F. RECIBIDO: MAYO 05 - 2017

F. ACEPTACIÓN: JUNIO 08 - 2017

Novelas y videojuegos, resignificando las formas de narrar[1]

Liz Alejandra García González*
lizaleth@hotmail.com

Brayan Jiménez García**
brajigar@yahoo.es

Laura Castro***
laura.castro@correounivalle.edu.co

1 Este artículo se vincula a dos proyectos de investigación: Nuevas formas de contar: novelas y videojuegos de la Licenciatura en Lengua Castellana de la Universidad de San Buenaventura de Cali, y "Los videojuegos: ¿otra forma de leer? Acercamiento etnográfico en las prácticas sociales y académicas de tres Gamer que son estudiantes del programa académico de Recreación de la Universidad del Valle

Novels and video games, giving a new meaning in the ways to narrate

RESUMEN

Se busca analizar las formas otras de re-crear y re-significar los procesos de lectura en los jóvenes a través de los nuevos formatos narrativos digitales: video juegos y novelas. Los puntos de conexión entre ambos campos posibilitan alternativas diversas de leer no tan solo desde la linealidad del texto, sino a través de la hipertextualidad, el juego, la imagen y los medios audiovisuales, donde se cruzan estilos narrativos intertextual, intratextual y omnisciente para abordar los lenguajes digitales y literarios del texto. En éste caso, para abordar dichas reflexiones se proponen tres mirada alrededor de éste contexto: Primera: Video-juegos: otras narrativas en el campo educativo, segunda: el potencial del juego, un promotor para percibir el mundo, y tercera: nuevos formatos narrativos, forma otras de leer. Se aborda entonces las perspectivas de lectura en el campo de la literatura y la interacción del

* Estudiante de noveno semestre de Licenciatura en Lengua Castellana de la Universidad San Buenaventura Cali. Normalista Superior, Normal superior Santiago de Cali. Docente del Colegio Mayor Alférez Real, Cali.

** Estudiante de noveno semestre de Licenciatura en Lengua Castellana de la Universidad San Buenaventura Cali. Normalista Superior, Normal Superior Santiago de Cali. Docente de la Institución Liceo Santa Catalina Laboure.

*** Estudiante del programa académico de Recreación en la Universidad del Valle. Tecnóloga en Recreación, promotora de lectura de la Biblioteca de la misma Universidad y Ludotecaria de la Secretaría del Deporte y la Recreación de Santiago de Cali.

sujeto actor con la máquina, sus despliegues en términos creativos, mediáticos, orales y textuales.

PALABRAS CLAVES

Videojuegos, novelas literarias, estilo narrativo, lectura, formatos digitales, educación, pedagogía.

ABSTRACT

It seeks to analyze the ways other to re-create and re-mean the reading processes in young people through the new digital narrative formats: video games and novels. The connection points between both fields enable diverse alternatives to read not only from the linearity of the text, but through the hypertextuality, the game, the image and audiovisual media, where two of the intertextual narrative styles, intratextual and omniscient to address the digital and literary languages of the text. In this case, in order to address these reflections are proposed three look around this context: First: Video-games: other narratives in the educational field, second: the potential of the game, a promoter to perceive the world, and third: new narrative formats, other to read. Is addressed then the literary perspectives and the interaction of the subject actor with the machine, its deployments in terms creative, media, oral and textual.

KEYWORDS

Videogames, literary novels, narrative style, reading, digital formats, education, pedagogy.

INTRODUCCIÓN

Actualmente se encuentra que los videojuegos han logrado traspasar el campo del ocio, el entretenimiento, aliándose a los procesos de lectura y escritura, permitiendo la interacción con mundos posibles, conceptos y reconstrucción de realidades. Este movilizador no ha sido reconocido por sus posibilidades, sino desconocido por sus múltiples diferencias o quizás la "distancia", que los agentes educativos encuentran con el campo de la educación, la resistencia, o más bien la historización muestra la instrumentalización más que la reflexión, la dependencia desmedida más que los constructos de conocimiento a partir de la información, la cual actúa como una forma de democratizar el conocimiento, no obstante, hoy han prevalecido ciertas formas y objetivaciones enajenadas en la industrialización y en

la tecnocratización o tecnologización de la educación, los sujetos, los saberes y los instrumentos.

En este sentido, se hace necesario reconocer que aunque la tecnología ha abierto una brecha entre sujetos y cultura, vale la pena pensar en estrategias que viabilicen los abordajes de los mismos, en un encuentro sujeto/saberes, sujetos/sujetos, sujetos/culturas; por consiguiente, los videojuegos como medios para evocar novelas a través de su formato narrativo se expresan desde su nicho de creación, imaginación, alternativas de relación virtual para permitir otros lenguajes que pasan de la linealidad textual a la re-creación sensorial del sujeto actor y responder a esta triada, la cual desde su singularidad y pluralidad visibiliza otras realidades, otros mundos, es entonces cuando el aprendizaje requiere ser pensado ya no desde la estructura y rigidez del texto, sino que convoca nuevas posibilidades de ser y estar o no estar en un contexto.

