

Narrativas interactivas y transmedia en las novelas policíacas para la enseñanza de la literatura

Interactive and transmedia narratives in crime fiction for teaching literature

2

ARTÍCULO



Irene Solanich Sanglas

Universitat de Vic- Universitat Central de catalunya (UVic-UCC)

Licenciada en Traducción e Interpretación (Universidad de Vic, 2012). Máster en Traducción y Tecnologías (Universitat Oberta de Catalunya, 2014) y Máster en Traducción Especializada (Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, 2016). Se doctoró en Traducción, Género y Estudios Culturales en 2023 en la UVic-UCC. Actualmente es miembro del grupo de investigación GLOSSA: Grupo de Investigación en Lingüística Aplicada, Didáctica y Literatura (UVic-UCC). Más allá del ámbito académico, es editora en Llibres del Delicte y Spècula (editoriales especializadas en novela negra, de fantasía, terror y ciencia ficción en catalán). Además, también es autora de narrativa de ficción.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5141-3460>
irene.solanich@uvic.cat

RECIBIDO: 2023-10-27 / ACEPTADO: 2024-02-15

Resumen

Las tramas de las novelas policíacas acostumbran a ofrecer un juego de enigmas y rompecabezas que retan al lector. Esto ha facilitado que estas estructuras se hayan trasladado a nuevas dimensiones argumentales. A través de la literatura interactiva y la narrativa transmedia se pretende explorar cómo este género se ha ido adaptando a otras obras en distintos formatos. El estudio abordará algunos ejemplos concretos para finalmente mostrar el diseño

de un producto interactivo y transmedia con la finalidad de enseñar literatura a alumnos de secundaria. La investigación no pretende mostrar un proceso de aprendizaje, sino el diseño y elaboración de un juego didáctico.

PALABRAS CLAVE

Literatura interactiva, narrativa transmedia, novela policíaca, Sherlock Holmes, gamificación, didáctica de la literatura.

Abstract

The plots of soft-boiled novels usually offer a game of riddles and puzzles that challenge the reader. That is why structures have been easier to adapt to new dimensions. Through interactive literature and transmedia narrative, the aim is to explore how this genre has been transferred to other works in different formats. The study will address some concrete examples to finally show the design of an interacti-

ve and transmedia product with the purpose of teaching literature to high school students. The research does not aim to show a learning process but the design and development of a game to learn.

KEYWORDS

Interactive literature, transmedia narrative, soft-boiled, Sherlock Holmes, gamification, teaching literature.

1. INTRODUCCIÓN

La literatura interactiva y las narrativas transmedia son dos formas emergentes de narración que han acaparado gran atención en los últimos años. Estos medios innovadores han revolucionado la forma de contar y consumir historias, desdibujando los límites de la literatura tradicional. La literatura interactiva se refiere a las narraciones que involucran activamente a los lectores, permitiéndoles participar en la historia y dar forma a su desenlace. Esta forma de consumir historias se ha trasladado a distintos ámbitos. Gracias a la aparición de las TIC, se ha explotado de muchas otras formas que implican formatos multiplataforma. Como describe Pisan (2007):

Las personas son narradores natos; los ordenadores, mucho menos. La ficción interactiva (FI) es una colaboración única entre el autor que compone la historia, el ordenador que simula el mundo ficticio y el interactor que explora y modifica el mundo mediante comandos basados en texto. Aunque los posibles finales están predeterminados por el autor, el interactor es libre de elegir su propio camino. El placer de la FI reside en el equilibrio entre la lectura de la historia, la interacción

con el mundo y la resolución de los rompecabezas.

Las obras de FI creadas por autores de talento van más allá de los juegos y deben tratarse como piezas de ficción literaria. Como tal, la FI forma parte del movimiento de la literatura electrónica, junto con la ficción hipertextual, los *chatterbots*, el correo electrónico, las novelas basadas en mensajes de texto, los poemas generados por ordenador y los proyectos de escritura colaborativa. Todas estas formas se dirigen a la comunidad en general en busca de una mayor aceptación y reconocimiento. (p. 1124)

Dentro del concepto de ficción o literatura interactiva, existe otro término que ha aprovechado los nuevos medios para expandir nuevas experiencias literarias. Se trata de la narrativa transmedia, que implica la expansión de una historia a través de múltiples plataformas y medios, creando una experiencia rica e inmersiva, aunque no necesariamente interactiva. Una de las definiciones más aceptadas del concepto ha sido la de Jenkins (2007):

La narración transmedia representa un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan

sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio contribuye de forma única al desarrollo de la historia. Así, por ejemplo, en la franquicia *Matrix*, la información clave se transmite a través de tres películas de acción real, una serie de cortos animados, dos colecciones de cómics y varios videojuegos. No existe una única fuente o ur-text a la que acudir para obtener toda la información necesaria para comprender el universo *Matrix*.

