

50

ÁMBITOS REVISTA INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN

N° 50
EDICIÓN OTOÑO
2020

ISSN: 1139-1979
E-ISSN: 1988-5733



ÍNDICE

EDITORIAL EDITORIAL

Presentación del Monográfico. Comunicación y juventud. Nuevos medios, representación, recepción y participación en contenidos de entretenimiento e información

Presentation of the monograph. Communication and youth. New media, representation, reception and participation in entertainment and information content.

Juan Francisco Gutiérrez Lozano, Francisco Javier Ruiz del Olmo

7-9

MONOGRÁFICO MONOGRAPH

El consumo audiovisual de la Generación Z. El predominio del vídeo online sobre la televisión tradicional

The audiovisual consumption of Generation Z. The predominance of online video over traditional television

María Navarro Robles, Tamara Vázquez Barrio

10-30

La imagen de los jóvenes en las estrategias transmedia de las series de televisión: el caso de Skam España en Instagram

The image of young people in transmedia strategies of TV series: the case of Skam España on Instagram

Sergio Jesús Villén Higuera, Francisco Javier Ruiz del Olmo

31-48

La penetración de Netflix en el público español ¿cuestiona el modelo televisivo tradicional?

Does the arrival of Netflix in the Spanish audience challenge the traditional television model?

Javier Bustos Díaz

49-61

Generación Z y consumo de información política: entre la televisión y los nuevos formatos mediáticos

Generation Z and consumption of political information: between television and new media formats

Ruth Gómez de Travesedo Rojas, Marta Gil Ramírez

62-79

Actualidad y comedia: El éxito de *El Intermedio* y *La Resistencia* entre los espectadores jóvenes

Information and comedy: The Success of El Intermedio and La Resistencia for young audiences

Inmaculada Concepción Aguilera García

80-95

- El efecto socializador de articular un espacio de comunidad virtual en el ecosistema del aula**
The socializing effect of creating a virtual community space in the classroom environment
 Lorea Ariadna Ruiz Gómez, Mónica Hinojosa Becerra, Francisco Javier Ruiz San Miguel 96-115
- Juventude ciberativista e educação: reflexões sobre um jeito hacker de ser**
Cyber activity youth and Education: reflections on a hacker way of being
 Carla Azevedo de Aragão, Pietro Matheus Bompert Fontoura Alves, Karina Moreira Menezes 116-127
- La risa grotesca en la obra de Bob Dylan: análisis de la Bacanal y el Festín Carnavalesco en la trilogía folk-rock eléctrica**
Grotesque Laughter in Bob Dylan's Work: Analysis of The Bacchanal and the Carnival Feast in the Electric Folk-rock Trilogy
 Jesús Albarrán Ligeró 128-144
- El papel del intertexto en el videojuego. Una partida, mil y una historias**
Intertext in video games. A game, thousand and one stories
 Rocío Serna-Rodrigo 145-158

ÁMBITOS PERSONALES PERSONAL ÁMBITOS

- El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil**
The rise of Twitch: New audiovisual offers and the transformation of Television consumption among young audiences
 Juan Francisco Gutiérrez Lozano, Antonio Cuartero 159-175

ARTÍCULOS ARTICLES

- La recepción de los medios de comunicación para residentes rusos en la Costa del Sol**
Mass media reception by Russian residents on the Costa del Sol
 Natalia Meléndez Malavé, José Carlos Pozo García 176-192
- La calidad periodística en la cobertura de terremotos: Caso Ecuador**
Journalistic quality in earthquake coverage: The case of Ecuador
 Juan Pablo Arrobo-Agila, Mendoza María, Ignacio Aguaded 193-207
- La credibilidad publicitaria en la nueva esfera mediática: los universitarios y los medios**
Advertising credibility in the new media sphere: university students and the media
 Noemí Martín García, Belén Ávila Rodríguez de Mier 208-223

Arco iris en medios brasileños: percepciones sociales sobre una campaña publicitaria LGBTQIA+

Rainbow in Brazilian media: social perceptions of an LGBTQIA+ advertising campaign

Leonardo Ferreira Batista, José Geraldo de Araújo Ramalho Filho

224-239

Rituales y comunicación política: la toma de posesión de los presidentes autonómicos españoles

Rituals and political communication: the Spanish autonomous Presidents inauguration

Ricardo Domínguez García

240-258

RESEÑAS REVIEWS

Una mirada diferente para hacer periodismo

A different look for making journalism

Guillermo Paredes-Otero

259-261

Periodismo y tecnología: una simbiosis continua

Journalism and technology: a continuous symbiosis

Luisa Graciela Aramburú Moncada

262-265

Una propuesta metodológica para impartir la asignatura de redacción periodística

Journalism and technology: a continuous symbiosis

Noelia Ruiz-Alba

266-268

El papel del intertexto en el videojuego.

Una partida, mil y una historias

Intertext in video games. A game, thousand and one stories

Rocío Serna-Rodrigo

Universidad de Alicante | C/Aeroplano S/N, 63690, San Vicente del Raspeig | España

| <https://orcid.org/0000-0003-3771-742X> | rocio.sr@ua.es

Fechas | Recepción: 30/05/2020 | Aceptación: 03/08/2020 | Publicación final: 15/10/2020

Resumen

Los videojuegos son un producto cultural y de entretenimiento que está en auge. Sus numerosas posibilidades más allá del ocio están abriéndoles las puertas de otros campos: desde el de la didáctica hasta el de la narrativa audiovisual, pasando por otros como la transformación social o el aprendizaje de segundas lenguas. En este artículo se plantea de qué manera determinados videojuegos se relacionan con la literatura y la narrativa, recurriendo a diferentes referencias intertextuales e incluso creando nuevas. Para ello, se propone una selección de veinte títulos de diferentes desarrolladoras y años de lanzamiento y se analiza la presencia de elementos narrativos y literarios en los mismos. Tras la ejecución de dicho análisis, se concluye que los videojuegos permiten una aproximación a diferentes obras literarias, bien de manera indirecta, bien como hipertextos ligados a las mismas. Esto descubre nuevos frentes de investigación tanto en la línea literaria como de la videolúdica e incluso del propio corpus.