Es así como se develan las múltiples apuestas de las novelas literarias en el campo epistemológico, donde el conocimiento no es tan solo experiencia sino que transforma las realidades, las prácticas a las que responden los videojuegos; estas relaciones, video-novelas, juegos-novelas entre los formatos literarios y videojuegos, permite actualmente formar una novedosa cooperación que beneficia el acercamiento del sujeto a los procesos de lectura por medio de cualidades como la interacción con el "jugador" siendo éste partícipe central de la historia desde diferentes miradas y perspectivas; desde la multiplicidad de sentidos que devienen, siendo ésta una característica que atrae el sujeto/jugador, en tanto su significancia es alta, y en ella logra identificar fácilmente la polifonía del texto (voces del texto), la relación que se establece en el texto (la intertextualidad), que reconozca nuevas posiciones y construcciones de los sujetos posibilitando la interacción con ese mundo verosímil, las propias normas que este usa, las habilidades, cualidades o dificultades del personaje con la cual puede tener un acercamiento al desarrollo de la historia desde la perspectiva que presenta el personaje. Ambos formatos emplean el uso de ayudas para reconocer la historia de uno y otro, debido a su capacidad para hacer sentir la historia desde su realidad.

Las novelas y los videojuegos movilizan el pensamiento, el conocimiento y se convierten en espacios para seguir reflexionando el acto educativo, las dinámicas sociales, tecnológicas, instrumentales y las demandas socio-políticas y económicas que han emergido a lo largo de los tiempos, al igual que las rupturas emergentes frente al proceso de enseñanza y aprendizaje.

VIDEOJUEGOS: OTRAS NARRATIVAS EN EL CAMPO EDUCATIVO

No se puede negar que en la actualidad los videojuegos se consideran un enorme sistema, compuesto por elementos audiovisuales, musicales, digitales e incluso narrativos, cada uno de estos elementos fueron adquiridos a partir de un largo e interesante proceso de evolución, ahora es una perfecta mezcla de sonido, música, historias y jugabilidad, sin embargo, definir lo que es realmente un videojuego es una tarea de suma complejidad en la actualidad, ya que aún se le considera un medio que no posibilita ningún beneficio o también un mero sistema digital e informático, aun así, con el paso del tiempo ha adquirido nuevos modos de jugabilidad que integran a los jóvenes a un mundo totalmente nuevo e importante para construir sus propios saberes como lo afirma Wolf & Perron (2003),

> "Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, *performance*, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo- un juguete y un medio de distracción" (pág. 2).

Este sistema cumple un papel importante, como elemento que permite resignificar posturas, actividades, acciones y pensamientos; los videojuegos desempeñan un rol relajante, se convierten en un período de no tensión y de concentración. Este gran sistema en que se ha convertido el videojuego no mide edades, ni sexos, solo permite estar y ser en un contexto no del todo físico sino más bien virtual, no se puede hablar de tiempos cronos, lineales, sino de tiempos asincrónicos, donde los encuentros no son encuentros reales, sino imaginarios, mundos creados por sujetos, donde la creación, la innovación, los lenguajes son otros, de ahí que los videojuegos, se aborden como posibilidades otras de contar, crear, leer, manifestar la expresión misma, de visibilizar nuevas narrativas, de distensión, espacio para motivar, re-crear y re-significar prácticas pedagógicas diferentes.

Aunque se ha resaltado la posibilidad de relación en sentido estratégico de los videojuegos en torno al campo de enseñanza-aprendizaje, aún se le considera superfluo, idea originada en los años XX, aquí, la atención fue mínima, excepto en campos de estudio muy específicos como la psicología, la antropología y la sociología; sin embargo, estas disciplina se limitaron a analizarlo como un elemento alejado del ámbito educativo, evitando su posible integración a dicho campo (Frasca, 2009); su valor es casi nulo o nulo frente al desarrollo personal, cognitivo y académico; este pensamiento despertó hace muchos años, y aunque en la actualidad el juego encontró lugar en la educación, esta postura se evidencia en algunos casos, obstaculizando su completa inclusión en las prácticas educativas, de hecho, al juego se le considera como una actividad fuera de las reglas y los limites, posibilitando el desorden social (Solano, Contreras y Gómez, 2013), basta con escuchar a Caillois (1991), citado por Solano, Contreras y Gómez, (2013) cuando indican que el juego se rige por la fantasía, de ahí que sea incierta, improductiva y no cronológica; así mismo, Huizinga (2000), citado por Solano, Contreras y Gómez, (2013), concibe al videojuego como "(…) una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce" (p.4), invitando a la discusión sobre los potenciales contenidos en los videojuegos, puede que esto se deba a la falta de acompañamiento para demostrar su capacidad de movilizar procesos educativos en los jóvenes, sobre todo los relacionados con el acercamiento narrativo, como lo afirma Levis (1997) al decir que "Aun en la actualidad no hay un Chaplin o un Einstein que los separe de una atracción de feria" (pág. 103).

El videojuego no mide edades, ni sexos, solo permite estar y ser en un contexto no del todo físico sino más bien virtual, no se puede hablar de tiempos cronos, lineales, sino de tiempos asincrónicos, donde los encuentros no son encuentros reales, sino imaginarios, mundos creados por sujetos, donde la creación, la innovación, los lenguajes son otros.

Siendo el videojuego un enorme campo, compuesto de todos los elementos mencionados, se destaca que también es un mundo narrativo al igual que una novela literaria. En

las novelas literarias, el lector se introduce en la narración a partir de su lectura, ubicarse en la historia plasmada en el papel, el estilo de escritura y presentación del texto influye en la percepción e interpretación de dicha novela integrando diferentes elementos para la comprensión de la historia. El estilo narrativo empleado por el autor, ya sea el intertextual, intertextual u omnisciente, establece la conexión entre la historia y el sujeto. Se puede afirmar que los videojuegos se convierten en un espacio donde se integran sentidos como la vista, el oído y el tacto formando la conexión entre la historia y el sujeto.

