



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

# XIV JORNADES DE XARXES D'INVESTIGACIÓ EN DOCÈNCIA UNIVERSITÀRIA

Investigació, innovació i ensenyament universitari:  
enfocaments pluridisciplinars



JORNADAS  
DE REDES DE INVESTIGACIÓN  
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

# XIV

Investigación, innovación y enseñanza universitaria:  
enfoques pluridisciplinares

Coordinadores i coordinadors / *Coordinadoras y coordinadores:*

María Teresa Tortosa Ybáñez

Salvador Grau Company

José Daniel Álvarez Teruel

© Del text / *Del texto:*

Les autores i autors / *Las autoras y autores*

© D'aquesta edició / *De esta edición:*

Universitat d'Alacant / *Universidad de Alicante*

Vicerektorat de Qualitat i Innovació Educativa / *Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa*

Institut de Ciències de l'Educació (ICE) / *Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)*

ISBN: 978-84-608-7976-3

Revisión y maquetación: Verónica Francés Tortosa

Publicación: Julio 2016

# Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria

R. Serna-Rodrigo; J. Rovira-Collado

*Departamento de Innovación y Formación Didáctica  
Universidad de Alicante*

## 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 y, concretamente, 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.

**Palabras clave:** Videojuegos; posibilidades didácticas; competencia lectoliteraria; educación literaria; educación secundaria.

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Los videojuegos en la actualidad

En la segunda década del siglo XXI, los dispositivos inteligentes, las redes sociales y otros medios tecnológicos asociados al ocio son algunos de los principales protagonistas cuando hablamos de ocupar nuestro tiempo libre. La supuesta predisposición de los jóvenes a tomar un videojuego antes que un libro para entretenerse, se ha convertido en una creciente preocupación social. 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. En general, se cree que los jóvenes leen cada vez menos debido al tiempo que dedican a otros medios de entretenimiento como, por ejemplo, la televisión, Internet o los videojuegos (Dezcallar, Clariana, Cladelles, Badia y Gotzens, 2014). De hecho, incluso existen artículos que denuncian que quienes dedican una cierta cantidad de tiempo a los videojuegos reducen sus niveles de competencia lectora (Ennemoser & Schneider, 2007). 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.

Sin embargo, quizá debamos tratar de mirar un poco más allá de estos prejuicios sociales. Los videojuegos no disuaden de la lectura, sino que están relacionados con ella; es más: en muchísimos casos, dependen de ella para su propio desarrollo. ¿Qué sucede? Que asumimos que dicho acto lector es completamente ajeno a una lectura literaria. 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 estudio, responderemos a todas estas preguntas y, además, trataremos de ir un poco más allá: ¿influyen realmente los videojuegos en la educación literaria?

### 1.2. Revisión de la literatura

Esta investigación se apoya en algunos conceptos fundamentales, por lo que se ha desarrollado un amplio marco teórico en torno a ellos. Dichas ideas se han estructurado de la siguiente manera:

En primer lugar, concretamos aspectos propios del área de didáctica de la lengua y la literatura como son *leer* (Cassany, 2004 y Solè, 1992), *hipertexto literario* (Gennette, 1989 y

Riffaterre, 1983) e *hipertexto digital* (Landow, 1995) y también Lluch (2007), *intertexto lector* (Mendoza, 1999) y *educación literaria y competencia lectoliteraria* (Cerrillo 2007).

En segundo lugar los videojuegos (Scolari, 2013 y Calvo Ferrer 2012, Tardón, 2014), el juego en general (Huizinga, 1938) y sus posibilidades didácticas, que son la principal aportación de este estudio.

Por último, es necesario de introducir el concepto de Transmedia Storytelling (Narrativas Transmedia NT) (Jenkins, 2003; Scolari, 2013 y Rodríguez, 2014) ya que estos muchos de estos videojuegos son extensiones transmedia de obras literarias y participan de sus características.

### 1.3. Propósito

A través del presente estudio se pretende redefinir el proceso lector, asumiendo como lectura narrativa los textos audiovisuales, identificar elementos narrativos y literarios en los videojuegos que pueden contribuir al desarrollo de la competencia lectoliteraria y asociar estas perspectivas a los universos transmedia. Este objetivo tiene un interés pedagógico en el aprovechamiento de las posibilidades narrativas de los videojuegos para el desarrollo de la Educación Literaria en el alumnado de Educación Secundaria.

