugador en función de su intertexto.

Por último, hemos definido una quinta categoría, en la que tienen cabida las **reproducciones y/o adaptaciones literarias**. Todos los videojuegos que hemos seleccionado tienen una contraparte en un soporte textual previo: una novela, un cómic, una película... (Figura 6).

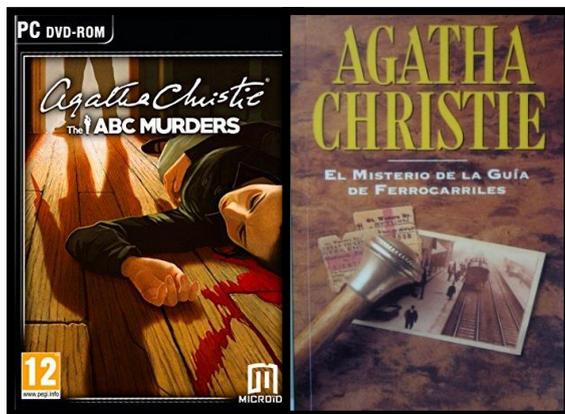


Figura 6. Composición propia. Comparativa de la carátula del videojuego y una de las cubiertas de la novela.

Por ejemplo, *The ABC Murders. Agatha Christie* es una aventura gráfica basada en la novela *El misterio de la guía de ferrocarriles*, de esta misma autora. Así, el jugador toma el control de Hercules Poirot, el detective que, como en la novela, recibe una carta firmada con las letras “A.B.C.” en la que se le advierte que se va a cometer un asesinato, retándole a tratar de impedirlo. A partir de ese momento, se inicia una cadena de cartas y asesinatos que Poirot deberá resolver. Además de los puzzles, algunos propios de la novela y otros que son fruto de licencias de la desarrolladora, el jugador debe interrogar a los sospechosos y fijarse en su aspecto y en los escenarios para hallar pistas. En determinadas ocasiones, se “usarán las células grises” (en términos del propio juego) para sacar conclusiones de todas las frases que han pronunciado las personas y todas las pistas que hemos encontrado.

*Grosso modo*, se han justificado las categorías propuestas; sin embargo, a través de unas fichas diseñadas para este fin, hemos llevado a cabo, además, un primer análisis superficial de cada uno de los juegos propuestos, con el objetivo de justificar, brevemente, por qué han sido incluidos en cada una de las categorías previas, así como cuáles son sus aportaciones dentro del ámbito que nos atañe. Dichas fichas se adjuntan al final del documento; anexos I a XX.

Por último, cabe señalar que, aunque en este trabajo nos hayamos centrado en los elementos relacionados con la Educación Literaria, no podemos dejar de lado el hecho de que los videojuegos nos pueden enseñar muchas otras cosas. Ya hemos citado las aportaciones de Calvo Ferrer (2015) y González Tardón (2014) para analizar algunas de sus aportaciones

didácticas pero, desde el propio ámbito de la Lengua y la Literatura no obviamos el hecho de que el primero ha enfocado sus proyectos bajo el enfoque de que los videojuegos tienen mucho que aportar a la Didáctica de la Lengua Inglesa; desde este campo, se ha centrado en desarrollar, analizar y diseñar juegos que, desde una perspectiva lúdica, pueden llevarnos a mejorar nuestra competencia lingüística (2012).

Una vez defendidas las aportaciones literarias de los videojuegos y habiendo justificado nuestra selección de obras, procedemos a la presentación de una breve constelación literaria.

### **Fantasía: una constelación literaria de Espada y Brujería.**

Entre otros modelos, hemos seguido las propuestas de Pena Presas (2016) para plantear una constelación de lecturas adecuadas para Educación Secundaria en función de los intereses del alumnado. Aunque no todas las obras de la constelación propuesta forman parte de un mismo universo transmedia -por lo que no existen referencias directas entre unos elementos y otros-, sí que hemos tratado de emplear textos aportados a través de diferentes medios para poder explicar también al alumnado el concepto de Narrativa Transmedia.

El eje de nuestra constelación es “Fantasía”. Si bien no se trata del elemento central ni del punto de partida de las obras, con él podemos comenzar citando el reino de *La historia interminable* (Michael Ende, 1979) que, a su vez, cuenta con una adaptación *cross-media* al cine. Respecto a la concepción de sagas fantásticas, nos hemos basado en las características planteadas por Alberto Martos sobre las mismas (2006). Nos han sido también muy útiles las distintas aportaciones del *I Congreso de sagas fantásticas y narración transmediática* que se celebró en Murcia en abril de 2015. Asimismo, cabe señalar que casi todas las narrativas propuestas han sido adaptadas a videojuegos y/o tienen sitios *web*, tanto oficiales como creados por *fans*.

Una vez especificado todo lo anterior, pasamos a concretar nuestra propuesta de constelación literaria, cuyo eje es -recordamos-, la Fantasía.

- ✚ En primer lugar, proponemos la lectura de *El Hobbit*, (Tolkien, 1937) la cual nos servirá para introducir a los alumnos en el ámbito de la literatura fantástica. Además de que se trata de un texto de referencia dentro de este ámbito, es relativamente breve -

lo que permite que los alumnos menos habituados a la lectura de novelas no vean disminuida su atención- y que recoge numerosos elementos canónicos en la literatura fantástica.

- ✚ A continuación, tomando al propio autor (Tolkien) como enlace, llevaremos a cabo el visionado de *El Señor de los anillos: la Comunidad del Anillo* (Jackson). Tan solo veremos la primera película, si bien queda abierta la opción de que cada uno vea el resto de la saga si está interesado en ello; al fin y al cabo, esa es una de las características de una constelación literaria a nivel personal.
- ✚ Tomando como nexo la similitud entre la tipología de personajes, el siguiente paso es jugar a *World of Warcraft*. Aunque las relaciones entre ellos y el tipo de aventura difieran, en este videojuego, enanos, orcos, humanos y elfos son razas seleccionables por el jugador, quien puede asociarlas fácilmente al universo Tolkien.
- ✚ Ya habiéndose habituado a diversos elementos propios de la literatura fantástica, proponemos la lectura en inglés de los cómics de *Dragonlance* editados por DC Comics en 1988. De este modo, además de ampliar horizontes en cuanto a sus conocimientos sobre sagas fantásticas, aproximamos a los alumnos al formato cómic, el cual implica un tipo de lectura diferente a la de una novela y, además, comparte con el cine y el videojuego la presencia protagonista de las imágenes.
- ✚ El siguiente paso será el visionado de un único capítulo de la serie *Juego de Tronos* (HBO, 2011), *cross-media* de la saga *Canción de Hielo y Fuego* (George R.R. Martin, 1996), quedando nuevamente a juicio de cada individuo el continuar viendo la serie o terminar en este primer episodio. Mostramos así un mundo medieval más crudo y que cuenta con la presencia de menos razas. Además, supone un gran salto cronológico con respecto a ese primer acercamiento a la Fantasía a través de *El Hobbit* de 1937, pero mantiene la misma esencia de las sagas fantásticas.
- ✚ A pesar de que Martin no tenía presente a un lector modelo adolescente al escribir sus novelas, *Canción de Hielo y Fuego* es una saga que los jóvenes han hecho suya tanto como del público adulto. Esto nos lleva a proponer otra novela de este mismo ámbito: la novela juvenil. Estamos hablando de *Memorias de Idhún I: La Resistencia* (Laura Gallego García, 2004), primer tomo de la trilogía de *Memorias de Idhún* que, además, fue adaptada al formato cómic en 2009 por la editorial SM, de modo que ahí queda otra posible ramificación de nuestra constelación literaria para quien desee seguirla.

