

El videojuego como recurso pedagógico

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional



Catálogo de publicaciones del Ministerio:
<https://sede.educacion.gob.es/publivera/inicio.action>

Catálogo general de publicaciones oficiales:
<https://cpage.mpr.gob.es/>

El videojuego como recurso pedagógico

Esta publicación es resultado del proyecto de investigación PID2019-104957GA-I00 (Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI) financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033

Coordinadores: Daniel Escandell Montiel
y Javier Merchán Sánchez-Jara



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

S.G. de Cooperación Territorial e Innovación Educativa

Edita:
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano,
Documentación y Publicaciones

Edición: 2022

ISBN (IBD): 978-84-369-6073-0
ISBN (línea): 978-84-369-6072-3
NIPO (IBD): 847-22-134-2
NIPO (línea): 847-22-135-8

Maquetación: María Montes Ruiz
Portadas: diseño de María Montes Ruiz a partir de los
pixelart de GrafXKid y etqws3. opengameart.org

El videojuego como recurso pedagógico

Índice

Narración y el arte del lenguaje en los videojuegos.....	10
1. La relación entre videojuegos y literatura.....	11
2. Historias y narraciones en juego.....	14
3. El arte de (enseñar a) contar historias	17
4. Conclusiones.....	20
Bibliografía.....	22
Ser o no ser un estereotipo: el impacto de los videojuegos en la socialización de género.....	25
1. Introducción: los videojuegos como agentes socializadores	26
2. Representación de la mujer en los videojuegos: roles y estereotipos de género.....	28
3. Conclusión: el potencial de los videojuegos para salvar la brecha digital y de género	40
Bibliografía.....	42
Didáctica de la filosofía a través de la (ciencia) ficción.	
Bioética e identidad en <i>Detroit: Become Human</i>	45
1. Introducción.....	46
2. Reflexiones críticas sobre el sujeto posmoderno a través de su (ciencia) ficción. El caso de <i>Detroit: Become Human</i>	48
3. Conclusiones	58
Bibliografía.....	59
El videojuego como recurso potenciador de la creatividad y la conciencia cultural en la educación artística	61
1. Videojuegos, mucho más que un recurso didáctico innovador.....	62
2. Un motor de cambio para la ruptura de falsas creencias sobre la educación artística.....	64
3. El desarrollo de las destrezas creativas. Del concepto de creatividad como característica exclusivamente artística al de capacidad y condición humana.....	65
4. La alfabetización audiovisual, ese contenido pendiente	75
5. Videojuegos para la potenciación educativa de la conciencia y expresiones culturales sobre arte de los nuevos medios (media art)	77
Bibliografía.....	80
El videojuego en la esfera de la expresión musical: clasificación, caracterización y proyección didáctica en el ámbito educativo	83
Creación:	92
1. <i>Incredibox</i>	92
2. <i>Walk Band</i>	93
Interpretación:.....	94
1. <i>Piano Dust Buster</i>	94
2. <i>Just Dance Now</i>	94
3. <i>StarMaker</i>	95
4. <i>Treble Cat</i>	95
Respuesta al estímulo musical:.....	96
1. <i>Lost in Harmony</i>	96
2. <i>Friday Night Funkin</i>	96
3. <i>EarMaster</i>	97
4. <i>SongPop 2: Adivina la canción</i>	98
Bibliografía.....	99

PROPUESTAS DIDÁCTICAS	101
<i>Devil Express</i> : simpáticos monstruos (con sus problemas cotidianos) para aprender a contar historias	102
«No soy un estereotipo». Reflexión sobre y creación de buenos modelos	112
La utilización del videojuego como recurso potenciador para la creación de valores éticos y pensamiento crítico en las áreas de conocimiento del medio social-cultural y valores cívicos y éticos	127
El videojuego como recurso potenciador de la creatividad y la conciencia cultural en la educación artística.....	142
<i>Lost in Harmony</i> : una propuesta metodológica para la integración del videojuego en el aula de música de ESO	169

Narración y el arte del lenguaje en los videojuegos

Daniel Escandell Montiel
(Universidad de Salamanca)²



² Este capítulo es resultado del proyecto de investigación PID2019-104957GA-I00 (Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI) financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033.



1. La relación entre videojuegos y literatura

El modo de narrar y construir historias es uno de los aspectos que más atención ha generado a lo largo de la historia: podemos decir que, como especie, vivimos en la necesidad de construir relatos que nos ayuden a explicar el mundo e incluso a nosotros mismos. Una estrategia que nos hace no solo comprender el mundo, sino también a nosotros mismos: así, a través de la narración comprendemos, pero al mismo tiempo nos definimos (Escandell, 2016). La tradición más básica y fundamental es la asociada a la transmisión oral para construir la memoria grupal e intergeneracional, y una de las razones por las que, más allá de los aspectos estéticos y artísticos, la literatura está íntimamente ligada a anhelos ancestrales. Otras formas artísticas y narrativas han ido desarrollándose a lo largo de los siglos y es en el pasado siglo XX cuando emergen los formatos audiovisuales: en un primer momento el cinematógrafo permite explorar la imagen en movimiento y la técnica seguirá avanzando hasta la integración del sonido en la cinta; y no muchas décadas más tarde la informática (todavía joven y en sus primeros pasos) llevará a la creación de otras formas de entretenimiento. En un primer momento, el componente textual es básico pues la tecnología apenas permite una complejidad visual suficiente, pero el rápido progreso y la apuesta por un modelo de negocio doble (el del salón recreativo, por un lado, y el de los dispositivos domésticos, por otro) consigue que el videojuego pronto pueda encontrar historias combinando lo textual, lo visual y lo sonoro con la interacción en una rápida sofisticación a lo largo de los años. Esto ha conllevado, como no podía ser de otro modo, que tanto el cine como el videojuego hayan sido sopesados y explorados como herramientas aptas para la educación y no solo como objeto de estudio, aunque es fácil identificar que el cine lleva ventaja en este proceso.

