



Una imagen, mil palabras
Ficciones digitales para la infancia

1. El nombre, todos los nombres.

Margie incluso lo escribió aquella noche en su diario, en la página encabezada con la fecha 17 de mayo de 2157.
«¡Hoy, Tommy ha encontrado un libro auténtico!».

(Isaac Asimov, 1951, p. 1)

El binomio infancia-tecnología genera posturas encontradas en relación a su inserción en la cultura literaria: ¿es posible leer en pantalla? ¿Los libros digitales suplantarán a los libros impresos? ¿El cuento de Isaac Asimov augura un futuro sin libros de papel?



Aquí nos detendremos a analizar una zona de la literatura para las infancias: un espacio que se ha vuelto masivo por la evolución de los dispositivos digitales en los últimos años. Podemos encontrar diversas denominaciones para el mismo fenómeno: *Electronic literature (e-lit)*, *visual novel*, en japonés ビジュアルノベル –*bijuaru noberu*– (Bashova y Pachovski, 2015), ficción digital (Ramada Prieto, 2018a), “literatura infantil y juvenil digital” –o, en su abreviatura, LIJD–.

Si bien puede parecer un fenómeno reciente, su historia se remonta a 1975 a partir del surgimiento de la novela conversacional con *Adventure*, de Will Crowther. Fue el primer videojuego de aventuras¹. Otro hito importante data de 1983 con la aparición de *The Portopia Serial Murder Case*² “que definió los primeros conceptos de la novela visual como hoy la conocemos e inspiró a muchos diseñadores de videojuegos” (Roldán, 2018). Lo novedoso es que trataba de un juego en primera persona, con una narrativa no lineal y con múltiples finales gracias a su sistema de elección y consecuencias.

Pero, entonces, ¿qué es la literatura infantil digital?

¹ Disponible aquí: <https://quuxplusone.github.io/Advent/>

² Más información sobre el juego (en inglés) aquí: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VisualNovel/ThePortopiaSerialMurderCase>



Comencemos por lo que *no* es: literatura digitalizada, es decir, no se trata de un texto que puedo leer en un libro o en una pantalla. Estamos familiarizados con la posibilidad de leer un texto sobre una pantalla o sobre el papel: los *e-readers*, las tabletas se han creado pensando en el ejercicio que realizamos sobre el papel. En este caso, es una literatura que utiliza los recursos que ofrece la digitalidad: música, animación e hipertextualidad en la red, entre otras.

La ficción digital es literatura creada *en* y *para* dispositivos móviles; reúne literatura, juego y arte en entornos digitales. Borràs Castanyer (2011) señala que: “nace directamente desde procedimientos digitales y (...) sólo puede ser consumida en estos dispositivos” (p. 7). Es multimedia, interactiva, no lineal y necesita de un dispositivo electrónico (Ramada Prieto, 2017). O sea que únicamente puede ser leída-jugada en un soporte electrónico.

Es importante remarcar que no se puede imprimir para leer. Así como en un libro álbum no podemos leer el texto separado de la imagen, aquí no se puede elidir la ficción digital de su soporte material.

La historia de la ficción digital no puede contarse sin establecer una relación con el soporte. A partir del 2010, con la explosión de las tabletas (Turrión Penelas, 2014) comienza un acelerado ritmo de crecimiento de las ficciones digitales. Su evolución ligada al soporte material, eso que la distingue, es también lo que la condena: ¿es literatura? Ante la posible duda de su genealogía y pertenencia, respondemos: sí, lo es.

La literatura digital es ante todo ficción. Al retomar ese punto esencial en su conformación, comprendemos que la ficción contiene la intención y los elementos presentes en el juego: “la ficción nace como espacio de juego” (Schaeffer, 2002, p. 159). Esa línea, lejos de reducir lo lúdico a lo recreativo, aquí la comprendemos como parte esencial de la socialización. La literatura, como parte de la cultura y como ejercicio de la imaginación, contiene una dimensión relacionada al juego: se trata del “proceso de satisfacción estética, donde la ficción es capaz de todo si antes consigue gustarnos como ficción” (Schaeffer, 2002, p. 312). Esta dimensión lúdica se incrementa a través de las lógicas de los videojuegos y de la ficción digital. En palabras de Lucas Ramada Prieto (2017): “Las mecánicas lúdicas, propias del universo del videojuego, acercarán los textos hacia esa ludicidad” (p. 246).

Ahora bien, la digitalidad se asienta en una tensión preexistente entre la lectura literaria y la escuela (Cuesta, 2006; Bombini, 2002). Este tipo de literatura sigue anclada en una vieja dicotomía de la literatura para niños que parece estar dividida entre literatura que “entretiene” –y la digitalización se sumaría a este grupo, ya que está especialmente concebida como instancia social y lúdica- y literatura que “enseña”. En ese punto, la literatura infantil suele ser disputada por una tendencia a su mensaje subsidiario de la educación o por una expresión estética y artística, es decir, una literatura sin otros adjetivos (Andruetto, 2008).



Algunos ejemplos de ficciones digitales

Estas ficciones tienen una serie de dificultades, relacionadas a las aquí mencionadas, que analizamos en el artículo.

A duck has an adventure, de Daniel Merlin Goodbrey (<http://e-merl.com/stuff/duckadv.html>).

Bla bla, de Vincent Morisset (https://www.nfb.ca/interactive/bla_bla/).

Ambas funcionaron de manera gratuita hasta enero de 2021. Con la discontinuación del Adobe Flash Player, lamentablemente ya no se puede acceder.

Inanimate Alice, de Kate Pullinger (<https://inanimatealice.com/>). Es considerada “la primera ‘gran’ obra de literatura infantil y juvenil digital proveniente de la Electronic Literature Organization, colectivo internacional dedicado desde 1999 al estudio crítico de la creación literaria informática” (Gretel, 2022).

Mini-Zoo del laboratorio Fox & Sheep, ilustrado por Christoph Niemann (<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.foxandsheep.pettingzoo&hl=es>). Es una ficción digital sin texto y de gran calidad estética. Solo puede verse a través de la *app*, que es paga.

2. Potencialidades en educación

La ficción digital no ha sido incorporada en las aulas como parte de una producción cultural contemporánea (Turrión Penelas, 2014; Ramada Prieto, 2017, 2018a). Quizás esto tiene relación con la dificultad para clasificarla y definirla. Aquí surge la pregunta: ¿se trata efectivamente de literatura o es una reversión del videojuego?

El equipo de investigación Gretel ha respondido esa pregunta. Ellos sostienen que se distancia del videojuego porque se caracteriza por: “una especie de preeminencia del lenguaje escrito u oral sobre el resto de formas de expresión” (2020). Aun así, rescatan la idea de un “lectorjugador”, una categoría que permite explicar algunas de sus potencialidades en educación. Entonces, estamos ante una producción cultural que mantiene la premisa de una literatura entendida como una experiencia estética que, a su vez, recupera aspectos del videojuego para potenciar su dimensión lúdica e interactiva.

Existen evidencias empíricas de la necesidad de incorporar el juego en las innovaciones educativas. Nos referimos al estudio de Palaiologou (2016) que, después de investigar 540 familias, considera que la metodología de aprendizaje de las futuras generaciones debe estar “enfocada al juego”.

Es coincidente la necesidad de un aporte en el sistema educativo que “amplíe el abanico de oferta ficcional y artística” (Manresa Potrony, 2014, p. 24) y la de que la escuela sea “un nutritivo ejemplo de cómo utilizar los recursos digitales y no una excepción” (Aliagas y otros, 2017, p. 4). Lucas Ramada Prieto (2018b), precursor en el estudio de la ficción digital, piensa que:

...llevamos retraso educativo con respecto al cine, imaginaos con respecto a la ficción digital (...). No hay ningún abordaje curricular, pero tampoco en el tejido cultural hay un abordaje sobre lo que significa la ficción digital para las generaciones jóvenes. (p. 5).

En pos del ritmo acelerado de cambio y mutación de la tecnología, es necesaria una formación humanística que incorpore a esta dimensión un criterio crítico propio. Desde las premisas de una educación integral basada en el desarrollo autónomo, su incorporación aportaría a la construcción de un currículum que permita reconocer en iguales condiciones tanto la formación en matemáticas como la formación artística. De esta forma, la articulación de áreas disímiles (recordemos que estas producciones incorporan el lenguaje informático, artístico y literario) puede generar un importante proceso en la recuperación de procesos efectivos de una educación integrada. A su vez, debe pensarse en su inclusión temprana, desde la primera infancia, para garantizar una formación continua e interrelacionada.

Sumar las ficciones digitales al ámbito educativo permite pensar en todo un ecosistema de circulación de las ficciones: una crítica literaria-digital, la utilización de soportes (*software*) que no dependan únicamente de una empresa sino que sean accesibles de manera libre y gratuita, bibliotecas digitales con criterios específicos de selección...

En Francia podemos encontrar La souri grise³, un recusero que contiene críticas especializadas, reseñas y recomendaciones de LIJD. En España, está el equipo de investigación Gretel⁴, que ofrece un banco de herramientas para padres y adultos.

³ Disponible en <https://souris-grise.fr/>

⁴ Disponible en <https://gretel.cat/?lang=es>

3. Dificultades de la inclusión de las ficciones digitales

Una de las principales dificultades en Latinoamérica es el acceso a este tipo de producciones culturales. A pesar de que el acceso a la tecnología ha sido entendido en los últimos años como un derecho humano (López López y Samek, 2009), hasta el momento no ha podido ser garantizado en la región. Incluso cuando el acceso a la digitalidad alcance a todos los ciudadanos, ello no garantizará una alfabetización digital de calidad. El permanente cambio y la innovación tecnológica provocan que se mantengan otras desigualdades (Ragnedda, 2017). Observamos impedimentos de distinto tipo:

- Inaccessibilidad. Solo un 30% (de ficciones digitales) están disponibles en sistemas operativos que no sean iOS, el sistema operativo móvil de Apple (Correro Iglesias y Real Mercadal, 2014).
- Idioma. Solo un 22% de las ficciones digitales están en lenguas que no sean el inglés (Correro Iglesias y Real Mercadal, 2014).
- Precio. El precio medio oscila entre 1,5 y 3 euros (Sanz Pilar y García Rodríguez, 2014). Comparamos estos precios con los libros de papel en Europa, que rondan los 15 euros (Sanz Pilar y García Rodríguez, 2014); en América Latina no podemos establecer un mercado común, ni siquiera en el mercado editorial en papel.
- Obsolescencia. Algunos servidores dejan de funcionar, por ende no se puede acceder a la ficción digital. Este es el caso de Flash Player de Adobe.

Estos impedimentos significan una distancia con ese universo cultural, lo que implica dificultades en la incorporación reflexiva de la relación entre literatura y pantalla. Ese acceso constituye un derecho que es necesario trabajar por dos motivos imperiosos:

1. **Es, decíamos, un derecho.** Garantizar su acceso implica una política de inclusión digital, un concepto que se está convirtiendo en un eje central de la educación impulsada por la vertiginosa aceleración de la digitalidad.
2. **Es un fenómeno cultural.** Abordar estas producciones implica revisar y formar ciudadanos en una mirada crítica de la digitalidad.

4. Mitani: una posible apuesta técnica-estética-democrática.

Ante este panorama, y en un mundo que parece migrar hacia una vida en internet, apostamos a pensar lo que denominamos una solución técnica-estética-democrática. Para eso, conformamos Mitani, un proyecto interdisciplinar de producción de ficciones digitales.

El equipo está conformado por un informático, una ilustradora y una investigadora *junior* de ciencia aplicada. El objetivo es crear ficción digital local, que incluye la creación de *software* y contenido.

La gran apuesta es desarrollar productos culturales de calidad estética que permitan la interacción digital, que ofrezcan un complemento a los denominados lectores híbridos (lectores que pueden leer en papel y en pantalla) y que promuevan la lectura desde formatos audiovisuales interactivos.

1. **Apuesta estética.** *Hipólito, mi perro dragón* es la primera ficción digital desarrollada por Mitani. Está inspirada en la historia real de un perro callejero rescatado en la ciudad de Córdoba y tiene vínculos con otras obras literarias. Con una estructura similar a la de los libros de la colección *Elige tu propia aventura*, es una historia de elecciones. Se despliegan al menos cuatro historias con diferentes itinerarios y finales según la decisión que tome el lector dentro de una serie de posibilidades. Entendemos que la calidad estética es imprescindible; por lo tanto, aspiramos a la creación de un mundo ficcional que se sostenga en su propio pacto y que implique una ilustración que contemple los parámetros de una literatura para la infancia que no repita clichés, sino que amplíe el horizonte de posibilidades en términos de experiencia estética.



- 2. Apuesta técnica-democrática.** Los motores de videojuegos son un mercado interesante para compañías de desarrollo de *software* ya que existe una gran cantidad de alternativas comerciales. Sin embargo, hay motores de videojuegos con licencias específicas de *software* libre. Uno de ellos se denomina RENPY: un entorno de desarrollo diseñado para poder crear ficción digital y escrito en lenguaje Python (Wardana, 2020). Por estar hecho para construir este tipo de novelas visuales, puede ser usado como herramienta didáctica en la construcción de pequeñas obras digitales por estudiantes y docentes en escuelas secundarias (García Ortiz, 2016). Además, el desarrollo creado con RENPY puede ser exportado a múltiples formatos de computadoras y dispositivos digitales –código fuente nativo tanto para sistemas operativos Microsoft Windows, Apple Mac o distribuciones GNU/Linux como para *smartphones* con sistemas Android o iPhone-iOS—. Otro motor de desarrollo específico para videojuegos 2D y 3D es GODOT, que fue diseñado para la creación de videojuegos (Engine, 2019; Morales Cortés, 2016). GODOT y RENPY se presentan como herramientas poderosas para la creación de ficciones digitales multiplataformas y de código fuente libre, lo que permite pensar su uso para la creación de recursos educativos abiertos (REA; en inglés, *Open Educational Resources* [OER]) en el ámbito escolar aprovechando las ventajas de usar *software* libre en las escuelas (Adell y Bernabé, 2007; Chavarría, 2011). Sin embargo, pensar solo la dimensión económica de la adopción de una licencia de *software* libre para el desarrollo y utilización de ficciones digitales en el aula no da cuenta de los aspectos éticos y políticos que conlleva el uso y promoción del *software* libre. La incorporación de este en el desarrollo curricular del aula promueve la cooperación entre las personas; si el *software* privativo la convierte en un negocio (Adell y Bernabé, 2007), el libre permite a las instituciones escolares sumar sus esfuerzos académicos a un proyecto global, independiente de los vaivenes económicos de las grandes corporaciones y adaptable a las necesidades concretas de la comunidad donde este establecimiento está asentado.

Las revisiones sobre la relación entre infancia y tecnología no pueden pensarse sin una reflexión crítica sobre el acceso a los medios digitales y sin establecer un piso común para contemplar las posibilidades de relaciones con la educación. Probablemente, el futuro distópico sin libros de papel de Asimov siga perteneciendo al mundo de la ciencia ficción, pero es necesario reflexionar sobre un presente híbrido entre la pantalla y el papel.

Bibliografía

- Adell, J. y Bernabé, Y. (2007). *Software libre en educación. Tecnología educativa*. Madrid: McGraw-Hill.
- Aliagas C., Matsumoto M., Morgade M., Corroero C., Galera N. y Poveda D. (2017). Young children (0-8) and digital technology: what changes in one year? (Spain National Report). *Papers Infancia_c n.º 20*. Disponible en <https://www.infanciacontemporanea.com/accionesdinfanciacypapersinfanciacy>
- Andruetto, M. T. (2008). Hacia una literatura sin adjetivos. *Imaginaria*, (242). Disponible en <https://imaginaria.com.ar/2008/11/hacia-una-literatura-sin-adjetivos/>
- Asimov, I. (1951). ¡Cómo se divertían!. Disponible en https://entrecoromillas.el-libro.org.ar/pdfs/como_se_divertian_isaac_asimov.pdf
- Bashova, K. y Pachovski, V. (abril, 2015). *Visual novel. Potentials for Education and Socializing*. 12th International Conference on Informatics and Information Technologies. Disponible en <http://ciit.finki.ukim.mk/data/papers/CiitFinal2015.pdf>
- Bombini, G. (2002). Sabemos poco acerca de la lectura. *Lenguas Vivas*, 2(2).
- Borràs Castanyer, L. (2011). *La literatura (en) digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Chavarría, J. V. (2011). Software libre, alternativa tecnológica para la educación. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 5(2). <https://doi.org/10.15517/aie.v5i2.9150>
- Corroero Iglesias, C. y Real Mercadal, N. (2014). Panorámica de la literatura digital para la educación infantil. *Textura*, 16(32), 224-244.
- Cuesta, C. (2006). *Discutir sentidos: La lectura literaria en la escuela*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Engine (2019). *Free and open source 2D and 3D game engine*. Disponible en <https://godotengine.org/>
- García Ortiz, D. (2016). Recreamos la *Odisea* y la *Ilíada* de Homero en una novela visual a través de las TIC en cuanto recurso didáctico. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 994-1001). Barcelona: Octaedro.
- Gretel. (2020). LIJD: preguntas y respuestas. Recuperado de: <https://lijdgretel.wordpress.com/lijd-preguntas-y-respuestas/>
- López López, P. y Samek, T. (2009). Inclusión digital: un nuevo derecho humano. *Educación y biblioteca*, (172), 114-118.

- Manresa Potrony, M. (2014). Leer en digital: la interpretación del lector. *Simposio Internacional de Literatura en Pantalla*. Barcelona.
- Morales Cortés, D. (2016). *Steel Soldier: Un juego de plataformas-shooter desarrollado en Godot* (Tesis de grado). Universitat Politècnica de València, Valencia, España.
- Palaiologou, I. (2016). *Child Observation for Early Childhood*. London: Sage publications.
- Ragnedda, M. (2017). *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. New York: Routledge.
- Ramada Prieto, L. (2017). *Esto no va de libros* (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Ramada Prieto, L. (2018a). Infantil, digital, aumentada y virtual: los mil y un apellidos de una realidad literaria. *Diablotexto Digital*, 3, 8-31. doi: 10.7203/diablotexto.3.13565
- Ramada Prieto, L. (2018b). *Guía didáctica basada en la conferencia: "Ficciones digitales para pequeños lectores de un mundo líquido"*. Feria del Libro 2018, Buenos Aires. Disponible en https://entrecomillas.el-libro.org.ar/wp-content/files_mf/1537984479Gui%CC%81adid%C3%A1cticaLucasRamadaPrieto.pdf
- Roldán, A (2018). *Pre-producción novela visual: el devorador de sueños* (Tesis doctoral). Universitat Politècnica de València, Valencia, España.
- Sanz Pilar, N. y García Rodríguez, A. (2014). Los desarrolladores de libros apps. infantiles y juveniles: características, perspectivas y modelo de negocio. *Anales de Documentación*, 17(2), 1-18. <https://doi.org/10.6018/analesdoc.17.2.192131>
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Turrión Penelas, C. (2014). *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Tesis Doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Wardana, P. S. A. (2020). *Developing a visual novel through renpy for tenth grade of senior high school* (Tesis doctoral). Universitas Pendidikan Ganesha.

Cómo citar este recurso:

Mainá, M. y Basel, V. (2022, 27 de mayo). Ficciones digitales para la infancia. *Revista Scholé n.º 10*. Córdoba: Instituto Superior de Estudios Pedagógicos - Ministerio de Educación de Córdoba. Disponible en:
<https://schole.isep-cba.edu.ar/ficciones-digitales-para-la-infancia>

Autoridades

Walter Grahovac | *Ministro de Educación*
Delia Provinciali | *Secretaria de Educación*
Liliana Abrate | *Directora General de Educación Superior*

Equipo Institucional

Adriana Fontana | *Directora ISEP*
Ruth Gotthelf | *Secretaria Académica*
Laura Percaz | *Secretaria de Organización Institucional*

Equipo de producción *Revista Scholé. Tiempo libre / Tiempo de estudio.* Edición 10

Eduardo Wolovelsky | *Dirección*
Valeria Chervin | *Coordinación de la producción*
Martín Schuliaquer | *Edición*

Paula Fernández | *Coordinación del equipo de maquetación, diseño e ilustración*
Ana Gauna | *Coordinación de diseño e ilustración*
Fabián Iglesias | *Coordinador del equipo de corrección literaria*
Luciana Dadone | *Coordinación Área Producción de contenidos audiovisuales*
Matías Delhom | *Coordinación de Desarrollo web*

María Julieta González Meloni | *Comunicación*
Facundo Fernández y Sebastián Carignano | *Diseño e Ilustración*
Daniel Wolovelsky | *Maquetación*
Juliana Marcos, Federico Gianotti, Sachas Bonanno | *Realización audiovisual*
Javier Ortiz Torres | *Desarrollo web*

Num. 10, – ISSN 2683-7129 (en línea)

Créditos del artículo

Melisa Mainá, Valentín Basel y Julia Conti | *Autores*

Julia Conti y Sebastián Carignano | *Diseño e ilustración*

ISSN: 2683-7129



Ministerio de
EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
CÓRDOBA

ENTRE
TODOS

Espacio MAMPA
Biblioteca Digital del ISEP

mampa.isep-cba.edu.ar

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

