

I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología  
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires, 2009.

## **Narrativa y videojuegos.**

Gianni, Karina Nora, Schiavello, María Gabriela  
y Paz, Silvana.

Cita:

Gianni, Karina Nora, Schiavello, María Gabriela y Paz, Silvana (2009).  
*Narrativa y videojuegos. I Congreso Internacional de Investigación y  
Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto  
Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de  
Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-020/32>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eYG7/DgA>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso  
abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su  
producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:  
<https://www.aacademica.org>.*

# NARRATIVA Y VIDEOJUEGOS

Gianni, Karina Nora; Schiavello, María Gabriela; Paz, Silvana

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

---

## RESUMEN

A través de las observaciones realizadas en el marco de la investigación PROINPSI: Videojuegos, psicología y educación. Analizaremos de qué manera la narrativa permite la construcción de estrategias de acción. Mostraremos además, cómo el niño desarrolla inferencias de implicación para la resolución del juego. A través de estas nuevas formas de interacción ligadas al desarrollo de las TICS (tecnologías de la comunicación social) los sujetos construyen por caminos virtuales estrategias y narraciones, permitiendo ubicar a los videojuegos como medios y no como fines en sí mismo, como posibles instrumentos favorecedores para la elaboración de las normas de relación social y cultural pero no de manera determinante.

### Palabras clave

Videojuegos Narrativa Estrategia Subjetividad

## ABSTRACT

### NARRATIVES AND VIDEOGAMES

Through observations performed in the context of PROINPSI investigation: Videogames, psychology and education, we will analyze the way in which the narrative makes the construction of action strategies possible. Moreover, we will show how the children develop implication inferences to solve the game. Through these new ways of interaction, linked to the development of SICT (Social Intercommunication Technologies) subjects build, in virtual ways, strategies and narratives which help placing videogames as means and not as objectives in themselves, as likely tools to facilitate creation of social and cultural relationships norms, in a way that is not decisive.

### Key words

Videogames Storytelling Strategy Subjectivity

---

## INTRODUCCIÓN

En el marco de la investigación sobre videojuegos adscrita al Proyecto del Programa PROINPSI de la Facultad de Psicología, (UBA): Videojuegos, psicología y educación (2007-2008), vamos a presentar un análisis y clasificación de videojuegos que derivan de películas infantiles y que forman un continuo entre medios, cine, gráfica y videojuegos. Donde un mismo producto adquiere una viralidad en los formatos, produciendo una familiaridad narrativa en los niños. Dicha narrativa funciona como sostén posibilitando el desarrollo de las estrategias interactivas y la resolución de problemas durante el juego.

El videojuego es susceptible de cumplir el papel de mediador entre la fantasía y la realidad como enlace necesario en las construcciones psíquicas de un sujeto. A través de estas nuevas formas de interacción ligadas al desarrollo de las TICS (tecnologías de la comunicación social) los sujetos construyen por caminos virtuales estrategias y narraciones, permitiendo ubicar a los videojuegos como medios y no como fines en sí mismo; como posibles instrumentos favorecedores para la elaboración de las normas de relación social y cultural pero no de manera determinante. Depende de la conformación social y no de sus herramientas de conformación que las mismas se utilicen como instrumentos que deriven en resultados positivos o negativos.

Asimismo intentaremos mostrar de qué manera el videojuego se constituye como un factor motivador en el aprendizaje del niño (estrategias, procedimientos), en tanto se sostiene en una narra-

ción y es esta continuidad entre la historia y el videojuego lo que funciona como facilitación en el campo de las acciones estratégicas utilizadas por él.

También nos ocuparemos de desarrollar siguiendo a Bruner, la narrativa y su función esencial en la creación y recreación de la identidad, ya que según el autor, el Yo es un producto de nuestros relatos. Por lo cual si los videojuegos, como dijimos, constituyen una narración, constituirán también en este sentido, la conformación del Yo.

## DESARROLLO

### 1. Sobre mitos y cuentos

Los mitos y cuentos clásicos no sólo resultan una vía de expresión de pulsiones y conflictos reprimidos, sino que además contribuyen a una narrativa cultural que se trasmite a través de generaciones facilitando la inclusión de cada individuo en la cultura. Esto se observa en los cuentos que diferencian los designios del bien y el mal sobre las princesas que son rescatadas de trágicos infortunios por el amor de un príncipe, en el caso de las niñas, y de un héroe que salva de las injusticias a los más desvalidos, en los niños. Un ejemplo de ello y de fuerte impacto en los niños son las películas producidas por Disney que siguiendo esta matriz cultural elabora narraciones en donde se apropia del simbólico elaborado por autores y a veces por voces anónimas de la cultura (véase, Peter Pan, los cuentos tradicionales de Princesas, etc.). Pero a la vez esto se diferencia de lo que era un estreno en otros tiempos, ya que la película se antecede y continúa en la Web con juegos, además de las revistas, libros, cómics, y merchandising. Un mismo producto es lanzado al mercado en diferentes formatos y produciendo una familiaridad argumentativa. Para Barthes, el relato está presente no sólo en los mitos y cuentos, sino también en multiplicidad de formas, en todos los tiempos y en la historia misma de la humanidad. Desde allí es que pensamos los videojuegos como una narrativa de construcción interactiva.

### 2. Sobre los juegos infantiles

**Los dos ejes que hemos seguido para el análisis de los videojuegos son:**

#### a) La Narrativa

Tomando los aportes de Bruner que entiende la narrativa como un proceso que da forma a las cosas del mundo real, que muchas veces llegan a imponerse por sobre esa realidad. La narrativa construye el universo imaginario de realidades que parece superponerse a la realidad misma. Sitúa al lenguaje como el principal instrumento en la tarea de domeñar las expectativas desvanecidas y los proyectos que han fracasado por los errores humanos a través de una dialéctica que historiza relaciones en el tiempo pasado y presente entre lo que se esperaba y lo que sucedió en el orden de lo imprevisible. En este sentido el niño, a través de la narrativa es capaz de construir teorías sobre como debería ser el mundo y a la vez prevenirse mediante argumentos fantasiosos de cualquier imprevisible o sorpresa.

También Murray nos aporta sobre cómo el medio digital ha llevado la narrativa a su campo y en ese sentido constituye una experiencia dramática para el sujeto. El videojuego promueve en el niño el deseo de vivir una fantasía intensificado sobre todo por ser un medio participativo de inmersión, con el placer que conlleva la posibilidad de trasladarse a un lugar ficticio donde se satisfacer los deseos. Destaca también que la narrativa es una experiencia de umbral, ya que representa algo que está por fuera del sujeto pero sobre lo que se puede proyectar los sentimientos, deseos y pensamientos propios. El mundo ficcional de la narrativa permite ejercitar la capacidad creativa de la verosimilitud utilizando la inteligencia para reforzar la ilusión. Según la autora los entornos digitales de los videojuegos, generadores del fenómeno de inmersión estimulan a querer participar y proporcionan la "conciencia de la propia actuación", generadora de un placer ligado a la posibilidad de realizar acciones significativas y ver sus resultados como causa de las elecciones y decisiones del sujeto.

#### b) El videojuego

El videojuego permite ser parte de la historia como un lugar de plena realización de deseos y rectificación de las experiencias cotidianas, e incluso, le da un estatuto de facilitador de las leyes y

el orden social[i].

Los videojuegos que se apoyan en narraciones presentan generalmente una estructura común que se basa en el relato ya conocido por los sujetos, de la historia o cuento a partir de otros formatos (libro, película, comics, etc.). Al pasar esta misma narración a una forma interactiva y multimedial sufre cambios que implican la reconstrucción de la misma con otros recursos, obligando al sujeto a adaptarse a un tiempo y una forma narrativa particular. Lo multimedial, la velocidad y la fragmentación propia de estos entornos llevan al sujeto a un esfuerzo de interpretación, que de no ser por la trama ya conocida, resultaría poco posible la consecución de la acción en este entorno. En este sentido, el videojuego se constituye en una nueva forma narrativa donde el sentido y la connotación son aportados por determinados íconos del relato que funcionan en calidad de significantes, permitiendo la significación. Por ejemplo en el juego de Princesas la varita mágica funciona como ícono convertido en signo que connota el poder y permite en el relato la utilización del mismo en diversas instancias.

Por otra parte la tecnología permite acercar el contenido animista predominante en niños pequeños, a la realidad observable no solo a través de lo visual sino también a través de la acción tanto motriz como representativa[iii]. Así se ha creado una suerte de puente entre los espacios mentales y virtuales como facilitador de la relación que existe entre la fantasía y la realidad en los infantes. En etapas tempranas donde los niños atraviesan procesos de construcción y adaptación cultural del yo, la invitación de los videojuegos promueven la posibilidad de elaborar las mociones afectivas y sociales no solo a través de la fascinación visual, edificada en el arte de la tecnología digital, sino también la irresistible posibilidad de participar activamente de la historia en una suerte de "jugar a ser" y "ser parte de la historia", reconstruyendo la narración articulada al juego. Gracias a ello el niño tiene la oportunidad de desarrollar estrategias a través de la acción, no sólo para gratificarse en el entramado narrativo sino también para descubrir procedimientos en la toma de decisiones soportado en un argumento fantástico en donde debe elegir y decidir frente a los objetivos básicos que el juego propone.

### ANALIZAREMOS AHORA EL VIDEOJUEGO DE PRINCESAS YA QUE NOS RESULTA EJEMPLIFICADOR DE NUESTRA INTERPRETACIÓN

La historia del videojuego Princesas nos presenta todos los elementos de un cuento de hadas siendo la niña la protagonista que se encuentra un día con un hada en el camino de regreso a casa. El hada le conduce hasta un castillo abandonado, diciéndole que le gustaría que recuperase su esplendor. Para ello será necesario cumplir con algunas consignas. Con la ayuda de una varita mágica las jugadoras recorren los cuatro universos para restaurar la armonía. Aquí ya se presenta el juego como una posibilidad de resignificación de la historia que deberá ser reconstruida en acción por el sujeto.

Como en todo soporte multimedial se puede comenzar por el mundo que queramos, aunque el juego nos sugiere un orden preciso con el fin de sacar el máximo partido a la dificultad progresiva que han puesto en el mismo. Cada una de las historias está dividida en capítulos. Uno de los puntos fuertes del juego reside en el proceso de creación de escenarios. Las secuencias dan la sensación de estar participando en una película de dibujos animados. Nuestra heroína deberá encontrar un punto concreto del mapa, seguir unas indicaciones, recoger tesoros y eliminar a unos diabólicos adversarios: los duendes malvados. El mouse se convierte por momentos en varita mágica posibilitando ataques a distancia a los enemigos. El juego contribuye a sumergir a las jugadoras en el papel de pequeñas princesas, mientras que una voz femenina va ofreciendo todo tipo de explicaciones a lo largo de la partida. El videojuego se divide en niveles de acuerdo a objetivos que plantean una escala ascendente de dificultades hasta alcanzar un objetivo final, "restaurar la armonía de los mundos".

*En las observaciones que hemos realizado las niñas dicen durante el juego: "...yo soy la princesa...porque la manejo yo", "... si le haces caso al hada, ella te ayuda... el hada es buena...", "...tengo que ganarme estas cosas para meterme en la mina y seguir... sino no me deja, no puedo seguir jugando..." "... tengo que ganar para seguir jugando porque hay que lograr la armonía de los mun-*

dos que se perdió... ". A modo de ejemplo tomaremos algunas de estas citas para dar cuenta de nuestras argumentaciones.

La niña acompaña con su relato el juego; incorporándose a un universo virtual, ella será la princesa. En este sentido el videojuego con su estructura narrativa da lugar a la identificación con el personaje para que construya activamente desde una sensación de placentero protagonismo. Estas no son las nuevas formas de los relatos que ayudan a consolidar y conformar las múltiples versiones del yo. Estas diversas versiones del yo que van quedando como restos de las interacciones es lo que de algún modo arman esos fragmentos que también observó y teorizó Sherry Turkle[iii]. Según Bruner "*la creación de un yo es un arte narrativo*". Entonces, el Yo es el producto de una acumulación de relatos del propio sujeto y de los demás acerca de él, que van conformando la identidad. A través del yo y mediante la narrativa, la niña relaciona las situaciones que se le plantean en el juego con lo que debe hacer para resolverlo, la niña dice mientras juega: "*tengo que ganarme estas cosas para meterme en la mina y seguir*", la acción da cuenta de una inferencia, es decir, una instancia de implicación para alcanzar un objetivo. Dicha instancias son observables tanto en los diferentes objetivos a alcanzar de acuerdo a los niveles en los que se divide el videojuego, como en el objetivo final: "*restaurar la armonía de los mundos*".

El objetivo final se alcanza a través de inferencias y estrategias que la niña va desarrollando y en algunos casos repitiendo, generalizando.

La estructura narrativa del relato da cuenta de una estructura universal, más allá de las particularidades del contenido y esto se ejemplifica en Pilar cuando dice por ejemplo que el juego de princesas consiste en salvarlas de un hechizo que les hizo la madrastra y agrega que si no conociera las historias de Cenicienta, Blancanieves, Ariel o Aurora igual podría jugar. Esto se debe a que la estructura narrativa del amor entre la princesa y el príncipe y la lucha entre el bien y el mal está implícita en todos los cuentos, de allí su carácter de universal. En este sentido, el niño ya sabe qué hacer, e implementa medios conocidos para llegar al fin esperable.

Lo interesante es lo que sucede en relación a las estrategias que emplea, es decir, formas de razonamiento que el niño implementa y que le permite no sólo emplear los medios conocidos para alcanzar un fin sino que la apoyatura de la tecnología del videojuego, en tanto reinterpretación de la estructura narrativa, también le permite construir medios nuevos intentando por un proceso de experimentación activa, extraer novedades.

Otro ejemplo de interés se da cuando los sujetos captan la estructura formal del videojuego. Por ejemplo dicen: "en la Cenicienta hay que hacer lo mismo que en el de Blancanieves, parecido, pero no es lo mismo, tiene las mismas cosas que las embrujaciones". Reconocen el parecido en cuanto a las acciones a realizar y a la posibilidad de generalizar. Cuando que "hay que hacer parecido, pero no lo mismo" establecen comparaciones y correspondencias que poco a poco van engendrando también la posibilidad de descubrir variaciones y de aplicarlas a otros juegos u a otros contextos.

El hada, junto a otros personajes y a la voz en off funcionan como guías del relato, dando pistas de los recorridos u objetos con los que el sujeto debe interactuar. Cuando no son suficientes los indicios icónicos surgen momentos de apoyatura textual que reorientan la búsqueda de soluciones. También aparece la idea de un proceso, de que hay que seguir una serie de pasos para resolver el tránsito por los distintos escenarios sorteando obstáculos para liberar a las princesas del hechizo. Ello implica una continuidad del sentido en el polo sintagmático.

## CONCLUSIONES

A partir de lo expuesto podemos concluir con las siguientes observaciones:

Hemos encontrado que en algunos casos el videojuego promueve la construcción de estrategias de acción sobre estas nuevas formas narrativas necesitando de la articulación con el cine y la gráfica para poder significar y dar sentido. Por ejemplo en los casos donde los niños que han jugado a Las crónicas de Narnia o Buscando a Nemo, reconocen que si no hubieran visto la película no podrían haber avanzado en el juego, ya que muchas de las dificultades que hay que atravesar se resuelven en virtud de cier-

tos detalles argumentales que sería imposible inferirlos sólo por el entorno y la lógica del juego. No así aquellos videojuegos basados en narrativas tradicionales (mitos e historias clásicas) ya que estas últimas cuentan con la articulación de la cultura transmitida por generaciones. Además, el videojuego estimula al niño a participar activamente de la historia siendo el protagonista de la tarea de generar implicancias que le permiten construir estrategias sobre la base de hipótesis para su resolución.

Por otra parte, se puede observar la posibilidad de generalización de las estrategias construidas en la mayoría de los casos, cuando el niño atraviesa diferentes niveles de cada juego verificando de manera intuitiva, es decir, por ensayo y error, si dichas construcciones son efectivas para la resolución de los problemas planteados. Cabe añadir que dentro de este grupo muestral es donde se evidenció una mayor capacidad de reconocimiento del aprendizaje con el videojuego, ya sea porque sienten que al pasar desafíos están aprendiendo a sortear obstáculos y problemas; así como también el poder imaginar la utilización de algunas de las habilidades y estrategias desarrolladas en la realidad.

---

## NOTAS

[i] Bruner en su libro *La fábrica de historias*, hace referencia al poder de la narrativa y cita: "... no existe conjunto de instituciones o prescripciones legales independientes de la narraciones o prescripciones que lo instauran y le confieren significado."

[ii] Acciones internalizadas a través de la función semiótica que incluye tanto al lenguaje como a la imagen mental, el dibujo y el juego simbólico entre otras.

[iii]Turkle, S. (1998) Cap. 7 de *La vida en la pantalla*, Barcelona: Paidós

## BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, R. (1999) *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona, Paidós.
- BARTHES, R. (2000). *El placer del texto, El placer del texto y Lección Inaugural*, Siglo XXI Editores, México.
- BARTHES, R. y otros (1997) *Análisis estructural del relato*. México, Ediciones Coyoacán.
- BENBENASTE, N.; NERI, C. (2007) *Video-juegos: Un análisis psico-epistemológico en Benbenaste, N. Desarrollo del conocimiento, juegos e informática*, Buenos Aires: JCE Ediciones
- BRUNER, J. (2003) *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica
- BRUNER, J. (2001). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa. Barcelona. .
- F. ZALAZAR, D. (2007) *La tecnología informática, sus implicancias psicosociales y posibilidades para el sujeto del conocimiento. El caso de los videojuegos. Jornadas de Investigación en Psicología, Tomo III, pp. 442.*
- TURKLE, S. "La vida en la pantalla. La Construcción De La Identidad En La Era De Internet", Cap. 7, Paidós, Barcelona 1998
- MURRAY, J. "Hamlet en la holocubierta", Paidós, Buenos Aires, 1999
- NERI, C. y col. (2007) *Videojuegos: ¿Tecnologías lúdicas, Tecnologías del aprendizaje? Jornadas de Investigación en Psicología, Tomo III pp. 491*
- NERI, C. y FERNÁNDEZ ZALAZAR, D. "Telarañas del conocimiento: Educando en tiempos de la Web 2.0", Libros y Bytes, Buenos Aires, 2008