Tanto la narrativa interactiva como la transmedia ofrecen oportunidades únicas tanto a autores como a lectores, desafían las nociones tradicionales de narración y amplían los límites de la creatividad. Aunque comparten algunas características, como el hecho de que ambos son métodos narrativos que pueden utilizar múltiples plataformas o que pueden aprovechar las TIC, también existen algunas diferencias. Por un lado, la narración transmedia es una forma de contar historias utilizando múltiples plataformas: vídeos, libros, películas, videojuegos, podcasts, etc. La historia puede explicarse de forma no lineal, y es imposible entender todo el universo a menos que el consumidor se adentre en los diferentes productos. Un ejemplo de esto podría ser *Harry Potter*; ahí, a través de libros, películas, *fanfics* y videojuegos, el universo se expande, creando nuevas líneas narrativas. Por otro lado, la ficción interactiva es un tipo de historia que involucra al lector en la toma de decisiones que pueden afectar al resultado de la acción. La trama o argumento suele basarse en texto o en formatos gráficos. Algunos ejemplos serían *Zork*, un juego de ficción interactiva en el que los jugadores exploran unas mazmorras, o *Elige tu propia aventura*, una serie

de libros en los que el lector asume el papel del protagonista y, mediante sus elecciones, determina el desenlace de la historia. Así, mientras que la narrativa transmedia se centra en el factor multiplataforma, la ficción interactiva busca dar al lector o jugador el control sobre una historia (McErlean, 2018).

El auge de la tecnología digital e Internet ha desempeñado un papel crucial en el desarrollo y la difusión de la literatura interactiva. Con la llegada de los libros electrónicos, los dispositivos móviles y las plataformas en línea, los autores pueden crear historias interactivas a las que los lectores pueden acceder y experimentar de formas nuevas y emocionantes. Estas narraciones incorporan a menudo elementos como hipervínculos, elementos gráficos, contenidos multimedia e historias ramificadas, lo que permite a los lectores participar activamente en el texto y tomar decisiones que configuran la dirección de la trama. Este nivel de interactividad no sólo aumenta la inmersión del lector, sino que también le da un sentido de acción y propiedad sobre la historia.

La literatura transmedia, por su parte, lleva la narración de historias a un nivel completamente nuevo, al expandir la narrativa a través de múltiples plataformas y medios. Este enfoque permite a los autores crear un mundo narrativo más amplio e interconectado en el que se exploran distintos elementos de la narración a través de diversos medios. Al utilizar diferentes plataformas, la literatura transmedia ofrece a los lectores una experiencia más envolvente, ya que pueden explorar distintos aspectos de la historia y profundizar en diferentes narrativas. Este enfoque multiplataforma también permite un mayor compromiso y participación del público, ya que los lectores pueden contribuir activamente a la historia a través de *fanfics*, debates en línea y experiencias interactivas.

Este artículo pretende demostrar cómo se han utilizado las estructuras clásicas de las novelas policíacas para crear literatura interactiva y transmedia y cómo puede aprovecharse este género para presentar conceptos, géneros y obras literarias a los lectores en contextos educativos. Para ello, se analizarán brevemente distintos ejemplos de literatura interactiva y transmedia, discutiendo las singulares técnicas narrativas empleadas y el modo en que estos medios han desafiado las nociones tradicionales de estructura narrativa y de relación entre lector y autor. Además, se explorarán las implicaciones de la literatura interactiva y transmedia para autores y lectores, debatiendo las oportunidades y los retos que presentan estas innovadoras formas de narración. Al examinar la evolución y el impacto de la literatura interactiva y las narrativas transmedia, este trabajo también quiere mostrar:

Los beneficios de la narrativa transmedia en un entorno educativo desde un modelo constructivo y participativo, el aprendizaje significativo, la zona de desarrollo próximo, la metodología activa, el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje cooperativo, dinámico y comunicativo, el diálogo y las inteligencias múltiples. (Peña-Acuña, 2020, p. 3)

Por último, se presentará un nuevo diseño de proyecto que utiliza narrativas transmedia e interactivas. Este trabajo pretende introducir la novela criminal, así como conceptos de literatura, a alumnos de secundaria a través de un juego diseñado siguiendo las estructuras de la novela policíaca, y el objetivo es encontrar al culpable del asesinato entre diferentes personajes literarios famosos. En definitiva, pretende ser una herramienta para la enseñanza de la literatura a través de la gamificación.