- ✚ Una vez hayan leído la novela, una propuesta diferente sería que visitaran foros, *webs*, enciclopedias... Extensiones transmedia, en general, sobre *Memorias de Idhún*. Algunas opciones son seguir en Twitter a @idhun o a la propia @\_LauraGallego, entrar a [www.idhun.net](http://www.idhun.net), “La *web* por y para launáticos” -fans de esta autora- o visitar el foro de *fans* [www.lauragallego.com/foros/](http://www.lauragallego.com/foros/).
- ✚ Habiéndose movido ya en el mundo de las sagas fantásticas presente en sagas de novela juvenil, proponemos la lectura del primer capítulo de *El legado de Olkrann* (Daniel Hernández Chambers, 2014), una obra actual del género cuyo autor ha publicado ya dos secuelas (*El regreso del Dragón Blanco* y *El Reino de las Almas Perdidas*) y planea cerrar la saga con un cuarto título en primavera de 2016.
- ✚ Finalmente -dentro de esta propuesta, dado que una constelación literaria no tiene limitaciones ni, mucho menos, un final- ofrecemos el visionado del vídeo *Olkrann-Minecraft* -que podemos mostrar desde el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=fgDJs3ahh7c->. En él, un joven nos narra su experiencia recreando el mundo de *Olkrann* en el videojuego *Minecraft*. Es un ejemplo perfecto para mostrar las posibilidades que puede ofrecer un juego así en la recreación de mundos posibles, ya sean inventados o extraídos de otras obras. En este punto, los alumnos podrían decidir también si emplean o no *Minecraft* para algo similar.

Con esto, concluye nuestro ejemplo de constelación literaria, así como el desarrollo de esta propuesta en el presente trabajo de investigación. En el siguiente epígrafe, se recogen las conclusiones extraídas de nuestro estudio y se proponen nuevas ideas para continuar una investigación en nuestra línea de desarrollo: las posibilidades de los videojuegos como elementos transmedia y para la Educación Literaria.

## **4. Conclusiones, limitaciones y perspectivas futuras.**

A través de lo anteriormente expuesto, podemos afirmar diferentes cuestiones. En primer lugar, que es cierto que los adultos y, en particular, los docentes de Educación Secundaria perciben los videojuegos como un factor de riesgo capaz de influir negativamente en los resultados académicos de los adolescentes, así como en su formación lectora. No podemos negar que sea así en el caso de personas que juegan horas y horas sin control, pero sí que tenemos que reivindicar los múltiples aprendizajes que se pueden obtener.

Asimismo, se ilustra que extraer los videojuegos del contexto de realidad cultural de sus usuarios -y, concretamente, de los jóvenes- es un error, ya que aportan conocimientos y nuevas referencias que, posteriormente, harán que la lectura de otros textos (escritos, audiovisuales...) sea más rica y completa.

También, que los videojuegos ya no solo son textos visuales dinámicos, sino que presentan algunos elementos propios del texto narrativo: existen unos personajes, una acción, un avance encaminado a llegar al final de la historia, elementos que generan intriga, un tiempo, un espacio y, sobre todo, una intención comunicativa.

Se ha ejemplificado, por otra parte, que existen obras literarias que cuentan con su adaptación al formato videojuego, así como videojuegos que toman elementos característicos de novelas, cuentos y películas para enriquecer su propio contenido. Además, existen otros juegos que, pese a no tener una relación directa con la literatura, sí pueden dar pie a ella, ya que desarrollan una estructura narrativa en sí mismos.

Llegados a este punto, se hace necesario el desarrollo de un estudio empírico en aulas de Educación Secundaria, a fin de averiguar la percepción del alumnado acerca de la inclusión de los videojuegos en las metodologías tradicionales y los resultados de esta aplicación en un grupo experimental. Para ello, proponemos pasar una encuesta inicial tanto a alumnos como a profesores, para conocer sus opiniones y el modo en que perciben tanto los videojuegos en sí como la relación entre estos y la Educación Literaria. Después, se llevaría a cabo una actuación didáctica en un centro de Educación Secundaria, en la cual se emplearían los videojuegos a través de constelaciones literarias en las sesiones de Lengua y Literatura Castellana. Tras el desarrollo de todo lo anterior, se efectuaría un análisis con el fin de confirmar o desmentir que, tal y como planteamos desde nuestra hipótesis, es posible que los videojuegos contribuyan a mejorar el conocimiento literario de los estudiantes.

Asimismo, un punto de gran interés para estudios posteriores sería llevar a cabo un análisis narratológico y textual de cada uno de los juegos propuestos en el corpus, así como la inclusión de otros dentro de las categorías seleccionadas. Para ello, sería necesario el diseño previo de una ficha debidamente estructurada y suficientemente detallada para recoger todos los datos de interés (narrativo, literario y didáctico) de dichos videojuegos, más precisa que la que hemos propuesto como justificación de los videojuegos escogidos, la cual se emplearía posteriormente para facilitar la organización y localización de los mismos.

En conclusión: una vez realizada nuestra selección de videojuegos y habiendo señalado suficientes referentes intertextuales y modelos narrativos para confirmar su utilidad en el desarrollo de la educación literaria del jugador, siendo este al mismo tiempo un lector en formación, podemos considerar cumplidos los objetivos de esta investigación. Si bien es cierto que el uso desmedido de los videojuegos puede apartarnos de la literatura propiamente dicha, es obvio que no lo hace en mayor medida que cualquier otra afición (deportes, televisión, juegos de mesa...). Hemos confirmado que los videojuegos pueden ser empleados para acercar la literatura a las aulas y, sobre todo, para enriquecer el intertexto lector de sus usuarios, ya sea por sus referencias a elementos de la cultura popular o a obras literarias previas, o por su propia capacidad narrativa.

Se confirma, por tanto, la hipótesis planteada al inicio de la investigación: los videojuegos contienen elementos propios de la narrativa e, indudablemente, pueden enriquecer la competencia lectoliteraria de los estudiantes.

## 5. Referencias.

- BORRÀS CASTANYER, L. (2011). *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, Barcelona: UOC.
- BOUMANS, J. (2004). Cross-media. *E-Content Report* (8).
- AHN, J. & FILIPENKO, M. (2007). Narrative, imaginary play, art, and self: Intersecting worlds. *Early Childhood Education Journal*, 34(4), 278-289.
- CALVO FERRER, J.R. (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminological*. [Tesis Doctoral] Departamento de Filología Inglesa. Universidad de Alicante.
- CALVO FERRER, J.R. (2015). Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Ramon\\_Calvo-Ferrer/publications](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Ramon_Calvo-Ferrer/publications).
- CASSANY, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. *Lectura y vida*, 2.
- Conecta (2013). Hábitos de Lectura y Compra de libros en España 2012. Desarrollado para la Federación de Gremios de Editores, con el Patrocinio del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de [http://federacioneditores.org/img/documentos/HabitosLecturaCompraLibros2012ESP\\_310113\\_1.pdf](http://federacioneditores.org/img/documentos/HabitosLecturaCompraLibros2012ESP_310113_1.pdf).
- CERRILLO TORREMOCHA, P. (2007). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria*. Barcelona: Octaedro.
- CLAIS, J-B. & 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: Rovledge.

- 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.
- ENNEMOSER, M. & SCHNEIDER, W. (2007). Relations of television viewing and reading. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 349-368.
- GARVIS, S. (2010). *An investigation of beginner teacher self-efficacy for the arts in the middle years of schooling (years 4-9) [PhD Thesis]*. Queensland, Australia: School of Music, University of Queensland.
- GARVIS, S. (2015). *Narrative Constellations. Exploring Lived Experience in Education*. Gothenburg, Sweden: Sense publishers, University of Gothenburg.
- GENNETE (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GIL, J. (2011). Hábitos lectores y competencias básicas en el alumnado de educación secundaria obligatoria. *Educación XXI*, 14(1), 117-134.
- GONZÁLEZ TARDÓN, C. (2010). Videojuegos y redes sociales. Oportunidades y amenazas. En *Libro de ponencias de las IV Jornadas sobre adicción al juego y nuevas tecnologías*. Vitoria-Gasteiz: Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación.
- GONZÁLEZ TARDÓN, C. (2014). *Videojuegos y transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. [Tesis doctoral], Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades. Universidad de Deusto.
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Reedición 2008.
- JENKINS, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. En *Technology Review*. Recuperado de: <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/7>.
- JENKINS, H. (2006a). *La cultura de la Convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós (2008).
- JENKINS, H. (2006b). *Fans, blogueros, videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós (2009).
- JENKINS, H. (2014). *Transmedia202: Reflexiones. La cultura de la Convergencia en los medios de comunicación adicionales*. [Internet] Recuperado de <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>.