Sea como fuere, los videojuegos han generado cada vez más interés como herramienta educativa en la última década, algo que ha ido de la mano con la multiplicación de posibilidades narrativas y expresivas de este medio. En la intersección con el campo literario hemos tratado en diversas ocasiones el mundo, extenso, de la presencia de arquetipos (Escandell y Borham, 2021), personajes y adaptaciones de diferente índole (Escandell, 2017; 2018; Escandell y Borham, 2017) o funciones y objetivos creativos con perspectiva humanística (Escandell, 2021b). Por supuesto, hemos abordado también cómo pueden emplearse con objetivos pedagógicos, aunque esencialmente dentro del terreno de la enseñanza de lenguas (Escandell, 2022), lo que se sitúa en una línea que podemos considerar asentada (Chen y Yang, 2011; Hermoso, 2014; Casañ, 2017). Desde luego, los videojuegos son, en sí mismos, una forma narrativa de pleno derecho que combina elementos narrativos herencia de lo literario, lo audiovisual, lo lúdico y lo interactivo (Escandell, 2019), lo que los sitúa en una posición privilegiada para entrar en contacto y reflexionar sobre las múltiples formas de narrar que podemos encontrar en el panorama mediático contemporáneo.

Si, pese a ello, nos interesara de forma particular la vinculación expresa entre la literatura y los videojuegos a través de la relación intermedial que supone la adaptación (Long, 2007), podríamos fluctuar entre adaptaciones más o menos libres del referente directo, como en el caso de *La abadía del crimen* (Menéndez y Delcán, 1987), basado oficiosamente en la novela *El nombre de la rosa* (Eco, 1982)³, o también con videojuegos donde la influencia de la obra es muy libre pero palpable en el espíritu, como *The Waste Land* (Fledermaus, 2014), que no adapta el poema homónimo (Eliot, 2005), sino que busca canalizar las sensaciones y experiencia estética para convertirla en algo totalmente diferente e interactivo. Ha habido sagas que han llegado a ser tan populares en videojuego como en su versión literaria original, o quizá incluso más, como ha sucedido en casos como los de las series de videojuegos que abrieron las primeras entregas de *DiscWorld* (Teeny Weeny Games y Perfect 10 Productions, 1995) y *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007), por poner dos ejemplos, donde lograron hacerse un nombre propio más allá de las páginas firmadas por Terry Pratchett y Andrzej Sapkowski, respectivamente. Como vemos, el vínculo entre la página escrita más tradicional y el videojuego no se restringe a algún género literario en particular, sino que el entramado resulta rico y diverso: con todo, si trascendemos estas pequeñas muestras anecdóticas, nos encontramos con que, al fin y al cabo, las aventuras de fantasía y ciencia ficción se relacionan con el videojuego con mayor frecuencia, pues el componente interactivo, al fin y al cabo, supone un condicionante cuando estamos en el ámbito más comercial del sector. Pero no son las únicas: ha habido adaptaciones directas de clásicos literarios como en el caso de *Square's Tom Sawyer* (Square B Team, 1989), donde Tom, Huck y compañía

³ Debemos tener en cuenta que el acuerdo de cesión de derechos no llegó a hacerse realidad, por lo que sus autores finalmente optaron por seguir adelante con el proyecto e introducir modificaciones de diferente índole. El título hace referencia al nombre que, durante un tiempo, tuvo el borrador de la novela antes de llegar a publicarse.

son los protagonistas de un juego de rol que sigue con bastante fidelidad el texto de Twain; o *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Advance Communication, 1988) a partir del relato de Robert L. Stevenson. En textos más próximos en el tiempo, las relaciones intermediales están muy presentes, como por ejemplo el paso al mundo del videojuego de la saga *Harry Potter*, de J.K. Rowling, donde, desde el primer título (Argonaut Games, 2001) vemos cómo se nutre de la estética de las adaptaciones al cine pero retoma aspectos descartados en el cine que sí estaban en las novelas, y aporta también elementos propios; las versiones LEGO (*Traveller's Tales*, 2010, 2011), a su vez, combinan la estética de las películas con los elementos de la marca de juguetes danesa (que ya tenía su gama propia de bloques físicos en torno al mundo de Rowling), con los libros y sus propios elementos provenientes de la empresa de juguetes de construcción.

Cuando el videojuego presenta un componente narrativo (algo que no es estrictamente necesario cuando se opta por un foco completamente lúdico sin concesiones de ese tipo, como es habitual en géneros concretos, como los puzles), sus historias no varían tanto en su gran estructura con respecto a otros medios: un conflicto se sitúa en el centro y el usuario debe afrontar los retos que han sido previstos por los creadores, algo necesario para que la experiencia responda al diseño narrativo previsto (Schell, 2008). Eso es así incluso en los juegos de mundo abierto, donde se prevé una cierta agencia en las acciones y decisiones del jugador, o en aquellos donde hay múltiples opciones y resoluciones posibles (que pueden conducir incluso a desenlaces diferenciados), pero todo ello debe, al menos por el momento, entrar en lo que el equipo creativo haya podido prever, concebir e integrar. En esos casos, la historia puede diluirse para dar paso a la construcción de mundos que sirven como marco general para las acciones del usuario: se debilita el punto de vista de la gramática narrativa tradicional y formalista (Núñez et al., 2019), pero se potencia la inmersión y agencia de los jugadores. Esto no debe interpretarse como juegos con menos historia, pues esta es:

The total implied game world history as determined by the pre-designed potential of the game in interaction with the game play actions of the player. Not all of the story is revealed to the player [...]. The player performs in the plot, as revealed by the computer screen [...]. The sense of this concept is to capture what the player does as a performance within and in relation to the game world, as well as how this performance affects what happens «behind the scenes» that the player may not have direct and explicit knowledge of. (Lindley, 2005, p. 9)

De hecho, más allá de si la historia está más o menos explicitada ante los ojos del jugador y si se guía en mayor o menor grado al usuario a través de sus acciones, el componente interactivo impone una variación fundamental en la estructura narrativa: esta puede ser lineal (como en la mayoría del cine y las novelas), tener ramificaciones de diferente tipo (como en algunas novelas experimentales en la tradición de Cortázar, o géneros de libro-juego como «escoge tu propia aventura»), o ser abierta. Las ramificaciones, a su vez, pueden

ser optativas y regresar a la línea principal —un diseño de cadena de perlas (Stone, 2019)— o bien ramificarse conduciendo a diferentes finales. Una narrativa abierta implica no solo descentralización y multiplicidad de opciones, sino una línea continuista mucho más sutil o, incluso, inexistente en una situación completamente abierta e ideal (Heussner et al., 2015), lo que se ha descrito como la narrativa de un parque de atracciones. En todos los casos debemos tener en consideración que estos aspectos narrativos no se encuentran unidos necesariamente al espacio de decisión jugable (lo que implica un modelo centrado en la agencia interactiva del usuario): por ejemplo, el usuario puede superar los retos propuestos de diferentes formas y sin ser guiado paso a paso, pero esto le conduce a una narrativa estrictamente lineal sin variaciones de ningún tipo.

2. Historias y narraciones en juego

Un factor básico en los videojuegos es que no hay lugar para prejuicios válidos en cuanto a su historia y narrativa: el medio es lo suficiente diverso en temas, géneros y formas de narrar como para escapar a cualquier pretensión de uniformidad. Como en cualquier otro medio, resultan más populares las historias simples y con tendencia a la espectacularidad: si nos centramos en la lista de las películas más taquilleras o las novelas más vendidas podemos realizar observaciones muy similares. El componente interactivo influye en el desarrollo de la obra hipermedia, pero no necesariamente en cómo se narran.

Con todo, dentro del propio sector del videojuego parece asumirse que títulos de limitada capacidad interactiva, como los *walking simulators*⁴, o las múltiples variantes de los juegos de rol⁵, ponen un fuerte énfasis en la experiencia narrativa, haciendo que la historia sea un componente valorado por el público. Trascendiendo esas ideas, juegos de plataformas como *Braid* (Blow, 2008) o *Fez* (Fish, 2012), o aventura como *Twelve Minutes* (Antonio, 2021), ponen especial énfasis en la experiencia narrativa (este último, de hecho, recurre al tropo del bucle temporal). En este sentido, debemos destacar que *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) fue diseñado como un ejercicio de exploración emocional por parte de sus responsables, un matrimonio cuyo hijo falleció con pocos años de vida por cáncer (Escandell, 2021a). Y si ya hemos señalado un videojuego que recurre al bucle temporal como recurso narrativo, no podemos olvidarnos de los muchos juegos que apuestan por una historia *in medias res*, como el célebre *Final Fantasy X* (Square Product Development Division 1, 2001) o, de hecho, el ya citado *Braid*, lo que en este caso resulta particularmente relevante por su mecánica de

⁴ Juegos, normalmente en primera persona, donde controlamos a un personaje que explora los entornos sin enfrentarse a peligros (como enemigos o de otro tipo) ni, en general, obstáculos que puedan llevar a perder la partida.

⁵ Centrados en desarrollar uno o más personajes, pero con amplia variedad de subgéneros: historias lineales muy guiadas, mundos abiertos con amplia libertad de movimientos, más orientados a la acción, con ritmo más pausado al emplear turnos, o combinados con otros géneros, como la estrategia.

juego, que une control sobre el tiempo y el movimiento (Stamenković y Jaćević, 2015). Este juego con la narración y la temporalidad se ve también en otra estratagema interesante empleada por *Little Inferno* (Tomorrow Corporation, 2012), en el que debemos quemar cosas en una chimenea. Al usuario nunca se le da ninguna razón, ni se le explica nada: solo está (en primera persona) frente a la chimenea comprando cosas para quemar obsesivamente. Solo al terminar la partida, todo el componente interactivo, llega el epílogo, que es donde se nos cuenta todo, saltando, además, a una cámara en tercera persona.

En todo caso, debemos tener en cuenta que dentro de la escena del desarrollo independiente, ha ido generándose un interés creciente por explorar diferentes historias, con independencia del tipo de experiencia jugable que ofrezcan: desde una historia de introspección y legado (histórico y emocional) como en *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), historias intimistas como en *Florence* (Mountains, 2020), reflexiones históricas y éticas a través del drama como *Papers, Please* (Pope, 2013), inspiradas en hechos reales como *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Stories y N-Fusion Interactive, 2016), e incluso comedias absurdas como la de *Untitled Goose Game* (House House, 2020). De la misma manera, juegos como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) han reflejado situaciones como la violencia en centros escolares y la juventud, evidenciando la amplitud temática y tonal del medio.