Las novelas literarias construyen un mundo potencial y atractivo para el sujeto, lleno de personajes importantes, una esencia propia compuesta por historias elaboradas.

Por consiguiente, cada sentido brinda una relación para que el lector o jugador genere una interpretación de lo que sucede en la historia. En el caso de la vista, toma su lugar cuando el joven enciende la consola de videojuego e ingresa a un nuevo mundo hologramático, verosímil e inmenso, ya que la narración del videojuego contiene momentos narrativos, es allí donde se hace necesario leer, debido a que se explica la historia proporcionando elementos desde la narrativa, exponiendo momentos que componen la historia, los cuales no pueden ser introducidos en su totalidad, por lo que se dejan espacios para ser leídos en el transcurso del videojuego; a su vez, permite ver el escenario en completud, lo que Scolari (2013) llama geografía, es decir, el mundo donde el personaje está inmerso en el juego y su historia.

Por otro lado, se involucra el sentido del oído en esta relación sujeto/videojuego, el escuchar la interacción oral entre los personajes se hace preponderante y relevante, allí se acentúa un factor que permite luego la interpretación del texto, estas deben ser tomadas en cuenta para comprender el hilo narrativo de la historia, tanto de la perspectiva de los personajes como de la historia en general, los sonidos de fondo que brindan perspectivas emocionales y expectativas del tipo de historias en las que se cuenta el contexto o la comunicación emanada por la escenografía permite focalizar el contenido del juego. Por último, está el sentido del tacto, no es el menos importante porque es a través de este que el jugador puede moverse en ese mundo verosímil desde un mando, ya sea un control o un teclado, herramientas con las se puede dirigir al personaje del videojuego para cumplir los objetivos o normas específicas, las cuales serán o no obligatorias según la naturaleza del videojuego y su narrativa (Frasca 2001, citado por Espinosa, Eguia y Solano, 2011).

Así mismo, las novelas literarias construyen un mundo potencial y atractivo para el sujeto, lleno de personajes importantes, una esencia propia compuesta por historias elaboradas. El videojuego también es un mundo que maneja sus propias reglas y su propia verosimilitud en su historia, hechos pasados y futuros que se agregan a este para darle una identidad, un estilo propio, único y capaz de brindar nuevas narrativas, que se puedan sentir desde la piel del personaje o desde un plano de observador, y estos a su vez, permiten aclarar dudas o inquietudes en el jugador, como lo afirma Trenta (2012),

> "Los videojuegos, por lo tanto, no son simplemente una invención para el entretenimiento y una industria con enormes beneficios, sino también un fenómeno cultural fruto del imaginario tecnológico y de las inquietudes culturales y políticas de la sociedad que los originó y los produce". (p.10)

Entonces, los videojuegos, al ser un vasto e interesante mundo audiovisual y narrativo tienen el potencial suficiente para brindar apoyo y acompañamiento a las prácticas pedagógicas relacionadas con el análisis de la narración y/o los estilos narrativos

de diversas maneras, una de ellas es emplearlo para acercar el estudiante a este conocimiento; dependiendo del enfoque del videojuego, su narración, el trasfondo de los personajes y la metodología del docente, es posible establecer un punto de encuentro que funcione como base frente a nuevos conceptos. Sin embargo, formar esta relación requiere de una necesidad, es decir, una estrategia donde el videojuego se observe desde su significancia y sentidos re-creativos, donde traspase el lugar del ocio y se instale en la posibilidad de comprender e interpretar otras realidades no dichas, que permita que los planos lineales de los textos se transformen en otros mundos de la narración. Así que es posible trabajarlo desde la intertextualidad, la cual Kristeva (1967), denomina una influencia de otros textos al autor que aportan a la construcción del texto, es decir el texto no es algo único porque lleva un debido proceso, por consiguiente, tanto los videojuegos como las novelas literarias necesitan una intertextualidad para desarrollarse e igualmente puede ser empleada en la formación educativa, en tanto moviliza saberes otros y realidades otras.

A partir de lo mencionado, Espinosa, Eguia y Solano (2011) postulan cuatro momentos en la relación educación- videojuegos, donde las trasformaciones y construcciones en relación con otras prácticas acontecen, al igual que la emergencia en los análisis, interpretaciones y comprensiones de las realidades emergen: 1) Adquirir conocimientos y mejorar habilidades, 2) Colocar al usuario en el centro de la experiencia, 3) Construcción de la realidad a través de la narración y, 4) La posibilidad de experimentar con nuevas identidades.

La adquisición de conocimientos y habilidades es una cualidad que puede desarrollarse a partir del aprendizaje del mundo narrativo que el videojuego contiene, se facilita la obtención de información, la cual puede tomarse como apoyo para asimilar los conocimientos en el futuro, se resaltan los grados de constancia que se le imprimen, ya que en cada intento se aprende algo nuevo, un ejemplo de ello es el juego de *Assassins Creed*, el cual permite conocer aspectos básicos y precisos de épocas y lugares históricos como las Cruzadas, el Renacimiento, Constantinopla, entre otros. Este proceso no se detiene allí debido a que es un sistema que incentiva al jugador con un doble beneficio, mientras el videojuego entrega un espacio para sentir experiencias y estados de ánimo, también gana posibilidades de interacción y socialización, no solo frente a su propia comunidad inmersa en este sistema sino con otras personas, con otros jugadores, desde otras realidades.