- JOVER, G. (2008). Se está haciendo cada vez más tarde: Por una literatura sin fronteras. En Carlos Lomas (coord.) (2008): *Textos literarios y contextos escolares: la escuela en la literatura y la literatura en la escuela* (148-178). Barcelona: Graó. Biblioteca de Textos 249
- KROTOSKI, A. (2010). Serious fun with computer games. *Nature* 446, 695.
- LLORENS, R.F.; MULA, A.; ROVIRA, J.; FERNÁNDEZ S.; POMARES, P.; VILLAVERDE, A.; CABALLERO, C.; MULA, M. (2011). Presencia de la literatura infantil y juvenil (en Castellano) en la Universidad. Recuperado de: <http://web.ua.es/en/ice/jornadas-redes-2011/documentos/proposals/184790.pdf>.
- LLUCH, G. (2004b). Del relat audiovisual al literari. En Camps, Anna y Díaz-Plaja, Anna (coord.). *Ensenyar literatura a la secundària*. Barcelona: Graó.
- LLUCH, G., 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.
- LLUCH, G. (2012a). *Del oral, audiovisual y digital a la lectura (y la escritura) en secundaria*. Madrid: Fundación SM. Recuperado de <http://www.gemmalluch.com/activitat/del-oral-audiovisual-y-digital-la-lectura-y-la-escritura-en-secundaria/>.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis.
- MARTOS NÚÑEZ, E. (2006). “Tunear” los libros: series, *fanfiction*, *blogs* y otras prácticas emergentes de lectura. En *Ocnos*, núm.2. 2006. Recuperado de [https://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos\\_2006.02.04](https://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2006.02.04).
- MEC. PISA. *La medida de los conocimientos y destrezas de los alumnos. Un nuevo marco para la evaluación*. MEC, INCE, 2000, p.37.
- MENDOZA, A. (1999). Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria. En Cerrillo Torremocha, P. y J. García Padrino (eds.).
- MENDOZA, A. (2004). 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/>.

- OHLER, J. (2003). Narración digital en el aula. En *Digital Storytelling in the classroom* [Traducción de Beatriz Salazar de Mendoza]. Recuperado de <http://www.eduteka.org/NarracionesDigitales2.php>.
- OVELAR, M. (25 de junio de 2010). El videojuego sube de nivel. El País. Recuperado de: [http://elpais.com/diario/2010/06/25/radiotv/1277416802\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/06/25/radiotv/1277416802_850215.html).
- PENA PRESAS, M (2015) *Feminismo, xénero e coeducación na literatura infantil e xuvenil: historia crítica e aplicación didáctica*. [Tesis doctoral], Universidad de Santiago de Compostela.
- PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. España: SM.
- RIFFATERRE, M. (1983). *Semiotique de la poésie*. París: Seuil.
- RODRÍGUEZ, R. (2014b). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? En *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación (19)* pp. 19-37.
- ROVIRA COLLADO, J. (2011). Literatura infantil y juvenil en Internet: de la Cervantes Virtual a la LIJ 2.0. Herramientas para su estudio y difusión. En *Ocnos*, 7, pp. 137-151. Recuperado de <https://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/216>.
- 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. et alii. (2015) Del cómic a la narración transmedia en la formación universitaria. Mapa transmedia de Los Vengadores en XIII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Nuevas estrategias organizativas y metodológicas en la formación universitaria para responder a la necesidad de adaptación y cambio. Alicante: ICE-Universidad. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10045/48708>.
- SEDEÑO, J. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en Educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189.
- SCOLARI, C.A. (2013a). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SCOLARI, C.A. (ed.) (2013b). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

- SOLÉ, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- 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. & Morgenstern, O. (2004). *Theory of games and economic behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- WILSON, E. O. (1980). *Sociobiología. Una nueva síntesis*. Barcelona: Omega.

## 6. Anexos.

### Índice de anexos.

- Anexo I. *El Hobbit, la aventura original* (1982).
- Anexo II. *Don Quijote* (1987).
- Anexo III. *Monkey Island* (1990).
- Anexo IV. *Broken Sword* (1996).
  
- Anexo V. *DotHack. Project* (2002).
- Anexo VI. *World of Warcraft* (2004).
- Anexo VII. *Beyond: two souls* (2013).
- Anexo VIII. *Her story* (2015).
  
- Anexo IX. *The Sims* (2000).
- Anexo X. *Spore* (2008).
- Anexo XI. *Little Big Planet* (2008).
- Anexo XII. *Minecraft* (2011).
  
- Anexo XIII. *Uncharted* (2007).
- Anexo XIV. *The Witcher* (2007).
- Anexo XV. *Dante's Inferno* (2010).
- Anexo XVI. *Child of Light* (2014).
  
- Anexo XVII. *El Señor de los anillos: juego uno* (1985).
- Anexo XVIII. *Harry Potter* (2001).
- Anexo XIX. *The Wolf among us* (2013).
- Anexo XX. *The ABC Murders. Agatha Christie* (2016).
  
- Anexo XXI. Imagen. Adaptación de novela juvenil a Minecraft.

Anexo I. Ficha modelo de análisis. *El Hobbit, la aventura original*.

<b>Título original:</b>	<i>El Hobbit, la aventura original</i>
 <p data-bbox="464 607 1086 741">         You are in a comfortable tunnel like          hall          &gt; SAY TO THORIN "GO EAST THEN NORTH. KILL          THE HIDEOUS TROLL WITH THE MAP."          &gt; CLOSE THE GREEN DOOR.          &gt; LOOK.          +       </p> <p data-bbox="480 757 1082 781">Recuperada de <a href="http://www.grebez.fr/jv_eng.php">http://www.grebez.fr/jv_eng.php</a> Versión Commodore 64</p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	1982.
<b>Desarrolladora original:</b>	Beam Software.
<b>Soporte original:</b>	PC/Spectrum/Amstrad/C64/MSX.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Esta aventura gráfica es una adaptación de la novela de Tolkien. Así, narra la aventura del hobbit Bilbo Bolson y su compañía, quienes deben encontrar y derrotar al dragón Smaug para recuperar el reino y su tesoro. Sigue el hilo de la novela original, con la diferencia de que es el jugador quien, a través de su teclado, toma las decisiones con órdenes sencillas “ir al Este”, “hacer magia”...</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p>Como ya se ha señalado, bebe directamente de <i>El Hobbit</i> de Tolkien, conservando su trama, sus ubicaciones e incluso la personalidad de sus personajes quienes, al margen de las acciones del jugador, actúan según otros parámetros, manteniendo sus esencias originales. El juego, además, fue el origen de una frase que hoy está presente en la cultura popular de muchos jugadores: «Thorin se sienta y canta acerca del oro». El juego, además, aparece en la obra de Nick Montfort <i>Twisty Little Passages</i>, que explora la historia del género de ficción interactiva.</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>A raíz de este juego, la desarrolladora produjo otros, también basados en la obra de Tolkien. En 1986, salió al mercado <i>El Señor de los Anillos: juego 1</i>; en 1987, <i>Sombras de Mordor: juego dos de El Señor de los Anillos</i> y, finalmente, <i>La grieta del Destino</i>, en 1990. Su sistema de juego, basado en la escritura de órdenes sencillas por parte del jugador a través del ordenador, se extendió y llegó a otros juegos basados en ficciones literarias, como <i>The Lost files of Sherlock Holmes</i>, en 1992.</p>

Anexo II. Ficha modelo de análisis. Don Quijote.