2. METODOLOGÍA

La cuestión que se plantea es por qué las estructuras de ficción criminal son ideales para utilizar estructuras interactivas y transmedia y cómo aprovecharlas para enseñar literatura. Para responder a esto, es importante definir el término ficción criminal, que puede ser muy amplio y a veces ambiguo. Por eso hemos optado por centrarnos en la literatura policíaca, que podría considerarse un subgénero de la novela criminal. Las novelas policíacas se han considerado a menudo como un rompecabezas por resolver que pretende responder a la pregunta “¿quién lo hizo?”¹ a través de una investigación que puede llevar a cabo un detective privado o un detective “accidental”². Así, según Vázquez de Praga (1986), la trama suele presentar:

Un hombre con una misión determinada y constante: descubrir la verdad, una misión que ha de cumplir desde el exterior de la historia. El detective acude a desentrañar un misterio en cuya construcción no ha participado, a protagonizar una persecución desvinculada generalmente de su vida privada, de su auténtica personalidad, que solo asomará fragmentariamente en la novela como un factor accesorio de la misma para agilizar y amenizar la trama, la cual podría seguir su curso sin alteración alguna con otro detective de características personales distintas. (p. 24)

1 Por eso también se les suele llamar “*whodunits*”, contracción de “*who did it?*” (¿quién lo hizo?) o “*who has done it?*” (¿quién lo ha hecho?).

2 Un detective no oficial, sino una persona que accidental o voluntariamente asume la dirección de una investigación.

Se considera que el género policíaco tiene su origen en 1841 con la obra de Edgar Allan Poe *Los crímenes de la calle Morgue*, ya que la historia está protagonizada por el detective C. Auguste Dupin, uno de los primeros detectives que aparecen como protagonistas en una historia policíaca. A partir de ese momento, el género se hizo cada vez más popular, con la incorporación de personajes como Sherlock Holmes (de Arthur Conan Doyle), Hércules Poirot (el héroe de Agatha Christie), Monsieur Lecoq (el detective de Émile Gaboriau) o el Juez Di (personaje histórico de China, pero que ha protagonizado algunas novelas de Robert Hans Van Gulik). (Hoveyda, 1967).

A partir de estas estructuras y precedentes, se ha pretendido crear un juego de lógica y deducción que utiliza la estructura narrativa de una novela policíaca y múltiples plataformas o recursos para resolverlo, por tanto narrativa transmedia y literatura interactiva. Está demostrado que introducir un reto lúdico a los alumnos suele mejorar su motivación y, en consecuencia, su compromiso (Ling, 2018). Además, también se pretende introducir a los estudiantes en la ficción criminal y en la novela policíaca, más concretamente, en las estructuras y explorar algunas de las obras literarias universales más importantes. Las autoras Sílvia Plana Molas (profesora de secundaria), Aida Montoya Esteban (profesora de secundaria), e Irene Solanich Sanglas (profesora e investigadora) (las tres como miembros de *L'escriba*³), con ilustraciones de Sara Costa, basaron el juego en las estructuras del *Whodunit* para que los alumnos investiguen la información que recibirán, utili-

zando diferente material proporcionado para averiguar quién es el asesino.

3. ANÁLISIS DE OBRAS EXISTENTES Y PRECEDENTES

Antes de crear el juego, pensamos que sería necesario establecer cómo se han adaptado las premisas del género policíaco a otros juegos y formatos. Hemos visto que uno de los personajes más populares para productos interactivos y narrativas transmedia ha sido Sherlock Holmes, creado por Arthur Conan Doyle y aparecido por primera vez en *The Strand Magazine* en 1887. Ya sea a través de adaptaciones, reinterpretaciones y pastiches, la figura del detective londinense ha inspirado productos que han trascendido la dimensión literaria. Algunos ejemplos podrían ser juegos de mesa (*Sherlock Holmes Consulting Detective* y secuelas), películas y series (las más fieles como *The Hound of Baskerville*, 1983, *crossovers* como *Murder by Decree*, 1979, versiones actualizadas como *Sherlock*, 2010-2017, o las más libres, como *Detective Conan*, 1994 y aún en emisión), salas de escape o cazas del tesoro. Thon (2019) lo describe de la siguiente manera:

Especialmente en el contexto de las franquicias transmedia que se rigen por la "multiplicidad" más que por la "continuidad", la modificación será a menudo la relación dominante entre personajes de obras específicas. De hecho, no cabe duda de que el Sherlock Holmes detective victoriano representado por los relatos y novelas de Sir Arthur Conan Doyle (1892-1927), el Sherlock Holmes del siglo XXI representado por Sherlock de la BBC (2010-2017), el Sherlock Holmes inmigrante estadounidense del siglo XXI representado por *Elementary* de la CBS

³ *L'escriba* es una asociación y una web de contenidos literarios y cinematográficos (reseñas, artículos y recomendaciones). La plataforma de internet de *L'escriba* se utiliza para guardar y difundir los contenidos del juego bajo el título de *El crim de L'escriba*.