Palabras clave: intertexto, videojuegos, literatura, narrativa, lectura activa.

Abstract

Video games are cultural and entertainment products which are on the rise. Their numerous possibilities beyond leisure are letting their entrance in other fields: didacticism, audiovisual storytelling, social transformation or second languages learning, among other. In this paper we expose in which way some video games are related to literature and narrative, using different intertextual references or even creating new ones. Ad hoc, a selection of twenty video games, from different developers and release years is proposed; then, the presence of narrative and literary features is analyzed. That analysis concludes that video games allow for approaches to different literary works: both in an indirect manner and as hypertexts related to them. This conclusion uncovers new fronts for research in Literature, video games or even for the corpus itself.

Keywords: intertext, video games, literature, storytelling, active reading.

Forma de citar:

Serna-Rodrigo, R. (2020). El papel del intertexto en el videojuego. Una partida, mil y una historias *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación* 50, pp. 145-158. [doi: 10.12795/Ambitos.2020.i50.10](https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.10)

1. INTRODUCCIÓN

La tecnología, en cualquiera de sus facetas, está presente en cada vez más ámbitos de nuestra vida: en gran parte del mundo, la mayoría de las personas disponemos de dispositivos electrónicos en el hogar, teléfonos inteligentes o Internet. Esto ha provocado determinados cambios en acciones de la vida cotidiana y uno de ellos se da, indudablemente, en el modo en que leemos y nos aproximamos a la información. Dichos cambios en relación con la lectura y la escritura electrónicas (Borràs, 2012), han de ser tenidos en cuenta también desde un punto de vista literario, pues implican la existencia de otros modos de acercarse a la literatura, particularmente entre las y los jóvenes. Esto no ha de interpretarse de un modo peyorativo; de hecho, existen estudios (Dye, Green y Bavelier, 2009; Krotoski, 2010) que defienden la influencia positiva de los medios electrónicos en el desarrollo de las niñas y los niños.

En esta era tecnológica, en esta [sociedad red] (Castells, 2010), los videojuegos han terminado convirtiéndose en todo un referente a efectos culturales: muchos de sus personajes, historias, escenarios e incluso música y diseños han terminado formando parte del imaginario popular de diferentes generaciones, las cuales aún disfrutan de ellos (AEVI, 2018). No hay modo de que podamos percibirlos como productos aislados y únicamente enfocados al ocio, pues juegan un papel importante en la creación de hipertextos, entendidos como “un flujo de textos en soporte electrónico [...] que presenta vínculos de unos textos con otros, sin límite de continuidad” (Lluch y Barrena, 2007). Es posible afirmar, por tanto, que, si una persona juega a videojuegos que cuentan con la presencia de historias, referencias literarias, personajes arquetípicos, etcétera, más fácilmente podrá relacionar esos conocimientos con otros adquiridos mediante libros, películas, etcétera.

A través de esta investigación, se pretende demostrar que la presencia de elementos literarios y narrativos en videojuegos influye en el desarrollo del *intertexto* lector (Mendoza, 2001) del jugador o la jugadora, permitiéndole llevar a cabo una reinterpretación del propio videojuego. Para ello, se expone una fundamentación teórica que busca afianzar la relación entre lo literario y el ocio interactivo. Asimismo, se recurre a la aplicación de criterios, principalmente literarios, para seleccionar veinte videojuegos sobre los que se llevará a cabo la identificación de los elementos anteriormente citados.

2. REVISIÓN TEÓRICA Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad, los *game studies* están en pleno auge (Cuenca, 2018). Ya no encontramos, únicamente, investigaciones que perciben y analizan el videojuego como producto (Hudson, 2014) o como medio de comunicación (Bonello, 2015), sino que existe una tendencia, cada vez más acusada, en que se le relaciona con otros ámbitos. Ejemplos de estos son la transformación social (González Tardón, 2014), la perspectiva audiovisual (Garrido, 2012; Rodríguez, 2009) o el aprendizaje de segundas lenguas (Calvo, 2015).

Sin embargo, en plena sociedad del conocimiento; en un momento en que el modo de leer, así como el de acceder a la información, ha cambiado y dado el salto a lo digital, el “*homo*

videoludens" (Scolari, 2013) ha evolucionado hacia nuevos contenidos lúdicos. No podemos dejar de lado, en este entorno digitalizado, las posibilidades que los videojuegos ofrecen a nivel textual y literario. Juegan un papel fundamental en las narrativas *transmedia* (Jenkins, 2008; Scolari, 2013) como parte de los actuales entornos *multimodales* (Krees, 2010) y, por tanto y de manera inevitable, se relacionan directamente con otros productos culturales, como el cine, el arte y, por supuesto, la literatura.

Se ofrece a continuación una fundamentación teórica que pretende afianzar la relación existente entre dos mundos, en apariencia, distintos, pero que se enriquecen mutuamente: el videojuego y la literatura.