<b>Título original (primer juego):</b>	<i>Don Quijote: juego uno.</i>
<div style="text-align: center;">  <p>Los libros polvorientos destacan en una estantería situada hacia a la izquierda. Una puerta abre el camino hacia el sur. También puedes observar que hay un libro &gt;LEER LIBRO</p> </div> <p>Recuperado de <a href="http://www.papelenblanco.com/animacion-a-la-lectura/seis-videojuegos-de-la-edad-de-oro-que-se-basaron-en-libros">http://www.papelenblanco.com/animacion-a-la-lectura/seis-videojuegos-de-la-edad-de-oro-que-se-basaron-en-libros</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	1987.
<b>Desarrolladora original:</b>	Dinnamic.
<b>Soporte original:</b>	PC/Spectrum/Amstrad/C64/MSX.
<b>Sinopsis:</b>	En este videojuego, el jugador se “mete” en la piel de Don Alonso Quijano, un hidalgo manchego del siglo XVI que adora las novelas de caballería. Un día, loco a causa de tanta lectura al respecto, decides coger tus armas y salir de aventuras a través de montes, bosques y colinas con el objetivo de armarte caballero y ganar los favores de la hermosa Dulcinea del Toboso.
<b>Referencias literarias:</b>	A raíz de la sinopsis, podemos imaginar lo obvio: este juego es una adaptación de la famosa obra de Miguel de Cervantes: <i>El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha</i> , si bien no sigue la historia original al pie de la letra sino que, como en el caso de la serie de animación de RTVE de 1979, se permite ciertas licencias; sin embargo, mantiene la esencia y la presencia de los conocidos personajes de la novela.
<b>Producciones posteriores:</b>	No aparecieron producciones nuevas en relación a este videojuego, si bien sí que se desarrolló una segunda parte del mismo.

Anexo III. Ficha modelo de análisis. Monkey Island.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>The secret of Monkey Island.</i>
	 <p>Recuperada de <a href="http://www.denofgeek.com/us/games/lucasarts/245076/looking-back-at-the-early-90s-classics-from-lucasarts">http://www.denofgeek.com/us/games/lucasarts/245076/looking-back-at-the-early-90s-classics-from-lucasarts</a></p>
<b>Año de lanzamiento:</b>	1990.
<b>Desarrolladora original:</b>	LucasFilms Games.
<b>Soporte original:</b>	PC.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Esta saga de videojuegos narra las aventuras de Guybrush Threepwood en sus intentos por convertirse en el más temido pirata de los mares del Caribe, derrotando a otro malvado pirata llamado LeChuck. El primer título de la saga cuenta con cuatro capítulos y se hizo mundialmente famoso por sus ingeniosas y divertidas frases, que el jugador debe usar en el momento adecuado para ganar batallas verbales.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p>Este juego toma múltiples elementos de las historias de piratas. El protagonista es un marinero del tres al cuarto que quiere ser un gran bucanero, vive aventuras, derrota a un capitán corsario... También hay referencias a Indiana Jones a través de un cruce con la aventura gráfica de este personaje, con una frase como “<i>I’m selling this fine leather jackets</i>”.</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>A raíz del éxito del primer videojuego, <i>The Secret of Monkey Island</i>, surgieron nuevas entregas que, en 2009, volvieron a editarse, adaptados a los nuevos formatos. Dichos juegos, comenzaron a introducir nuevas relaciones con otras producciones. Por ejemplo, en la tercera entrega, <i>The curse of Monkey Island</i>, tiene lugar un diálogo que asociamos rápidamente a La Guerra de las Galaxias. Lechuck dice al protagonista “<i>Search your feelings, you know it to be true!</i>”, a lo que él responde “<i>Oh, no! It can’t be!</i>”. Esta es la conversación que tiene lugar entre Luke Skywalker y Darth Vader. Diversos juegos, películas... siguen haciendo guiños a Monkey Island (Uncharted 4, Indiana Jones and the Infernal Machine, Star Wars...) e incluso fue a rodarse un largometraje sobre el videojuego, aunque el proyecto, finalmente, no llegó a ver la luz.</p>

Anexo IV. Ficha modelo de análisis. *Broken Sword*.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>Broken Sword: la leyenda de los templarios.</i>
 <p data-bbox="312 734 1251 761">Recuperada de <a href="http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/4719/0/broken-sword-la-leyenda-de-los-templarios/">http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/4719/0/broken-sword-la-leyenda-de-los-templarios/</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	1990.
<b>Desarrolladora original:</b>	Virgin Interactive y Revolution Software.
<b>Soporte original:</b>	PC.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Este juego comienza con una sorprendente experiencia que vive George Stobbart, un turista norteamericano que ha viajado a París. Mientras está en un café, una terrible explosión sucede y él, como testigo, se ve arrastrado a la investigación, incluso cuando ya no se lo solicita la policía y, junto a una periodista, Nicole Collard, va hallando evidencias cada vez más relacionadas con los templarios.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p><i>Broken Sword</i> contiene numerosas referencias a salmos y pasajes bíblicos, además de mitología; también hace guiños a cuentos tradicionales como <i>Peter Pan</i> o <i>Blancanieves</i> a través de algunos de sus diálogos. Por ejemplo: “-Parece la bruja mala de Blancanieves. -¿La que decía ‘espejito, espejito’, ¿no?” Me hizo llorar tanto cuando era pequeño que mamá me tuvo que sacar del cine” o “-Como te dije, era pequeño. Tampoco me gustaba el cocodrilo de <i>Peter Pan</i>”.</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>Como sucedió con <i>Monkey Island</i>, <i>Broken Sword</i> cosechó tal éxito que la saga se amplió en cuatro entregas más, además de una remasterización del primer título -que permitía desbloquear un cómic de la historia- y un juego no oficial. También comenzó a producirse una película en 2007, pero la productora abandonó el proyecto que, actualmente, continúa buscando actores para sacarla adelante mientras Charles Cecill, creador de los juegos originales, trabaja en el guión. Además, se han reeditado estos juegos para llegar a las nuevas generaciones (de consolas y jugadores) y se han incluido trucos que desembocan en un cómic.</p>

Anexo V. Ficha modelo de análisis. *Dot.Hack Project*.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>Dot.Hack. Infection.</i>
<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Recuperada de <a href="http://img4.meristation.com/files/imagenes/juegos/ps2/rpg/.hack/mutation_vol.2/09_58.jpg?1323537127">http://img4.meristation.com/files/imagenes/juegos/ps2/rpg/.hack/mutation_vol.2/09_58.jpg?1323537127</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2002.
<b>Desarrolladora original:</b>	Cyberconnect 2
<b>Soporte original:</b>	PC.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Se trata de un juego que, a pesar de ser de jugabilidad individual, emula la interfaz de un juego multijugador <i>online</i> (MMORPG). En él, el jugador maneja a un estudiante que crea a su personaje en un juego llamado <i>The World</i>. Una vez registrado, se encuentra con un amigo del instituto, Yasuhiko, online y él le explica el funcionamiento del juego; sin embargo, mientras juegan juntos, algo sucede y Yasuhiko entra en coma al morir su personaje. Así, el protagonista comienza una aventura, desarrollada a lo largo de los cuatro juegos que componen la saga, para averiguar dónde está el origen de ese coma que está afectando a varios jugadores y, por supuesto, encontrar la solución para recuperar a su amigo.</p>
<b>Posibilidades narrativas:</b>	<p>Este juego es tan solo la primera parte de una saga que es, a su vez, uno más de los medios a través de los cuales se desarrolla la historia de <i>Hack Project</i>. A través de ellos, el jugador profundiza en las experiencias que tuvieron unos personajes fundamentales en la historia, además de disfrutar de una narrativa rica que viene dada tanto por los personajes como por los diálogos, los escenarios, las misiones e incluso los mensajes y el foro asociados a ese MMORPG que <i>Dot.Hack</i> simula. Los mensajes que nos llegarán serán, además, diferentes en función de a qué personajes queramos ayudar y a cuáles ignoremos.</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>Esta historia es uno de los más claros ejemplos de narrativa transmedia a los que podemos aludir en el mundo del videojuego. Podemos empezar con cualquiera de sus elementos: la novela <i>hack//Al Buster</i>, el anime <i>Hack Sign</i>, las OVA de <i>Hack Liminality</i>, los videojuegos <i>Dot.Hack</i>, las novelas ligeras, los manga... y en todos los casos hallaremos</p>

historias autoconclusivas, pero que dependen de las demás para comprender la totalidad de la historia. En la siguiente imagen, se aprecian algunas de las producciones que componen el Universo Hack. Podemos observar en el rostro del personaje que, incluso habiendo hecho una selección de estas obras, no es un *timeline* sencillo.