## 2. DESARROLLO

### 2.1. Objetivos

Los objetivos fundamentales de esta investigación son los siguientes:

- Definir los conceptos de competencia lectoliteraria, videojuego y Narrativas Transmedia dentro de la Educación Literaria.
- Reivindicar las posibilidades del videojuego para la Educación Literaria frente a las opiniones críticas existentes.
- Señalar el papel de los videojuegos como parte de los universos transmedia.
- Plantear un estudio preliminar sobre la percepción de los videojuegos en los centros escolares.
- Elaborar una clasificación de videojuegos en función de su relación con la literatura.

## 2.2. Método y proceso de investigación

La presente investigación se ha desarrollado tras una revisión bibliográfica y la configuración de un marco teórico sobre lectura, Educación Literaria y videojuegos que, posteriormente, serviría para establecer relaciones entre estos conceptos. A continuación, se propone un modelo de clasificación para los videojuegos teniendo en cuenta sus características narrativas y/o asociadas a obras literarias. Brevemente, exponemos ambas cuestiones para, por último, proponer unas posibles directrices para una nueva investigación y la posible aplicación didáctica.

### *Percepción actual y prejuicios sociales y académicos*

En primer lugar, buscamos información que confirmara o desmintiera nuestro punto de partida: que la sociedad en general y los familiares y el profesorado en particular, consideran que los videojuegos son perjudiciales para los jóvenes e incluso contraproducentes a nivel académico

En el proceso de investigación, se han pasado unos breves cuestionarios sobre videojuegos y la relación de los mismos con la lectura y la literatura a diversos profesores de Educación Secundaria y comprobamos que el 85% de los encuestados considera esta relación perjudicial para su alumnado o, en el mejor de los casos, inexistente; sin embargo creemos que hay una base de desconocimiento detrás de estos prejuicios sociales.

Por supuesto, 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.

De igual modo, 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.

### *Leer videojuegos*

Nuestra visión es que los videojuegos no disuaden 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. ¿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.

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. “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 lee 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*... Y esto nos lleva a pensar en algo: ¿ha cambiado el modo en que leemos? ¿Podemos considerar “lectura” a estos nuevos soportes?

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.

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 a otra acepción de la palabra “hipertexto” que puede 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 “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).

#### *Definición y clasificación de un corpus*

El siguiente paso fue indagar en algunos textos e investigaciones referidas al juego y, por extensión, a los videojuegos. Tal y como señala González Tardón en su tesis doctoral (2014).

*Videojuego* es una palabra compuesta cuya división es *video*, que indica que el soporte o salida de datos fundamental es la imagen, y *juego*, que es lo que confiere dificultad a su discriminación pero también es su potencial diferencial respecto a otras tecnologías. [...] Tras una revisión bibliográfica exhaustiva se observó que existían cuatro líneas de definición [...]

la ofrecida desde la teoría humanista del juego, la surgida desde la teoría matemática del juego, aquella desarrollada desde el diseño práctico de juegos de mesa y la propuesta por la sociobiología. (Tardón, 2014, 15).

Tras analizar las cuatro corrientes referidas por Tardón, fue posible proponer una definición de videojuego como soporte de expresión artística en un medio audiovisual 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. Aunque esta definición puede presentar ciertas limitaciones, es compatible con otras que se han desarrollado a lo largo del tiempo, como 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”.

La mayor parte de los videojuegos analizados se basan en el texto escrito, sin el cual no sería posible hacer avanzar la trama. Esta es otra razón para tomarlos en cuenta 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. Dichos juegos presentan una narración en sí mismos, 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 es difícil creer que, a causa de esto, su competencia lectora empeore.

A continuación, se expone nuestra propuesta de clasificación para los videojuegos, que atiende a sus posibilidades en cuanto a aportaciones narrativas y/o literarias, dejando al margen características como la edad recomendada, la plataforma para la que se han diseñado o el año de lanzamiento. El objetivo de nuestro trabajo, a partir de esta clasificación, es llegar a la elaboración de un corpus de videojuegos de corte narrativo que puedan contribuir a una innovación de las clases de Lengua y Literatura Castellana como complementos metodológicos.

Clasificación	Justificación	Ejemplos
Aventuras gráficas.	Videojuegos interactivos basados en investigación, conversaciones y empleo de objetos a través de una interfaz.	- <i>Monkey Island</i> . - <i>Broken Sword</i> . - <i>El Hobbit, la aventura original</i> . - <i>Don Quijote</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>Her story</i> . - <i>Beyond: two souls</i> . - <i>Final Fantasy VII</i> . - <i>DotHack. Project</i> .
Diseño de mundos posibles.	Videojuegos que facilitan herramientas a sus jugadores para diseñar sus propios espacios, personajes y aventuras.	- <i>Minecraft</i> . - <i>The Sims</i> . - <i>Little Big Planet</i> . - <i>Spore</i> .
Presencia de referencias literarias	Videojuegos que incluyen elementos concretos de obras literarias ya existentes: personajes, mundos, aventuras...	- <i>Child of Light</i> . - <i>Dante's Inferno</i> . - <i>The Witcher</i> . - <i>Uncharted</i> .
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>The wolf among us</i> . - <i>Harry Potter</i> . - <i>El Señor de los Anillos</i> . - <i>ABC Murders. Agatha Christie</i> .