En buena medida, esta pluralidad se deriva de que, a mayor producción, mayor variedad, pero también es consecuencia de que el público al que se dirigen no es monolítico: el espectro de usuarios de videojuegos a nivel global es amplísimo. Con una distribución muy similar entre sexos y un rango de edad que es saludable a nivel de mercado desde la infancia hasta, hoy en día, rozar la jubilación (y en claro camino hacia ser un entretenimiento completamente global y transversal), es posible contar historias para todos los públicos, para adolescentes que anhelan ser considerados adultos, y para adultos que contemplan la juventud con nostalgia. Si prestamos atención a un tema serio, como las guerras, nos encontramos con multitud de videojuegos que romantizan el conflicto o trivializan la muerte (pero ¿no lo hacen, acaso, multitud de novelas y películas?)⁶, y otros muy diferentes, como *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), donde no somos un soldado en primera línea de combate, sino que ayudamos a un grupo de civiles a sobrevivir el asedio del conflicto armado: el jugador debe tomar duras decisiones para intentar que llegar hasta el día siguiente. Sus creadores expresaron su voluntad de crear el juego para retratar ese tipo de dolor y que el usuario reflexione: «this can happen in your city, in your country. While designing a new game,

⁶ Los juegos bélicos, además, han sido empleados (en ocasiones, como resultado de errores involuntarios) en informativos televisados para ilustrar la guerra. Los casos en los que se han hecho pasar por ciertos vídeos editados a partir de secuencias de videojuegos han resultado ser polémicos (BBC News, 2018; Thomson, 2021; Tremending, 2022), pero evidencian también la (justificada) crisis de credibilidad de los medios de comunicación y la necesidad de impulsar el espíritu crítico y la alfabetización en medios desde las estructuras educativas.

we came across an article that described how one man survived in a besieged city. We learned about his hardships and the horror of that experience. We decided to work around this idea and make something real, something that moves people and make them think for a second. It's about time that games, just like any other art form, start talking about important things» (Maiberg, 2014).

Por tanto, podemos encontrar títulos con todo tipo de ambientaciones, estructurales temporales y narrativas, y géneros, siendo esos juegos vinculados con obras literarias de algún modo una parte interesante desde nuestro punto de vista, pero no determinante, en cuanto a la consideración de la posible sofisticación de esos aspectos. Puesto que los juegos ponen en el centro al usuario, la relación empática con el personaje y la atención (centrada tanto en la acción como en el modo en que esta se desarrolla narrativamente), pueden ser superiores a la de otros medios en los que la recepción pueda resultar más pasiva o, al menos, no tan orientada a la búsqueda de una implicación e interacción del receptor.

Las características inherentes al mundo del videojuego hacen que el guion de un título pueda integrar diferentes géneros textuales en una única obra: textos dialógicos, narrativos, expositivos e incluso poéticos conviven según los deseos y necesidades de la historia que se desea contar. Y es que, claro, la historia puede presentarse a través estrictamente de conversaciones entre personajes, o bien a través de un narrador (omnisciente o no), o mediante textos de todo tipo, como noticias de prensa que encuentre el jugador, o bien combinándolo todo. Del mismo modo, existen videojuegos que omiten toda forma de componente textual para el jugador: por ejemplo, videojuegos como *Machinarium* (Amanita Design, 2009), una aventura gráfica con puzzles donde se omite todo lenguaje en forma textual (oral y escrita) pero que consigue narrar toda la historia a través de los gestos y expresiones de los robots de su mundo. Y, cuando hay que expresar ideas o sucesos más complejos, aparecen burbujas de pensamiento con pequeñas animaciones, evidenciando la voluntad plena de los desarrolladores de eliminar las limitaciones de la forma lingüística tradicional sin renunciar a su capacidad narradora (Escandell, 2013).

De hecho, aunque en la actualidad los videojuegos pueden integrar voces y vídeos con los que apoyar mediante recursos audiovisuales tradicionales (no interactivos) su narración, en sus orígenes y durante varias décadas las limitaciones técnicas (como memoria disponible o capacidad gráfica) condicionaban qué se podía contar y cómo dentro del propio título. En esos años era especialmente relevante el uso de componentes paratextuales (entendidos aquí como externos por completo al propio *software*), como los manuales de instrucciones o incluso los muebles de las máquinas de salones recreativos (Escandell, 2013, pp. 2-4). Asimismo, debemos considerar también que el medio ha permitido también explorar la ruptura de la cuarta pared, tanto como parte de sus mecanismos jugables como narrativos. To-

memos como referencia *Eternal Darkness* (Silicon Knights, 2002), título en el que el personaje del jugador puede ver dañada su cordura: si baja lo suficiente, es atacado por horrores de diferente tipo dentro del juego, pero también fuera: el juego puede simular un error para hacer creer durante unos instantes al usuario que la consola ha dejado de funcionar y que ha perdido todo su progreso. O *NieR* (Cavia, 2010), en el que, tras pasarse el juego, el usuario puede iniciar una nueva partida y esta ofrecerá un punto de vista diferente; en la tercera vuelta el usuario se enfrentará a una decisión final que redefine su relación con el título: salvar a un importante personaje sacrificando al suyo propio, o justo lo contrario. Este dilema moral tiene una implicación real para el jugador: la primera opción implica el borrado definitivo e irrecuperable de la partida (siendo esta la tercera consecutiva), con todo su progreso acumulado, como si el usuario nunca hubiera jugado a este título.

Por supuesto, hay también juegos donde no hay elementos narrativos o estos son del todo irrelevantes. Géneros como los puzles tienden a reducir o prescindir de estos aspectos, como el clásico *Tetris* (Pázhitnov, 1987), pero no se limita a dicho género. Muchos títulos de acción multijugador reducen al mínimo la historia, pues la atención del producto está puesta en poder jugar partidas rápidas con otros usuarios de forma sucesiva, de tal forma que la narrativa, cuando existe, es liviana y de limitada trascendencia en la experiencia, como, por ejemplo, en *Fortnite* (Epic Games, 2017). Al fin y al cabo, el componente lúdico e interactivo puede imponerse sobre todo concepto narrativo, de la misma forma que no hay una historia (ni razón para tenerla) en el parchís o el ajedrez.

3. El arte de (enseñar a) contar historias

El arte de narrar historias es una importante destreza que puede desarrollarse desde muy pronto. La relevancia de esto resulta evidente cuando nos enfrentamos al discurso circular, incoherente o tedioso de quien intenta contar algo que le ha sucedido infructuosamente porque no ha conseguido desarrollar las estrategias necesarias para organizar su pensamiento. La dificultad para expresarse y transmitir la historia (personal o ajena) de aquello que desea comunicarse produce notable frustración tanto en el emisor como en los potenciales receptores: si la capacidad para narrar historias no se convierte en lo suficientemente sofisticada para colmar con éxito los objetivos comunicativos, nos encontramos con adultos que tendrán no solo esos problemas para expresarse comunicando ideas complejas, sino también dificultades para comprender lo que otros le están contando.

Por tanto, no se trata de destrezas importantes solo para quienes vayan a perseguir, por ejemplo, una carrera creativa o sustentada en la comunicación, sino para un desarrollo psicosocial completamente transversal.

Michel Nieva (Buenos Aires, 1988), narrador argentino reconocido con premios internacionales como el premio O. Henry de narrativa breve en 2022, y seleccionado como una de las destacadas voces jóvenes de la literatura en lengua española por la revista *Granta* en 2021, no solo ha explorado la ciencia ficción desde el punto de vista gauchesco, sino que ha explorado también las posibilidades del videojuego firmando el guion de *Elige tu propio gauchoide* (PVM y Nieva, 2019), un título de estilo visual inspirado en las capacidades técnicas del veterano Commodore 64 y que podemos jugar gratuitamente en la red: en él, como en tantos otros juegos, descubrimos cómo se aplican los mecanismos de la narrativa a una historia donde se espera una gran agencia del receptor como usuario dentro de los límites ficcionales e interactivos del título, sino que se continúa la exploración identitaria del yo latinoamericano que el propio Nieva ha desarrollado en sus relatos. El juego es, de hecho, una adaptación de su novela *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* (Nieva, 2013), lo que abre la puerta a interesantes contrastes derivados del salto mediático desde la página impresa original, hasta el videojuego en 2019, lo que va mucho más allá del guiño intertextual a la obra de Philip K. Dick. Al fin y al cabo, los cambios realizados por los propios autores en este tipo de exploraciones intermediales son siempre fascinantes, como bien quedó ilustrado con *El beso de la mujer araña*, ya que Puig firmó —claro— la novela original en 1976 y la obra de teatro que se estrenó en 1981 (el guion cinematográfico corrió a cargo de Leonard Schrader).

A la hora de transmitir los conocimientos que asociamos al hecho literario, muchas veces se produce un enfoque completo en lo enciclopédico que desplaza a una posición secundaria lo artístico y, con ello, el análisis y comprensión de los textos literarios. Pero no solo eso: una posición todavía más marginal es la que ocupa la enseñanza orientada al desarrollo de habilidades narrativas. Estas habilidades, además, deben superar los límites mediales tradicionales, aunque es evidente que desde lo oral y escritural puede avanzarse hacia otras formas narrativas, como el cine, el cómic o los propios videojuegos. Con ello se aspira, idealmente, a que los estudiantes puedan ser narradores de historias, y de ellos mismos como individuos inscritos en la sociedad. Para ello, debe partirse de un *corpus* de ejemplos relevantes y un marco de trabajo apropiado. Si seguimos los planteamientos de Castelló y Camps (1996), debemos considerar que el contexto se construye mediante la escritura y que la enseñanza del proceso de composición y creación es la confluencia de diferentes contextos. Esto implica que debe contextualizarse la escritura, definir su funcionalidad, activar la reflexión previa y, finalmente, establecer parámetros evaluativos (Lacon y Hocevar, 2003).

A raíz de esos planteamientos teóricos, se defiende la clásica estructura en múltiples fases planteada para el público infantil: una primera fase de diagnóstico centrada en comprobar el nivel de escritura, una segunda orientada a la lectura atenta de modelos (con fase de prelectura, lectura y poslectura), una tercera fase reflexiva tras la lectura

en torno al acto de escribir para la planificación, una cuarta de escritura guiada y colectiva en un primer momento y de fijación textual para concluir, una quinta de reflexión sobre lo realizado, una sexta de escritura en grupos reducidos o parejas (a partir del texto creado previamente), y, finalmente, la séptima fase conduce a la escritura individual y autónoma (Hocevar, 2007, pp. 52-55). Con variantes y diferente grado de especificidad, este método de enseñanza de la técnica escritural puede darse por válido y popular en la comunidad docente, de forma que nuestra atención debe ponerse en los modelos que nutren la segunda fase: al fin y al cabo, queda establecido que las fuentes primarias de las que se parte son base necesaria y fundamental para el desarrollo de la destreza narrativa y escritural (Teberosky, 1993).

Las razones por las que, de forma intrínseca, puede ser beneficioso emplear videojuegos como textos de referencia para este tipo de tareas se basan en la importancia de la alfabetización plural e interdisciplinar en medios (Livingstone, 2004), lo que conlleva no solo ser capaces de comprender las formas de recepción de la información actuales, sino también ser capaces de desarrollar las habilidades necesarias para expresarse y comunicarse con ellas. Si bien puede considerarse que no toda alfabetización en medios conlleva la parte de producción de contenidos interactivos o audiovisuales, de la misma forma que no toda la formación literaria conlleva la producción de obras literarias, un profundo conocimiento crítico como receptores facilita la potencial capacidad de generación de esos contenidos. No solo eso:

Media literacy therefore concerns the relationship among textuality, competence and power. Indeed, literacy is a concept grounded in a centuries-old struggle between enlightenment and critical scholarship, setting those who see literacy as democratising, empowering of ordinary people against those who see it as elitist, divisive, a source of inequality. (Livingstone, 2004, p. 20)

De esta forma, entendemos que el trabajo sobre la fuente primaria (es decir, el videojuego), aunque ponga las estructuras de la narración en un puesto preferente, no puede obviar en justicia los demás elementos, como la composición de escenas y encuadres, la producción sonora y el componente interactivo. En cuanto a lo audiovisual, es una traslación directa como estudiantes y receptores de la obra de los parámetros que han servido para poner en valor el cine como herramienta didáctica, tanto por el análisis intrínseco del lenguaje audiovisual como por su valor como medio narrador de historias (Martínez, 2003, pp. 46-47). A partir de este tipo de análisis multidisciplinar, sin que implique que los estudiantes deban ser también productores de videojuegos, se estimula la capacidad de comprensión de múltiples medios (Ghirardi, 2017) y, con ello, también, su capacidad crítica para el tratamiento de la información que reciben más allá del formato en que se haya generado.

Finalmente, debemos señalar que, pese a que puedan quedar prejuicios residuales en el cuerpo docente o incluso en las familias, estudios rigurosos han evidenciado los beneficios transversales para jóvenes que tiene el uso (que no abuso) de videojuegos no solo dentro del contexto educativo (Griffiths, 2002; Bogost, 2005; Contreras y Contreras, 2014; Grande, 2018). Estos estudios, a su vez, se centran en videojuegos como tales, es decir, no en experiencias interactivas creadas con un objetivo pedagógico, como sucede con los juegos serios o el *edutainment*⁷.

4. Conclusiones

Como hemos visto, los juegos no pueden conformar un *corpus* homogéneo. Superadas las décadas de desarrollo tecnológico y con un mercado amplio lleno de todo tipo de público (real y potencial) al que dirigirse, sus campos de interés se han multiplicado. No negamos que el mercado de masas se rige por estereotipos que pueden percibirse como restrictivos (por ejemplo, el enfoque general de los juegos bélicos, centrados en la exaltación del soldado de primera línea y la trivialización del drama humano que supone una guerra), o que hay productos con sesgos de todo tipo, como el sexismo, pero es cínico señalar con el dedo a este medio y no hacer lo propio con el mercado de masas del cine, la literatura o el cómic. A lo largo de estas páginas hemos podido referir una amplia selección de videojuegos de referencia que destacan por tratar historias de diferente índole y hacerlo, además, con mecanismos narrativos y estructuras de interés. Con ellos, y muchos otros, podemos configurar un *corpus* de referencia adaptado a nuestros objetivos y público meta con los que trasladar al aula las estrategias necesarias para emplearlos como la fuente primaria de la que llegar a la enseñanza-aprendizaje de cómo construir y narrar historias.

De hecho, por sus inherentes características audiovisuales e interactivas, conllevan también el refuerzo necesario de la enseñanza mediática para impulsar una alfabetización en medios más coherente y sólida, capaz de responder realmente a las necesidades presentes y futuras de las personas que se integrarán en la sociedad. Mejorar sus habilidades comunicativas como narradores, y sus habilidades críticas a la hora de comprender, cuestionar e interpretar la información recibida a través de todo tipo de medios, solo puede ser positivo en un mundo cada vez más acelerado en el que el individuo se enfrenta a informaciones contradictorias, se desdibuja la frontera entre lo real y lo ficcional, y los intereses cruzados ponen al ciudadano en una posición de debilidad.

⁷ Se entiende por *edutainment* el contenido educativo, diseñado con ese fin, pero combinado con elementos lúdicos de algún tipo, como, por ejemplo, competiciones o juegos de preguntas y respuestas. En cambio, los juegos serios (*serious games*) son videojuegos diseñados con propósito formativo como la simulación médica o la ingeniería, por dar unos ejemplos donde tienen ya una marcada tradición. Es decir, estos últimos no tienen vocación de ser un entretenimiento o una forma de ocio, pero aprovechan las tecnologías y filosofías de diseño del videojuego tradicional para convertirse en una herramienta de enseñanza y entrenamiento.

Con los videojuegos podemos abordar estas cuestiones partiendo de un medio que puede favorecer, además, una predisposición positiva en los estudiantes, lo que siempre conlleva el refuerzo del factor afectivo, esencial para la valoración positiva de los contenidos abordados. Ese valor afectivo que se puede estimular no serviría de nada si no se cumplieran los objetivos didácticos que nos proponemos o si las fuentes primarias fueran ineficaces: como hemos visto, esto no es así. El debate sobre el medio en sí mismo resulta hoy en día artificioso y trasnochado, y la discusión sobre los beneficios del uso del videojuego ya no genera tampoco dudas, salvo en reductos muy concretos que confunden jugar con videojuegos con ser un adicto a los videojuegos. Sería peligroso negar lo perjudicioso de un uso abusivo, pero hay que trascender el discurso neoludita y comprender que cualquier comportamiento obsesivo lo es. Como forma de entretenimiento, los videojuegos pueden ser muy seductores para niños y adultos, sobre todo cuando el usuario se expone a títulos con estrategias depredadoras heredadas de juegos de azar: este tipo de mecanismos son empleados de forma abusiva particularmente en algunos videojuegos pretendidamente gratuitos pero plagados de micropagos y que recuerdan más a tragaperras que a otra cosa⁸. Por ello, tanto los docentes como el entorno familiar deben mantener con los videojuegos el mismo rigor que se espera a la hora de exponer a los jóvenes a cualquier otro medio. Más allá de esos inconvenientes, que ni siquiera son exclusivos de este medio, encontraremos una ingente cantidad de historias por descubrir y disfrutar, con las que sorprendernos, pero también con las que poder aprender de ellas.

⁸ Conviene recordar que la industria del videojuego tiene mecanismos de autocontrol e información, como el sistema de recomendación por edades PEGI, que incluye, además, información sobre los contenidos, advirtiendo explícitamente sobre contenidos que puedan considerarse violentos, juegos de azar, lenguaje inapropiado, contenido erótico, etc. En este sentido, es una industria mucho más regulada, transparente y concienciada que la cinematográfica, por ejemplo, donde se informa sobre recomendaciones de edades, aunque apenas sobre los contenidos. Con todo, debemos señalar que es una tendencia que está cambiando en plataformas de *streaming*, donde, por petición del público, hay políticas cada vez más similares a las que llevan décadas empleándose en el mundo del videojuego.

Bibliografía

- 11 BIT STUDIOS (2014). *This War of Mine* (Windows) [videojuego]. 11 bit studios.
- ADVANCE COMMUNICATION (1988). *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Famicom) [videojuego]. Toho.
- AMANITA DESIGN (2009). *Machinarium* (Windows) [videojuego]. Amanita Design.
- ANTONIO, L. (2021). *Twelve Minutes* (Windows) [videojuego]. Annapurna Interactive.
- ARGONAUT GAMES (2001). *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (PlayStation) [videojuego]. Electronic Arts.
- BABENCO, H. (dir.) (1985). *Kiss of the Spider Woman* [película]. Island Alive.
- BBC NEWS (2018, 26 de febrero). Russian TV airs video game as Syria war footage. *BBC*, <https://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-43198324>
- BLOW, J. (2008). *Braid* (Xbox 360) [videojuego]. Number None.
- BOGOST, I. (2005). Videogames and the future of education. *On the Horizon*, 13(2), 119-25. <https://doi.org/10.1108/10748120510608151>
- CASAÑ PITARCH, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos Digital*, 33, 1-28.
- CASTELLÓ BADIA, M., y CAMPS, A. (1996). Las estrategias de enseñanza-aprendizaje en la escritura. En I. Solé y C. Monereo (eds.), *El asesoramiento psicopedagógico: una perspectiva profesional y constructivista* (pp. 321-342). Alianza.
- CAVIA (2010). *NieR* (Xbox 360) [videojuego]. Square Enix.
- CD PROJEKT RED (2007). *The Witcher* (Windows) [videojuego]. Atari.
- CHEN, H.H., y YANG, C. (2011). Investigating the Effects of an Adventure Video Game on Foreign Language Learning. En M. Chang et al. (eds.), *Edutainment Technologies. Educational Games and Virtual Reality/Augmented Reality Applications* (pp. 168-175). Springer.
- CONTRERAS DELGADO, E.C., y CONTRERAS GONZÁLEZ, I. (2014). Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12, 1-19.
- DONTNOD ENTERTAINMENT (2015). *Life is Strange* (Windows) [videojuego]. Square Enix.
- ECO, U. (1982). *El nombre de la rosa* (trad. R. Pochtar). Lumen.
- ELIOT, T.S. (2005) *La tierra baldía* (trad. y ed. V. Patea). Cátedra.
- EPIC GAMES (2017). *Fortnite: Battle Royale* (Windows) [videojuego]. Epic Games.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2013). (Otras) maneras de narrar. *Vandal.net*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1816.7761>.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2016). *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Delirio.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2017). Del Cid y la zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos. *Aula Medieval*, 6, 109-123.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2018). The Monster of Frankenstein as Game Icon: Presence, Remediation and Semionautic Exploitation of Mary Shelley's Creature. En M. Borham Puyal (ed.), *Frankenstein Revisited: the Legacy of Mary Shelley's Masterpiece* (pp. 51-64). Ediciones Universidad de Salamanca.

- ESCANDELL MONTIEL, D. (2019). Poesía en realidad virtual: poshumanismo, posrealidad y mundos simulados en la creación artística. En E. Álvarez (ed.), *Humanidades digitales: una mirada desde la interdisciplinariedad* (pp. 175-190). Peter Lang.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2021a). El videojuego y su poder resiliente. La ficción interactiva para superar el trauma en *That Dragon, Cancer*. En A.C. Moreno y A. Venegas (eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico* (pp. 119-144). Anait.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2021b). Resiliencia y narración interactiva: los videojuegos y su situación ajena al canon cultural de las Humanidades Médicas. En S.A. Flores y R. Pérez (eds.), *Nuevos retos y perspectivas de la investigación en literatura, lingüística y traducción* (pp. 785-799). Dykinson.
- ESCANDELL MONTIEL, D. (2022). Press Start to Continue: los videojuegos y su potencial en la enseñanza de segundas lenguas. *Otra Onda*. <https://leer.es/proyectos/otra-onda/>.
- ESCANDELL MONTIEL, D., y BORHAM PUYAL, M. (2017). Quijobytes: reflejos especulares del mito quijotesco en el ocio electrónico. *Trans: revista de traductología*, 21, 49-62.
- ESCANDELL MONTIEL, D., y BORHAM PUYAL, M. (2021). El surgimiento de la detective: género negro y mujeres en la industria del videojuego. En A.C. Moreno Cantano y S. Gómez García (eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*, (pp. 107-128). Trea.
- FISH, P. (2012). *Fez* (Xbox 360) [videojuego]. Polytron.
- FLEDERMAUS (2014). *The Waste Land* (Windows) [videojuego]. Digital Tribe.
- GHIRARDI, A.L.R. (2017). Letramento literário multimodal e intermediático: a construção do leitor/scriptor de una nova mídia. *Linha D'Água*, 30(2), 51-69. <https://doi.org/10.11606/issn.2236-4242.v30i2p51-69>.
- GIANT SPARROW (2017). *What Remains of Edith Finch* (Windows) [videojuego]. Annapurna Interactive.
- GRANDE DE PRADO, M. (2018). Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española. *Education in the Knowledge Society*, 19(3), 15-35. <https://doi.org/10.14201/eks20181933751>.
- GRIFFITHS, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- HERMOSO GARNICA, A. (2014). Aplicación de los videojuegos a la enseñanza de Lengua extranjera en Educación Secundaria. Universidad Internacional La Rioja.
- HEUSSNER, T., et al. (2015). *The Game Narrative Toolbox*. Routledge.
- HOCEVAR, S. (2007). Enseñar a escribir textos narrativos. Diseño de una secuencia didáctica. *Lectura y vida*, 28(4), 50-59.
- HOUSE HOUSE (2020). *Untitled Goose Game* (Windows) [videojuego]. Panic.
- iNK STORIES, y N-FUSION INTERACTIVE (2016). *1979 Revolution: Black Friday* (Windows) [videojuego]. iNK Stories.
- LACON DE LUCÍA, N., y HOCEVAR, S. (2003). *Producción de textos escritos*. EDI-UNC.
- LINDLEY, C.A. (2005). Story and Narrative Structures in Computer Games. *CiteSeerX*, <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.119.797>.
- LIVINGSTONE, S. (2004). What is media literacy? *Intermedia*, 32(3), 18-20.
- LONG, G.A. (2007). Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company [tesis doctoral]. Massachusetts Institute of Technology, 2007.
- MAIBERG, E. (2014, 14 de marzo). Survive the horrors of war as a civilian in This War of Mine. *PC Gamer*, <https://www.pcgamer.com/survive-the-horrors-of-war-as-a-civilian-in-this-war-of-mine/>

- MARTÍNEZ-SALANOVA, Enrique (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20, 45-52.
- MENÉNDEZ, P., y Delcán, J. (1987). *La abadía del crimen* (Amstrad CPC) [videojuego]. Opera Soft.
- MOUNTAINS (2020). *Florence* (Windows) [videojuego]. Annapurna Interactive.
- NIEVA, M. (2013). *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* Santiago Arcos.
- NUMINOUS GAMES (2016). *That Dragon, Cancer* (Windows) [videojuego]. Numinous Games.
- NÚÑEZ PACHECO, R, et al. (2019). Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos. *Arte, individuo y sociedad*, 31(3), 527-542. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.60884>.
- PÁZHITNOV, A. (1987). *Tetris* (Elektronica60) [videojuego]. Academia de las Ciencias de la URSS.
- POPE, Lucas (2013). *Papers, Please* (Windows) [videojuego]. 3909.
- PUIG, M. (1976). *El beso de la mujer araña*. Seix Barral.
- PUIG, M. (1983). *Bajo un manto de estrellas y El beso de la mujer araña*. Seix Barral.
- PVM, y Nieva, M. (2019). *Elige tu propio gauchoides* (navegador/HTML5) [videojuego]. PVM. <https://pungas.space/gauchoides/>.
- SHELL, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lense*. CRC Press.
- SILICON KNIGHTS (2002). *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (GameCube) [videojuego]. Nintendo.
- SQUARE B TEAM (1989). *Square's Tom Sawyer* (Famicom) [videojuego]. Square.
- SQUARE PRODUCT DEVELOPMENT DIVISION 1 (2001). *Final Fantasy X* (PlayStation 2) [videojuego]. Square.
- STAMENKOVIĆ, D., y Jačević, M. (2015). Time, Space and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game. *Games and Culture*, 10(2), 178-203.
- STONE, C. (2019). The evolution of video games as a storytelling medium, and the rol of narrative in modern games. *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games>.
- TEBEROSKY CORONADO, A. (1993). Leer para enseñar a escribir. *Cuadernos de pedagogía*, 216, 22-24.
- TEENY WEENY GAMES, y PERFECT 10 PRODUCTIONS (1995). *Discworld* (MS-DOS) [videojuego]. Psygnosis.
- THOMSON, D. (2021, 23 de septiembre). Video game footage is confused for Pakistani Air Force activity in Afghanistan. *France 24*, <https://www.france24.com/en/tv-shows/truth-or-fake/20210923-video-game-footage-is-confused-for-pakistani-air-force-activity-in-afghanistan>.
- TOMORROW CORPORATION (2012). *Little Inferno* (Windows) [videojuego]. Tomorrow Corporation.
- TRAVELLER'S TALES (2010). *Lego Harry Potter: Years 1-4* (Windows) [videojuego]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- TRAVELLER'S TALES (2011). *Lego Harry Potter: Years 5-7* (Windows) [videojuego]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- TREMENDING (2022, 25 de febrero). Antena 3 emite imágenes de un videojuego y de una explosión en China como si fueran de Ucrania. *Público*, <https://www.publico.es/tremending/2022/02/25/antena-3-emite-imagenes-de-un-videojuego-y-de-una-explosion-en-china-como-si-fueran-de-ucrania/>.