(2012-actualidad), el Sherlock Holmes afroamericano del siglo XXI de Boller, Leonardi y Stroman (2013-actualidad), el maestro detective canino de la serie de anime italo-japonesa *Sherlock Hound* (1984-1985) o el maestro detective roedor de la película de animación de Walt Disney Basil, el ratón superdetective (1986) no confluyen -ni parece que lo pretendan- en un único personaje transmedia. (p. 188)

En el caso de Sherlock Holmes, todo el universo se ramifica o expande para seguir ampliándolo y ofreciendo nuevas tramas. A menudo se utilizan los mismos personajes, con los mismos nombres y roles, o se enmarcan en épocas y espacios diferentes. Sin embargo, las estructuras narrativas suelen permanecer. Si nos fijamos en la lista que se menciona en la part de diseño y resultados, podemos ver cómo se aplican y cumplen la mayoría de las características enumeradas sobre el detective londinense.

Quizás aún más obvio y siguiendo las estructuras anteriormente mencionadas, también deberíamos incluir aquí *Cluedo* (en algunos países, como EEUU, se llama *Clue*), que más tarde sería adaptado en una película, *Murder by Death* (1976), que continuaría expandiendo la narrativa del juego de mesa. Van Ditmarsch (2002) ofrece este resumen del contexto y la historia de la creación del juego:

El *Cluedo* fue inventado en 1943 por Anthony E. Pratt, un abogado, y su esposa Elva Pratt. Se dice que Anthony Pratt inventó el juego cuando fue despedido temporalmente a causa de la Segunda Guerra Mundial y, en su lugar, realizaba tareas aburridas en el cuerpo de bomberos. Elva Pratt ideó el tablero. La versión original de los Pratt se llamaba "*Murder*". Tenía diez armas

en lugar de seis, y algunos sospechosos tenían otros nombres. En 1949, Waddingtons Games lanzó *Cluedo* en el Reino Unido. En Estados Unidos, el juego se llama *Clue*. Además del *Cluedo* original, existen otras versiones. Incluso existe un juego de Harry Potter, "El misterio de Hogwarts", obviamente inspirado en el *Cluedo*. Anthony Pratt murió en 1994, en la oscuridad. Su muerte no se conoció hasta 1996, tras un llamamiento público de los Waddington. En su lápida se lee "inventor del *Cluedo*". (p. 20)

Cluedo ilustra en un tablero el plano de una casa lujosa con todas las habitaciones en las que se ha producido el crimen. Hay varios sospechosos encerrados (la mayoría de clase media/alta, por lo que se ve), todos identificados por colores. También hay un cierto número de armas que pueden haber sido utilizadas para cometer el crimen. Los jugadores, haciéndose preguntas unos a otros y deduciendo de las respuestas, tienen que adivinar quién mató a la víctima y cómo y dónde fue asesinada; por lo tanto, en ningún momento hay violencia explícita porque el crimen ocurrió antes del inicio del juego (fuera de escena) y, por lo tanto, todo se convierte en un juego de lógica. En este caso, como en muchos juegos de crímenes, el jugador encarna al detective, y la competición se centra en quién será el primero en descubrir la verdad y, por tanto, restablecer el orden.

Otro caso bastante paradigmático es el de Miss Fisher, protagonista de veintiuna novelas de la autora australiana Kerry Greenwood (1989-2014), con tramas situadas en el Melbourne de los años veinte. El personaje se hizo popular con la serie *Miss Fisher's Murder Mysteries* (publicada en 2012). A partir de ese momento, el universo que Greenwood creó para la detective se expandió a otros formatos: en 2017 se

creó un juego digital llamado *Miss Fisher and the Deathly Maze*, en 2019 la película *Miss Fisher & The Crypt of Tears*, y un derivado de la serie de 2012 titulado ahora *Miss Fisher's Modern Murder Mysteries*. Según Våliso *et al.* (2020): "El placer de este mundo narrativo reside fuertemente en su naturaleza de ficción histórica, ya que una heroína creada en el siglo XXI ha aterrizado en el pasado para mostrar a sus contemporáneos un atisbo de mundos futuros". (p. 399). Además, también afirman que:

El mundo de Miss Fisher traspasa las fronteras de varios medios de comunicación de forma intertextual, multimodal y transmedia. Es un ejemplo de cómo los avances digitales han cambiado la distribución de los textos y las series policíacas, así como los modos de involucración de los consumidores cuando permiten la interacción (transnacional) de la audiencia. (Välisalo *et al.*, 2020, p. 399)