### *Aspectos concretos para la Educación Literaria*

Desde esta perspectiva, proponemos una clasificación diferente a la tradicional; 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. Asimismo, 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, entre otras, la saga de videojuegos de *Harry Potter*, o la de *El Señor de los Anillos*.

En cuanto a juegos que toman referencias de obras y mundos literarios, tal vez el ejemplo más claro sea *Dante's Inferno*, basado en la primera parte 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 disfrutaban 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. Los videojuegos conforman, por tanto, una parte significativa del universo transmedia de los lectores más jóvenes, ya que son parte de su cultura, sus referencias y su tiempo de ocio. Gamificar 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. Como señala Calvo Ferrer en su tesis doctoral, “todos los videojuegos, en cuanto herramientas eminentemente prácticas, generan aprendizaje” (Calvo, 2012).

Un videojuego que, además de formar parte de nuestro corpus -dentro de la categoría de títulos con presencia de referencias literarias- supone un claro ejemplo de explotación transmedia, es *World of Warcraft*. Se trata de un videojuego -concretamente, un MMORPG- que bebe de universos literarios de fantasía medieval como *El Señor de los Anillos*, *Reinos Olvidados*... las historias de espada y brujería, los elfos, orcos, enanos y gnomos, las guerras entre razas y la existencia de criaturas fantásticas se encuentran presentes también en *World of Warcraft*, hipertexto surgido de dichas obras. Además de estas referencias literarias, el juego desarrolla nuevas narrativas en sí mismo y que, a pesar de seguir una trama común, es diferente para cada jugador en función de la raza o las misiones que elija, el rol de su personaje... De *World of Warcraft* nacerían, más adelante, novelas y cómics que

complementan las historias que desarrollan las diferentes expansiones del juego y, en junio de este año, se estrena además una película: *Warcraft: El Origen*. Toda esta información -tanto en el caso de este juego como de otros- puede recogerse a través de una ficha como la que adjuntamos en el Anexo I.

### 3. CONCLUSIONES

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. 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 estructurada y suficientemente detallada para recoger todos los

datos de interés (narrativo, literario y didáctico) de dichos videojuegos, la cual se emplearía posteriormente para facilitar la organización y localización de los mismos.

#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- Cassany, D. (2004). Explorando las necesidades actuales de comprensión. Aproximaciones a la comprensión crítica. *Lectura y vida*, 2.
- 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.
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture. Sufrace play and spectate in new media genres*. Nueva York: Rovledge.
- Dezcallar, T.; Clariana, M.; Cladelles, R.; Badia, M. & 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.
- Ennemoser, M. & Schneider, W. (2007). Relations of television viewing and reading. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 349-368.
- Gennete (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos y transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. 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 el 25 de mayo de 2016 de <http://www.technologyreview.com/biotech/13052/7>
- Landow, G.P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona - Buenos Aires: Ediciones Paidós.

- 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.
- Mendoza, A. (1999). Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria. En Cerrillo Torremocha, P. & J. García Padrino (eds.).
- Mendoza, A. (2008). *La educación literaria. Bases para la formación de la competencia lecto-literaria*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado el 25 de mayo de 2016 de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcf19d9>
- Riffaterre, M. (1983). *Semiotique de la poésie*. París: Seuil.
- Rodríguez Ferrándiz, R. (2014b.). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19 (19-37).
- 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*. Departamento de Innovación y Formación Didáctica. Área de didáctica de la lengua y la literatura. Universidad de Alicante.
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C.A. (ed., 2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.

## 5. ANEXOS

### *Anexo I. Ficha modelo de análisis. World of Warcraft*

**Título:** World of Warcraft.

**Año de lanzamiento:** 2004.

**Desarrolladora:** Blizzard.

**Soporte:** PC/Mac.

**Sinopsis:** Se trata de un juego multijugador *online* (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, trols, elfos de sangre, no-muertos y góblins. ¿Quién se alzaría con la victoria en un mundo de poder, magia, alianzas y traiciones?

**Referencias literarias:** 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 *El Señor de los Anillos*, *Dragonlance* o *Reinos Olvidados*, ya hablaron de dragones, trols, 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.

**Producciones posteriores:** *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 2016: *Warcraft: El Origen*.