Recuperada de [https://i.ytimg.com/vi/PX\\_JtJXkf4/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/PX_JtJXkf4/maxresdefault.jpg)

Anexo VI. Ficha modelo de análisis. *World of Warcraft*.

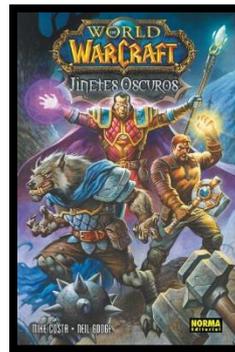
<b>Título original (sin expansiones):</b>	<i>World of Warcraft</i> .
<div data-bbox="512 387 1035 714" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="284 734 1278 763">Recuperada de <a href="http://www.computerhistory.org/atcm/wp-content/uploads/2012/10/AllianceRaces_13297_sm.jpg">http://www.computerhistory.org/atcm/wp-content/uploads/2012/10/AllianceRaces_13297_sm.jpg</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2004.
<b>Desarrolladora original:</b>	Blizzard.
<b>Soporte original:</b>	PC/Mac.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Este es un juego multijugador <i>online</i> (MMORPG) cuya historia se desarrolla a través de las continuas expansiones que salen al mercado. En el mundo de Azeroth, dos facciones se hallan en guerra, apenas manteniendo una paz frágil y quebradiza: la Alianza, formada por los humanos, elfos nocturnos, enanos, gnomos, huargen y draenei, y la Horda, defendida por los orcos, tauren, trolls, elfos de sangre, no-muertos y góblins. ¿Quién se alzará con la victoria en un mundo de poder, magia, alianzas y traiciones?</p>
<b>Posibilidades narrativas:</b>	<p>En primer lugar, cabe señalar que el universo <i>Warcraft</i>, del que nace <i>World of Warcraft</i>, bebe de múltiples referencias literarias para la elaboración de su historia principal y sus tramas jugables: las razas que el jugador puede elegir en el juego, así como algunas de las bestias mágicas, son ya cánones dentro de las producciones de fantasía medieval. Obras literarias como <i>El Señor de los Anillos</i>, <i>Dragonlance</i> o <i>Reinos Olvidados</i>, ya hablaron de dragones, trolls, elfos y grifos. Asimismo, la existencia de poderes como la nigromancia, la magia elemental, la sanación o las fuerzas recibidas de los dioses, es inherente a este tipo de literatura. Cuando el jugador ingresa en este juego, selecciona su facción, su raza, su oficio, su clase... y de este modo marca las directrices de cuál será la historia que tendrá lugar a lo largo de su experiencia como jugador. En función de sus elecciones, sus misiones, sus encuentros con personajes... serán diferentes. De este modo, dentro de la historia que desarrolla <i>World of Warcraft</i> por sí mismo, surgen muchas historias más, diferentes para cada combinación que haga el jugador.</p>

**Producciones posteriores:**

*World of Warcraft*, además, un buen ejemplo de transmedia, ya que además de nacer de un mundo que, ya de por sí, nos remite a otras obras fantásticas, *World of Warcraft* ha dado pie a nuevas producciones que complementan las tramas del juego o generan otras transversales a las mismas: novelas, cómics... e incluso una película que se estrena en junio de este año 2015: *Warcraft: El Origen*.



Recuperada de  
[http://los40es00.epimg.net/los40/imagenes/2016/04/25/cinetv/1461585363\\_692276\\_1461663807\\_noticia\\_normal.jpg](http://los40es00.epimg.net/los40/imagenes/2016/04/25/cinetv/1461585363_692276_1461663807_noticia_normal.jpg)



Recuperada de  
[http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/users/Jes%C3%BAs%20Delgado/darkriders\\_cover2.jpg](http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/users/Jes%C3%BAs%20Delgado/darkriders_cover2.jpg)

Anexo VII. Ficha modelo de análisis. *Beyond: two souls*..

<b>Título original:</b>	<i>Beyond: two souls</i> .
	 <p>Recuperada de  <a href="http://media1.gameinformer.com/imagefeed/featured/sony2013/quanticroam/beyond/gameplay/beyondgameplay_610.jpg">http://media1.gameinformer.com/imagefeed/featured/sony2013/quanticroam/beyond/gameplay/beyondgameplay_610.jpg</a></p>
<b>Año de lanzamiento:</b>	2013.
<b>Desarrolladora original:</b>	Quantic Dream.
<b>Soporte original:</b>	PS3.
<b>Sinopsis:</b>	<p>El juego narra la vida de Jodie Holmes -quien toma prestada su imagen de la actriz Ellen Page-, una joven que nació ligada con una entidad incorpórea llamada Aiden, que posee poderes telequinéticos. Su historia se divide en tres etapas: su infancia, primero con una familia de acogida y más adelante, confinada en un centro de investigación especializado; su juventud y los problemas que tiene para encajar durante lo mismo a causa de su “don” y, finalmente, una edad adulta en que es enviada a trabajar para la CIA, de donde deserta a causa de un incidente, por lo que comienza su vida “exiliada” mientras es perseguida por la organización.</p>
<b>Posibilidades narrativas:</b>	<p>Este juego tiene una peculiaridad dentro de su narrativa, y es que podemos seleccionar (con ciertas limitaciones) el orden en que accedemos a la historia. Antes de comenzar la partida, al jugador se le ofrecen dos opciones: avanzar en la historia tal y como había sido pensada originalmente, es decir, “saltando” entre las tres etapas de Jodie y construyendo poco a poco la linealidad de la trama; o bien por orden cronológico de los capítulos. Encontramos aquí un tipo de literatura fragmentada, tal y como la que nos ofrecen lecturas como <i>Rayuela</i>, de Cortázar. Además, la historia transcurre en un espacio y época reales y retrata situaciones como la guerra, la vida de un sin techo y los diferentes motivos por el que una persona puede acabar así, los conflictos políticos... por lo que permite al jugador conocer esta clase de realidades y las historias de los personajes que las viven (notablemente reales) a través del videojuego. Finalmente, cabe destacar el hecho de que el jugador podrá decidir qué hacer en determinadas situaciones (ir a un lugar, ayudar a alguien, contestar de una forma u otra...) y esto, lógicamente, tiene consecuencias.</p>

Anexo VIII. Ficha modelo de análisis. Her story.

<b>Título original:</b>	<i>Her story.</i>
 <p data-bbox="347 667 1217 689">Recuperada de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Her_Story_screenshot_01.png">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Her_Story_screenshot_01.png</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2015.
<b>Desarrolladora original:</b>	Unity.
<b>Soporte original:</b>	PC/Mac/IPhone (iOS).
<b>Sinopsis:</b>	<p>El jugador toma el papel de un policía que revisa los archivos de vídeo de un caso cerrado varios años atrás: un hombre desapareció y, más adelante, apareció muerto. Los vídeos son de una mujer que responde a las preguntas que, en su día, le hizo el oficial de policía. Rescatando grabaciones de una base de datos, se irá hilvanando la historia que desembocará en la verdad.</p>
<b>Posibilidades narrativas:</b>	<p><i>Her Story</i> es un juego diferente a la mayoría, principalmente, a causa de su jugabilidad. La narrativa que nos ofrece es fragmentada y desestructurada, como si nos dejasen en mitad de un bosque y hubiésemos de buscar la salida. Debemos hallar palabras clave en el discurso de la joven que aparece en las grabaciones e incluir dichas palabras en la base de datos; eso nos llevará a nuevos vídeos que nos darán nuevas pistas sobre la historia. Es por eso que el orden narrativo será diferente para cada jugador, ya que es posible que busquemos palabras clave diferentes cada vez; sin embargo, el desenlace será el mismo: al ordenar los vídeos, podremos ver lo que ocurrió realmente, aunque lleguemos por caminos diferentes. Además de esta narrativa de corte desestructurado, la protagonista del juego es una actriz real, lo cual puede llevar al jugador a buscar información sobre ella y sus participaciones en otras producciones, enriqueciendo así la construcción de una nueva constelación literaria para él.</p>