4. DISEÑO Y RESULTADOS

Como hemos visto, los relatos policíacos suelen seguir una estructura cerrada y rara vez se salen de esta narrativa. "*L'argument comença amb un crim simple o múltiple que forma part de la introducció, la consegüent investigació que forma part del nus o cos i, finalment, la resolució del cas que conforma el desenllaç de la trama*" ("La historia comienza con un crimen simple o múltiple que forma parte de la introducción, la investigación posterior que forma parte del cuerpo y, finalmente, la resolución del caso, que es el desenlace de la trama") (Solanich-Sanglas, 2023, p. 31). La siguiente lista enumera algunas de las principales características de las novelas de género policíaco y servirá posteriormente para elaborar el juego presentado en este estudio:

- Los protagonistas suelen ser blancos de clase media/alta. En realidad, no hay una amplia representación social en estas historias, por lo que unos años más tarde (durante los años 20 y 30 del siglo XX) se crea la novela negra, que propone nuevas tramas y nuevas realidades sociales (Heath, 2003).
- El detective que protagoniza la historia suele tener conexiones aristocráticas y un carácter prepotente o excéntrico.
- El detective no suele ser completamente solitario, pero puede tener pequeñas connotaciones de aislamiento. Sin embargo, suele trabajar a través de pequeños círculos, lazos familiares o amistades (Charles, Morrison y Clark, 2002).
- El objetivo del detective y la acción de la novela es restablecer la estabilidad y el orden manipulados por el criminal o los criminales.
- Los personajes confían ciegamente en el poder de la razón y la lógica para resolver los misterios y alcanzar el objetivo.
- La investigación siempre se lleva a cabo mediante una lista o círculo cerrado de sospechosos, a menudo personajes bastante destacados en la trama, para poder jugar con la mente del lector.
- Aunque los personajes suelen proceder de una ciudad, la acción suele desarrollarse en las afueras o en paisajes más agrestes o campestres, siempre enmarcados y caracterizados por aspectos británicos como mansiones, té de la tarde, etc. (Menand, 2009).
- No hay mucha violencia explícita. El crimen, a menudo un asesinato, siempre ocurre "fuera de escena" y normalmente el lector se entera de él cuando ya ha sucedido. De hecho, lo más probable es que el lector se entere del

crimen al mismo tiempo que el detective, el protagonista de la historia.

- La trama está estructurada como un rompecabezas por resolver: se ofrecen suficientes pistas para que el lector se implique en la investigación, pero son lo suficientemente complicadas (a veces algunas falsas) como para que resulte difícil identificar al culpable. Sin embargo, sigue las reglas del juego limpio entre el autor y el lector.
- El antagonista suele asumir una identidad falsa para hacerse pasar por otro personaje y engañar tanto a los personajes que le rodean en la trama como al lector.
- El arma del crimen suele estar estratégicamente escondida y no suele encontrarse hasta el final de la historia.
- La cronología de la trama puede resultar a veces un poco confusa, ya que a menudo todos los personajes (detective, culpable, sospechosos e implicados) están juntos en una habitación o en un lugar determinado para desentrañar el misterio que rodea la historia. (Panek, 2000).
- El crimen, al principio, suele tener lugar en una habitación cerrada o en una situación inverosímil, pero acaba teniendo una explicación lógica.
- Los autores escriben y caracterizan el habla de los personajes con rasgos lingüísticos (coloquiales, *argot*, formales y geográficos). (Rzepka, 2005).
- La visión del mundo es de orden y coherencia. Todo encaja y todo está en su sitio, excepto en el momento en que actúa el criminal. Cuando se resuelve el misterio, todo vuelve al orden establecido por el universo. "El mal es una perturbación anormal de un orden so-

cial esencialmente benévolo" (Cawelti, 1976, p. 149).

- El objetivo de este tipo de novelas suele ser el descubrimiento de la identidad del culpable⁴.

Teniendo en cuenta la lista, creamos una trama que enganchara a los alumnos. Los personajes se eligen para ofrecer diversidad en cuanto a género literario, territorio y época. Además, la mayoría de ellos han sido representados y adaptados en la cultura pop (cultura mediática o de masas⁵), por lo que los alumnos pueden estar familiarizados con ellos porque algunas de las obras se han adaptado al cine o a series o porque ya han leído la historia original. Además, la mayoría de las obras proceden de la tradición y la literatura británicas ya que, como se menciona en la metodología de este trabajo, es aquí donde tiene lugar la mayor parte de la acción *soft-boiled*. Sin embargo, el juego está diseñado para que los alumnos no tengan que conocer en profundidad los contenidos literarios antes de jugar, sino como punto de partida para presentar todas las características.

La premisa es que Phileas Fogg ha conseguido completar el viaje alrededor del mundo en ochenta días y quiere celebrarlo con sus amigos más famosos de la literatura. El Rey Arturo decide cederle el castillo de Camelot, pero él no puede estar allí porque tiene otro compromiso, así que la anfitriona será la Reina Ginebra.