La experiencia del sujeto posibilita nuevas miradas de contexto y texto, ya que no tan solo se gana experiencia en un hacer-jugar, sino también se logran experiencias de agilidades mentales, estrategias cognitivas, posturas representativas, creación de otras maneras de salir de, de pensar, posicionarse y obrar.

Es importante reconocer que el niño, el joven desarrollan una sensibilidad innata por estos sistemas digitales y el uso que requieren, una habilidad que ha prevalecido fuera del contexto escolar y en muchas ocasiones termina por ser ignorada por el sujeto-docente, el cual le da mayor relevancia al contenido disciplinar o a los saberes escolásticos que permean la escuela, más que al desarrollo epistémico, humano de quien transita en la misma.

La capacidad de crear nuevas experiencias de identidad a través del videojuego posibilita posturas innovadoras, dicientes, otras textualidades, otras narrativas que obedecen a un estilo de jugabilidad y es la creación de un personaje con características determinadas.

Frente a la construcción de la realidad desde la estructura narrativa del videojuego, es posible conocer la constante construcción de ésta, la cual puede ir más allá de un relato escrito (narración lineal), una cualidad que los actuales videojuegos han desarrollado a partir de un sistema audiovisual que le permite al jugador conocer la historia desde muchos puntos, reconociendo datos cruciales de situaciones o personajes importantes de un juego; el acceso a pantallas alternativas para obtener historias adicionales o la jugabilidad desde una línea de tiempo anterior o futura, posibilita re-construcciones de sentido, nuevas posturas textuales, como los hipertextos o las didácticas mediáticas, éstas han "introducido a los niños y jóvenes a una forma de organización de la información totalmente diferente a la utilizada en la escritura" (Gros, 2002, p.1), un ejemplo de ello son los juegos de *Call Of Duty*, que tienen en su gran mayoría una introducción narrada, ubicando al jugador en una realidad e historia determinada, de esa forma se brinda al jugador la información contextual, el punto donde sabe qué ocurrió antes y lo que podría ocurrir después a través de diversidad de formas textuales.

En este mismo sentido, la capacidad de crear nuevas experiencias de identidad a través del videojuego posibilita posturas innovadoras, dicientes, otras textualidades, otras narrativas que obedecen a un estilo de jugabilidad y es la creación de un personaje con características determinadas como: rasgos físicos, debilidades, fortalezas, habilidades, conocimientos y personalidad, momentos narrativos del juego que demandan gran importancia ya que permiten acercamientos a nivel personal y con impacto en el jugador. Este proceso se identifica como "sentirse en la piel del mismo personaje", haciendo más cercana la narración del videojuego trascendiendo la relación con el ocio hacia la integridad personal; a esto se le conoce como el juego de rol, el cual se caracteriza por brindar la sensación de ser parte del juego como un escenario real, viviendo los sentimientos del personaje principal, usando el conocimiento que este adquirió durante el camino para continuar y lograr su objetivo.

De ahí que se hace necesario entender que el videojuego no debe ser considerado como un simple elemento de comercio y entretenimiento, sino que es un enorme espacio de estudio e investigación, como afirman Wolf y Perron (2003), "jugar", es mucho mejor decir que deseáis estudiar "la técnica dinámica de búsqueda y evaluación en un espacio de problemas multidimensional que incorpora recuperación de la información" quiere decir que el videojuego ya no debe continuar viéndose como un simple objeto de entretenimiento para las personas, también es un instrumento de análisis bastante curioso e influyente frente a quien lo usa (pág. 4).

Por consiguiente, el videojuego contiene potenciales educativos y sociales aprovechables en el contexto educativo para fortalecer los conocimientos y los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entonces, se establece la importancia del juego en los jóvenes reconociendo que es inherente al ser humano y una herramienta que posibilita la articulación de los

pensamientos, las narrativas y las formas de comprender el mundo desde otras lógicas.

EL POTENCIAL DEL JUEGO, UN PROMOTOR DE LAS FORMAS DE PERCIBIR EL MUNDO

Las personas nacen con un deseo inagotable de observar, tocar, descubrir, experimentar, inventar, expresar, comunicar, soñar, entre otras. En el juego se abordan todas éstas, se asumen roles, se toman decisiones y se viven muchas emociones; es una necesidad humana, conformada por un impulso gratuito que se lleva desde la infancia explorando, conociendo y dominando el mundo. Es inherente al ser humano. No solo se desarrolla en la niñez, por el contrario, está presente en todas las etapas de la vida; Huizinga, (1998) expresa que "la persona que juega, es la persona abierta al misterio y a la belleza"; de ahí que el jugar permite explorar, abrir-se a otros, aprender del otro, imaginar, problematizar, debatir, puesto que,

"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura" (Huizinga, 1998).

Se considera que el juego puede ser un medio que permite ser intérprete del personaje, en el cual el sujeto-jugador vaya creando mundos posibles alrededor de su nuevo contexto. Algunos jóvenes urbanos tienen una realidad hostil que los impulsa a huir, a buscar refugios emocionales, sociales o virtuales. Los videojuegos se han convertido en una realidad alternativa que satisface y se muestra cada vez más seductora, mostrando en esta actividad la re-creación de un estilo de vida (McGonigal, 2013). así mismo, contribuye al desarrollo de habilidades, propone nuevas maneras de socializar, fomenta la capacidad de imaginar, incluso se afirma que los buenos juegos hacen mejores personas (McGonigal, 2013), no obstante en el campo contemporáneo se asumen ciertas perspectivas del comportamiento y los videojuegos, no obstante se reconoce las potencialidades y carencias del mismo.

McGonial, (2013) propone rasgos fundamentales en el proceso de entender o calificar qué es un juego -y por ende un videojuego-, rasgos que se convierten en indicadores frente al contenido del juego para ser considerado como tal, el primero la aceptación explícita y voluntaria de la meta, el segundo, las reglas claras y precisas, y tercero el sistema de Feedback, de ahí que el juego se convierte en una actividad que permite encuentros, desencuentros, tomas de decisiones, posturas de los jugadores, libertades con límites, participación activa etc., atributos que se desarrollan desde una mirada sensible pero también lógica; como indica McGonial, (2013), los juegos en plural, dan un grado de felicidad a la personas debido a que los abordajes de trabajos son bastante arduos y complejos, sin embargo los sujetos lo asumen por convicción propia. Esta visión permite trascender el concepto básico de videojuego al dejar de considerarlo como una actividad simplemente de "desocupe" a ser una labor que requiere esfuerzo y nivel de dedicación, permite que la persona tenga la posibilidad de ser feliz y de "dejarse ser" (McGonigal, 2013)

En el juego se asumen roles, se toman decisiones y se viven muchas emociones; es una necesidad humana, conformada por un impulso gratuito que se lleva desde la infancia explorando, conociendo y dominando el mundo. Es inherente al ser humano. No solo se desarrolla en la niñez, por el contrario, está presente en todas las etapas de la vida

Así mismo, hoy se ve en los videojuegos diversidad de formas de asumir la derrota y la victoria, un ejemplo de ello se logra visibilizar en

el video *Win State* –(Estado de victoria) y *Fail State* (Estado de derrota) un exponente de esto es un Bloguero de Youtube[1] conocido como DayoScript; en su video de "Nuzlocke y la importancia de la derrota" permite entender que los juegos no están diseñados para generar un estado en el que haya una perdida permanente, en lugar de eso, se genera una forma de asimilarlo a través de la toma de decisiones progresivas permitiendo que el jugador sea participe de la historia hasta que se acabe el juego. Los videojuegos no son una actividad más por hacer y entretener, aporta en la construcción de la personalidad, la interacción en otras realidades y los constructos de estrategias en tiempos asincrónicos.

Los juegos brindan posibilidades para explorar alternativas en la realidad de los jugadores, ofrecen oportunidades de permitir que el jugador asuma una postura de concentración tal que les posibilite resolver la situación presente manteniendo el optimismo en la medida que se adquiere compromiso. Otra perspectiva del videojuego se evidencia en *Chore Wars* (Guerra de tareas domésticas), el cual se enfoca en realizar tareas del hogar mostrando que puede ser divertido y lleno de aventuras. Es un juego de roles que consiste en realizar las tareas del hogar, se le ponen nombres divertidos a las tareas –"conjurar ropas limpias en el reino de los Ninjas[2]"-. Las emociones compartidas y los trabajos que se asumen suman experiencias positivas que contribuyen al fortalecimiento de habilidades en el sistema de atención, el de motivación, el centro de recompensa, de emoción y memoria. Los tipos de trabajo en la vida real pueden ser angustiantes por lo rutinarios y cosificantes o alienantes, sin embargo, los juegos generan una concien-

Los juegos brindan posibilidades para explorar alternativas en la realidad de los jugadores, ofrecen oportunidades de permitir que el jugador asuma una postura de concentración tal que les posibilite resolver la situación presente manteniendo el optimismo en la medida que se adquiere compromiso.

cia diferente frente al trabajo ya que hay trabajo duro, físico, mental, de descubrimiento y, en ocasiones, es en equipo que se logra dar una perspectiva diferente. (McGonigal, 2013).

El trabajo colectivo siempre ha demandado esfuerzos de colaboración, seguir las mismas reglas, estar presentes en el mismo momento, participar de manera activa y tener una concentración individual pero también colectiva, que genere dinámicas grandes de atención; en ello se fomenta la confianza entre los jugadores, se mantiene el compromiso adquirido, al igual que se generan conspiraciones para contribuir a la actividad del juego. Nadie obliga a las personas a seguir las normas, lo hacen de manera voluntaria, lo que permite que el juego sea placentero. Todo parte de la naturaleza humana de permanecer juntos y procurar la armonía con las diferentes personalidades, de ahí que los juegos permiten adoptar prácticas sociales de convivencia, colaboración, competitividad, entre otros (McGonigal, 2013).

Al hacer el análisis del planteamiento de McGonigal (2013) se puede establecer que existe un espacio de construcción personal, un lugar donde los símbolos de la vida emergen de manera significativa, al igual que éstos pueden ser resignificados, y se convierte el videojuego en un medio que permite construir vínculos sociales en la interacción con algunos sujetos. Al mismo tiempo, en ellos existe la oportunidad de escapar de la

1 José Altozano o mejor conocido como DayoScript es un periodista de videojuegos, redactor en Mundogamers y en Eurogamer. Crítico de cualquier proyecto audiovisual, videojuegos o anime. Tiene un estilo de canal profesional, que se puede notar en cada uno de sus vídeos.

2 La autora explica que este juego lo realiza con su compañero que le gustan las cuestiones del Ninjutsu y viven en un reino on-line llamado "reino de los ninjas" la misión es ganar puntos de personalidad en la medida que cumple con su lista de tareas debe cumplir las tareas en el mundo real luego registrarlo en el reino, así fomentando la competencia sana en familia y que el aseo del hogar sea divertido.

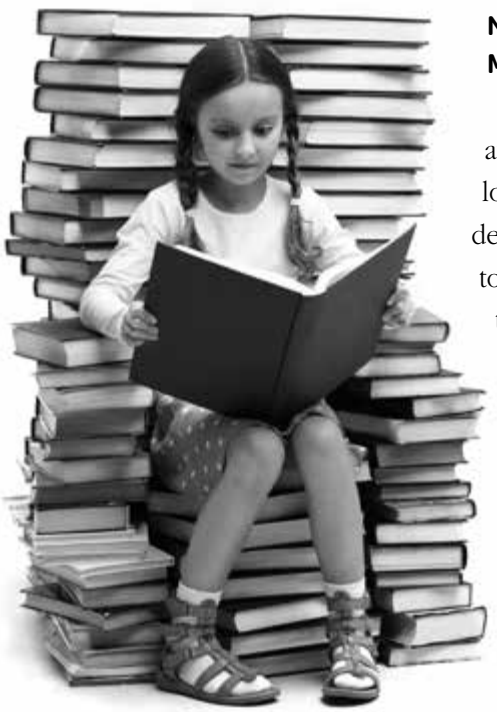
realidad pero, al volver de ella se traen consigo habilidades, compromisos, formas de relaciones otras, maximización del grado de atención, concentración, y se fomenta la capacidad de resolver situaciones en la vida real.

"Assasins Creed", es un juego que cuenta distintos momentos y locaciones históricas del mundo y mediante sus sistemas de Feedback, da un recorrido por antiguos lugares como Venecia, Babilonia, Tortuga, Francia, entre otros, mostrando cómo era la ciudad, la vida de las personas y algunos hechos que sucedieron en la época del personaje. Esta información va quedando en la mente del jugador aportando en el proceso de aprendizaje de los sujetos. Así mismo, "Halo", un juego que fomenta el trabajo colectivo al cumplir "proyectos épicos", genera un sentido de honor, así como posibilidades de creación de otras realidades, las cuales se posibilitan gracias a las páginas y artículos que permiten a esta comunidad –los jugadores de Halo- jugar dando consejos, cuya estrategia para construir el mejor mundo épico posible (McGonigal, 2013) se vislumbra desde realidades diversas.

Ahora bien, se ha venido hablando de las potencialidades sociales inmersas en los videojuegos enfocados en el aporte a la construcción social del ser a través de prácticas que contribuyen a la felicidad de los sujetos. Entonces, este es el panorama al que los jóvenes urbanos están expuestos, es un hecho que en estos tiempos modernos los medios virtuales son inherentes a esta sociedad, que aunque se hable de mercantilización, dominación de las máquinas de control del sistema, se busca que la escuela medie procesos interactivos y emplee de la mejor manera dichos dispositivos tecnológicos. En esta medida, se observa que los videojuegos se pueden emplear en los procesos de aprendizaje gracias a que contienen narrativas que fomentan el conocimiento; se convierten en una herramienta práctica para los educadores, de fácil acceso y abordaje en los encuentros formativos, si bien no se puede medir el grado de felicidad de los sujetos en él como totalidad misma, si logra inscribirse en otros campos y/o contextos escolares, educativos.

Por consiguiente, la forma de percibir el mundo está atravesada por las formas de leer e interpretar; Freire (1982) afirma que las personas desde su nacimiento mantienen en contacto con el mundo inmediato a través del cuerpo, los sentidos y de la interacción con los demás. En la medida que se construyen saberes, conocimientos y significados compartidos, se aprende por medio de la lectura que se hace del contexto. Así que, constantemente se está en lecturas del mundo, lecturas que han dado un giro al lenguaje y sus subjetividades.

Entonces, la lectura, en cualquiera de sus manifestaciones, es el formato en el que se presenta, es un arma cultural muy poderosa, cuya difusión ha logrado propagar una transformación socio-emocional, intelectual y comunicativa. A través de una pintura, un vestuario, un color, un aroma, un sonido, una sensación, se lee. El sujeto interpreta el mundo y sus aconteceres de manera continua, por tal razón se propone la lectura del texto a partir de las distintas manifestaciones del lenguaje, con el fin de encaminar hacia la construcción de significados y sentidos a través de las narrativas otras contenidas en los videojuegos.



LOS FORMATOS NARRATIVOS, OTRAS MANERAS DE LEER

Con los grandes avances tecnológicos y los cambiantes avatares de la ciencia, los formatos de lectura lineal, los textos físicos y sobre todo el amor por la lectura y la literatura (novelas), ha perdido relevancia, importancia e interés para los jóvenes. Sin embargo, esta ha buscado formas otras de incluirse en diferentes campos para así llegar al lector. Es por ello que el llamado se hace más en seducir que imponer la lectura en los sujetos, porque ésta pasa por el placer de, el amor hacia, los deseos de, generando en el otro nuevas realidades de mundo, nuevas expectativas, nuevos constructos de pensamiento, nuevos horizontes de posibilidades, y es una primera apuesta por construir criticidad en los discursos, en las prácticas, en el contexto, en la interacción. En este tránsito lectura-sujeto-pensamiento, se abren realidades otras de leer y contar, una de ellas se instala en los videojuegos, herramientas que permiten mediaciones diversas.

Alrededor de los videojuegos y novelas como potenciadores de los procesos de lectura, se denota una gran tensión alrededor de la inclusión de estos en la enseñanza; tensión que se concentra en discursos moralizantes y apocalípticos, pues socialmente se consideran instrumentos de ocio que no aportan al proceso de lectura del estudiante, sino que lo distraen de su realidad, lo sumergen en planos de individualidad y consumo desmedido que no aportan a su crecimiento personal y humano.

En esta misma medida es pertinente preguntarse: ¿qué es leer? (tanto la lectura como la escritura son procesos que se encuentran ligados y trabajan articuladamente), ¿hay una única forma de leer?; desde la postura de Isabel Solé (1992), el proceso de lectura evoca el "decir, narrar o contar" lo que está escrito, que asocia la habilidad de decodificación, reiterando que, si el lector puede leer o recitar todas las palabras de un texto, la comprensión se produce, pero el descifrado como única vía de acceso al texto, lleva a comprender este como un proceso mecánico que se convierte únicamente en recitar lo que se encuentra escrito, sin llegar a una verdadera comprensión, es aquí donde la real esencia de la lectura se expresa, pues no es solamente descifrar códigos sino traspasar planos de literalidad y estructura del mismo. Leer, parte de organizar de manera jerárquica la información que se recibe por medio del proceso de decodificación, llegando así a las unidades lingüísticas más amplias siendo la escritura un sistema de signos, convirtiéndose en un sistema alternati-

vo que remite al sujeto directamente a la significación, del mismo modo que los signos acústicos; al igual que en la lectura, el proceso de escritura no es tan solo la representación de signos, puesto que para realizar esta representación el sujeto requiere organizar en su mente las ideas, para luego expresarlas en signos, a estos procesos cognoscitivos se les atribuye el factor principal donde emerge la interacción lector-escritor y escritor-signo-emisión.

En este caso, la literatura como potenciadora del proceso de lectura interviene directamente en la construcción del ser, la cual deviene en tendencias como la literatura egocentrista y construcción del sí, donde la primera permite al individuo elaborar un espacio propio, como indica Petit, M (2011), la literatura es como una habitación para uno mismo, es decir que, aunque haya una lectura colectiva, cada persona, cada individuo realiza su propio proceso de inferencia.

Igualmente se observa que la mayoría de los hábitos de lectura se aprenden o no precisamente en los primeros años de vida, y es notorio cómo actualmente este mismo niño está siendo rodeado por los aparatos electrónicos, redes sociales y teléfonos inteligentes, que desplazan el libro como soporte de lectura, en otras palabras, es una transformación de los formatos narrativos (formas de narrar).

Esta lectura en nuevos formatos, como la lectura en redes sociales y diferentes plataformas está mediada por un tipo de literacidad, más exactamente, literacidad en red, y es tan válida como cualquier otra; comparándola en el campo literario surge a partir de necesidades específicas de las nuevas generaciones, igual que como lo hicieron los estilos literarios, él requiere un acompañamiento en los procesos de interpretación para lograr una cognición tal, que le permita al lector producir, gestionar, editar, recibir y analizar información en un determinado contexto para poder ser transformada en conocimiento. Según expone Cassany, D. (2006),

> "(…) la literacidad se refiere de manera amplia a las capacidades de razonamiento asociadas a la escritura y a la lectura; implica poseer competencias en el uso del código escrito, en el reconocimiento de géneros discursivos, comprender los roles de autor y lector, ser conscientes de los valores y representaciones sociales en los textos, y reconocer identidades y prácticas de poder por medio del discurso". (p.39)

Es justo en este momento cuando se logra un reconocimiento de las nuevas tecnologías como apoyo a los procesos de lectura desde los formatos que nacieron con ella, tal como el cine, la fotografía, películas, internet y videojuegos, pero, aunque estos logran potenciar los procesos de lectura, detrás de ser una simple herramienta subyace toda una cultura que surge a partir de la mediatización; Fajardo, C (1999) la denominó como una cibercultura literaria; todos estos avances tecnológicos no solo son herramientas que contribuyen a un acercamiento a la literatura o en este caso novela y llegar al disfrute de esta, sino que es una movilizadora en la creación artística, tecnológica y social que transforma la lengua y otras formas de expresión.

Al igual que en la lectura, el proceso de escritura no es tan solo la representación de signos, puesto que para realizar esta representación el sujeto requiere organizar en su mente las ideas, para luego expresarlas en signos, a estos procesos cognoscitivos se les atribuye el factor principal donde emerge la interacción lector-escritor y escritor-signo-emisión.

Por consiguiente, tanto la novela como los videojuegos, son posibilitadores del proceso de lectura, donde convergen otras terminologías que viabilizan la articulación de cam-

pos, en este caso, novelas y videojuegos; la interdiscursividad aquí es más amplia ya que comparten diversos aspectos, los cuales, desde la postura de Bajtín, M (2010), emerge una edificación del discurso cuya implicancia en la construcción del mismo, une la imagen con el texto y en este caso los videos, el texto y el juego (las imágenes secuenciales de lo que cuenta y el texto que debo descubrir en estas) con la novela (en el texto escrito que necesita ser descifrado para construir la imagen de lo que se está narrando). La interdiscursividad, es un término que responde a necesidades de articulación mucho más flexibles, pues otros términos como intermedialidad en lo multimedial, en lo textual, se enfocan en un solo campo, es decir, en el texto o en la imagen.

Desde esta mirada, los videojuegos como mediadores de los procesos de lectura, permiten realizar una re-creación y re-significación de las realidades, logrando develar la creatividad del sujeto induciéndolo a la creación de otros mundos, y dándole la oportunidad de examinar los conflictos que se le presentan para darle una solución, tal y como lo hace el jugador en el videojuego. En ocasiones estas re-creaciones que realiza el jugador llegan a convertirse en creación de otros mundos, a través de la escritura, pues en los encuentros de sujetos la escritura puede tornarse innovadora y creativa, incluso imaginativa, o más bien expresiva de sus contextualidades y vivencias.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

No se puede hablar de una conclusión, sino de reflexiones que se suscitan alrededor del campo de la educación y los videojuegos, reflexión cargada de sentido, de miradas, experiencias de otros y propias, trayectorias elaboradas apocalípticamente desde la tradición de la educación, pero también cargada de afanes del modernismo tecnológico instalado en la escuela y en las prácticas pedagógicas. Se propone no moverse dicotómicamente, en un lenguaje correcto o no correcto, sino propiciar encuentros de formación que inciten e inviten lo humano como eje central en las construcciones y re-construcciones del conocimiento dialógico. Donde se logre emplear las herramientas en su naturalidad, sin complejizar, pero sí poniendo en sospecha y tensión la génesis del mismo videojuego y su estancia en la educación. Si bien se observa la dinámica que éstos han ocasionado no tan solo en la escuela, sino también en las familias, las relaciones humanas, las distancias y re-creaciones, vale la pena posibilitar otras narrativas que permitan contar y vivenciar la lectura, las novelas desde otras lógicas. En este sentido, la lectura y con ello las pretensiones literarias que se inscriben en el arte, se logran ver y abordar desde otros lugares, otras realidades, que motiven al estudiante a leer desde lógicas diversas, entendida la diversidad como el acto de leernos entre un NOS, no entre un unitario, individual o ajeno, sino en lograr a través de estas realidades mediáticas una enseñanza de la lectura de novelas que movilicen pensamientos otros.

BIBLIOGRAFÍA

1. Cabrera, K. (2013). Videojuegos comerciales en el contexto escolar: Una aproximación a su estado del arte. Revista de investigación, Universidad Tecnológica de Pereira

2. Cassany, D (2011). En- línea, leer y escribir en la red. Anagramas, S.A Barcelona España

3. Cassany, D. (2009). Para ser letrados, voces y miradas sobre la lectura. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.

4. Cisneros, E. O. (2010). *Videojuego educativo como apoyo a la enseñanza de la algoritmia para los estudiantes del programa nacional de formación en sistemas e informática.* Cuba: Trabajo de grado. Instituto Superior Politéctico "José Antonio Echeverría".

5. Dijk, T (1999) *Procesamiento cognoscitivo del discurso.*

6. Echeverria, F. (2008). Videojuego, consumo y educación. Teoría de la Educación, Cultura y la Sociedad en formación. Universidad de Valencia, España.

7. Esnaola, G. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. Etic@net. Granada-España

8. Fajardo, C. (1999) Trayectos de la cultura, "De la conquista al ciberespacio".

9. Frasca. G. (2009) *Juego, videojuego y creación de sentido.* Una introducción. Revista Comunicación, No 7.Vol 1.

10. Freire, P. (1982). La Importancia del acto de leer. Caracas, Venezuela: Editorial Laboratorio Educativo

11. Gómez, Espinosa & Solano. (2013). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.* Revista Ciencias 3. Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.

12. Gómez, R. (Julio de 2002). CRASH: La forma del entretenimiento urbano. Pistas para comprender el lugar del entretenimiento urbano entre jóvenes integrados. *VII Congreso Nacional de Recreación - II ELAREL Vicepresidencia de la República / Coldeportes /* FUNLIBRE1, 15.

13. González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social*, Aportaciones y metodológicas . España: Trabajo de grado. Universidad de Deusto

14. Gros, B (2002) *Videojuegos y alfabetización digital* (p.1) Publicada originalmente en Enredando.com, Barcelona España

15. Huizinga, Johan. (1998). Homo ludens. España: Alianza Editorial.

16. Levis D. (1997) *Videojuegos, un fenómeno de masas ¿Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más prospera del sistema audiovisual?* (p.130) Editorial Paidós, Barcelona España

17. Martínez, J (2001). *La intertextualidad literaria.*

18. McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Buenos Aires Argentina: Grupo Editorial Siglo XXI.

19. Murillo, M (2010) *La actividad discursiva en la construcción del conocimiento en una situación de escritura en las disciplinas: los géneros académicos en la universidad.*

20. Petit, M (2011) *Lectura literaria y construcción de sí mismo*

21. Scolari C. (2013) *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan.* Centro libros PAPF, S.L.U, España

22. Trenta, L. M. (2012). *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural.* In Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: Comunicación, control y resistencias (p. 189). Sociedad Latina de Comunicación Social

23. Wolf, M., & Perron, B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego.* Formats. Revista de Comunicación Audiovisual. (P.4)