Anexo IX. Ficha modelo de análisis. *The Sims*.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>The Sims</i> .
 <p data-bbox="531 748 1031 775">Recuperada de <a href="http://st.gonzoo.es/img/2015/02/13081.jpg">http://st.gonzoo.es/img/2015/02/13081.jpg</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2000.
<b>Desarrolladora original:</b>	Electronic Arts.
<b>Soporte original:</b>	PC/Mac.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Estamos ante un juego de simulación social en el cual cada personaje es independientemente controlable y tiene una personalidad, necesidades y aspiraciones diferentes. Se trata del primer videojuego de este género que cuenta con estos rasgos; de hecho, antes de ser lanzado al mercado, sus creadores se referían a él como “el juego de la casa de muñecas”. Como en <i>El gran teatro del mundo</i>, de Calderón de la Barca, la filosofía en que se basa es en que se trata de un mundo en que cada uno cumple un papel, y el jugador es el titiritero que maneja los hilos de todos los personajes.</p>
<b>Herramientas de creación:</b>	<p>A pesar de tratarse de un simulador social, el juego nos da herramientas tanto para la creación de personajes como para el diseño de espacios. Al jugar, podemos optar por un barrio y unos sims predeterminados, o bien podemos crear lo que queramos. Una vez situado el personaje en una casa, será el momento de desarrollar su vida: podemos enviarlos a la escuela o a trabajar, hacer que llamen a sus amigos, que tengan bebés... A raíz de este primer título, los juegos de los sims han ido desarrollándose e incluyendo gráficos y actividades cada vez más mejorados; además, se han creado expansiones en las cuales podemos incluir en nuestras historias animales, lugares de vacaciones, universidad, ambientes nocturnos... Las posibilidades son ilimitadas a la hora de crear una historia en la que podremos decidir sobre absolutamente todo.</p>

Anexo X. Ficha modelo de análisis. Spore.

<b>Título original:</b>	<i>Spore.</i>
<div data-bbox="507 349 1038 685" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="408 701 1155 730" data-label="Text"> <p>Recuperada de <a href="http://imagenes.es.sftcdn.net/es/scrn/318000/318746/spore-patch-4.jpg">http://imagenes.es.sftcdn.net/es/scrn/318000/318746/spore-patch-4.jpg</a></p> </div>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2008.
<b>Desarrolladora original:</b>	Electronic Arts.
<b>Soporte original:</b>	PC/Mac.
<b>Sinopsis:</b>	<p><i>Spore</i>, o <i>La evolución de las esporas</i> es un juego de simulación de vida y de estrategia que recrea la evolución de una especie desde su aspecto primigenio (criaturas unicelulares) hasta la dominación del universo por parte de la criatura una vez que se desarrolla.</p>
<b>Herramientas de creación:</b>	<p>En este caso, el jugador no crea al avatar de cero, sino que decide su proceso evolutivo en función de las piezas que la criatura va consiguiendo a lo largo del juego, su alimentación... Como si de una pieza de plastilina se tratara. A través de las decisiones que se toman en diversos minijuegos y del modo en que la criatura interactúa con el mundo y con otras especies, se obtienen diferentes resultados.</p> <div data-bbox="799 1402 1150 1603" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="676 1626 1286 1655" data-label="Text"> <p>Recuperada de <a href="https://i.ytimg.com/vi/wLig_3urpyU/maxresdefault.jpg">https://i.ytimg.com/vi/wLig_3urpyU/maxresdefault.jpg</a></p> </div> <div data-bbox="799 1682 1150 1906" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="584 1924 1337 1953" data-label="Text"> <p>Recuperada de <a href="http://i11d.3djuegos.com/juegos/1038/spore/fotos/set/spore-562768.jpg">http://i11d.3djuegos.com/juegos/1038/spore/fotos/set/spore-562768.jpg</a></p> </div>

Anexo XI. Ficha modelo de análisis. Little Big Planet.

<b>Título original (primer juego):</b>	<i>Little Big Planet.</i>
 <p>Recuperada de <a href="http://media.gamerevolution.com/images/galleries/907/LittleBigPlanetVita.jpg">http://media.gamerevolution.com/images/galleries/907/LittleBigPlanetVita.jpg</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2008.
<b>Desarrolladora original:</b>	Media Molecule.
<b>Soporte original:</b>	PS3/PSP.
<b>Sinopsis:</b>	Estamos ante un nuevo juego de plataformas, pero con la peculiaridad de que son los propios jugadores quienes diseñan los escenarios. El juego gira alrededor de unos pequeños avatares -denominados sackboy y sackgirl- y de diversos escenarios de tipo plataformas.
<b>Herramientas de creación:</b>	La principal aportación de <i>Little Big Planet</i> es que, si bien el juego dispone de diversos niveles prediseñados que podemos explorar y superar, su naturaleza es de personalización. Busca que el jugador sea capaz de modificar y alterar el personaje y el espacio para construir nuevas fases, objetos... Otra característica llamativa es que podemos compartir nuestras creaciones y jugar en línea, creando así lo que se ha denominado La comunidad LittleBigPlanet. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>Recuperada de <a href="http://www.mtv.com/news/wp-content/uploads/splash/2009/09/092809_watchmen.jpg">http://www.mtv.com/news/wp-content/uploads/splash/2009/09/092809_watchmen.jpg</a></p> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>Recuperada de <a href="http://ecx.images-amazon.com/images/I/61wniRsX6LL_SL1000_.jpg">http://ecx.images-amazon.com/images/I/61wniRsX6LL_SL1000_.jpg</a></p> </div>

Anexo XII. Ficha modelo de análisis. Minecraft.

<b>Título original:</b>	<i>Minecraft.</i>
 <p data-bbox="199 696 1362 719">Recuperada de <a href="http://img1.meristation.com/files/imagenes/juegos/xbo/adventure/managerial/minecraft/xbox1-hutwithscenery-png.png">http://img1.meristation.com/files/imagenes/juegos/xbo/adventure/managerial/minecraft/xbox1-hutwithscenery-png.png</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2011.
<b>Desarrolladora original:</b>	Mojang AB.
<b>Soporte original:</b>	Android/iOS
<b>Sinopsis:</b>	<p>Es un videojuego de construcción caracterizado por su “mundo abierto” en el que los jugadores pueden crear lo que quieran mediante cubos con texturas tridimensionales. Existen diversos modos de juego, aunque originalmente solo había dos: uno en el que los jugadores deben encontrar recursos en el juego para sobrevivir y otro, más libre, en el que no había que preocuparse por la supervivencia y los recursos eran de fácil acceso.</p>
<b>Herramientas de creación:</b>	<p><i>Minecraft</i> es uno de los videojuegos que más popularidad está adquiriendo en el ámbito educativo y, de hecho, se ha desarrollado <i>Minecraft Education Edition</i> con el fin de aprovecharlo mejor en las aulas. Nos ofrece la posibilidad de construir cualquier cosa a base de bloques. Podemos despejar un terreno, construir edificios, paisajes, torreones... y esto abre un mundo de posibilidades para las experiencias narrativas de los jugadores, quienes tienen la oportunidad de crear sus propias historias y personajes. No es necesario construir solo una casa, sino que podemos inventar todo un mundo o representar alguno ya existente. Por ejemplo, sería posible recrear <i>Hobbiton</i>, <i>Gotham</i> o <i>Metrópolis</i> y, después, transformarlos o añadirles nuevos elementos. Se trata de un juego que lo deja todo en manos de la imaginación de sus jugadores.</p>  <p data-bbox="592 1924 1370 1973">Recuperada de <a href="http://s1115.photobucket.com/user/lionschest1/media/javaw2011-09-0617-36-56-07.jpg.html">http://s1115.photobucket.com/user/lionschest1/media/javaw2011-09-0617-36-56-07.jpg.html</a></p>

Anexo XIII. Ficha modelo de análisis. *Uncharted*.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>Uncharted: el tesoro de Drake.</i>
	