2.1. Videojuegos y literatura

En una sociedad *multipantalla*, el concepto de "hipertexto literario" (Genette, 1989) se ha adaptado hasta el de "hipertexto digital" (Landow, 2009), convirtiéndose en un núcleo imprescindible de nuestra realidad textual y literaria. Es a partir del mismo que nacen otros como el de literatura digital (Pajares, 2004) o hipertextual (Vega, 2004), los cuales están estrechamente ligados a la *multimodalidad*. La fragmentación de la narrativa, de los entramados de las diferentes historias, da lugar a diferentes rutas de lectura, pues posibilitan enlaces entre la lectura literaria y otros espacios narrativos, como la televisión, el cine o, en este caso, los videojuegos.

Tradicionalmente, el videojuego se ha visto definido y limitado por su carácter lúdico, dando lugar a un análisis de sus componentes referido casi exclusivamente a cuestiones técnicas: *hardware* a través del cual jugarlos, mecánicas, relación con las pantallas... Sin embargo, tienden a ser definiciones muy vagas y que dejan al margen numerosas características inherentes a ellos. Así, se vuelve necesaria una *redefinición*. González Tardón (2014), fundamentándose en diversas perspectivas —desde la humanista hasta la teoría del juego—, propone percibir el término 'videojuego' como un constructo formado por 'vídeo', que haría referencia al soporte digital, y 'juego'; que, si bien implica un grado de definición más complejo, es lo que dota de auténtico contenido al concepto. Tomando como base la propuesta anterior, entre otras, en investigaciones previas se abogó por una redefinición propia que valora el videojuego como un producto cultural a tenor de sus características intrínsecas:

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 (Serna-Rodrigo, 2016, p. 779).

Si bien esta definición sufre de ciertas limitaciones, está en armonía con otras que diferentes autores (Darley, 2000; Clais y Dubois, 2011) han desarrollado a lo largo de los años.

En resumen, y teniendo en cuenta que estas nuevas formas de percibir el videojuego lo relacionan con las artes y, en consecuencia, con la literatura, se vuelve necesario, desarrollar la alfabetización *transmedia* y la comprensión de modelos hipertextuales, evitando percibir estas

competencias como una contraposición a las propias de una lectura tradicional. Como indica en sus últimas investigaciones el propio Scolari (2019), se trata de integrarlas; de este modo seremos capaces de comprender relatos multimodales, interpretarlos e interrelacionarlos entre sí.

2.1.1. *La literatura popular en los videojuegos*

La percepción que se ha tenido de los cuentos de tradición oral a lo largo de la historia ha sufrido cambios bastante drásticos. Estas historias, si bien actualmente forman parte del imaginario colectivo de varias generaciones de niñas y niños y están inevitablemente ligadas al ámbito de la literatura infantil y juvenil, estaban inicialmente diseñadas con fines instructivos, morales, parabólicos, etcétera, y no necesariamente dirigidas a la infancia.

Aunque cuentos como Cenicienta o Caperucita Roja tenían, en sus orígenes, un objetivo meramente instructivo (Colomer, 1999), con el tiempo, se convirtieron en relatos populares que el público infantil fue haciendo suyos. Si a ello le sumamos la influencia de franquicias de animación infantil como Walt Disney Pictures, que ofrecen versiones “edulcoradas” y visualmente atractivas de estas historias, no es extraño que, en la actualidad, una gran cantidad de personas las reconozcan, independientemente de su edad.

Es interesante destacar asimismo que, pese a que los relatos populares cambian en función de la zona geográfica o los referentes culturales —entre otros aspectos—, es fácil hallar elementos en común entre las historias de unos y otros lugares: hadas, brujas... (Cooper, 2000). Los hermanos Grimm, por ejemplo, narraron la popular historia de La princesa y la rana; por su parte, Afanasiev relató La rana Zarevna, un cuento que tiene en común con la anterior la transfiguración de una persona en anfibio que, tras ciertos sucesos, recupera su condición de ser humano. Además, mientras en occidente, Hänsel y Gretel se enfrentaban a una anciana que, tras engañarlos, pretendía comérselos, la mitología eslava nos hablaba de Bába-Yagá: una bruja perversa cuyos dientes le permitían desgarrar la carne de las niñas y niños de los que se alimenta. Bába-Yagá también puede relacionarse con las figuras del Hombre del Saco, el Coco o el Chupacabras; todas ellas medios recurrentes para asustar a quienes se portan mal o nunca quieren irse a la cama. También es posible identificar en la literatura popular propia de diferentes culturas, el esquema clásico de planteamiento, desarrollo y desenlace, así como algunas de las funciones de los personajes que propone Propp (1928): la fechoría, la transformación, etcétera.

Es por ello que, estemos donde estemos, es sencillo que compartamos determinados elementos propios de un imaginario colectivo, como también lo es que interpretemos de igual manera el significado de determinados objetos, personajes, escenarios... Así, si hablamos de un zapato de cristal y un reloj que da las doce, casi cualquiera reconocerá la historia de Cenicienta; si mencionamos al Lobo Feroz, pensará en Caperucita, en los tres cerditos, los siete cabritillos o cualquier otra historia en que este antagonista esté presente; y si un videojuego plantea una misión en que debemos evitar que una joven coma una manzana envenenada y, a continuación, pelear contra su madrastra, sin duda se verá inmersa en la historia de Blancanieves.