4 La lista ha sido adaptada de la tesis titulada *La novel·la criminal a les darreries dels segle XX. La Negra (1986-1998), el creixement i consolidació d'un gènere en català* (Solanich-Sanglas, 2023, p. 34-35).

5 Según Oxford Reference, el término "cultura de masas" se refiere a "productos culturales producidos en masa y destinados a un público masivo. Algunos ejemplos son los medios de entretenimiento de masas: películas, programas de televisión, libros populares, periódicos, revistas, música popular, artículos de ocio, artículos para el hogar, ropa y arte producido mecánicamente". ("cultura de masas", s.d.).

Como ya se ha mencionado, para diseñar la trama del juego, hemos seguido las reglas y la estructura de las novelas policíacas. Por lo tanto, las características mencionadas anteriormente se traducen de la siguiente manera en el juego:

Lista cerrada de sospechosos y personajes del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Vito Corleone (El Padrino, de Mario Puzo, 1969). • Cacofonix (serie de cómics Astérix de René Goscinny y Albert Uderzo, 1959). • Reina Ginebra (Materia de Bretaña, anónimo, 1335). • Drácula (Drácula, de Bram Stoker, 1897). • Tarzán (Tarzán de los monos, de Edgar Rice Burroughs, 1912/1914). • Alicia (Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, de Lewis Carroll, 1865). • Launcelot du Lac (Materia de Bretaña, anónimo, 1335). • Phileas Fogg (La vuelta al mundo en ochenta días, Julio Verne, 1872). • El Dr. Jekyll y el Mr. Hyde (El extraño caso del Dr. Jekyll y el Mr. Hyde, de Robert Louis Stevenson, 1886). • Sherlock Holmes (serie de novelas y relatos cortos de Arthur Conan Doyle, 1887). • Julio César (personaje no ficticio, aunque muy utilizado en otras obras, 44 a.C.).
Detective protagonista	Sherlock Holmes parece ser el detective y actúa como tal, sin embargo, los detectives "accidentales" son los estudiantes.
El objetivo	Descubrir quién mató al César y restablecer la estabilidad y el orden que han sido manipulados por el criminal o los criminales.
Uso de la razón y la lógica para resolver misterios	A través de diferentes pistas, los estudiantes deben hacer una deducción final.

Lugar de las acciones	Aunque muchos personajes proceden de ciudades, la acción se desarrolla en el castillo de Camelot, un lugar remoto en el campo. El Reino Unido es el lugar elegido para la acción y de donde proceden la mayoría de las obras literarias elegidas.
No hay violencia explícita	El asesinato tiene lugar en la biblioteca, mientras todos los comensales, incluido el protagonista (los estudiantes), están en el comedor. Quien encuentra el cadáver es uno de los personajes, por lo que los jugadores se enteran del crimen cuando ya ha ocurrido.
La trama está estructurada como un rompecabezas que hay que resolver	Existen diferentes tipos de pistas: <ul style="list-style-type: none"> • Escritas: el contexto real de cada obra literaria y de cada personaje. • Auditivas: como detectives, los alumnos deben interrogar a los sospechosos y, por tanto, deben escuchar las coartadas de cada uno. • Visuales: Las ilustraciones también contienen información útil para corroborar o refutar las coartadas. • Hay material impreso y material que se proyecta.
Arma del crimen	El arma del crimen no está desaparecida ni escondida, sino que pasa desapercibida. No se sabrá hasta el final.
Cronología	Los detectives (jugadores) reúnen a todos los personajes en la biblioteca para escuchar la resolución del caso, después de haberlos entrevistado para conocer su coartada uno a uno.
El crimen	Las pruebas en la escena del crimen siempre apuntan a los sospechosos más obvios, y puede parecer que el crimen o algunas de las coartadas son inverosímiles, pero en realidad, acaban teniendo una explicación lógica.
El lenguaje y el habla de los personajes	El idioma en todos los juegos es el catalán. Los guiones de las coartadas son interpretados por actores de doblaje que emulan los dialectos, la jerga, los tonos, los ritmos y los rasgos sociolingüísticos de los personajes (a veces incluso estereotipados).

El juego consiste en un libreto escrito en segunda persona del singular para que los lectores/jugadores tengan una sensación atractiva al leer o escuchar. El argumento sigue la estructura mencionada en la metodología. En este sentido, la parte 1 sería la introducción, las partes 2, 3 y 4 el cuerpo, y la 5 el desenlace. Las partes se enumeran a continuación (los títulos están traducidos literalmente del catalán al español o castellano):

1. El crimen: el asesinato de Julio César (en el que también se narra todo el contexto explicado anteriormente, y termina cuando los lectores/jugadores son conscientes del asesinato pero aún no han visto la escena).
2. Has estado en el comedor todo el tiempo... (esta sección proporciona una coartada al lector/jugador por la que sabemos que él o ella no era el asesino. Además, hay información sobre quién salió del comedor y en qué momento).
3. Los sospechosos (cada uno de los sospechosos está ilustrado y acompañado de un párrafo que muestra el contexto literario. Se habla de la obra en la que aparece y se da un mínimo de información sobre el contexto histórico y geográfico y el autor).
4. Las coartadas (aunque están locutadas y grabadas, el cuaderno contiene también el guión de las entrevistas que el lector/jugador mantiene con los sospechosos).
5. La deducción (es el momento en el que todos los personajes se reúnen para darles las explicaciones oportunas de quién mató a Julio César y por qué).

Además del folleto, los alumnos disponen de imágenes que acompañan cada parte del texto:

- La cena (en la que se muestra la distribución de los comensales en la Mesa Redonda y una silla vacía que representa dónde está sentado el lector/jugador).
- La escena del crimen (en el centro aparece el cadáver de Julio César y se puede ver a todos los personajes que rodean a la víctima con miedo y preocupación en sus rostros).
- Los interrogatorios (hay diez imágenes en las que se ve a cada uno de los personajes sentado en un sillón. Se supone que el jugador/lector está sentado frente a ellos, haciendo las preguntas que están respondiendo).
- Plano del castillo (muestra la disposición de todas las estancias del castillo que se mencionan en algún momento de la historia).

El juego se ha desarrollado en catalán y se ha probado en algunos centros de secundaria de Cataluña. Sin embargo, todavía no se han recogido datos; por lo tanto, no es el objeto de este estudio.

Hasta ahora, el juego se ha probado con dos dinámicas diferentes: autónoma y guiada. En la autónoma, los alumnos disponen de todo el material desde el principio, y ellos mismos leen los textos del cuadernillo, con la ayuda del profesor. Se detienen en la parte de las coartadas donde pueden leerlas o escucharlas a través de algún dispositivo electrónico. Este mismo dispositivo es el que utilizan para buscar información extra sobre los personajes y las obras si lo consideran necesario. Los personajes suelen mencionar algunos aspectos que remiten a las obras literarias originales de las que proceden, y los alumnos pueden desconocer algunos conceptos aportados en las coartadas, por lo que una conexión a internet les es útil para buscar información extra, así como disponer de un profesor en clase.

Por otro lado, la forma guiada es la que hace que todos los alumnos vayan al mismo ritmo. Es el profesor quien actúa como narrador y, por lo tanto, lee los textos en voz alta. A menudo, también puede plantear alguna pregunta a los alumnos, que normalmente están tomando apuntes sobre las obras, los autores y el vocabulario, entre otros. De esta forma, el profesor puede tener información sobre qué conocimientos previos tienen los alumnos y facilitará la orientación posterior. Las coartadas se proyectan para toda la clase y se escuchan conjuntamente.

De cualquiera de las dos formas, los alumnos siempre tienen a su disposición todo el material mencionado para poder elaborar la hipótesis y seguir el movimiento que cada personaje está sentenciando en sus coartadas. Normalmente, los alumnos cooperan y se explican unos a otros sus hipótesis y deducciones, y se crea un debate en clase. Antes de terminar la sesión, se lee la deducción para que todos puedan escuchar quién la ha adivinado correctamente y quién no.

Cuando se introduce un juego de ficción criminal, siguiendo los patrones de "novela policíaca" y "whodunit", los estudiantes se divierten y participan en un juego cooperativo que utiliza narrativas transmedia (o formatos multiplataforma) y literatura interactiva. De hecho, bajo este juego, hay dos objetivos de aprendizaje generales. Por un lado, poder explicar y presentar la estructura arquetípica del "género policíaco" y tomarlo como excusa para hablar sobre el género e introducirlo en las aulas. Además, desde un punto de vista más reivindicativo, permite que los géneros populares también tengan un lugar en la educación. Por otro lado, la actividad busca poder presentar contenido literario de diferentes obras y géneros que los estudiantes probablemente conozcan de otros productos de cultura de masas o cultura popu-

lar (películas o series, especialmente). En este trabajo, se hace énfasis dentro de la dimensión literaria, que fue realmente el origen de la historia en cuestión.

6. CONCLUSIONES

Las estructuras narrativas de las novelas detectivescas permiten la gamificación de tramas. El hecho de que la premisa de las novelas detectivescas ya sea un rompecabezas que tiene como objetivo desafiar al lector a descubrir, junto con el detective, quién ha sido el culpable, lo hace fácilmente transferible a nuevos formatos. En este sentido, es fácil encontrar diferentes productos del género criminal adaptados a nuevas estructuras y nuevas narrativas. Las salas de escape o los "escape books" no han sido mencionados en este estudio, pero también son narrativas que aprovechan las estructuras de la ficción criminal para crear una aventura real o un juego de rol. Por lo tanto, dado que el mundo digital actual permite el acceso a nuevos modelos de narrativas, no es sorprendente que las TIC puedan ser utilizadas para presentar nuevas adaptaciones basadas en formatos anteriores, o nuevas historias que aprovechen espacios o arquetipos de cualquier género, pero especialmente del "policíaco".

Como se ha demostrado, proponer una actividad o proyecto utilizando las estructuras de este tipo de historias también permite hablar sobre otras obras y géneros, no necesariamente pertenecientes a la ficción criminal. Por lo tanto, podemos decir que la literatura interactiva y la narrativa transmedia nos permiten emular estructuras gamificadas para poder presentar contenido literario de formas más emocionantes y actualizadas para introducir conceptos u obras a trabajar en las escuelas dentro de los planes de estudio educativos. Según Mills *et al.* (2022):

La LID [Literatura Digital Interactiva] es esencial en los planes de estudio escolares que se orientan hacia la trayectoria global de los futuros digitales en la comunicación multimedia y la expresión creativa de historias contemporáneas y tradicionales. La narración interactiva de algunas de las obras más perdurables, entretenidas y culturalmente y personalmente significativas de la literatura clásica para adultos y para niños, en consonancia con las siempre cambiantes nuevas tecnologías, sería razón suficiente para la adopción de la LID en planes de estudio orientados hacia el futuro. Tales narraciones, aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías,

ofrecen reinterpretaciones innovadoras, atractivas y a menudo desafiantes de las versiones originales y posteriores de estas narrativas, así como formas narrativas digitales emergentes e innovadoras, todo contribuyendo a la continua vitalidad de la experiencia literaria. (p. 215)

La investigación futura busca recopilar datos de la aplicación de esta actividad en diferentes escuelas y centros, y quiere centrarse en el proceso de aprendizaje más que en el diseño de la herramienta de aprendizaje utilizada, como se ha hecho en este estudio.

REFERENCIAS

- Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. University of Chicago Press.
- Charles, J., Morrison, J., & Clark, C. (2002). *The Mystery Readers' Advisory: The Librarian's Clues to Murder and Mayhem*. American Library Association.
- Heath, M. (2003). Soft-boiled Masculinity: Renegotiating Gender and Racial Ideologies in the Promise Keepers Movement. *Gender & Society*, 17(3), 423-444. <https://doi.org/10.1177/0891243203017003008>
- Hoveyda, F. (1967). *Historia de la novela policiaca*. Alianza Editorial, S.A.
- Jenkins, H. (21 de marzo de 2007). Transmedia Storytelling 101. *Pop Junctions*. https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Ling, L. T. Y. (2018). Meaningful Gamification and Students' Motivation: A Strategy for Scaffolding Reading Material. *Online Learning*, 22(2), 141-155. doi:10.24059/olj.v22i2.1167
- McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. Creating Immersive Stories Across New Media Platforms*. Routledge.

- Menand, L. (27 de julio de 2009). Soft-boiled. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2009/08/03/soft-boiled>
- Mills, K. A., Unsworth, L., & Scholes, L. (2022). *Literacy for Digital Futures: Mind, Body, Text* (1a ed.). Routledge.
- Panek, L. (2000). *New Hard-Boiled Writers 1970s-1990s*. Bowling Green State University Popular Press.
- Peña-Acuña, B. (2020). *Narrative Transmedia*. IntechOpen.
- Pisan, Y. (2007). Book review. *Artificial Intelligence*, 171(18), 1124-1126. <https://doi.org/10.1016/j.artint.2007.10.004>
- Rzepka, C. J. (2005). *Detective Fiction*. Polity Press.
- Solanich-Sanglas, I. (2023). La novel·la criminal a les darreries dels segle XX. La Negra (1986–1998), el creixement i consolidació d'un gènere en català. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya.
- Thon, J. N. (2019). Transmedia characters: Theory and analysis. *Frontiers of Narrative Studies*, 5(2), 176-199. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0012>
- Välisalo, T., Piipponen, M., Mäntymäki, H., & Koistinen, A. K. (2020). Crime fiction and digital media. En J. Allan, J. Gulddal, S. King, & A. Pepper (Ed.), *The Routledge Companion to Crime Fiction* (1a ed., p. 397-405). Routledge.
- van Ditmarsch, H. P. (2002). The description of game actions in Cluedo. *Game theory and applications*, 8, 1-21.
- Vázquez de Parga, S. (1986). *De la novela policíaca a la novela negra*. Plaza & Janés.