<p>Recuperada de <a href="http://cdn1-www.playstationlifestyle.net/assets/uploads/gallery/uncharted-nathan-drake-collection-review-screens/unde_screens22.png">http://cdn1-www.playstationlifestyle.net/assets/uploads/gallery/uncharted-nathan-drake-collection-review-screens/unde_screens22.png</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2007.
<b>Desarrolladora original:</b>	Naughty Dogs.
<b>Soporte original:</b>	PS3.
<b>Sinopsis:</b>	La saga <i>Uncharted</i> pone al jugador en la piel de Nathan Drake, un cazatesoros que viaja por el mundo en busca de reliquias y lugares míticos. En esta primera entrega, el protagonista se ve envuelto en la búsqueda del famoso Dorado; acompañado de la periodista Elena Fisher y de su mentor, Sullivan, Drake se enfrentará a enemigos que desean enriquecerse con ese tesoro, resolverá puzzles y, sobre todo, descubrirá la verdad acerca de El Dorado.
<b>Referencias literarias:</b>	La saga <i>Uncharted</i> cuenta con numerosas referencias tanto de narrativa como de personajes literarios. La propia figura de Nathan Drake es fácil de asociar con Indiana Jones. En los diferentes juegos, se mencionan lugares como Libertalia, el reducto pirata, tesoros como El Dorado o menciones a personajes como John Dee. Por otra parte, la propia escenografía nos muestra lugares de otras obras, o bien encontramos referencias directas a través de libros, como el diario de Lawrence de Arabia. En resumen: tesoros legendarios, ciudades perdidas e incluso míticas y personajes arquetípicos. Son elementos que forman parte de la estructura que conocemos de los relatos de aventuras, desde la tradición oral hasta las películas de Harrison Ford.
<b>Producciones posteriores:</b>	A fin de que los jugadores que lo desearan pudieran profundizar en la historia de Drake, con el relanzamiento del videojuego adaptado a las nuevas plataformas (PS4 y PSVita) se dio la opción de comprarlo con un <i>art book</i> y, además, se puso a la venta una guía especializada en estos juegos, con todos los secretos, historia y tesoros escondidos.

Anexo XIV. Ficha modelo de análisis. *The Witcher*.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>The Witcher</i> .
	 <p>Recuperada de <a href="http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/resize/users/no-watermark/witcher1-615x384.jpg">http://www.hobbyconsolas.com/sites/default/files/resize/users/no-watermark/witcher1-615x384.jpg</a></p>
<b>Año de lanzamiento:</b>	2007.
<b>Desarrolladora original:</b>	Visceral Games.
<b>Soporte original:</b>	PC.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Geralt de Rivia, El Brujo, cae inconsciente y es llevado a la fortaleza de brujos Kaer Morhen. Cuando despierta, no recuerda absolutamente nada, y tampoco hay tiempo para pensar cuando el lugar es atacado por un grupo de bandidos: la Salamandra. Finalizada la batalla y tras atender a los heridos, el protagonista se embarca en una aventura para hallar información sobre esa banda criminal.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p>Este juego, así como los que se desarrollarían posteriormente, se basa en la <i>Saga del Brujo</i>, escrita por Andrzej Sapkowski, que está compuesta por ocho libros que narran las aventuras del brujo Geralt de Rivia, uno de los últimos en el mundo. No consiste en una reproducción fiel; ni tan siquiera una adaptación, sino que los videojuegos se contextualizan en un momento cronológico posterior a las novelas. Así, los videojuegos, como las historietas y juegos de tablero, son una parte fundamental del universo transmedia de <i>The Witcher</i>. Aunque los videojuegos tienen una estructura que permite que sean jugados tanto por lectores como por no lectores de las novelas, sin duda quienes no las han leído se perderán numerosas referencias, historias, motivaciones de personajes...</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>A partir de los juegos, la editorial Norma comenzó a publicar en 2015 una colección de cómics que sigue la estela del personaje de Geralt.</p>
	 <p>Recuperada de <a href="http://manuelberlanga.es/wp-content/uploads/2015/04/Ficha-Witcher1.jpg">http://manuelberlanga.es/wp-content/uploads/2015/04/Ficha-Witcher1.jpg</a></p>

Anexo XV. Ficha modelo de análisis. Dante's Inferno.

<b>Título original:</b>	<i>Dante's Inferno.</i>
	 <p>Recuperada de <a href="http://i.onionstatic.com/avclub/5531/37/original/640.jpg">http://i.onionstatic.com/avclub/5531/37/original/640.jpg</a></p>
<b>Año de lanzamiento:</b>	2007.
<b>Desarrolladora original:</b>	CD Projekt RED STUDIO.
<b>Soporte original:</b>	PC.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Este juego narra las aventuras que vive Dante, un caballero templario que vence a la muerte cuando esta intenta llevárselo al resultar herido en una cruzada. Su objetivo: llegar al mismísimo Infierno y recuperar el alma de Beatriz, su enamorada, quien fue atrapada por Lucifer para contraer nupcias y, de ese modo, librarse a sí mismo del Infierno y ocupar el lugar de Dios.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p><i>Dante's Inferno</i> no oculta referencias subyacentes, sino que se basa de forma directa en <i>Infierno</i>, el primer capítulo de <i>La Divina Comedia</i> de Dante Alighieri. Asimismo, toma personajes como Virgilio o Lucifer y escenarios como los Nueve Círculos del Infierno: el Limbo, la Lujuria, la Gula, la Avaricia, la Ira, la Herejía, la Violencia, el Fraude y la Traición. Elementos como la Cruz Sagrada o la Guadaña de la muerte, de plena carga simbólica, también están presentes en el juego. Este juego es un buen ejemplo de juego que podría empujar a sus jugadores a leer la obra literaria de la que bebe, ya que mantiene muchos de los elementos pero no deja de ser un derivado; por ello, el mejor modo que el jugador tiene de enriquecer la historia del juego -si la ha disfrutado- es completarla a través de la lectura de <i>La Divina Comedia</i>.</p>
<b>Producciones posteriores:</b>	<p>De <i>Dante's Inferno</i>, nacieron un cómic y una película.</p>  <p>Recuperada de <a href="http://www.bufalo70.it/Odb_02/Fu_Dante_s_Inferno_03_02.jpg">http://www.bufalo70.it/Odb_02/Fu_Dante_s_Inferno_03_02.jpg</a></p>

Anexo XVI. Ficha modelo de análisis. *Child of Light*.

<b>Título original:</b>	<i>Child of Light</i> .
<div data-bbox="523 349 1031 640" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="427 658 1136 685">Recuperada de <a href="https://c1.staticflickr.com/3/2904/13601541485_1770ef590a_b.jpg">https://c1.staticflickr.com/3/2904/13601541485_1770ef590a_b.jpg</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2014.
<b>Desarrolladora original:</b>	Ubisoft.
<b>Soporte original:</b>	PC/PS3/XBox 360.
<b>Síntesis:</b>	<p>La Reina Negra se ha hecho con el Sol, la Luna y las Estrellas. La pequeña princesa Aurora, desterrada y deseosa de volver a casa con su padre enfermo, deberá recorrer el mundo de Lemuria, embarcándose en una aventura para recuperar los astros, salvar a los lemurianos y regresar a casa.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p><i>Child of light</i> toma múltiples elementos de cuentos tradicionales europeos. De hecho, el propio juego sigue la estructura tradicional de un cuento al más puro estilo Hermanos Grimm. Una heroína, pequeña y vulnerable aunque valiente y decidida, ha de enfrentarse a su malvada madrastra en compañía de sus amigos -y con algunos poderes mágicos que le hacen la vida más fácil- para conseguir un final feliz. Hallamos también una clara referencia a <i>El mago de Öz</i> en el perfil de los personajes. El grupo inicial se compone de una niña que busca volver a su hogar, un gólem sin corazón, un mago cobarde y una luciérnaga ingenua que no piensa demasiado. Es un juego con una gran carga poética. Sus personajes hablan en rima, normalmente siguiendo un esquema A-B-C-B de rima asonante, y tanto la música como los escenarios y las historias y diseño de los personajes muestran una cuidada estética. Por último -aunque a través de un análisis más profundo podríamos comentar más cosas (referencias a <i>Hamlet</i>, a <i>Ulises...</i>-, <i>Child of Light</i> oculta la clásica moraleja, que se intuye a lo largo de la historia y se revela al final del juego.</p> <p style="text-align: center;">         “-¿Quién ha hablado?          -He sido yo, y no lloréis, que me estáis empapando.          -¿La luciérnaga me ha hablado?          Tengo que estar delirando”.</p> <p style="text-align: center;">[Parte de un diálogo de <i>Child of Light</i>].</p>