2.1.2. *Intertexto en videojuegos. La construcción activa de significados*

Recuperando, en primer lugar, el concepto de hipertexto, y atendiendo a diversas consideraciones previamente planteadas sobre el videojuego, es posible afirmar que estos constituyen una parte fundamental dentro de dicho flujo textual. Cuando la jugadora o el jugador comienza una nueva aventura, sin embargo, descubre que tanto el desarrollo de la historia como el modo de afrontarla difiere en diversos aspectos con respecto a la lectura lineal habitual.

Por ejemplo: cuando se lleva a cabo la lectura de una novela, siempre es una opción adelantar unas cuantas páginas, echar un vistazo al capítulo siguiente o regresar al anterior para fijarnos en algún detalle. Esto, en el videojuego, no siempre es posible. En cambio, la jugadora o el jugador “ha de acostumbrarse a la sensación de no controlar la extensión de la información, de no saber [...] cuándo se acabará y qué hay detrás de cada página” (Lluch y Barrena, 2007). Otra diferencia fundamental la constituyen el hecho de que los videojuegos, como señala Marín Díaz (2013), posibilitan la interacción del usuario o la usuaria con los sucesos que acontecen en la trama, permitiéndoles asumir un papel activo en el desarrollo de la historia. Y esto no sucede, únicamente, ciñéndonos a las mecánicas propias del videojuego, sino que está directamente relacionado con los significados que podemos construir jugando y que, en muchos casos, nacen de conocimientos literarios.

El *intertexto* del lector, interpretado como el “conjunto de saberes, estrategias y recursos lingüístico-culturales del lector que inciden en su modo de interpretar el texto” (Mendoza, 2001), cumple un rol fundamental a la hora de afrontar nuevas lecturas, independientemente de cuál sea su formato. Así pues, el haber jugado a diversos videojuegos nos aporta conocimientos varios sobre personajes, localizaciones, historias... de un modo similar a cuando leemos un libro, vemos una obra de teatro o una película o, en definitiva, accedemos a cualquier tipo de narración. Esto produce una acumulación de conocimientos que incrementa el bagaje lector, cultural, narrativo y literario de la persona, lo que influirá en la posterior construcción de significados al acceder a nuevas obras. Existen numerosos videojuegos que, de un modo más o menos explícito —siempre en función de la usuaria o el usuario—, ofrecen diversas referencias *intertextuales* (Escandell, 2017; Núñez-Pacheco, Castillo-Torres y Navarrete-Cardero, 2019). Por ejemplo, el videojuego *Child of light* (2014) comienza con una voz narrativa que nos cuenta la historia de Aurora, una princesa que, tras la muerte de su madre, vive con su padre, su nueva esposa y sus dos hijas. Si conocemos la historia de Cenicienta, no nos será difícil identificar a este personaje (Serna-Rodrigo, 2018). Además, conforme avancemos en la historia descubriremos que, como en tantas otras obras, estamos ante una narrativa basada en el *monomito*: el viaje del héroe (Campbell, 1949).

Por lo que, cuando se juega, no solo se dan la toma de decisiones y la resolución de problemas a través de las mecánicas propias del soporte digital, sino que se construye una historia, disfrutando de una narración sobre la que se establecen interpretaciones atendiendo a referencias previas —que serán diferentes para cada jugadora o jugador— y se elaboran nuevos

significados. La cuarta pared, que situaba al lector en una posición pasiva con respecto a la elaboración de la historia, se derrumba, por tanto, en el videojuego.

2.2. Descripción de la muestra

Con el fin de estudiar la presencia de elementos literarios en diferentes videojuegos, lo primero que se ha estimado necesario es la elaboración de unos criterios de selección adecuados. Tomando como base los mismos, se recogen veinte títulos de diferentes años y desarrolladoras, sobre los cuales se efectúa el posterior análisis. De este modo, se evita que determinados aspectos, como la antigüedad, el presupuesto o la unidad temática, influyan en los resultados de la investigación.

El análisis permitirá concretar, desde la referencia de los videojuegos propuestos, de qué modo los ítem presentes en los mismos representan ejemplos concretos de intertextualidad y cómo estos se relacionan con mitos, leyendas, personajes de referencia dentro de la literatura, etcétera.

2.2.1. Criterios de selección

Para definir nuestra selección de videojuegos con presencia de elementos literarios, se han tenido en cuenta una serie de criterios que respondieran a nuestras necesidades de cara al posterior análisis. En investigaciones previas, se planteó una clasificación básica de videojuegos atendiendo a su relación con la educación literaria (Serna-Rodrigo, 2016); sin embargo, es preciso tomar ahora en cuenta otros precedentes propios de ámbitos relacionados, como la biblioteconomía (Ordás, 2019), la didáctica de la lengua y la literatura (Rovira-Collado y Llorens-García, 2019), la literatura infantil y juvenil (Amo, 2003) o la narración gráfica (Rovira-Collado, 2017).

Estos criterios responden a la necesidad de tomar en cuenta, *grosso modo*, dado el carácter concreto de la propuesta, aspectos relacionados con elementos narrativos, textuales y literarios que es posible encontrar en los videojuegos. Atendiendo a la propuesta de Amo (2003) para la LIJ, se toman en consideración la existencia de una dimensión lingüística —estructura, claridad expositiva—, una literaria —calidad, temática, voz narrativa— y una iconográfica —apartado audiovisual y qué aporta este a la historia narrada—; se consideran también aquí los *paratextos*, elementos que, para Genette (en Cerrillo, 2007), “ayudan al lector en la lectura del texto, aunque lo considera un elemento accesorio respecto al propio texto” (p. 59). Con base en la clasificación de Ordás (2019), se tienen en cuenta los datos de cabecera —año de lanzamiento, soporte, idioma—, la desarrolladora y la información externa —*hipotextos*, referentes, creación fan—. Finalmente, y atendiendo a la figura de la jugadora o el jugador, se hace necesario tomar en cuenta la edad recomendada (Cerrillo y Yubero, 1996) en Rovira-Collado (2017); sistema PEGI, también considerando sus intereses (Colomer, 1999). Siguiendo en la línea de esta última autora, esta propuesta de criterios atiende a las aportaciones de valor a la necesidad de tomar en consideración la calidad general de los libros —videojuegos, en este caso— y la variedad de

funciones que deseemos otorgarles (reconocimiento de referentes, calidad textual y expresiva, análisis de estructuras).

Tras la aplicación de lo anterior, la posterior selección de videojuegos recoge títulos que presentan: a) una carga narrativa significativa, situada por encima de las mecánicas propias del juego; b) la existencia de elementos narrativos propios de la literatura, como la voz narrativa, el espacio y el tiempo, el diseño de personajes, la estructura de la narración; c) presencia de *hipotextos* que amplían lo desarrollado en cada videojuego, bien de manera implícita, bien a través de enlaces externos, materiales complementarios, etcétera; d) unos *paratextos*, relacionados tanto como con aspectos de forma (título, apartado artístico) como con lo multimedia, bien seleccionados e integrados en la historia, enriqueciéndola; e) variedad en la temática, la edad recomendada y los años de lanzamiento, lo que supone aumentar el espectro de jugadoras y jugadores que conocen los diferentes videojuegos.

2.2.2. Propuesta de videojuegos seleccionados

Tomando como referencia los criterios de selección propuestos, se ha conformado una muestra de “videojuegos literarios”, la cual se recoge en la Tabla 1.

Tabla 1

Selección de veinte “videojuegos literarios”

Título	Desarrolladora	Año	Código**
Agatha Christie: the ABC murders	Artefacts Studio	2016	Agatha_AS_16
Child of light	Ubisoft	2014	Child_Ub_14
Detroit: become human	Quantic Dream	2018	Detroit_QD_18
Don Quijote: la aventura	Dinamic Software	1987	Quijote_DS_87
El Cid y la Reconquista	FX Interactive	2002	Cid_FX_02
Golden Sun	Camelot	2001	Golden_Ca_01
Harry Potter y la piedra filosofal	Electronic Arts	2001	Potter_EA_01
Intimate, infinite	Robert Yang*	2014	Intimate_RY_14
Journey	Thatgamecompany*	2012	Journey_Tg_12
Life is Strange	Dontnod Entertainment	2015	Strange_DE_15
Maldita Castilla	Locomalito, Abylight S.L.*	2012	Castilla_LA_12
Narnia: el león, la bruja y el	Disney Interactive	2006	Narnia_DI_06

armario	Studios		
Odin Sphere Leifhrasir	Vanillaware, Atlus	2007	Leifhrasir_VA,07
Ori and the blind forest	Moon Studios*	2015	Ori_MS_15
Sherlock Holmes: Crimes and punishments	Frogwares	2014	Sherlock_Fr_14
The Count Lucanor	Baroque Decay*	2016	Lucanor_BD_16
The Secret of Monkey Island	LucasFilm Games	1990	Monkey_LF_90
The Stanley Parable	Davey Wreden*	2011	Stanley_DW_11
The Wolf among Us	Telltale Games	2013	Wolf_TG_13
Zenith	Infinigon*	2016	Zenith_In_16

*Desarrolladora independiente

**El código se ha formado mediante una palabra clave, las iniciales de la desarrolladora y el año de lanzamiento.

Fuente: elaboración propia.

Los diferentes videojuegos se han codificado del siguiente modo: palabra clave del título, iniciales de la desarrolladora y últimos dígitos del año de lanzamiento. Esto ha permitido recuperarlos en el análisis de un modo sencillo e intuitivo, destacando la importancia de los ítem presentes en cada título. Como se ha indicado anteriormente, esta selección recupera videojuegos estrenados en diferentes años, de distintas temáticas (*survival horror*, fantasía), plataformas (ordenador, PSX, GBA) y mecánicas (plataformas, aventura gráfica, acción) y producidos tanto por grandes desarrolladoras (EA Games, Disney Interactive Studios) como independientes (Dontnod Entertainment, Infinigon).

2.2.3. Procedimiento y posibles limitaciones

Sobre los veinte videojuegos que conforman la muestra, se ha llevado a cabo un análisis acerca de la presencia de elementos literarios de diferentes índoles. Con el fin de facilitar el procedimiento, estos se recogen en el siguiente esquema:

1. Recursos narrativos (Genette, 1989): 1.1. Voz narrativa; 1.2. Estructura clásica; 1.3. Espacio y tiempo; 1.4. Personajes: 1.4.1. Arquetípicos; 1.4.2. Literarios; 1.4.3. Basados en referentes literarios.
2. Lenguaje literario (Mendoza, 1999): 2.1. Textos de intención estética; 2.2. Presencia de elementos connotativos; 2.3. *Plurisignificación*; 2.4. Presencia de literatura popular.
3. Relación literatura-mecánicas (Serna-Rodrigo, 2016): 3.1. Aventuras gráficas; 3.2. Narrativa digital; 3.3. Diseño de mundos posibles; 3.4. Integración de elementos literarios; 3.5. Adaptaciones literarias directas.
4. Elementos *paratextuales*: 4.1. *Peritextos*: 4.1.1. Título; 4.1.2. Carátula; 4.1.3. Multimedia. 4.2. *Epitextos*: 4.2.1. Relación directa con otros productos culturales o literarios; 4.2.2. Presencia en Internet; 4.2.3. Guías, foros, comunidades.

Pese a que, como se ha indicado, el análisis se ha basado en cuatro categorías, es posible observar que cada una de ellas engloba numerosos *subelementos* que dotan al videojuego que los contiene de grandes posibilidades para el desarrollo *intertextual*. Si bien, en este documento, se ha decidido trabajar sobre ellos de un modo general, con el fin de facilitar una visión global del planteamiento propuesto y de ajustarse a la extensión requerida, es posible y deseable desarrollar un análisis más concienzudo. Es un enfoque en el que se está trabajando actualmente y que, en un futuro, podría abrir nuevas líneas de investigación sobre el videojuego y su relación con diferentes ámbitos.

3. RESULTADOS

En este epígrafe se recogen los resultados obtenidos tras la identificación de los diferentes ítem en la propuesta de videojuegos previamente seleccionada. En primer lugar, se ofrece un dato cuantificado general para cada categoría y, a continuación, se indican algunos ejemplos concretos para cada uno de los ítem, empleando para ello la codificación planteada en la tabla.

En cuanto a la primera categoría, 1. Recursos narrativos, podemos apreciar que se da en el 100% de los casos. Para 1.1., destacan Child_Ub_14, con una narradora en tercera persona por canal auditivo; y Stanley_DW_11, que comparte dicho rasgo pero, además, logra que el narrador forme parte de la mecánica del propio juego en función del modo en que la jugadora o el jugador llevan a cabo la toma de decisiones. Ejemplos muy representativos de 1.2. pueden ser Golden_Ca_01 y Ori_MS_15, ya que en ellos las transiciones entre el planteamiento, el desarrollo y el desenlace están particularmente bien definidas. 1.3., aunque se da en todos los títulos, es destacable en Detroit_QD_18, ya que se nos sitúa en una distopía futurista clásica, y en Strange_DE_15, que, en contraposición, desarrolla la historia en un tiempo y espacio contemporáneos y familiares. En 1.4. está irremediamente presente en toda la propuesta, pero existen títulos en que el desarrollo de los personajes conlleva un particular interés para este trabajo. Para 1.4.1., tomamos Golden_Ca_1, pues el protagonista es el héroe medieval clásico de Espada y Brujería; en el caso de 1.4.2., destacamos Sherlock_Fr_14 y Agatha_AS_16, dada la presencia protagonista de dos personajes literarios clásicos: Sherlock Holmes y Hercules Poirot, respectivamente. Por último, un buen ejemplo para 1.4.3. es Monkey_LF_90, donde tienen cabida numerosos personajes propios de la novela de piratería: desde el capitán corsario hasta el grumete que aspira a convertirse en pirata.

A continuación, se ha analizado el apartado 2. Lenguaje literario. Lo primero que cabe resaltar es que un 55% del total de la propuesta presenta rasgos propios del carácter estético-verbal de este tipo de lenguaje. Child_Ub_14 es el ejemplo más significativo tanto para 2.1., pues ofrece textos líricos en forma de verso y hace uso de recursos poéticos como metáforas, hipérbolos y comparaciones; como para 2.4., ya que recoge personajes, elementos y arquetipos estructurales presentes en numerosos títulos de la literatura popular. Si hacemos referencia a 2.2., Journey_Tg_12, que carece por completo de texto y mecánicas y deja el avance de la historia en manos de las sensaciones de la jugadora o el jugador, es el ejemplo más significativo. Por último,

para 2.3 destacamos Zenith_In_16, con sus elementos paródicos, indirectas y significados ocultos relacionados tanto con la literatura como con el cine y los videojuegos.

El tercer grupo de ítems, 3. Relación literatura-mecánicas, aplica, nuevamente al 100% de la muestra, pues la categorización previa de la que provienen está diseñada para dar cabida a gran parte del mercado del videojuego. Como ejemplos significativos destacan: para 3.1. Monkey_LF_90, por tratarse de una aventura gráfica clásica que, además, sigue un conversacional basado en la mecánica de *point and click*, lo que requiere seguir atentamente la narración; Detroit_QD_18 resulta muy ilustrativo para 3.2., pues aprovecha características propias de lo digital para desarrollar su historia logrando un alto nivel de inmersión; por lo que respecta a 3.3., Journey_Tg_12 vuelve a ser el mejor ejemplo, ya que, como se ha señalado previamente, el desarrollo de la aventura, los caminos, el mundo... dependen enteramente de la jugadora o el jugador. Por último, para 3.4. y 3.5., que son similares, pero no iguales, destacamos Wolf_TG_13 y Narnia_DI_06 y Potter_EA_01, respectivamente: el primero está compuesto en su totalidad por referentes literarios —particularmente los personajes—, mientras que el segundo y el tercero son reproducciones directas —con mayor o menor grado de fidelidad— de conocidas obras de literatura juvenil: El león, la bruja y el armario (1950) y Harry Potter y la Piedra Filosofal (1997).

Finalmente, el análisis de la cuarta categoría (4. Elementos *paratextuales*) muestra que estos rasgos son comunes, nuevamente, al 100% de la muestra. Tratamos, en primer lugar, 4.1. referido a los *paratextos* intrínsecos al propio juego: 4.1.1. tiene una cantidad particularmente numerosa de ejemplos destacables dentro de la propuesta: Quijote_DS_87, Cid_FX_02, Potter_EA_01, Narnia_DI_06 y Lucanor_BD_16, entre otros, son igualmente relevantes, ya que todos cuentan con un título referido de manera explícita a sus referentes literarios correspondientes. Para 4.1.2., los mejores ejemplos son Agatha_AS_16 y Sherlock_Fr_14, ya que sus carátulas son una referencia directa a la temática y el contenido propios de las obras literarias de que provienen. Cualquiera de los videojuegos de la muestra sirve para ilustrar 4.1.3., ya que la fuerza del multimedia y la explotación de sus rasgos para presentar las historias son un recurso propio del videojuego. Para ejemplificar, recurrimos a Leifhrasir_VA_07, que juega con el formato del cuento para crear la historia de cada uno de sus personajes y hacerlos confluir en la trama principal, y Detroit_QD_18, que emplea un árbol de decisiones y un flujo fragmentado de capitulación para exponer su historia. Atendiendo al apartado artístico constituyen, además, dos casos significativamente opuestos: mientras el primero recurre a una estética colorida e infantilizada, el segundo emplea una paleta oscura y un trazo realista, en sintonía con otros elementos multimedia, como la música. El último apartado es 4.2. *Epitextos*. El ejemplo más interesante para 4.2.1. es Wolf_TG_13, ya que es un videojuego que nació de los cómics de *Fábulas* (2002) y, *a posteriori* de su lanzamiento y éxito como videojuego, dio lugar a un *spin off* de dicha colección, nuevamente en formato cómic. En cuanto a 4.2.2., destacan Strange_DE_15 y Ori_MS_15 pues, aún perteneciendo a desarrolladoras independientes, su popularidad en internet es elevada. Por último, para 4.2.3 recuperamos Castilla_LA_12, Cid_FX_02 e Intimate_RY_14 por tratarse de títulos algo más alejados de la popularidad de

mercado y que, sin embargo, han dado lugar al desarrollo de investigaciones literarias relacionadas con los mismos.

Concluimos, en definitiva, que la presencia de los elementos literarios y narrativos planteados en el análisis y que ofrecen la posibilidad de establecer relaciones *intertextuales* están presentes, en un porcentaje significativo, en la muestra tomada.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Si bien el videojuego ha sido valorado, tradicionalmente, tan solo desde la perspectiva del ocio interactivo, es una realidad que cada vez se desarrollan más investigaciones dentro del campo de los *game studies*. Valorar dichas aportaciones y desarrollar las diferentes líneas de investigación que se van abriendo, hará posible ampliar horizontes que harán posible una precepción cada vez más completa sobre estos productos.

A tenor de los resultados obtenidos del análisis que se ha llevado a cabo, concluimos que el cien por cien de los videojuegos seleccionados presentan diversos aspectos ligados a lo literario, lo que hace posible relacionarlos con historias provenientes de otros medios y, por tanto, enriquecer el *intertexto* lector de sus jugadoras y jugadores. Pueden, además, constituir un modo de aproximación diferente a los nuevos entornos de lectura y, dada su popularidad, también convertirse en la puerta al conocimiento de obras literarias en formatos tradicionales. Jugar, por ejemplo, a *The secret of Monkey Island*, puede conducir a la lectura de *La isla del tesoro* de Stevenson.

Este trabajo deja varios frentes abiertos, los cuales se pretende desarrollar en futuras investigaciones. En primer lugar, se vuelve necesaria una redefinición del concepto del videojuego que amplíe el ya propuesto y que realce el valor de lo literario, presente en estos productos. Asimismo, el diseño de un análisis literario más concienzudo para los diferentes títulos, recuperando más aspectos de interés para el mismo, podría llevar a resultados verdaderamente interesantes. Por último, y una vez afianzadas estas cuestiones, crear y ampliar un corpus de videojuegos estrechamente relacionados con la literatura podría dar pie a un nuevo frente de investigaciones basado en los mismos.

En relación con la perspectiva planteada a lo largo del documento, ya en propuestas anteriores se han planteado relaciones entre videojuegos y literatura, tanto en características formales como en contenido, las cuales podrían suponer un cambio, además, en el área de la Didáctica de la Lengua y la Literatura (Serna-Rodrigo, 2020). También, siguiendo en la línea de la didáctica, es interesante tomar en cuenta el trabajo desarrollado por el grupo Videojuegos y Educación de la Universidad de Valencia (Sanchis y Peris, 2013) o propuestas más concretas, como la de Serna-Rodrigo y Cardell (2017) en el campo de la didáctica de las matemáticas. Por otro lado, existen investigaciones, propuestas y modelos teóricos acerca del videojuego, ya no como producto de ocio, sino como texto literario (Rodríguez, 2009; Garrido, 2013). Estamos, sin duda, ante una serie de líneas de investigación que se encuentran en pleno desarrollo y que tienen

implicaciones positivas tanto para el ámbito de los videojuegos como de aquellas disciplinas con que dichas indagaciones los relacionan.

Referencias

- AEVI (2018). La industria del videojuego en España. Anuario 2018. Recuperado de: http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- Amo, J.M. de (2003). *Literatura infantil: claves para la formación de la competencia literaria*. España: Aljibe.
- Bonello, K. (2015). Self reflexivity and humor in adventure games. *The international journal or computer game research*, 15(1). DOI: <http://gamestudies.org/1501>
- Borràs, L. (2012). Nuevos lectores, nuevos modos de lectura en la era digital. Mendoza, A. (coord.), *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (pp. 33-52). Barcelona: Octaedro.
- Calvo, J.R. (2012). *Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica*. [Tesis doctoral] Departamento de Filología Inglesa: Universidad de Alicante.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Estados Unidos: Pantheon Books.
- Castells, M. (ed., 2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cerrillo, P. y Yubero, S. (1996). Qué leer y en qué momento. Cerrillo, P. y García Padrino, J. *Hábitos lectores y animación a la lectura* (pp.285-292). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Cerrillo, P. (2007). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria*. Barcelona: Octaedro.
- Clais, J.B. & Dubois, P. (2011). *Game story. Une histoire de jeu vidéo*. París: Rmn-Gran Palais.
- Colomer, T. (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Cooper, J.C. (2000). *Cuentos de hadas. Alegorías de los Mundos Internos*. Málaga: Sirio.
- Cuenca, D. (2018). Game Studies. Estado del arte de los estudios sobre videojuegos [1]. *Revista Luciérnaga*, 10(19), 13-24. DOI: [10.33571/revistaluciernaga](https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga)
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture. Surface play and spectate in new media genres*. New York: Roviledge.
- Dye, M.W.; Green, C.S. y Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. En *Neuropsychologia*, 47, 1780-1789. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002>
- Escandell, D. (2017). Del CID y la Zarrampla: el imaginario caballeresco español en los videojuegos. *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 109-123. DOI: <https://parnaseo.uv.es/@Medieval.html>
- Garrido, M. (2013). Videojuegos de estrategia. Algunos principios para la enseñanza. *Revista electronica de investigación educativa*, 15(1). DOI: <https://redie.uabc.mx/>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos y transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. [Tesis doctoral] Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades: Universidad de Deusto.
- Hudson, B. (2014). Funny games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references'. Stobart, D. & Evans, M. (eds.), *Engaging with Videogames:*

- Play, Theory and Practice*. New York: Inter-Disciplinary Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Krotoski, A. (2010). Serious fun with computer games. *Nature*, 446(7307): 695. DOI: <https://doi.org/10.1038/466695a>
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Lluch, G. y Barrena, P. (2007). Lectura y literatura infantil y juvenil en la sociedad globalizada. 15.ª Jornadas de Bibliotecas infantiles, juveniles y escolares. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Marín Díaz, V. (coord., 2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- Mendoza, A. (1999). Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria. Cerrillo Torremocha, P. y García Padrino, J. (coords.), *Literatura infantil y su didáctica* (pp. 11-54). España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Mendoza, A. (2001). *El intertexto lector*. Cuenca: Publicaciones Universidad de Castilla-La Mancha, Colección Arcadia.
- Núñez-Pacheco, R.; Castillo-Torres, D. y Navarrete-Cardero, L. (2019). Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(3), pp. 527-542. DOI: <https://doi.org/10.5209/aris.60884>
- Ordás, A. (2019). Catalogación de videojuegos. *Biblogtecarios*. Recuperado de: <https://www.biblogtecarios.es/anaordas/catalogacion-de-videojuegos/>
- Pajares Tosca, S. (2004). *Literatura Digital. El paradigma hipertextual*. Extremadura: Universidad de Extremadura.
- Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rodríguez, J. (2009). «¿Cibercultura o morir?»: la narrativa en tiempos de la cibercultura. *Versión: Estudios de Comunicación y Política*, 22, pp. 11-26. DOI: <http://version.xoc.uam.mx/>
- Rovira-Collado, J. (2017). Canon artístico y criterios de selección de historietas: las propuestas de Unicómic. *Umbral. Literatura para infancia, adolescencia y juventud*, 12(3), pp. 3-19. DOI: <http://umbral.uprrp.edu/revista/>
- Rovira-Collado, J. y Llorens-García, R.F. (2019). Criterios de clasificación, selección y análisis de los blogs de LIJ 2.0. Amo Sánchez-Fortún, J.M. *Nuevos modos de lectura en la era digital* (pp. 179-201). Madrid: Síntesis.
- Sanchis y Peris, F.J. (coord., 2013). *Videojuegos: perspectivas para la Educación*. Valencia: Palmero Ediciones.
- Serna-Rodrigo, R. (2016). El papel del videojuego en la formación de universos transmedia. Roig-Vila, R. (ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Barcelona: Octaedro.
- Serna-Rodrigo, R. y Cardell, S. (2017). De Tetris a Angry Birds: la matemática inherente a los videojuegos. *Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Recuperado de <https://goo.gl/qJ4bnU>
- Serna-Rodrigo, R. (2018). Érase una vez, cuando Aurora dormía, un hada madrina que defendía la espada del legítimo rey. Presencia de la literatura popular infantil en los videojuegos: el caso Child of Light. En Sánchez Ortiz, C. y Sanz Tejeda, A. (coords.), *La voz de la memoria, nuevas*

aproximaciones al estudio de la literatura popular de tradición infantil: V Jornadas Iberoamericanas de Literatura Popular Infantil. Homenaje a Pedro Cerrillo (pp. 817-828). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

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

Scolari, C.A. (ed., 2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius, Col·lecció Transmedia XXI.

Scolari, C.A. (coord., 2019). *Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education. Transmedia Literacy*. Recuperado de: <https://transmedialiteracy.org/>

Vega, M.J. (ed., 2004). *Literatura hipertextual y Teoría Literaria*. Madrid: Mare Nostrum.