Anexo XVII. Ficha modelo de análisis. El Señor de los Anillos.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>El señor de los anillos: juego uno.</i>
 <p>Recuperada de <a href="http://www.delac.es/juegos/simon_sorcerer/img_juego/curiosidades2.gif">http://www.delac.es/juegos/simon_sorcerer/img_juego/curiosidades2.gif</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	1985.
<b>Desarrolladora original:</b>	Beam Software.
<b>Soporte original:</b>	PC/ZX Spectrum/Commodore 64/Amstrad CPC/Amstrad PCW/BBC Micro/Dragon 32/64/Apple II/Mac/MS-DOS.
<b>Sinopsis:</b>	Tiempo atrás, se forjaron los Grandes Anillos de Poder y se repartieron entre las razas de la Tierra Media: tres para los reyes élficos, siete para los señores de los enanos y nueve para los hombres; sin embargo, uno más se forjó en secreto: el Anillo Único. La misión de Frodo, el Hobbit, y de sus compañeros será destruir el anillo antes de que el malvado Sauron se haga con él y arrase toda la Tierra Media.
<b>Referencias literarias:</b>	Este juego, que pretendía continuar con lo que empezó <i>The Hobbit</i> , la aventura gráfica, está basado en la novela <i>La Comunidad del Anillo</i> , de J.R.R. Tolkien. Aunque, posteriormente, han salido nuevas producciones de este libro en el ámbito del videojuego, este fue el primero que apareció.

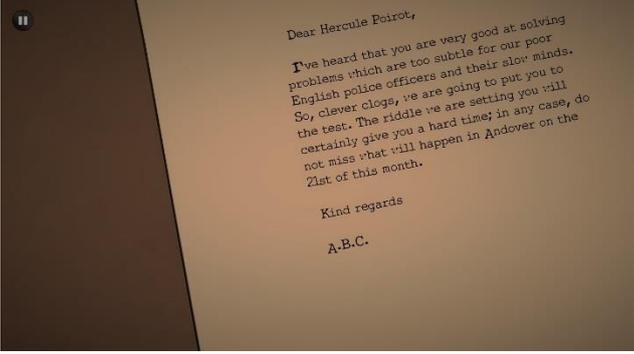
Anexo XVIII. Ficha modelo de análisis. Harry Potter.

<b>Título (primer juego):</b>	<i>Harry Potter y la piedra filosofal.</i>
<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="501 797 1062 824">Recuperada de <a href="https://i.ytimg.com/vi/7lgN98KPrj4/hqdefault.jpg">https://i.ytimg.com/vi/7lgN98KPrj4/hqdefault.jpg</a></p> </div>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2001.
<b>Desarrolladora original:</b>	Argonaut.
<b>Soporte original:</b>	PSX.
<b>Sinopsis:</b>	<p>Desconfiar de la magia es algo inherente a los seres humanos, pero eso no significa que tengamos razón. El joven Harry Potter recibe una carta por su undécimo cumpleaños que le invita a cursar sus estudios de magia en Hogwarts, una escuela de Reino Unido. Allí, descubrirá que el mundo no es como lo había visto hasta ahora y, acompañado de sus amigos, Ron y Hermione, y con ayuda de la magia, se enfrentará a su enemigo mortal: Lord Voldemort, quien intentó asesinarle cuando era un bebé pero que únicamente consiguió grabarle una cicatriz en la frente.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p>Este juego, así como otros que salieron bajo el mismo título pero a través de otras desarrolladoras y para diferentes soportes, reproduce los hechos de la novela de J.K. Rowling: <i>Harry Potter y la piedra filosofal</i>, el primero de esta conocida saga juvenil. Aunque se toma ciertas licencias en cuanto a escenografía o detalles de la trama, es un videojuego plenamente basado en dicha novela. Se mantiene la aparición de los personajes, incluso los secundarios, la ambientación -dentro de las posibilidades gráficas de la plataforma- y los sucesos de la trama original, además de algunas variaciones para mejorar la interacción y la participación del jugador en su experiencia (asistencia a clases, minijuegos...).</p>

Anexo XIX. Ficha modelo de análisis. *The Wolf among us.*

<b>Título original:</b>	<i>The Wolf among us.</i>
	
<p>Recuperada de <a href="https://www.otogami.com/uncropped/01/04/img10439.jpg">https://www.otogami.com/uncropped/01/04/img10439.jpg</a></p>	
<b>Año de lanzamiento:</b>	2013.
<b>Desarrolladora original:</b>	Telltale Games.
<b>Soporte original:</b>	PS3/PC/XBox 360/Android/iOS.
<b>Sinopsis:</b>	Los personajes de los cuentos tradicionales, llamados a sí mismos <<fábulas>> han huido de su mundo y se han exiliado al nuestro: concretamente, a Manhattan, donde han fundado Villa Fábula. allí, se ha establecido un orden y una de las principales normas es que aquellos que no tengan un aspecto humanoide (los tres cerditos, por ejemplo) no deben dejarse ver ante los habitantes de este mundo sin un encantamiento que cambie su apariencia. En este nuevo ambiente, las funciones de sheriff han caído sobre Bigby Wolf: el lobo feroz.
<b>Referencias literarias:</b>	Esta aventura gráfica nace de los cómics de Bill Willingham: <i>Fábulas</i> . Sucede, sin embargo, algo curioso en la relación entre estos dos soportes. Es uno de los pocos casos en que el cómic ha nutrido al juego y el juego al cómic. En un principio, el juego es un cómic más: toma los mismos personajes y el mismo universo y desarrolla una historia, similar a lo que sucede en las historietas; sin embargo, como parte de la colección apareció dicha historia como un cómic más. Así, este juego es un híbrido entre reproductor de una obra previa y aventura gráfica que bebe de la misma.

Anexo XX. Ficha modelo de análisis. *The ABC Murders*. Agatha Christie.

<b>Título original:</b>	<i>The ABC Murders</i> . Agatha Christie.
	 <p>Recuperada de <a href="http://i.imgur.com/SJfvxlV.jpg">http://i.imgur.com/SJfvxlV.jpg</a></p>
<b>Año de lanzamiento:</b>	2016.
<b>Desarrolladora original:</b>	Microïd.
<b>Soporte original:</b>	PC/PS4/XBox One.
<b>Sinopsis:</b>	<p>El famoso detective Hercules Poirot recibe una buena mañana una misteriosa carta; en ella, alguien que firma como A.B.C. le reta a detener una serie de asesinatos que se irán cometiendo a partir de ese momento. Poirot cree que es una broma... hasta que llega la fecha señalada y se produce el primer ataque. A partir de ese momento, su objetivo se convierte en encontrar al asesino misterioso, emisor de esas cartas.</p>
<b>Referencias literarias:</b>	<p>El videojuego reproduce los sucesos de la novela de <i>El misterio de la guía de ferrocarriles</i>, de Agatha Christie. No es la primera vez que una de sus obras irrumpe en el mercado del videojuego, pero si es de las veces en que lo ha hecho con más éxito, junto con la aventura gráfica de <i>Asesinato en el Orient Express</i> del año 2006. Se mantienen tanto los personajes como los sucesos acontecidos en la novela, si bien se introducen puzles y algunos detalles ajenos a la misma a fin de que no todo sea “lo esperado” para el lector.</p>

Anexo XXI. Imagen de adaptación de novela juvenil a Minecraft.



Captura de vídeo. Recuperada de <https://mylitebloggers.wordpress.com/2015/04/20/proyecto-el-legado-de-olkrann/>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante