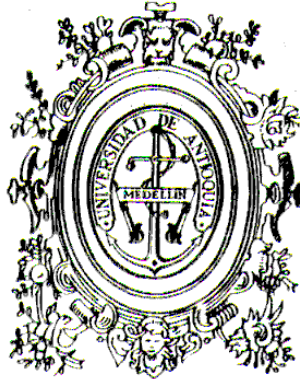


**Estado del Arte de las aplicaciones para el aprendizaje de la Novela Visual según
la producción académica entre 2011 y 2016.**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Psicólogo.



Por:

David Fernando Gómez Serna

Asesor:

Víctor Julián Vallejo

Magíster en Lingüística

Universidad de Antioquia

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Departamento de Psicología

Medellín

2017

Tabla de Contenido.

1.	Introducción	7
2.	Planteamiento del problema	9
3.	Justificación	11
4.	Pregunta y objetivos	13
4.1	Pregunta de investigación	13
4.2	Objetivo General	13
4.3	Objetivos Específicos	13
5.	Marco conceptual	14
5.1	Estado del arte	14
5.2	Aprendizaje	14
5.3	Videojuego	16
6.	Diseño de investigación	18
6.1	Tipo de investigación	18
6.2	Instrumento	18
6.3	Tiempo	18
6.4	Fuentes primarias	18
6.5	Criterios de inclusión	19
6.6	Criterios de exclusión	19
6.7	Procedimiento	20
7.	Base de datos	21
8.	Consideraciones éticas	23
9.	Marco Teórico	25
9.1	Definición de Novela Visual	25
9.2	Componentes de una novela visual	28
9.2.1	Escenarios	29
9.2.2	Personajes	30
9.2.3	Interfaz	31
9.3	Componentes dentro de la “Historia” de las novelas visuales	32

9.3.1 Ruta.....	32
9.3.1.1 Común.....	32
9.3.1.1 Especifica.....	32
9.3.2 Finales.....	33
9.4 Clasificación o tipos de novela visual	36
9.4.1 Por su presentación	36
9.4.2 Por su aspecto técnico.....	37
9.4.2.1 Sound Novel.....	37
9.4.2.2 Kinect Novel	37
9.4.2.2 Hybrid.....	38
9.4.3 Por su contenido	38
9.4.3.1 Eroge.....	38
9.4.3.2 Nukige	39
9.4.3.3 Galge o Bishoujo Game	39
9.4.3.4 Otome	39
9.4.4 Por su duración	40
9.5 Aclaraciones concernientes a la Novela Visual.....	40
10. Análisis de la investigación académica de la Novela Visual.....	42
10.1 Cultura.....	42
10.2 Historia	43
10.3 Idiomas.....	44
10.4 Lectura	45
10.5 Religión	47
10.6 Salud.....	48
10.7 Educación	50
11. Resultados.....	54
11.1 Resultados Generales.....	54
11.1.1 País	54
11.1.2 Año (Tendencia).....	56
11.1.3 Líneas de Estudio.....	57

11.1.4 Tipo de Investigación	58
11.1.5 Idioma	59
11.1.6 Población	61
11.1.7 Tipo de documento.....	64
11.1.8 Tipo de diseños en investigación	65
11.2 Autor más citado	66
11.3 Autores más prolíficos.....	67
11.4 Resultados de las investigaciones con Novela Visual.....	69
11.4.1 Educación	69
11.4.2 Salud	71
11.4.3 Religión	72
11.4.4 Idiomas.....	72
11.4.5 Historia	73
11.5 Resultados parciales	73
11.6 Critica al modelo de Novela Visual.....	74
11.7 Limitaciones e inconvenientes	76
12. Conclusiones	77
13. Recomendaciones en investigación sobre Novela Visual	79
14. Recomendaciones en desarrollo de Novelas Visuales.....	83
14.1 Características de algunas Novelas Visuales comerciales	83
14.1.1 Enciclopedia/Diccionario de Steins;Gates.....	84
14.1.2 Cuadro de dialogo Dual.....	86
14.1.3 Experimentar la investigación y discusiones al ser un abogado	88
14.2 Motores de desarrollo de Novelas Visuales	89
14.2.1 Ren'Py.....	90
14.2.2 Tyrano Builder	90
14.2.3 Visual Novel Maker	91
14.2.4 Game Maker	91
14.2.5 Unity	91
15. Comentarios finales.....	93
16. Referencias	94

16.1	Bibliografía General	94
16.2	Cibergrafía	96
16.3	Videojuegos	98
16.4	Bibliografía sobre Novela Visual	99

Agradecimientos.

A mi familia, su apoyo incondicional y constante me alentó a seguir en los momentos más difíciles y en los que no veía la luz al final del camino. A ellos les debo todo y mi amor por ellos es ilimitado como las estrellas.

A mi asesor Víctor Julián Vallejo su paciencia y su confianza depositada en mí para iniciar un tema totalmente nuevo me hizo ser responsable para dar lo mejor, sus ideas y guías fueron invaluable.

A Johny Villada, su guía en el inicio de la creación de este trabajo, al enseñarme que podía ser riguroso con un trabajo documental y sus correcciones en las bases fundamentales del trabajo, posibilitó tener un trabajo de esta magnitud.

Al departamento de psicología, al posibilitarme dar rienda suelta a mi creatividad y conocimiento al investigar un tema tan poco común.

A la Universidad de Antioquia, mi alma mater, porque me brindó los mejores años de mi vida y la llevaré en mi corazón. Porque más que hacerme un profesional me hizo *Persona*.

“Por todo, me siento agradecido”

Isaac Netero

Hunter X Hunter

1. Introducción.

El presente trabajo busca encontrar y visibilizar los desarrollos y propuestas presentes en un gran número de material documental disperso alrededor del globo, y que al identificarlos logra mostrar un poco el camino teórico, metodológico y temático que han tenido estas investigaciones hasta el momento.

La obtención y la reunión en un solo trabajo de la documentación existente sobre la investigación sobre novelas visuales permitieron dar cuenta del estado actual sobre esta herramienta en temas educativos y del aprendizaje, posibilitando así una de las primeras aproximaciones de carácter global en torno a esta novedosa herramienta. Esto con el propósito de orientar de mejor manera la investigación futura y la producción de nuevas novelas visuales que apoyen los procesos de aprendizaje en diversos temas.

En el desarrollo de este estado del arte se desarrolló una base de datos que se acopló a las necesidades específicas de esta investigación, para que permitiera la consulta ágil de los documentos con los datos más importantes y un posterior filtraje para analizar los datos requeridos.

El objetivo central de esta investigación fue establecer el presente estado de los documentos disponibles sobre investigaciones y propuestas con aplicaciones para el aprendizaje con la novela visual a nivel mundial, buscando, organizando y sistematizando los materiales existentes y disponibles en bases de datos internacionales, repositorios universitarios y revistas científicas que contuvieran información sobre este tema.

Este trabajo contiene:

- La definición de novela visual, sus componentes, las aclaraciones sobre este tipo de videojuego y una propuesta para la clasificación de los mismos.
- Aspectos metodológicos sobre la organización de la información y la explicación de sus elementos.
- La descripción de las investigaciones y sus resultados, además del balance de toda la información obtenida de los datos gruesos.

2. Planteamiento del problema.

La educación ha sido un tema de estudio por siglos, el hecho de cómo mejorar las formas de trasmisión de conocimientos ha impulsado un sinnúmero de investigaciones, es por tal que la investigación en educación en la época actual articuló a los desarrollos tecnológicos en estrategias novedosas.

Un campo relevante es la investigación en videojuegos, que se ha ocupado de resaltar sus posibilidades beneficiosas (Isabela, Adam & Rutger 2014) hasta la preocupación social de que son formas que fomentan violencia y agresión (Anderson & Bushman, 2001). A pesar de las polémicas y cuestionamientos, es innegable la posibilidad que ofrecen los videojuegos a la hora de ser utilizados como una herramienta educativa. Así pues, los juegos educativos o también llamados *Serious games* (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007) son una vertiente fuerte en el desarrollo de videojuegos, el atractivo que proponen estos juegos de “aprende mientras te diviertes” son un gran aliciente para instituciones o padres en encontrar una forma de que los jóvenes aprendan (Steinkuehler, Squire, & Barab, 2012) y se eduquen mientras hacen algo que los entretiene (Green & McNeese, 2007). Tanto los estudios como los apoyos a la creación de este tipo de contenido han venido creciendo, con el aprovechamiento de las tabletas u otros dispositivos actuales que han logrado una masificación a la hora de acceder a diferentes contenidos, entre esos, los juegos educativos.

En los últimos años han venido ganando una cierta popularidad en Occidente unos tipos de juegos originarios de Japón llamados Visual novel (Novela Visual), aunque vale anotar que no llegan a ser tan famosos como otros productos originarios de Japón. Los académicos que se han cruzado con estos juegos han probado las funciones que tienen estos juegos y han identificado qué los hace diferentes a lo común

en Occidente, además que han comenzado a explorar las posibilidades que tienen y queda demostrado en la actividad reciente de investigación académica.

En un trabajo preliminar al encontrar investigaciones y propuestas que relacionaban las novelas visuales con temas de aprendizaje se encontró temas como: apoyo a la docencia, idiomas, enseñar historia, entre otros. Pero un detalle observado fue que la bibliografía utilizada en aquellos trabajos era ínfima, ninguna llegaba a superar las dos referencias específicas sobre novela visual y en la mayoría de las ocasiones no llevaban a ningún elemento útil, como por ejemplo citar página de internet sin información relevante. Otro elemento hallado fue que muy pocos trabajos llegaban a interrelacionarse, es decir encontrar trabajos antiguos citados en trabajos más recientes, muchas de las aproximaciones o planteamientos eran unos primeros pasos en el campo de las novelas visuales y cada trabajo encontraba o abordaba un elemento nuevo, pero todos iniciaban desde cero. Con lo anterior expuesto, se justifica que con la recolección y exposición de todos los estudios disponibles y sobre las aproximaciones que cada autor ha dado, puede significar un aporte significativo al conocimiento al reunir todos los trabajos sobre este tema, en uno solo. Así pues, planteo mi investigación de la siguiente manera:

¿Cuáles son las aplicaciones para el aprendizaje que tiene la novela visual según la producción académica entre 2011 y 2016?

3. Justificación

1. Estudio en formas del conocimiento.

En muchos de los trabajos revisados, cada autor manifiesta la aproximación que ha realizado desde su trabajo con las novelas visuales pero se evidencia la falta de relación entre trabajos y desconocimiento de la producción de pares hecha en Occidente.

2. Beneficios para la población

Los videojuegos educativos son una forma de apoyar los procesos de aprendizaje, y las novelas visuales representan un campo interesante. Abren un abanico de posibilidades para explorar diferentes temas, además de ser una herramienta de lectura algo novedosa para nuestro medio.

A medida que este tipo de juegos se hagan populares en el futuro pueden incrementar en cierta medida su estudio académico; así que los investigadores interesados en el tema pueden encontrar en este trabajo una revisión de la producción académica hasta el momento, y un análisis de los contenidos de los artículos puedan servir de ayuda o de motivo de discusión.

3. Impacto en políticas públicas en Colombia.

El Ministerio de Cultura de Colombia (2015), en su informe de gestión enuncia que “el gobierno dio prioridad al fortalecimiento de la lectura” y que una de sus líneas que resaltan es el fomento a la lectura y la escritura, y en ese marco se ha articulado con el Ministerio de Educación (MinEducación) con el fin de fortalecer el programa nacional de lectura y escritura.

Además en su página web (MinCultura, 2015) muestra que se han comprometido a subir los índices de lectura de los colombianos para el 2018 de 1.9 a 3.2 libros leídos al año.

El Ministerio de Cultura no es el único que busca mejorar la apropiación de los contenidos también el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), busca también la promoción de los contenidos en plataformas digitales. Por tal ambos ministerios han trabajado en conjunto para crear diferentes programas que los ayude a consolidar sus objetivos para los que fueron creados. Uno de estos se llama Creadigital (MinTic, 2017) que se encarga de seleccionar unas propuestas en la coproducción de videojuegos, libros digitales interactivos (eBooks) y series de animación, todas con fines culturales y educativos. Además busca “proyectos que respondan a las necesidades de un mercado emergente que cada vez demanda más contenidos innovadores, que recojan la gran diversidad cultural y educativa de las diferentes regiones del país.”

4. Pregunta y objetivos

4.1 Pregunta de investigación

¿Cuáles son las aplicaciones para el aprendizaje de la novela visual según la producción académica entre 2011 y 2016?

4.2 Objetivo general.

Describir las aplicaciones para el aprendizaje que tiene la novela visual según la producción académica entre 2011 y 2016.

4.3 Objetivos específicos.

- Mostrar el estado actual de las investigaciones académicas con la novela visual.
- Describir los ejercicios académicos realizados con novelas visuales a personas con un propósito de aprendizaje
- Identificar los temas y contenidos que se han usado en las novelas visuales como apoyo para actividades para el aprendizaje.
- Establecer los límites que tienen las novelas visuales como herramienta para el aprendizaje.

5. Marco Conceptual.

5.1 Estado del arte.

Según Galeano y Vélez (2002:1) el estado del arte es “una investigación documental a partir de la cual se recupera y trasciende reflexivamente el conocimiento acumulado sobre determinado objeto de estudio”. Como expresan las autoras, este tipo de trabajos se considera como una investigación sobre la producción existente sobre un tema para descubrir la dinámica y el contenido presente en los diferentes documentos que han realizado los teóricos o investigadores del fenómeno en cuestión.

El estado del arte da un panorama del conocimiento acumulado que permite establecer el curso actual del conocimiento sobre un tema, permitiendo así comprender los campos investigados y las metodologías utilizadas de una mejor manera y más clara.

5.2 Aprendizaje.

El aprendizaje es un tema ampliamente estudiado por muchos investigadores a lo largo de los años, los autores y definiciones abundan, por tal hacer una recopilación y elegir la mejor definición constituiría un trabajo en sí mismo. Es por eso que para propósitos del trabajo se ha elegido una única definición y con la cual entenderemos qué es Aprendizaje.

Lachman (1997) en su trabajo “Aprendizaje como un proceso”¹ propone una definición más objetiva y clara de aquellas que se encuentran comúnmente. Él comenta que las definiciones son muy similares a la siguiente: el aprendizaje es un cambio

¹ De ahora en adelante toda cita en español de un texto en inglés será traducción mía.

relativamente permanente en el comportamiento debido a la práctica o la experiencia. El autor comenta en su trabajo tres elementos que componen el concepto:

- El aprendizaje como un proceso debe ser identificado y distinguido de los resultados del comportamiento o los productos de ese proceso. En palabras más sencillas, no se debe confundir el proceso de aprendizaje y el producto de este, el aprendizaje es un proceso o una serie de procesos implícitos en la persona. En cambio, el producto observable (el hábito, la habilidad, la respuesta) es el producto.
- Considerar que hay un cambio permanente en el comportamiento es una afirmación muy fuerte para nosotros que poseemos una racionalidad limitada. Relativamente estable, es un poco mejor ya que se refiere a los términos de tiempo que puede estar disponible, tanto en un periodo corto o también implicar que es largo.
- Las palabras ambiguas, como la práctica y la experiencia, son reemplazadas por palabras que representan más claramente lo que sucede durante el aprendizaje.

Con esto claro, la definición que propone Lachman es la siguiente: “El aprendizaje es el proceso mediante el cual se desarrolla una modificación relativamente estable en las relaciones estímulo-respuesta como consecuencia de la interacción ambiental funcional a través de los sentidos.” (479)

Para el campo de los videojuegos y el presente trabajo esta definición es apropiada ya que define aprendizaje y que resalta las relaciones estímulo-respuesta. Porque logra ejemplificar claramente la interacción que tiene el usuario con un videojuego, después de todo es el juego el que emite unos *estímulos* al jugador y este los procesa para emitir una *respuesta* a estos.

5.3 Videojuego.

Podríamos dar una definición simple y llanamente con lo que se considera un videojuego gracias a la Real Academia Española (2018):

- Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
- Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora.

Esto con miras a dejar un poco claro lo que se considera comúnmente que es un videojuego, ya que a la hora de explorar en campo más académico y formal, encontrar una definición única e uniforme no es posible. Si entendemos que los videojuegos son una representación de un juego pero de manera electrónica, pensaríamos en definir qué es juego. Este asunto ha sido tratado por muchos años y por diversos autores, y que gracias al trabajo de Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca (2008) nos damos cuenta que hay un gran y profundo trabajo en esta tarea, desde Ludwig Wittgenstein, Johan Huizinga, entre otros, han buscado desde estudios filosóficos, sociológicos y demás una definición de qué es juego. Para una ampliación recomiendo la revisión del trabajo de estos autores.

Continuando con el tema, Egenfeldt-Nielsen y sus colegas, ofrecen dos definiciones más pragmáticas, y de allí resaltando la de Hunicke, LeBlanc, y Zubek (2004) con su modelo MDA: Mechanics (Mecánicas), Dynamics (Dinámicas) y Aesthetics (Estética). Cada dimensión se define así:

Mecánicas son las reglas y código básico de un juego. Se refiere al vasto contenido de información que va hacia la construcción del mundo del juego.

Dinámicas es la forma en la cual es juego es jugado basado en las mecánicas. Son los eventos que actualmente ocurren, o puede ocurrir, durante el curso del juego que puede ser experimentado por el jugador.

Estética cubre las respuestas emocionales favorables que son invocadas en el jugador cuando interactúa con el juego.

6. Diseño de investigación Novela visual.

6.1 Tipo de investigación.

Para dar respuesta a la pregunta y diferentes objetivos propuestos se ha elegido una investigación documental, y de subtipo, estado del arte.

El diseño elegido obedece a la dispersión de la información y que pocos trabajos se referencian entre sí, además de poder establecer los trabajos con novelas visuales que fueron relacionados con temas educativos o formativos.

6.2 Instrumento:

Ficha de lectura: este tipo de instrumento permite tener una información resumida y centralizada del documento, además de proveer rápidamente un panorama del texto.

Excel: se tabuló la información de la base de datos en este programa.

6.3 Tiempo:

2011 – 2016: Se eligió este rango de tiempo por ser el estándar en la investigación documental, además de que en el trabajo de búsqueda de artículos el más antiguo es de 2011 y siendo la fecha de corte precisa en el 31 de diciembre de 2016.

6.4 Fuentes primarias.

Artículos de investigación, revistas académicas y tesis. Todos estos documentos están en internet porque la información es escasa y no hay producción de material impreso, además solo hay trabajos internacionales.

6.5 Criterios de inclusión:

- Palabra clave exacta “visual novel”, “novela visual”. Tiene que ser exactamente así, las búsquedas sin palabra exacta arrojan miles de documentos, cuando se utiliza la palabra clave exacta, la cantidad de documentos se reduce considerablemente y así la búsqueda queda depurada.
- Ofrece análisis y/o aplicaciones en Occidente de la novela visual. Este tipo de documentos, dan cuenta de cómo es posible la aplicación de esta herramienta de origen oriental –Japonés- a Occidente.
- En el texto hay un relacionamiento de las novelas visuales con educación o aprendizaje. Porque es uno de los temas principales para esta investigación.
- Hay características de las novelas visuales. Logra conceptualizar mejor los elementos de este tipo de juego.
- Idiomas: Inglés, Español, Portugués, Italiano, Malayo. Los idiomas seleccionados tienen una posibilidad de ser traducidos.

6.6 Criterios de exclusión:

- Idioma Japonés. Aunque es en este idioma donde está la mayoría de investigaciones sobre novelas visuales, me es imposible en este momento lograr un acercamiento a estos trabajos. No poseo aún el dominio de este idioma, y la posibilidad de contar con un traductor es ínfima.
- “Visual novel”, entendida en medicina como una especie de efecto en los ojos sobre la presentación de símbolos.
- La novela visual, tratada solamente a nivel técnico computacional, o solo como desarrollo en programación.
- En el documento no hay un desarrollo extenso del tema de novela visual.

- Que aparezca solo como un término aislado. Es decir solo aparece la palabra clave simplemente.

6.7 Procedimiento:

La información es buscada a través de google académico y la información es tomada de base de datos, repositorios digitales de revistas y repositorios de tesis digitales de universidades. Cuando se tiene el archivo del documento completo, se procede a leer el texto aplicando los criterios de inclusión y de exclusión. Si pasa ese filtro se hace una lectura detalla y analítica del texto.

7. Base de datos.

Para la correcta organización de la información y recuperación fácil de la misma se desarrolló una base de datos con el programa Excel. Para esto se plantearon diferentes categorías para extraer la información de cada documento, pero la principal forma de organización fue en el propósito que tiene cada documento, estos se dividen en: propositivos e investigativos.

Los *documentos propositivos*, como su nombre puede inferir, se basan en el hecho que son propuestas para una posible utilización de la novela visual como instrumento educativo. Es decir, algunas investigaciones hacen todo su proceso para poner a consideración o como futura parte de esta, una puesta a prueba de una novela visual educativa pero que en el artículo no lo desarrollan, en palabras aún más simples, crean un juego pero no lo colocan a prueba.

Por otra parte, los *investigativos* son aquellos que en un momento anterior o en el mismo curso de la investigación desarrollaron una novela visual y fue puesta a prueba con unos sujetos, para establecer la viabilidad de la novela visual como un instrumento educativo.

Así pues, esta base contiene algunos elementos para buscar rápidamente. A continuación se describen las categorías de la base de datos:

Titulo original, Titulo traducido: 41 de los 45 documentos no se encuentran en español. El motivo es para su fácil identificación.

Tipo de documento: se refiere a qué clase de documento se está referenciando. En la investigación se encontraron desde artículos de revista hasta tesis de diferentes niveles académicos.

Tipo de investigación: menciona cuál de los dos tipos propositivo o investigativo, desarrolló el trabajo.

Línea del tema: se refiere a la línea en la cual enfoca la investigación de la novela visual. La gran mayoría tiene como uso la novela visual en términos educativos, la forma en como lo enfoca varía, desde temas con salud, turismo, religión, derecho, entre otros. Estos van variando y dando pistas por los rangos de temas que se pueden tratar o se han tratado con estos videojuegos.

Especificidad / Micro-dimensión: uno de los inconvenientes de la anterior clasificación era que el tema del texto no especificaba en que línea se enfocaba y se perdía los elementos que diferenciaba de cada trabajo, ej: historia de un pueblo en Brasil, historia de la conquista española, tratamiento en depresión, tratamiento nutricional, etc.

Con esta característica incluida, al lado de la línea de tema (ej. Salud), también aparecerá a un lado la especificidad del documento (ej. Nutrición). Esto da mayor agilidad a la hora de tener en cuenta las micro dimensiones del tema tratado.

URL: se refiere al link de internet en donde se encontró la fuente del artículo.

8. Consideraciones Éticas

Las consideraciones éticas en este tipo de diseño de investigación son respecto al respeto de la propiedad intelectual de los autores, es decir, velar por la protección de los derechos de autor de cada documento trabajado.

Para desarrollar este apartado comenzamos con el capítulo 7 “De la investigación científica, la propiedad intelectual y las Publicaciones” de la ley 1090 de 2006, dice en el Artículo 56. “Todo profesional de la Psicología tiene derecho a la propiedad intelectual sobre los trabajos que elabore en forma individual o colectiva, de acuerdo con los derechos de autor establecidos en Colombia. Estos trabajos podrán ser divulgados o publicados con la debida autorización de los autores.”

Aunque no es posible tener la autorización explícita del autor, uno puede recurrir a la citación de un fragmento de un trabajo, así pues Martínez (2006), expone los derechos de los autores y como no violentarlos:

“El derecho a la paternidad: Es el derecho que tiene el autor a que se reconozca la obra como suya y a vincular o no su nombre a ella. [...]El nombre del autor se debe mencionar cada vez que su obra se utilice en ejemplares impresos o publicados, se anuncie o cuando se hagan citaciones de su obra.

Sin la autorización expresa del autor o titular de los derechos patrimoniales, la ley determina que se puede hacer cierto tipo de utilización de las obras. Entonces, sin autorización, se permite:

Derechos de cita: Es la transcripción de textos cortos o pasajes de una obra, siempre y cuando se mencione la fuente y el nombre del autor. El objetivo de estas

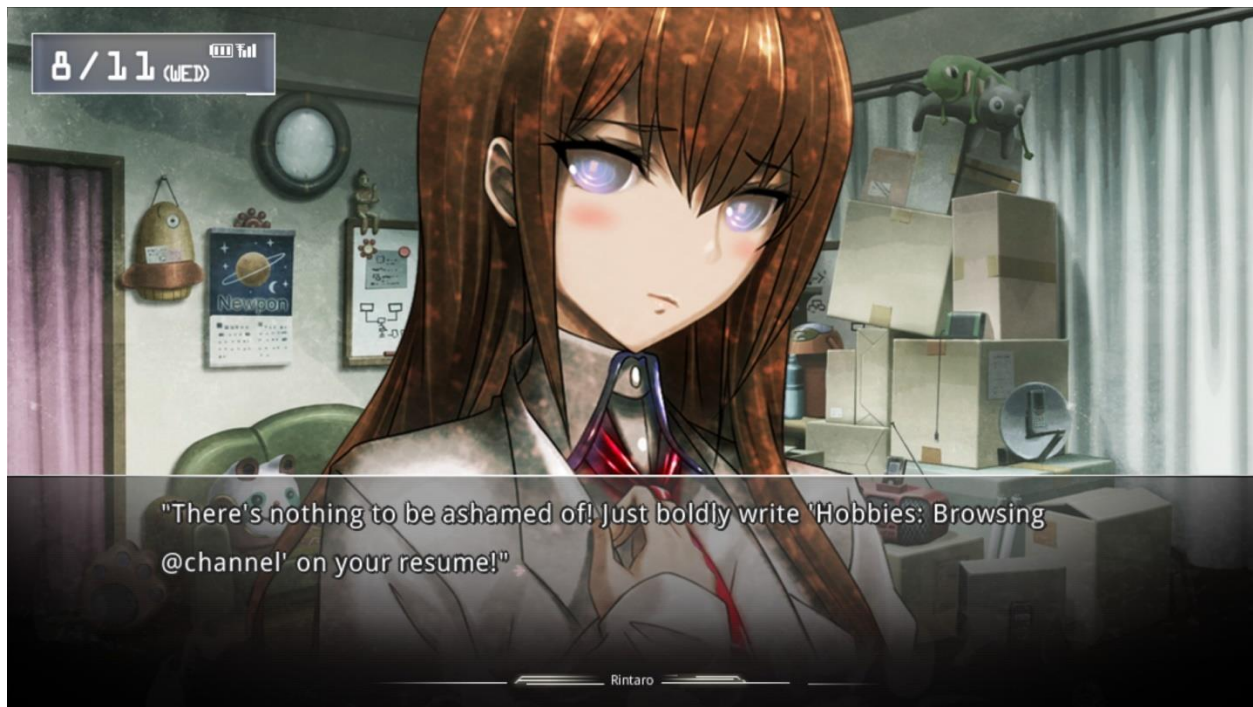
citas es ampliar, completar, reforzar o sustentar ideas. Aquí la honradez juega un papel importante, ya que pueden convertirse en plagio o reproducción simulada

Parfrasear es transmitir con palabras distintas las ideas de otro autor. En este caso, en principio, no se configura tal infracción. Sin embargo, en aras de la honradez, siempre conviene citar la fuente para no vulnerar ningún derecho protegido; de lo contrario, se puede incurrir en un plagio simulado.”

Con esto en claro, el trabajo citará correctamente los fragmentos tomados de los documentos analizados y para esto se utilizará el estilo de citación propuesto por la APA.

9. Marco Teórico

9.1 Definición de Novela Visual (Visual Novel)



Fuente: Steins;Gates (2015)

Antes de definir lo que es este género o tipo de videojuego, procedemos a aclarar su terminología. Visual Novel es el término que recibe este tipo de juego en Inglés y es el nombre mayoritariamente utilizado internacionalmente, procede de la traducción japonesa de ビジュアルノベル (bijuaru noberu). Ya en español se tradujo del inglés como Novela Visual.

Ahora retomando el tema, una de las primeras cuestiones que se encuentra a la hora de definir qué es una novela visual, es la cantidad de formas en las que se refiere a un mismo contenido. Para empezar ofrecemos una de las definiciones que es más

general, ya que logra dar una idea de que se trata este tipo de videojuego, Lebowitz y Klug (2011) definen la novela visual como un juego interactivo en el cual la historia es contada por bloques de texto y presentada principalmente por gráficos estáticos de imágenes de fondo y los personajes en estilo anime.

Ahora, en los trabajos investigados fue donde se evidenció la variedad en la definición de qué es una novela visual. Más que diferentes definiciones, lo que abunda es la multitud de formas de referirse a un mismo contenido, es decir, la mayoría logra definir o explicar qué es una novela visual, pero encuentran formas diferentes para referirse a ella.

Se ha identificado dos maneras: la primera es definiendo a partir de su presentación. Un ejemplo es el que provee Agusalim (2015:113) “un juego de novela visual es dominado por la historia y las conversaciones, los dibujos de los personajes en una novela que es contada visualmente.”

La segunda manera es a partir de su mecánica de toma de elecciones, Lepe Salazar, Nakajima y Alexandrova (2013:237) ofrece un ejemplo de las definiciones de esta forma “Las Novelas visuales sumerge a los jugadores en una narrativa, permitiéndoles decidir los resultados y el camino que la historia toma, dependiendo de la retroalimentación.”

Una de las definiciones más particulares es la propuesta por Prystupa-Rządca y Starostka (2015), ya que definen el género novela visual como “Un juego estático que se parece a una novela multimedia o una presentación teatral”. Suena particular e interesante en el elemento de presentación teatral, si desarrollamos esta idea, cobra sentido. Primero el juego nos propone un escenario estático en el que los personajes (actores) van ingresando y saliendo a conveniencia, y en donde recitan un guion,

además existe un narrador (el personaje del jugador o protagonista) que narra algunos sucesos, comenta sus pensamientos e influye en el devenir de la historia misma.

Como una de las últimas definiciones presentamos la provista por la Visual Novel Database (2017a), esta es una de las más completas y claras, en comparación con todas las demás revisadas, así pues, definen: “Una novela visual puede verse como una combinación de una novela y un juego de computadora: son juegos de computadora con una larga historia basada en texto y con solo un poco de interacción del jugador. Una típica novela visual consiste en texto que se encuentra encima una imagen de fondo de estilo anime y está acompañada con música. A través del juego, el jugador usualmente tiene que responder unas cuantas preguntas las cuales tendrán un efecto en la historia, así jugando una novela visual por una segunda vez mientras se da otras respuestas puede resultar en una trama totalmente diferente.”

Para finalizar este punto, aportamos las características identificadas en este tipo de juego, la cuales son:

- Se plantean diferentes historias dentro del mismo juego y se acceden a ellas por puntos de decisiones dentro del juego, en los cuales el jugador toma una decisión para continuar.

- El texto que presenta el juego va acompañado de diferentes elementos multimedia, desde música, animaciones, videos, imágenes, entre otros.

- Las interacciones con el juego son mínimas y no tiene un alto componente en mecánicas del juego, por tal, se apoya mucho en la historia siendo este el mayor atractivo.

- Por ser un producto japonés cuenta con algunas particularidades, como: juegos con contenidos altamente eróticos, la estética se basa en el manga-anime y la mayoría de estos juegos están únicamente disponibles en idioma japonés.

-Por último, Rone (2008) habla sobre el efecto que tienen las novelas visuales para apoyarse en elementos -que por diversas manipulaciones que hacen los desarrolladores- para que lo presentado dentro del juego una sensación de inmersión como: imitar los efectos oculares (sentir que se ve a través de los ojos del personaje), los sonidos (dar voces a los personajes y crear sonidos de ambiente) y que logran una mayor fuerza a la hora de experimentar la lectura. Puntualiza, una gran contribución a la inmersión es la presentación de los personajes y escenarios, los personajes son centrados mientras el fondo es algo borroso o suave (imitando el efecto del ojo humano). El autor describe todo este efecto con el termino Telepresencia (la ilusión de “estar ahí”).

9.2 Componentes de una Novela Visual.

En el continuo trabajo de esta investigación revisando diferentes investigaciones y juegos, se identificó que la presentación tiene unos elementos recurrentes y que gracias a estos se genera un patrón de reconocimiento que hace posible catalogar una novela visual como tal.

La propuesta que se ofrece a partir de esta investigación es que la novela visual posee tres componentes esenciales que son: Escenario, personajes e interfaz. Estos se pueden considerar como capas que se van superponiendo una sobre la otra secuencialmente, en otras palabras, la capa base es el escenario luego encima de esta están los personajes y por último la interfaz queda superpuesta de estas dos interfaces.

9.2.1 *Escenarios*: es la representación del lugar donde se desarrollan los eventos. Se pueden utilizar ilustraciones 2D, fotos reales o escenarios completamente en 3D.



Fuente: Steins;Gates (2015)

9.2.2 *Personajes*: el estilo representativo principal y casi una condición *sine qua non* es el Anime/Manga. En la mayoría se expresa a través de imágenes 2D estáticas que cambian en su pose y su expresión. También se ha llegado a utilizar animaciones y modelos en 3D.



Fuente: Steins;Gates (2015)

9.2.3 *Interfaz*: en el mundo de los videojuegos también denominada HUD (head-up display), esta se refiere a la información que en todo momento se muestra en la pantalla durante la partida. En las novelas visuales se refiere principalmente al recuadro que presenta el texto del juego. La interfaz puede incluir otros elementos extras que se consideren importantes (Fecha dentro del juego, un botón de “Menu”, etc.).



Fuente: Steins;Gates (2015)

Vale anotar que López Pizarro (2015) también propone los componentes de una novela visual, abarcando cada detalle y explicándolos de manera más amplia cada uno en su trabajo. Los componentes que enuncia son: Imagen de fondo, Sprites (imagen de personajes), Musica, CG's / Videos, Texto, Elecciones, y por último, Opciones y menús.

9.3 Componentes dentro de la “Historia” de las novelas visuales.

A lo que nos referiremos en este pequeño apartado es un conocimiento tácito que aún no se encuentra desarrollado académicamente por otros autores. Estos son elementos que componen a la trama que presenta una novela visual y que le son propias para este contexto y que ha sido desarrollado por la comunidad y los desarrolladores. Los componentes son los siguientes:

9.3.1 Ruta.

En el contexto de las novelas visuales se denomina ruta a los fragmentos o partes de la historia general para ser identificados con mayor precisión. Como las novelas visuales presentan varias historias dentro del mismo juego, denominarlas rutas presenta una mejor identificación y navegación dentro de estas líneas de la historia del juego.

Hay dos formas de clasificación: Ruta común y ruta específica.

9.3.1.1 Ruta Común: es la parte desde el inicio del juego y llega hasta un momento en que se puede cambiar el rumbo de la historia, usualmente en un punto de toma de decisiones. De una manera más técnica, la ruta común es el tronco inicial en la historia antes de que se inicie la ramificación de la misma.

Esta clasificación recibe este nombre porque “Común” se refiere a que todas las rutas comparten ese mismo fragmento de la historia. Generalmente es utilizado para colocar en contexto al jugador de la trama y las reglas del universo presentado.

9.3.1.2 Ruta Específica: estas rutas inician después de un punto de decisión en el cual cambia el rumbo de la historia. En esta clasificación es muy frecuente utilizar el

nombre del personaje que posee cierto protagonismo dentro de esa ramificación, por ejemplo: Ruta Sakura, Ruta Kurisu, Ruta Ana, etc.

Otra de las maneras para nombrar estas rutas es con el tema que identifique a esa ramificación. Por ejemplo los juegos de la serie “Shin Megami Tensei” utilizan el sistema de Alienación, siendo esta una generalización de los ideales de los personajes en un contexto, estas pueden ser: Ley (Law), Neutral y Caos (Chaos).

9.3.2 Finales.

Como su nombre lo refiere, indica el desenlace de la historia en un punto de la ramificación de la novela visual, así como se ofrece diferentes historias también se dan distintos desenlaces. Estos generalmente se categorizan por adjetivos calificativos de Bueno o Malo, siendo algo como: Final bueno (Good Ending), Final malo (Bad Ending).

Como podría inferir el lector, los finales son asignados a una ruta para identificar su desenlace, de la por ejemplo de la siguiente manera: Final bueno Ruta Saber, Final Malo Ruta Saber.

Para aclarar, los elementos presentados aquí se observan en la mayoría de las novelas visuales, así que es posible encontrar en algunos juegos cambios, adiciones y variaciones en lo expuesto.

Para terminar este tema, deseamos aclarar la importancia de explicitar este conocimiento tácito que se encuentra entre jugadores y desarrolladores de este tipo de juegos. Las razones se centran en dos motivos:

- Plasmar estos elementos que son importantes a la hora de abordar el desarrollo y entendimiento de las novelas visuales.

- Permite un marco de referencia para los investigadores a la hora de plantear su juego y la navegación dentro de este.

Ejemplo aplicado.

Para aplicar todo tomaremos el juego de Yin, Bickmore & Ring (2012) “The Time Mage”

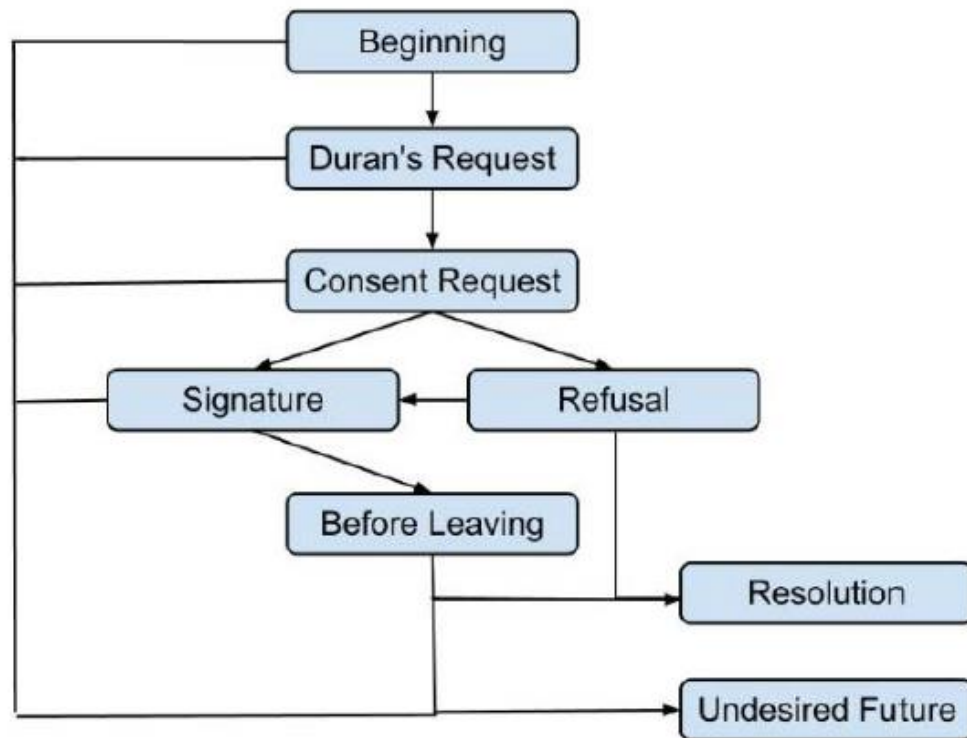


Figure 1. Stream and Checkpoints of “The Time Mage”

Fuente: Ying, Bickmore & Ring (2012).

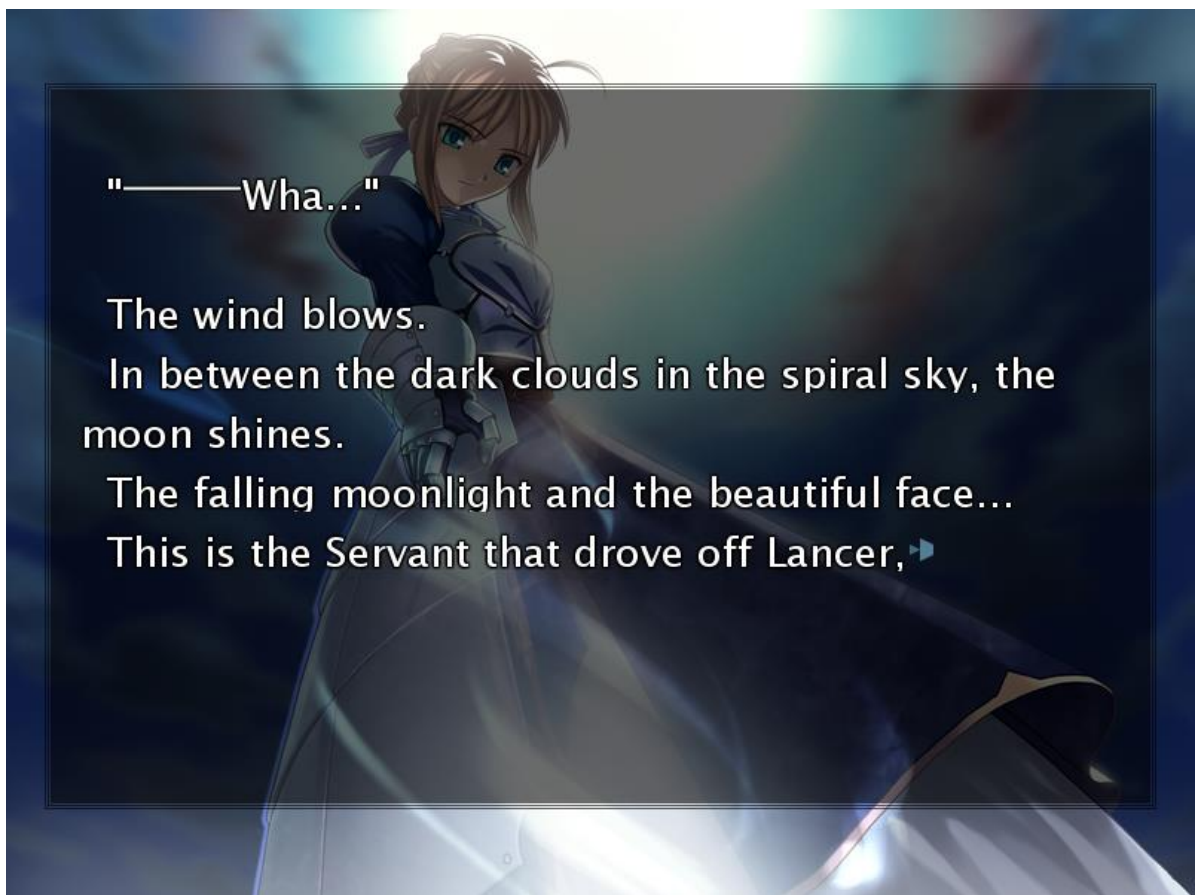
Como se puede observar las partes comprendidas entre “Beginning” y “Consent Request” sería la ruta común dentro del juego, luego de allí habría una toma de decisión que sería en “Consent Request” la cual ofrece dos posibilidades, con esto

abriendo dos rutas, una que es la que ofrece "Signature" que implicaría firmar el consentimiento y que nos llevaría a "Undesired Future" este proveyendo un resultado negativo, un Final Malo. Luego está la otra opción "Refusal" que sería la segunda ruta que nos llevaría a "Resolution" el cual es la mejor resolución para el juego considerándose así su Final bueno.

9.4 Clasificación o Tipos de Novela Visual.

9.4.1 Por su presentación.

En Japón, cuna de estos videojuegos, existe una diferenciación terminológica entre las mismas novelas visuales. Para ellos Visual Novel (Abreviados como NVL) consiste predominantemente en la narración y pocos elementos interactivos, además siendo lo más importante la presentación de los textos, el cual es con el recuadro de diálogo superpuesto en casi toda la pantalla. La siguiente imagen ejemplifica muy bien lo comentado:



Fuente: Fate/Stay Night (2004)

Luego seguiría los juegos de Aventura (abreviados como ADV) los cuales incorporan elementos de resolución de problemas y otros tipos de mecánicas de juego, su principal característica es colocar el recuadro en la parte inferior de la pantalla. Siendo esto lo típico encontrado en casi todos estos juegos.

Vale anotar que esta distinción se pierde por fuera de Japón, en donde ambas NVL y ADV son usualmente referidas sin distinción como “Visual Novel”. A pesar de esta aclaración, en este trabajo no se recomienda cambiar la referenciación a una tan puntual, porque en Occidente “Juego de aventura” se refiere a otro tipo de videojuego.

Para cerrar se utiliza más esta distinción para referirse al estilo de la presentación del texto y en donde se ubica el recuadro del diálogo.

9.4.2 Por su aspecto técnico.

Las Sound Novels (Novela Sonora) y las Kinetic Novels (Novela Cinética) son también tipos de Novelas Visuales, pero a diferencia del anterior tema que enfatizaba más en la presentación del texto, estos tipos de novelas visuales tienen mayores distinciones entre unas y otras.

9.4.2.1 Sound Novel: son similares a las Novelas visuales, pero hace un énfasis en los aspectos del sonido que en el visual. Tienen la particularidad que no hay mucho apoyo visual, básicamente son texto, fondos simples y audio. Un ejemplo de este tipo son las novelas de Higurashi no Naku Koro ni (2002).

9.4.2.2 Kinect Novel: contiene todas características de una Novela visual común pero no posee ninguna mecánica de juego, incluso dejando a un lado la toma de

decisiones. Es decir solo posibilita una historia con un único desenlace. Al no requerir ninguna interacción del jugador son más cercanas a una novela ordinaria con gráficos añadidos y sonidos. Un referente muy popular de este tipo es Planetarian (2014).

9.4.2.3 Hybrid: como su nombre lo sugiere es una categoría especial por ser un híbrido entre novela visual y otro género de videojuego (es muy común con los RPG). Se diferencia de las novelas visuales “puras” porque las mecánicas de juego pueden llegar a ocupar una igual importancia que la narrativa. Estas requieren una interacción muchísimo mayor que los demás tipos de novela visual, ya que algunos juegos pueden incluir elementos de combates, conversaciones con límite de tiempo, entre otros. Un ejemplo claro de este tipo de juego es Sakura Wars 5: So Long, My Love (2010).

9.4.3 Por su contenido.

Dado a la dinámica del campo se halló en Anime Stack Exchange (2013) las definiciones más acertadas y claras sobre la diferenciación en contenido de las novelas visuales. Es importante aclarar que en la clasificación de contenido existen muchas más definiciones y terminología pero excedería las pretensiones de este trabajo, por tal ofrecemos las comunes y las más utilizadas:

9.4.3.1 Eroge: en japonés es la abreviatura de “juego erótico” (Erotic Gemu). En Occidente es generalmente aplicable al tema de las novelas visuales que pueden tener escenas eróticas, en Japón no es exclusivo de ese campo. El contenido erótico ofrecido por estos tipos de juegos puede variar en cantidad. Es importante notar que el contenido erótico está muy ligado al tema de las novelas visuales y que por eso tiende a estar presente en muchos juegos de este tipo.

9.4.3.2 *Nukige*: (Literalmente traduciría “Juego de masturbación”) es un tipo de Eroge que está enfocado únicamente al contenido sexual. Usualmente utilizado como material pornográfico.

Por estos dos referentes y los que aportan mayor cantidad y exposición de las novelas visuales, al inicio en Occidente se tenía la idea de que este tipo de juegos no aportaba más que su contenido erótico. Esta fue una de los obstáculos que impidió a las novelas visuales tuvieran un acercamiento mayor en países de Occidente.

9.4.3.3 *Galge o bishoujo game*: (traduciría “Juego con Hermosas Chicas”) es utilizado para describir un juego en donde la mayor parte de este consiste en conseguir estar en una relación con uno de los personajes femeninos del juego. El término Bishoujo game, fue en algunos de los primeros trabajos académicos del tema colocarse como un equivalente a novela visual.

9.4.3.4 *Otome*: en japonés significa “juego para doncellas”. Es un tipo de juego desarrollado principalmente para el público femenino. Es directamente análogo a los juegos Bishoujo pero exceptuando que ahora se enfoca en los personajes masculinos.

Estos términos se relacionan bastante y muchos juegos pueden llegar a estar en más de una categoría. Generalmente se utiliza esta terminología para colocar el énfasis de los aspectos del juego, es por eso que en algunos casos ciertas categorías no llegarían a excluir una de otra.

9.4.4 Por su duración.

La Visual Novel Database (2017b) ofrece una clasificación de los tiempos en la duración, siendo los siguientes:

- Muy corta: menor a 2 horas
- Corta: 2 – 10 horas
- Media: 10 – 30 horas
- Larga: 30 – 50 horas
- Muy larga: Mayor a 50 horas.

Como se puede percatar el lector, las novelas visuales comparten esta clasificación con otros medios audiovisuales por medir su duración por tiempo. Se diferencia de otros elementos de literatura que se miden por su cantidad de páginas o contenido del guion.

9.5 Aclaraciones concernientes a la Novela visual.

Con miras a despejar las malas concepciones que se pueden tener con las novelas visuales, se pretende en este pequeño apartado aclararlas por medio de una serie de preguntas.

¿Las novelas visuales son videojuegos?

Sí, lo son. Para empezar Lebowitz y Klug (2011) lo catalogan como tal como un videojuego. Muchas investigaciones reseñadas aquí lo consideran como uno, pero otras no. En Occidente se dio esta discusión de considerarla si o no como videojuego, debido a la concepción que un videojuego debe ofrecer una alta jugabilidad y

diversidad en mecánicas. Con el tiempo se ha logrado aceptar la idea de que lo anterior no tiene que ser tan estricto, en la actualidad las novelas visuales son consideradas como videojuegos en la mayoría de los casos.

¿Puede ser un E-book?

No. Esto se soporta también con el anterior planteamiento. Aunque algunos autores plantean que la novela visual es un libro electrónico, por ejemplo López Pizarro (2015). Aunque como se ha mencionado la interactividad pueda ser limitada, no se cumple para todos los casos, hay versiones que incluyen mecánicas que pueden demandar mayor interactividad (conversaciones, servir bebidas, entre otras) hacen que se aleje de un formato que ofrece más pasividad al usuario.

¿Es equivalente llamar a la novela visual (visual novel) como novela gráfica (graphic novel)?

No. Y hacerlo es una equivocación. Novela gráfica es una definición más técnica y sofisticada para referirse al Comic. Llamar a este tipo de juego novela gráfica acarrea el error de referirse a dos formatos totalmente diferentes. Se presume que las personas utilizan ambas terminologías, por el sinónimo que presenta visual y gráfico. Pero al final novela visual y novela gráfica son dos conceptos diferentes.

10. Análisis de la investigación académica de la novela visual.

10.1 Cultura.

Entenderemos este tema a los documentos que presentan un interés por mostrar sus saberes, creencias y pautas de su grupo social a través de la novela visual. Apenas cuenta con par de investigaciones y de corte propositivo, además estarán enfocadas al público adolescente y estudiantil.

Empezamos con Evelyn, Ngurah Ardana, *et al* (2013); los autores plantean desarrollar un videojuego que contiene la historia de *La Galigo* (un poema épico de Indonesia) como una forma de preservar la cultura de su país, así que contemplando la cantidad de tiempo que la gente pasa en internet y videojuegos, quieren aprovechar estos mismos medios para que llegue a las nuevas generaciones y que esta propuesta logre preservar mejor la historia al estar en formatos más modernos.

Sari, Rahmansyah & Rahajaan (2015) pretenden adaptar la historia de Ciung Wanara en un nuevo medio como la novela visual para acercarse más los adolescentes para que la cultura sundanese no se pierda. Además, las posibilidades que ofrece este tipo de videojuego logra acoplarse muy bien a la necesidades en cómo se cuenta la historia, ya que al estar centrado más en la trama posibilita centrarse en exponerla de diversas maneras, dibujos, escenarios, entre otros.

Este tema solamente ha sido desarrollado en Indonesia, donde han identificado que es necesario promover más su propia cultura adaptándose a los medios actuales para ser más efectivos en la trasmisión de su conocimiento ancestral. En lo personal, encuentro que es una de las aplicaciones más interesantes que hay con la novela visual.

10.2 Historia.

Los documentos amparados por este tema fueron designados por su motivación de mostrar el pasado de cierto lugar de interés por la importancia que esto representa (o representó) cierto grupo en específico.

Empezamos con Spósito y Borges Lucas (2012) quienes condujeron la única investigativa con este tema. Ellos crearon un videojuego que pretendía mostrar la ciudad de Tepem (Brasil) y se utilizó con un grupo de estudiantes los cuales navegaban en la historia de la ciudad, para enseñarles lo importante que fue para su país por su contenido en diamantes y que ahora es un sitio turístico, por medio de gráficos y elementos interactivos exploraban más de su historia.

Dávila Molina (2013) desarrolló en Ecuador una propuesta de guion para una novela visual para presentar la historia de la colonización española, porque reconoce que este tipo de juego puede ser una herramienta interesante y beneficiosa. Además, si se aprovecha desde una modalidad no lineal, es decir, que el jugador forme también parte de la historia y que pueda influir en esta, y de poder mostrar diferentes escenarios de historias con el ¿Qué hubiese pasado si...?

De Latinoamérica pasamos a Indonesia, en donde dos propuestas trabajan el mismo escenario, el cual es la historia del Reino de Majapahit. Estidianti y Lakoro (2014) manifiestan que los videojuegos en Indonesia no están siendo utilizados para comunicar la cultura e historia del país, por tal proponen utilizar uno de tantos como son las novelas visuales, para esto diseñan personajes e historias con respecto al Reino de Majapahit, para lograr despertar un mayor interés y curiosidad en los jóvenes sobre este tema.

Por su parte, Kusnawi y Firmansyah (2015) también proponen crear una novela visual con un valor educativo, pero que se centre en mostrar algunas biografías de personajes involucrados con el reino de Majapahit, y que además se puedan incluir datos históricos de lo que fue para ellos este importante reino.

10.3 Idiomas.

Como su nombre lo indica, en este apartado se han clasificado los documentos e investigaciones que han tenido como objetivo facilitar el aprendizaje de otro idioma, frecuentemente el inglés.

Omelchenko y Homenko (2013) son los únicos autores que proponen otros idioma del inglés, que es el japonés, comentan que las novelas visuales son herramientas interesantes para aprender japonés, ya que estas pueden servir como guías para estudiar diferentes elementos de la cultura y vida cotidiana en Japón, además de practicar el vocabulario.

Murtikah y Djuniadi (2016) identifican que los estudiantes de Indonesia encuentran difícil la pronunciación de las palabras en inglés, por eso se idea un entorno multimedia en 3D en formato de novela visual, con esto los usuarios pueden ganar nuevas experiencias a la hora de aprender y que sea más interesante de lo convencional de otras herramientas. Aunque desarrollan un prototipo y lo colocan a revisión de estudiantes y profesores, no se considera investigación.

Ahora desde el lado desde los documentos investigativos Randa Benz, Heri Priyanto, Hengky Anra (2016) utilizaron un juego de novela visual para enseñar vocabulario en inglés a estudiantes de primaria de Indonesia. Y en el mismo país, Agusalim (2015) comenta que algunos estudios dicen que los videojuegos son útiles como formas de aprendizaje de otro idioma, por lo cual propone adaptar algunos elementos del currículo de estudio de inglés para estudiantes universitario para el aprendizaje de este idioma por medio de una novela visual.

Por último Andrade, Gouveia, Escudeiro y Vaz de Carvalho (2014) se salen del público estudiantil para presentar un videojuego serio con ciertos temas importantes para administradores de pequeñas y medianas empresas de Europa en el aprendizaje del inglés, para luego evaluar conjuntamente entre investigadores, estudiantes y administradores cual fue el rendimiento de estos.

10.4 Lectura.

Este tema se refiere a la utilización de la novela visual como un elemento para promover y fomentar la lectura. Como su composición es de alta lectura, para algunos autores es vista como una herramienta clara para ser utilizada como una forma para motivar la lectura entre sus públicos objetivos. Una de las características de estos artículos es que todos son propuestas y ninguno ha hecho una investigación con respecto al tema.

Biart (2015) en Estados Unidos propone que a través de diferentes medios de lectura aparte del libro las personas puedan leer más y también saber más sobre diversidad en las historias que se presenta.

Geest (2015) de Países Bajos, hace todo un desarrollo de analizar las novelas visuales, desde aspectos como la narrativa, la ludología y que rol pueden cumplir. A lo largo del texto va desarrollando las preguntas y sus respuestas, para al final dejar claro la necesidad de investigar más sobre esta herramienta educativa.

Por su parte, Gomes Alves y Kulakowski Taborda (2015) en Brasil, exponen el potencial que tiene las novelas visuales por su creciente popularidad y versatilidad, así que lo reconfiguran para mostrarlo como una herramienta educativa alternativa y que impulsaría la experiencia de lectura de aquellos que no están habituados a leer.

En España, con la autora Serna Rodrigo (2016) se plantea que los videojuegos con grandes dosis de lectura (como las novelas visuales) pueden ser empleados en el área de la lengua y literatura como elementos didácticos para desarrollar competencias de lectoescritura. La autora vuelve con otro artículo en colaboración con Rovira Collado (2016) buscando aplacar el rechazo a estos soportes lúdicos que en vez de disuadir de la lectura, están relacionados con ella y en muchísimos casos. Ya que en algunos -como por ejemplo las novelas visuales- quienes emplean estos soportes están leyendo continuamente. Así pues, plantean la posibilidad de emplearlos como elementos viables para el desarrollo de la competencia lectoliteraria en los alumnos de Educación Secundaria.

10.5 Religión.

Se ha categorizado los estudios en este tema, que comprenden la utilización de la novela visual como método de enseñanza de alguna religión. Es importante resaltar que no se circunscribe a alguna en específico, los pocos artículos al menos han mostrado dos prácticas diferentes. Es en los países asiáticos Filipinas y Malasia en donde han investigado con unas muestras pequeñas sus propuestas de mejorar el interés o prácticas de su respectiva creencia.

Nugroho (2016) en Indonesia propone una aplicación interactiva para mostrar la Biblia con imágenes, sonidos y animaciones para mejorar el interés de los niños en aprender sobre sus contenidos, específicamente trabajó el tema del profeta Elías.

Por otra parte, Insanittaqwa, Imam Kuswardayan & Dwi Sunaryono (2014) en Malasia desarrollan un simulador de Hajj (es la peregrinación que hacen los musulmanes hacia La Meca), esto con el objetivo mostrar a los jugadores los pasos que deben realizar para poder efectuar bien su viaje de peregrinación.

Como dato extra, vale resaltar que en los países asiáticos por su diversidad de propuestas en temas, no ven únicamente el aprendizaje de conocimiento propiamente académico sino de otras esferas como es la propia creencia religiosa y su cultura.

10.6 Salud.

Es la segunda categoría más explorada, ya que cuenta con una gran cantidad de novelas visuales utilizadas en este campo. Aquí incluimos todas aquellas que refirieran a un cambio en los hábitos en salud de una persona, tanto desde un nivel preventivo hasta de intervención, además puede abarcar ámbitos desde la salud física como mental.

En Estados Unidos se han encontrado los siguientes reportes:

Yin, Ring y Bickmore (2012) trabajan el concepto de Autoeficacia en pacientes y acompañantes en ambientes hospitalarios. Su investigación es de las más importantes al comprobar la efectividad de las novelas visuales. Su investigación fue con tres grupos: uno con el panfleto de los derechos y deberes de los pacientes, el segundo con una novela digital con el mismo guion del juego, la tercera es el juego en sí.

Yin, Montfort & Bickmore (2013) proponen en un artículo un marco para la utilización de una narración interactiva para intervenciones en salud. Se pretende que con la interacción del jugador con diferentes elementos de la historia (como el viaje del héroe) cambie los hábitos en salud, ejemplifican esto con la anterior investigación.

Hall (2015) esta autora propone crear una novela visual con contenido educativo en el ámbito de la educación sexual, lo justifica al basarse en los resultados de un estudio que deja claro la necesidad de intervenir en este asunto y que las formas tradicionales no han sido del todo efectivas.

Ho (2012) propone una novela visual que con su trama represente las situaciones sociales, y los elementos que pueden llegar a ser intimidantes de las relaciones entre personas. Todo esto como una metáfora para el entrenamiento

Prevención Ansiedad Social. Ahora por el lado de intervención, Lu (2014) explora un poco sobre el aislamiento social, especialmente el de Japón “hikikomori”². Por tal, propone que desde la narrativa se mejore la asimilación en lo colectivo (sociedad) y como esta puede ser activada a través de las novelas visuales, las cuales pueden crear esa sensación de pertenecer a un grupo.

Antes de pasar a otras contribuciones de otro país, Kardamis (2014) en un trabajo bastante concreto propone que el desarrollo de videojuego como un modelo de arte terapia que puede ser realizado a través de una novela visual.

Ahora pasamos a las contribuciones encontradas en Japón:

Va ser puntual que el autor Francisco Lepe Salazar sea el autor que aparece en todos los artículos que provienen del país asiático en cuestión de salud, además su línea de investigación será sobre aspectos de nutrición. Así pues Salazar (2013a) comienza sus investigaciones con su tesis doctoral en la cual evaluaron su novela visual Amigo en dos sesiones con estudiantes universitarios, además para validar la eficacia empleó instrumentos cualitativos incluyendo entrevistas, cuestionarios y encuestas. Luego Salazar (2013b) haría otro experimento aplicando las sugerencias e ideas que quedaron planteadas en su tesis, en esta ocasión prueba las diferencias que puede provocar que grupo control juegue una novela visual sin todas las características, y el grupo experimental a la novela visual con todos los elementos informativos sobre nutrición para mejorar la prevención en desórdenes alimenticios.

Luego Salazar, Nakajima, & Alexandrova (2013) plantearon una guía metodológica para los juegos educativos que favorezcan el discernimiento de ciertos temas, para ejemplificar mejor su punto, desarrollaron con su investigación una

² Es un término japonés que se refiere a un aislamiento social agudo que tienen las personas, en otras palabras personas que han elegido abandonar totalmente su vida social.

metodología para desarrollar con una novela visual los elementos teóricos a través del discernimiento de múltiples escenarios, incrementando el conocimiento y manteniendo los valores de entretenimiento, con una novela visual Amigo, que enseñaba sobre nutrición. Ya en su última investigación hasta ahora, Salazar (2015) utilizó una novela visual con elementos de Feedback cognitivo comportamental sobre la situación o vida de un personaje virtual, hubo grupo control y experimental, con pruebas pre-test y post-test. Lo principal de su intervención era que los jugadores experimentaran la vida del personaje y pudieran aconsejarlo sobre su nutrición, esto con el fin de promover la prevención de la anorexia.

Para finalizar en esta categoría encontramos el último documento en Tailandia, Kanokwanvimol, Ongsricharoenporn, Manaboriboon, Chomchai & Leelawong (2012) en su artículo proponen introducir una novela visual en un tema sensible para Tailandia como es la educación sexual. Siendo conscientes de los problemas que genera el embarazo adolescente y las enfermedades de transmisión sexual, los autores buscan que con este juego se mejore el conocimiento de estos temas en los adolescentes.

10.7 Educación.

Es la categoría más amplia dentro de esta investigación, ya que 16 documentos fueron asignados a este. Se definió como educativo a las propuestas o investigaciones que se enfocaron en elementos de aprendizaje y enseñanza con diversos temas para sus públicos objetivo, en otras palabras, esta es la categoría más amplia por su multiplicidad de temas tratados y una suerte de comodín cuando algún documento no podía ser asignado claramente a otra categoría anteriormente presentada.

Para empezar en España, López Pizarro (2015) hace una exploración sobre las novelas visuales, desde su conceptualización hasta su propuesta de utilizar estos medios como juegos serios. Realiza un prototipo de novela visual y motor para creación

de estas para dar una herramienta de creación de este tipo de juegos en formato educativo, para así proponer un método didáctico para la enseñanza. Aunque como López otros autores desarrollaron textos para evidencia la utilidad de estos juegos en el ámbito educativo, pero antes de estos documentos ya había investigaciones utilizando esta herramienta. Por ejemplo, en Alemania Fruth, Schulze, Rohde & Dittmann (2013) desarrollan un prototipo de juego diseñado en forma de novela visual, para enseñar a los niños de una escuela primaria, acerca de los peligros que se encuentran en la internet, por tal, el contenido del juego es sobre conceptos y consejos sobre seguridad informática, además agregaron 3 mini juegos en que cada uno se trata un tema distinto, para que el juego fuera más accesible a los pequeños. Siendo esto una de las tantas propuestas antiguas antes de que hubiera una formulación mejor.

En Italia, Tartaglia (2016) en su experimento realizaba un trabajo experimental con niños de primaria, pero con un contenido diferente. Puesto que diseñó varios pasos para hacer más interactiva la experiencia de aprender sobre los estilos de aprendizaje y con esto hacerlo fácil de asimilar para ellos, además en los últimos pasos incluía una novela visual para apoyar este proceso.

En Japón, Miyazaki, Miyamoto, Nishio & Miyazaki (2015) propusieron que por medio de una novela visual de horror se podía presentar los problemas sociales actuales a los jóvenes, para que puedan notarlos a través del entretenimiento y sean más conscientes de estos en sus entornos. Con igual miras en los jóvenes en Singapur, Lee, & Chia (2015) comienzan comentando sobre la importancia de las decisiones que se hacen en la adolescencia, por tal, intentan crear un juego educativo que pudiera ejemplificar las intuiciones y toma de decisiones que hacen las personas, esto a través de una novela visual aplicándola a jóvenes entre 14y 16 años.

Ahora volviendo a Europa, específicamente en Suecia, Erlandsson (2015) desarrolló una aplicación de un juego para dos grupos independientes, uno para niños y otro para personas comunes interesadas en el tema, este juego era en formato novela visual y buscaban mostrar la historia de un museo de una manera interactiva y más informativa la experiencia de visitar uno.

En Filipinas, Agos *et al* (2013) proponen utilizar una novela visual para presentar un poema épico Ibong Adarna a algunos estudiantes de secundaria, con el fin de alinearse más a sus gustos actuales de estos de como jugar videojuegos, con el propósito de mejorar sus conocimientos con un medio que ya les sea más familiar. Por otro lado, Leetian, Estuar, & Syson (2013) proponen varias herramientas para crear un videojuego de tipo novela visual para ser educativo en cuanto a los riesgos y posibilidades sobre las votaciones, ya que en Filipinas se hacen esfuerzos para que las personas se les eduque sobre este tema. Este proyecto está dirigido principalmente a los jóvenes que adquieren la edad permitida para votar.

Ahora en América, puntualmente en Estados Unidos, Easterday & Yelee Jo (2014) utilizaron un juego de novela visual para evaluar el efecto en el aprendizaje de los juegos cognitivos cuando el jugador experimenta penalidades dentro del juego, con una población universitaria de 100 estudiantes aproximadamente. También en un entorno universitario, Sullivan & Critten (2014) crearon y utilizaron una novela visual en unos cursos en línea con miras a introducir conceptos y complementar elementos sobre las clases, esto con el objetivo de tener un complemento educativo novedoso para los estudiantes.

Cheung, Lim, Marshall, Purdy, & Winkler (2015) condujeron un experimento al aplicar a estudiantes universitarios con pruebas de pretest y posttest sobre conocimiento de la BPT (Behavioral Parent Training) para medir el efecto de

aprendizajes de estos sobre estilo de crianza en los niños, versus los resultados del grupo de control.

Por último en esta mención por países, le corresponde a Indonesia, ya que tenía más documentos de este tipo provenientes de este país. Ahora, Rahman Hikam, Kariada & Santosa (2013) realizaron un experimento que buscó probar y mostrar la factibilidad de una novela visual educativa para enseñar sobre el cuidado del medio ambiente al colocarlo a prueba en 2 salones de clases de estudiantes de secundaria. En el mismo entorno de secundaria, Yan Amal Abdilah, Sugiarto & Sutarto (2013) utilizaron dos grupos, uno de control y otro experimental, en el cual se desarrollaba un juego tipo novela visual que servía como un tutorial de clases asistido por computadora, el cual pretendía apoyar en los conocimientos de matemáticas de estudiantes de séptimo grado de secundaria. También Insani, Suprpto & Hakim (2016) buscaron mejorar las competencias de los estudiantes de preparatoria mediante un programa de aprendizaje de multimedia asistida en una novela visual, para así mostrarlo como un complemento educativo para los estudiantes.

En otro entorno totalmente distinto como es un aeropuerto, Santoso & Mardiono Soewito (2014) desarrollan el prototipo (pero sin llegarlo a aplicar) de una novela visual y diversos materiales de esta para mostrar a los pasajeros del aeropuerto algunas normas y conceptos de seguridad al viajar por avión.

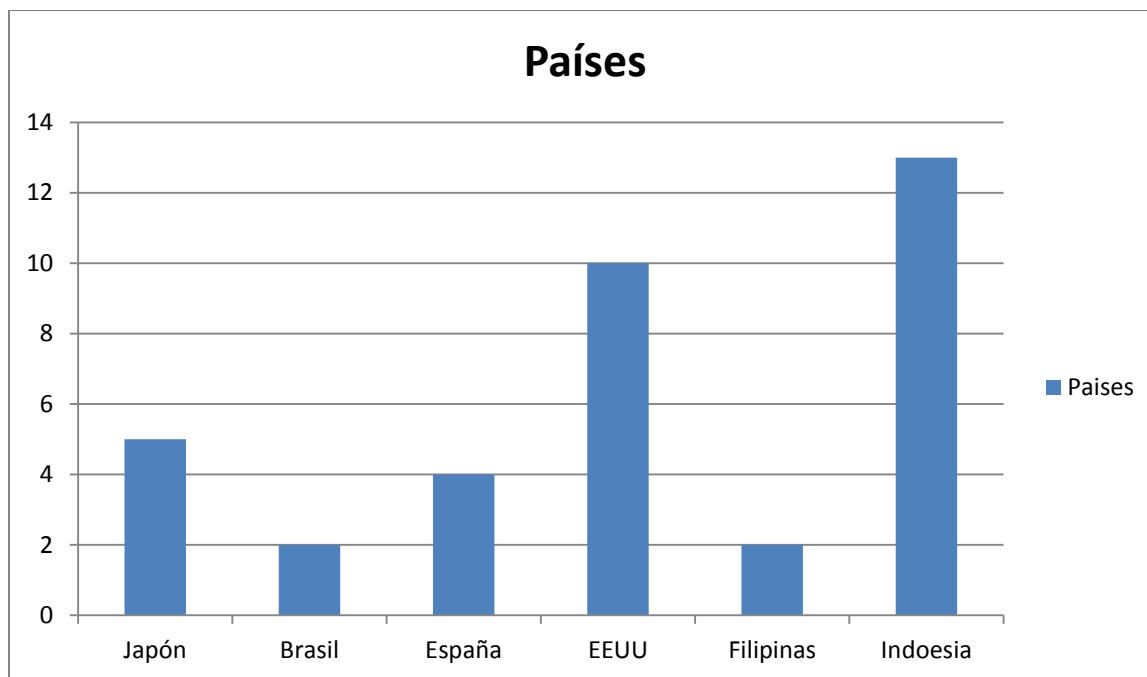
Para terminar, cerramos este apartado con la investigadora Sudharsono (2015) que propone en su trabajo la creación de unos personajes que sirvan como modelos de conducta para los adolescentes que están en la secundaria y que se encuentren en una novela visual para que los jugadores puedan interactuar con las decisiones que los personajes toman y así hacer a los adolescentes más conscientes de su mundo y de las decisiones que ellos mismos toman.

11. Resultados.

11.1 Resultados Generales

Este capítulo ofrece algunos datos y consideraciones a partir de los datos gruesos obtenidos gracias a la recopilación de las investigaciones y posteriormente filtrados en la base de datos creada para este trabajo.

11.1.1 País.



Fuente: Elaboración Propia.³

Una de las primeras sorpresas que se puede llevar el lector es darse cuenta que hay una alta producción en Indonesia, logrando desplazar a un característico Estados Unidos que puntúa usualmente alto en investigaciones de muchos ámbitos, y que para este campo está en una segunda posición. Japón deja ver un poco su producción con 5

³ De ahora en adelante todas las gráficas que aparezcan son de elaboración propia.

documentos y logra afianzarse en el tercer lugar, luego lo seguirá España con 4 trabajos, ya al final quedarán igualados Brasil y Filipinas con 2 trabajos por igual.

Ahora, gracias al cruce de información que se recolectó se pudo determinar algunos de los intereses en alguna línea investigativa de cada país:

- Indonesia cuenta con una línea demarcada por lo educativo y la enseñanza de idiomas (específicamente el inglés).
- EE.UU tiene una predominancia en estudios en Salud, al igual que Japón.
- España destaca por sus investigaciones en el ámbito de la lectura, es decir de ver la novela visual como una herramienta alternativa al leer.
- Brasil cuenta con dos investigaciones sobre historia y lectura, por tal no se puede decir una tendencia como tal, aunque Filipinas cuenta con igual publicaciones de Brasil las dos tocan el tema de la educación.

Por último los siguientes países no se incluyeron en la gráfica, esto debido a que son bastantes y solo tienen una publicación por lo que harían ilegible la imagen, estos son: Alemania, Ecuador, Italia, Malasia, Países bajos, Singapur, Suecia, Tailandia y Ucrania.

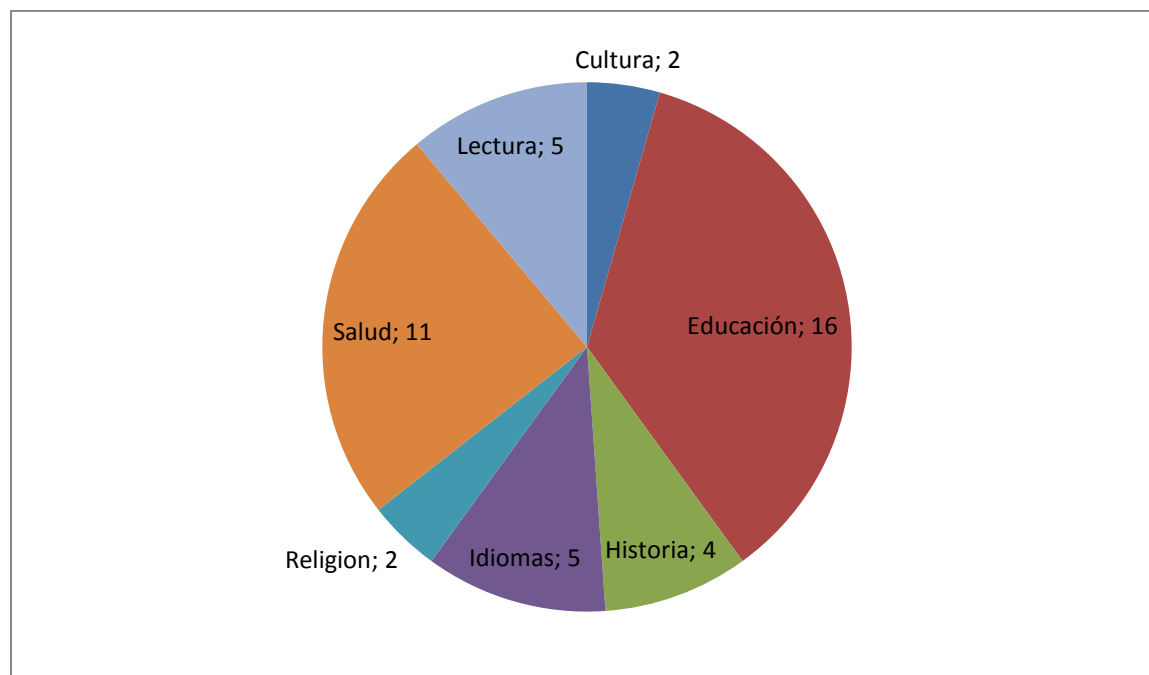
11.1.2 Año (Tendencia).



Por lo que podemos apreciar, la producción académica es bastante amplia para ser un tema que tiene una tradición en investigación hace apenas 5 años. La producción fue muy alta en los años 2013 y 2015, aunque en el 2016 redujo a la mitad de su año inmediatamente anterior, la tendencia indica que continuarán las investigaciones con este tema.

Como se puede notar, las publicaciones del 2017 no se tuvieron en cuenta para tener un cierre preciso en la muestra recolectada, pero las diferentes alertas de publicaciones de artículos indican que ha habido producción para este año, confirmando el continuo interés de los académicos por abordar e investigar este tema en particular.

11.1.3 Líneas de estudio.



He aquí la gráfica de los documentos en las líneas de estudio, aunque se había mencionado brevemente en otro apartado de este trabajo, he aquí la distribución de todos los documentos trabajados. Educación es la categoría grande debido a que es más amplia en los temas que puede integrar, Salud es el siguiente, ya que se ha visto en los reseñado que el tema de prevención y/o intervención cobra mayor fuerza en el sector de salud, además de integrar formas novedosas que sirvan para los intereses de mejorar el conocimiento que tienen las personas sobre estos temas. Los temas de Lectura e Idiomas comparten el tercer lugar, para el estudio de idiomas es clara la ventaja que presentan los videojuegos para enseñar un nuevo idioma, sobre el asunto de la lectura es un tema que deja en claro su relación con las novelas visuales al ofrecer un método alternativo para disfrutar de leer, pero que hasta el momento no se ha conducido investigaciones propiamente en el tema.

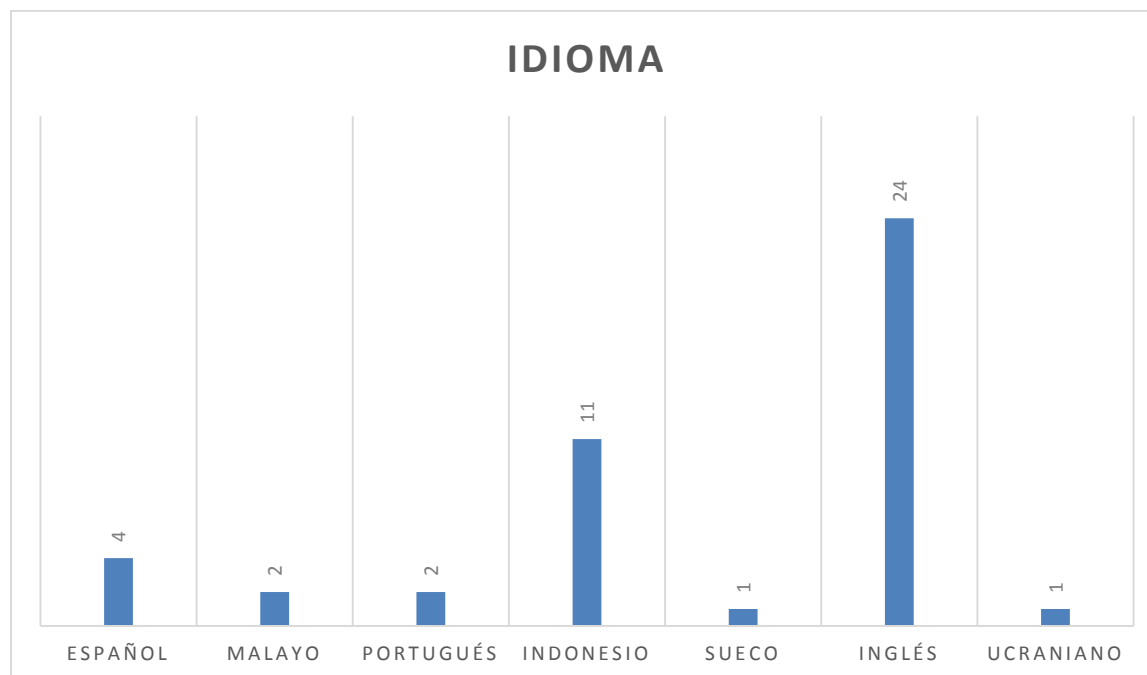
Luego continua Historia, al ser un tema importante la enseñanza de nuestro pasado, los investigadores han visto las posibilidades y ventajas que ofrece este tipo de juegos para que los más jóvenes interactúen y se apropien mejor de este tipo de conocimiento. Para terminar este punto, el último lugar es ocupado igualmente por Cultura y religión, y que son particularmente temas tratados más que todo en Indonesia, aun así la novedad de enseñar estos temas por videojuegos y más por una novela visual, es lo que lo hace tener pocas producciones en esta categoría, pero que está llena de posibilidades.

11.1.4 Tipo de investigación.



Con lo que respecta al número de investigaciones es un poco mayor que los documentos que solo se enfocan en propuestas. Esto deja un buen panorama para un campo tan reciente como este, que además de su producción teórico para conceptualizar mejor las novelas visuales en un ámbito académico, también se han hecho trabajos de campo con este videojuego.

11.1.5 Idioma.



Al ver la gráfica podemos constatar la predominancia y gran cantidad de documentos publicados en Inglés, no es poco para ser el idioma universal y casi un paradigma publicar en revistas académicas en este idioma. Aun así, este trabajo evidencia una sorpresa y es que el segundo idioma con mayor publicación en temas educativos de novela visual es el Indonesio. Aunque no es un idioma popular y que pocas personas se atreverían a incluir, es positivo el hecho de que en este trabajo no se dejó de lado, su impresionante número de 11 documentos publicados en este idioma nos hubiera privado de información procedente de un país que, por lo menos en este tema, tiene mucho que ofrecer.

Los demás idiomas que se observan tienen una menor predominancia, solo siendo el español con la modesta cantidad de 4 documentos que resalta de los demás.

Por último, y como lo mencionamos en otras partes de este documento, el gran ausente es el Japonés. La imposibilidad de entender el idioma y la barrera idiomática que representa, hace que por el momento tengamos que hacerlo a un lado aun así haciendo mención de que puede contener un potencial muy alto al ser propiamente el lugar de origen de las novelas visuales, y que solo algunas publicaciones procedentes de Japón han sido publicadas en inglés.

Nota Cultural: Las diferencias entre el malayo y el indonesio (bahasa Indonesia) son comparables a las existentes entre el español de España y el de América. Ambos son mutuamente inteligibles, aún con ciertas diferencias en ortografía y vocabulario. Si lo consideráramos como uno quedaría con la cantidad de 13 documentos publicados en este idioma.

11.1.6 Población.

La población se refiere al público al cual se ha enfocado el documento para desarrollar un tema con la novela visual, se ha subdividido en dos categorías, los públicos trabajados en investigación y los que se han dicho en las propuestas.

En investigación.



El primer y gran segmento es la investigación con Universitarios, los temas con mayor complejidad y siendo un segmento que es fácil de acceder en las investigaciones hacen que incluso en este caso sea uno de los que tenga mayores publicaciones realizadas, aun así, no está muy lejos en intervenciones con estudiantes de secundaria y de primaria. Gracias a esto queda claro que la mayoría de investigaciones está dirigida a un público que se encuentra en ámbitos académicos, resaltando de esta manera el aporte que puede servir las novelas visuales para el aprendizaje.

Ya por último quedaría la población específica, nos referimos al tipo de población que los autores designaron para un tema puntual, trasciende un poco más que simplemente la edad o el periodo educativo en el que se encuentra la persona. Las poblaciones específicas en investigación fueron las siguientes: Acompañantes en hospitales, Administrados de Pequeñas y Medianas empresas, estudiante universitarios con problemas nutricionales, personas con conocimiento de Haji (peregrinación) y personas interesadas en Forsviks.

En propositiva

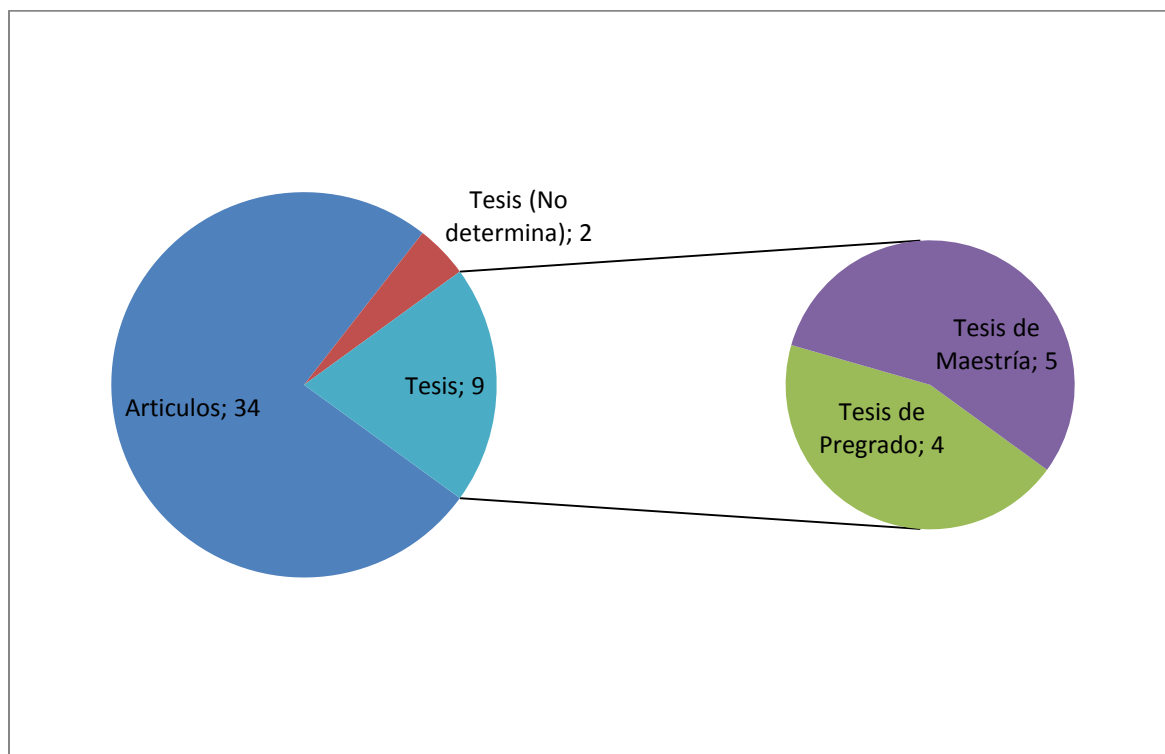


En la población de Jóvenes (la mayoría de autores propone una edad de 12 a 21 años), se encontraron 7 documentos que invitaban a la investigación con estos, siendo este el mayor segmento propuesto. Luego sigue "No propone", siendo esta una categoría especial de los artículos propositivos, ya que los autores no definieron específicamente para qué población dirigir sus investigaciones, esto fue más evidente

en aquellos que desarrollaron la temática principalmente y dejaron más bien la posibilidad abierta en quien intervenir.

Como se explicó anteriormente, Población específica se trata de segmentos más definidos por un tema en específico que por otra variable, en los documentos propositivos se encontró las siguientes poblaciones específicas: estudiantes que necesitan aprender inglés, profesores y personas interesadas en aprender japonés, personas con ansiedad social, personas que se sienten aisladas socialmente. Como se puede notar hay especificidad en el tema de enseñar un idioma y otro ya que las necesidades variaran en sobremanera, ya en los dos últimos es importante diferenciarlos aunque parezcan muy similares en un primer momento, será diferente la personas que sienten ansiedad social -un problema para relacionarse con los demás- y los que se sienten aislados socialmente –sienten que su entorno les es demasiado demandante y agresivo como para integrarse a el- siendo este tema desarrollado con los Hikikomori. Por último, seguirían los estudiantes de secundaria y después los de primaria.

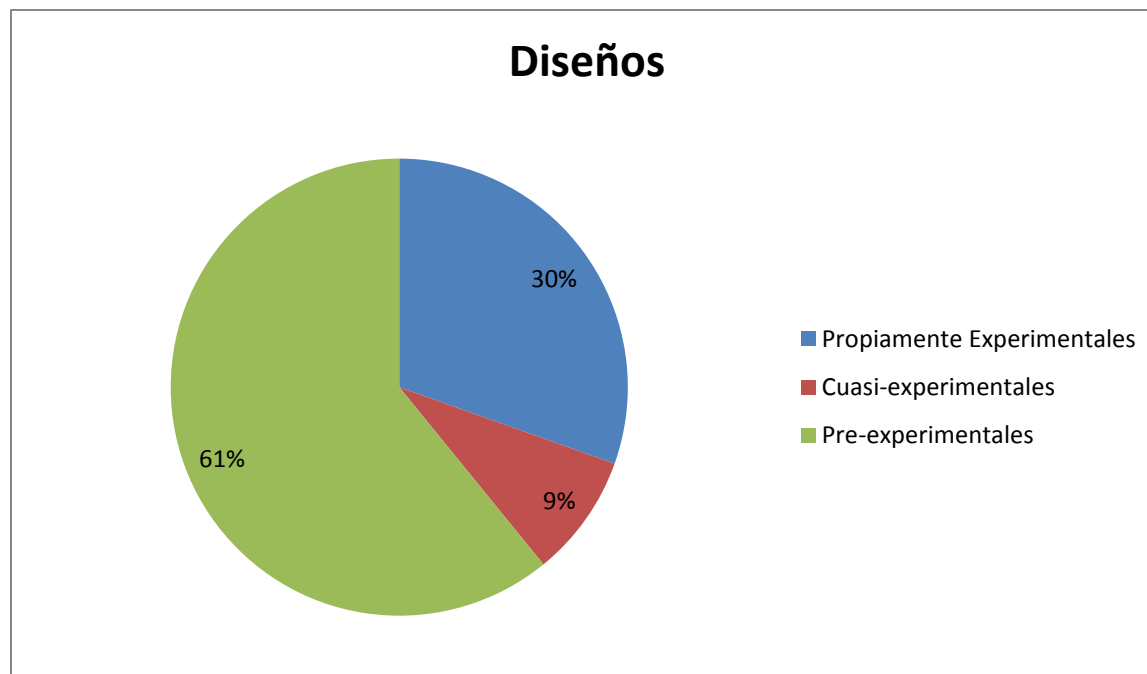
11.1.7 Tipo de documento.



Como se puede notar un buen número de documentos recolectados son Artículos de revistas, y luego llegaría los trabajos de grado de diferentes autores. En los artículos se encontraron en mayor medida las investigaciones con la novela visual mientras que un número considerable de propuestas salieron de las tesis. Es digno resaltar que las tesis, aunque algunas fueran de pregrado, aportaron conocimiento teórico importante, ya que a diferencia de los artículos que deben ser mucho más concisos, las tesis pudieron tener la ventaja de ser más extensas y poder desarrollar y proponer más elementos sobre las novelas visuales.

11.1.8 Tipo de diseños en investigación.

En este apartado nos referiremos específicamente a los tipos de diseños en las investigaciones realizadas, para esto nos basaremos en los planteamientos del libro Investigación experimental de Palomino *et al* (2009) para su consecuente clasificación.



Con una muestra de 23 documentos que reportaron que realizaron investigaciones con las novela visuales, el 61 % de estas (siendo 14 exactamente) están en un diseño pre-experimental, luego representando la mitad de la anterior con un 30 % (por lo cual 7) fueron diseños propiamente experimentales y ya por último con un 9 % (2 exactamente) fueron con un diseño cuasi-experimental.

Como habíamos dicho anteriormente el número de investigaciones es particularmente alto en este nuevo campo, pero podemos constatar que hace falta investigaciones con diseños más sistemáticos, aunque se poseería un 39 % -al sumar

experimentales y cuasi-experimentales- es recomendable aumentar un poco más la participación de estos diseños para que los resultados cuenten con un poco mayor de validez y soportados por ejercicios investigativos con mayor cuidado.

11.2 Autor más citado.

Yin, Ring y Bickmore (2012) con “Using an Interactive Visual Novel to Promote Patient Empowerment through Engagement” son los autores más citados por su artículo de intervención a través de una novela visual. Cuenta con 7 citaciones registradas por Scopus (2017) y 16 en el sistema de búsqueda de Google Scholar (2017). La mayoría de las citaciones provienen de trabajos en entornos de salud con temas concernientes a la prevención, en modelos de intervención con narrativa y en la utilización de juegos serios.

Algunos de los trabajos aquí reseñados han citado el trabajo de Yin & Bickmore, por ejemplo: Salazar (2015), Agusalim (2015), Yin, Montfort, y Bickmore (2013).

Una de las consideraciones que se pueden inferir es que el trabajo de Yin y Bickmore tiene más antigüedad que todos los demás artículos y que también cuenta con procedimiento detallado y claro demostrando la calidad de su trabajo, además los resultados de investigación son llamativos. Vale anotar como dato que este es el primer trabajo investigativo que utilizó la novela visual para demostrar que esta herramienta tenía un efecto en la variable estudiada.

11.3 Autores más prolíficos.

Como sugiere el título, en este pequeño apartado se mostrarán los diferentes autores que con su trabajo hasta ahora, han realizado un continuo trabajo sobre la novela visual, esto con el propósito de evidenciar algunos de los autores que de una manera tímida puede comenzar a ser representativos dentro de este campo de estudio.

Continuado con el tema, se evidencia en esta investigación que el autor Francisco Lepe Salazar, es uno de los investigadores más prolíficos en el tema de novelas visuales en ámbitos educativos. Sus trabajos son:

- Amigo: Prevention through Multiple Composite Scenarios (2013).
- Developing a Ludic Prevention Intervention Tool for Eating Disorders (2013).
- Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment (2013).
- Preventing anorexia nervosa through cognitive behavioral feedback in an affective game (2015).

Se puede notar que los trabajos de Salazar han estado enfocados en el tema de la salud propiamente y también en lo educativo. Su trabajo con su proyecto Amigo lo ha ido desarrollando en tres ocasiones siendo consistente y perseverante en el tema que más ha profundizado, que ha sido sobre los trastornos alimenticios. También dentro de sus investigaciones se puede notar que ha continuado con las propuestas que había plasmado en el anterior como por ejemplo su interés para trabajar temas como la anorexia.

Uno de los puntos más importantes a resaltar sobre el autor es que pertenece a la Universidad de Waseda en Japón. El hecho que el autor haya publicado sus investigaciones en Inglés ha permitido que se accediera a su trabajo, es por eso que la

limitación sobre el lenguaje del japonés puede no permitir actualmente como está el estado académico investigativo de las novelas visuales en su país natal. Con el trabajo de Salazar solo podemos intuir que puede ser una corriente bastante desarrollada en sus temas tratados, en la cantidad de trabajos que podría ofrecer cada autor y una no imaginable cantidad de artículos, tesis y documentos sobre este tipo de videojuego.

Langxuan Yin y Timothy Bickmore comparten lugar en las dos investigaciones realizadas: *Using an Interactive Visual Novel to Promote Patient Empowerment through Engagement* (2012) y *Using interactive narrative in health interventions: A drama manager approach* (2013).

Los autores han desarrollado sus trabajos en Estados Unidos y se han enfocado en el tema de intervenciones en salud. A pesar de no tener mucha producción académica en este campo y de no haber hecho más investigaciones con su novela visual, el trabajo realizado para empoderar a los pacientes en entornos hospitalarios ha ganado mucho reconocimiento.

Rocío Serna Rodrigo sería la siguiente, también con 2 trabajos sobre novela visual: *Videojuegos y Educación Literaria Narrativas Transmedia en las constelaciones literarias* (2016) y *Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria* (2016). Aunque los trabajos de la autora son solamente propositivos, la línea que trabaja es la utilización de las novelas visuales como elemento de lectura. Principalmente pensándose en como los videojuegos puede ser considerados como elementos literarios y también como a través de estos (como las novelas visuales) puede utilizarse como una forma de educación literaria.

11.4 Resultados de las investigaciones con Novela visual.

A diferencia de los anteriores temas, no colocaremos los resultados de una manera cuantitativa. Para ello presentamos los resultados en cada categoría correspondiente y en lo posible en forma de prosa. Con este tema logramos complementar la exposición de algunas investigaciones al mostrar un poco qué tipo de halagos puntuales y recomendaciones que hicieron los autores.

11.4.1 Educación.

Lee & Chia (2015) sugieren que las novelas visuales se pueden lograr adaptarse a otros temas diversos y no únicamente al tema de toma de decisiones, también comentan que la interactividad de una novela visual puede ayudar a ver diferentes perspectivas al estar “en los zapatos” de otra persona.

Easterday, & Yelee Jo (2014) plantean que se pierde interés y hay menor aprendizaje cuando están presentes penalidades que hacen perder la partida del juego, es decir, entre mayor frecuencia y alta sea la penalidad mayor pérdida del interés habrá. Por tal se sugiere a los diseñadores de juegos balancear a la hora de crear este tipo de juego.

Rahman Hikam, Kariada, & Santosa, (2013) muestran que hay factibilidad de una novela visual educativa en los aprendizajes de los estudiantes. Además, hubo aceptación por parte de los estudiantes y los profesores, y comentan los autores obtuvieron unos resultados superiores a los esperados. Se concluye que una novela visual educativa es factible como un medio para la enseñanza en la secundaria.

López Pizarro (2015) comprueba que las novelas visuales pueden ser consideradas como *serious games* y que además podían aplicarse a muchas asignaturas o temas. Las encuestas realizadas prueban que la novela visual es una potente herramienta didáctica. Además, el autor deja la puerta para investigar el hecho de que este tipo de juegos puede colocar a los estudiantes un nuevo modo de enseñanza: las ramificaciones en las historias.

Yan Amal Abdilah, Sugiarto, & Sutarto (2013) sugieren que lograron un desempeño mejor y logros los estudiantes que tuvieron un apoyo por el modelo asistido por computadora (la novela visual). Al final esto muestra que este tipo de programas son útiles para el logro de objetivos en matemáticas.

Agos *et al* (2013) proponen que esta nueva alternativa validada con sus pruebas puede ser útil para las instituciones como una forma avanzada de aprendizaje especialmente en literatura. Así que se recomienda la utilización de este tipo videojuego ya que cuenta con la posibilidad de poder mostrar diferentes caminos en la historia y esto podría estimular la imaginación del estudiante.

Tartaglia (2016) enseña que los estilos de aprendizaje ayuda el proceso de aprendizaje de los estudiantes más pequeños (primaria). Además, que las novelas visuales y los juegos de aprendizaje estimulan el aprendizaje no verbal, esta interacción incrementa el aprendizaje kinestésico y enseña un estilo de aprendizaje activo para el estudiante.

Insani, Suprpto, & Hakim (2016) sugieren que el programa diseñado de novela visual con contenido multimedia educativo puede aumentar la competencia de los estudiantes y su aprendizaje en el colegio.

Cheung, Lim, Marshall, Purdy, & Winkler (2015) demostraron que su grupo experimental demostró un aumento en el conocimiento sobre la BPT (Entrenamiento en prácticas de crianza) y la satisfacción con el programa (videojuego). Sugiriendo así que este tipo de formatos logra de una manera enganchar y ser accesible para los interesados en aprender de estos temas.

11.4.2 Salud.

Yin, Ring, & Bickmore (2012) indicaron en sus resultados que hay un mayor estado autoeficacia con aquellos que jugaron el juego, que los otros dos grupos, ya que sintieron que tenían mayor control al poder interactuar con algunas decisiones con respecto a los temas que aparecen en ambientes hospitalarios.

Salazar, Nakajima, & Alexandrova (2013) concluyen que fueron capaces de enseñar elementos conceptualizados de nutrición a través de la novela visual, además de técnicas de coping (afrentamiento). Se les pudo enseñar a los estudiantes universitarios de una manera entretenida sobre cómo llevar una nutrición apropiada. Salazar (2013a) en sus primeras investigaciones muestra que los participantes que estuvieron expuestos a la novela visual mejoraron en la calidad de la nutrición casi un doble que los de control.

En otro momento Salazar (2013) presenta los resultados de su herramienta Amigo, la cual logró prevenir de manera moderada los malos hábitos alimenticios en estudiantes universitarios, además de motivarlos para empezar una dieta y así mejorar en la mitad de los casos su calidad de nutrición. En su última investigación Salazar (2015) nuevamente utilizando una novela visual logró reducir moderadamente uno de los riesgos de la anorexia, en el estudio se comenta de las múltiples dificultades que

tuvieron y que piensan mejorar para que el juego sirva como un juego de prevención en el tema de la anorexia.

11.4.3 Religión.

Nugroho (2016) indica que los resultados son satisfactorios con los objetivos propuestos, ya que a los niños les parece interesante la presentación e incluso entienden mejor la historia del profeta Elías, de la Biblia.

Por otro lado, Insanittaqwa, Imam Kuswardayan, & Dwi Sunaryono (2014) indican que fue útil utilizar la novela visual para enseñar sobre la peregrinación (Haji) y esta contribuyó para aumentar el conocimiento sobre el tema propuesto, los autores además consideran al final incluir diferentes características para mejorar la experiencia con el juego.

11.4.4 Idiomas.

Andrade, Gouveia, Escudeiro, & Vaz de Carvalho (2014) muestran que utilizar este tipo de juegos aumenta la motivación a la hora de estudiar el idioma inglés. Agregan que en los videojuegos aparece más claramente la posibilidad de presentar ciertos temas que en otros medios no es posible, además que la posibilidad de corregir y aprender de los errores es importante para alguien que está aprendiendo.

Agusalim (2015) reporta que los resultados provistos al utilizar el juego conversacional en inglés fueron satisfactorios, tanto en las pruebas hechas por investigadores y pares para evaluar el contenido y la presentación del juego, como en la evaluación hecha por los estudiantes. Por tal la investigación concluye que el juego es apto para la educación a distancia en este currículo con educación virtual.

Randa Benz, Heri Priyanto, Hengky Anra (2016) evaluaron a los chicos que probaron una novela visual para mejorar el vocabulario en inglés antes y después de la aplicación del juego. Consideran un éxito su investigación porque cumplió con las necesidades de los niños en el estudio del inglés.

11.4.5 Historia.

Spósito & Borges Lucas (2012) con la aplicación de una novela visual que cuente de manera interactiva y con elementos multimedia la historia de Tepequem, consiguen los objetivos planteados de enseñar la importancia de esta ciudad. También agregan la sugerencia de que debería realizarse más estudios con juegos de estilo de Novela visual, además de tener en cuenta para el apoyo de la enseñanza de los profesores con este tipo de herramientas.

11.5 Resultados parciales.

Fruth, Schulze, Rohde, & Dittmann (2013) en educación y sobre el tema de seguridad informática, comentaron que sus resultados soportaron parcialmente las hipótesis, por eso en sus conclusiones proponen buscar diferentes mejorar para lograr una mayor efectividad con el juego, y que este tipo de ayudas podrían extenderse a otros grupos como los adolescentes.

Sullivan, & Critten (2014) en educación y en la línea de crear un complemento educativo, tuvieron que hacer varias pruebas en varios cursos durante su investigación ya que el primer intento no tuvo suficientes personas para medir su efectividad. Al final los autores no muestran datos, sino la retroalimentación de los participantes como algo positivo el videojuego para aprender, pero que su desarrollo en el curso no fue óptimo y se plantearon muchas mejoras hacia el juego.

Erlandsson (2015) en educación y especialmente con la especificidad de museo, dice que los estudiantes y de los interesados en el tema valoran a la novela visual como algo interesante y que cumple su objetivo de enseñar la historia de un museo de una manera más interactiva. La pregunta que se hace el autor es si este formato de novela visual es suficiente, ya que tanto los estudiantes como las diferentes personas demandan más gráficos, animación, y colores.

11.6 Crítica al modelo de novela visual.

Cutting (2011: 170) en un artículo en el cual explora como llevar la obra de Henry James "The turn of the screw" a un videojuego, explora diferentes tipos de juegos que podrían cumplir con este cometido correctamente, durante su texto hace unos comentarios sobre las novelas visuales, principalmente en críticas. Comienza planteando que en las novelas visuales "en las cuales las oportunidades de jugar son limitadas –típicamente, dar clic a través de una paginas estáticas de ilustraciones y texto hasta llegar a un punto de decisión en donde el jugador elige cual camino de la historia perseguir". Con esto plantea de una manera muy directa la experiencia de una novela visual como tal.

También comenta los alcances "modestos" que la mayoría tienen en sus apartados técnicos, ya que, "En particular, no hay un intento en esta clase de juegos de usar más que una fracción de lo audio-visual, táctil y funcionalidad kinestésica que define la innovadora y cultural tierra de los videojuegos." (Ibid) En este punto se puede intuir la crítica a la muy característica utilización de los formatos de 2D estáticos, tanto en los fondos y los escenarios del juego. Siendo algo que contraria el pensamiento en Occidente del dinamismo y las miras al realismo en los gráficos.

Siguiendo con su intervención en este tema deja su opinión resumida en: “La novela visual es por tal técnicamente y conceptualmente conservadora, ciertamente cuando se compara con lo logrado por los principales escritores en videojuegos en géneros como los juegos de rol y aventuras de acción” (Ibid) Que las novelas visuales sean conservadoras no es discutible, y aunque puede verse como algo totalmente negativo, puede aportar sus propias ventajas. Al ser un género que es tan cercano a la novela como tal y al no perseguir un aumento en dinamismo o capacidad técnica, hace que los autores se enfraquen más en el desarrollo de su contenido que de su forma.

Aunque para Cutting las novelas visuales no las tomaría a consideración ya que con su crítica duda de la pertinencia de las novelas visuales, después de todo se apoya en la idea de que “muchos video jugadores se preguntan que tanto las novelas visuales merece el nombre de videojuego” (Ibid).

Por otro lado de crítica menos agresiva, algunos autores dentro de la investigación plantearon sus pensamientos acerca del tema de las novelas visuales y algunos mejoramientos en sus juegos.

Por ejemplo, Erlandsson (2015) se pregunta al final de su artículo si el formato novela visual es suficiente para su cometido de enseñanza, ya que tanto los estudiantes como demás personas demandaron más gráficos, animación y colores. Por la mismo pensamiento Insanittaqwa, Imam Kuswardayan & Dwi Sunaryono (2014) consideraron incluir más características al juego.

Sullivan & Critten (2014) por su parte consideraron innovar en futuras iteraciones de su proyecto con elementos como: la posibilidad de acceder al juego en la nube, mayor accesibilidad en el juego.

Generalmente las críticas y mejoras que proponen los autores apuntan a aumentar la interactividad que presenta la novela visual, esto va muy en la línea del pensamiento de Occidente en considerar que la interactividad y las mecánicas son primordiales en un videojuego, siendo algo contrapuesto en Japón donde el concepto es más flexible y en donde la narrativa tiene una importancia mayor.

11.7 Limitaciones e inconvenientes.

Una de las limitaciones que se tuvo dentro del desarrollo del trabajo fue que se perdieron unos pocos documentos entre la transición del paso de la información a la base de datos.

En otro de los apartados se ha mencionado la limitación con respecto al idioma japonés, el cual representa en momento un gran obstáculo. Así pues la imposibilidad de acceder a los estudios hechos en japonés, limita el alcance de esta investigación que solo logra recubrir mucho de la producción en Occidente y alguna parte de Asia (por Malasia y Filipinas).

Exclusión de un artículo en específico.

El artículo llamado “Skill and Competence Development Through Games” de Gouveia, Andrade, Escudeiro y Vaz de Carvalho, no fue incluido a pesar de que en un primer momento pudo haber cumplido con los elementos de inclusión, a la hora de leer el artículo contiene el mismo contenido que “Can SME Managers Learn from Games?” que pertenece a los mismos autores. La única diferencia son unos pequeños agregados al final del texto y que fue publicado en otra revista.

12. Conclusiones.

- Con esta investigación se avanza en la construcción de lenguajes normalizados sobre investigación sobre novelas visuales. Al aclarar mejor la definición, sus componentes y una propuesta de clasificación, se espera que haya un mejor diálogo y definición para los autores que deseen incursionar en este campo.

- Como se evidencia a lo largo de las investigaciones, es evidente el uso para el aprendizaje de las novelas visuales en los ámbitos educativos. Resultando más claros los usos para la educación en general y para los temas de salud, por tal se vislumbra un panorama para las novelas visuales en temas de E-learning y E-health.

- La mayoría de las investigaciones están dirigidas a un público que se encuentra en ámbitos educativos: universitario, secundaria y primaria. Así pues, sobresale de esta manera el aporte que puede servir las novelas visuales para el aprendizaje como una herramienta más en el entorno de adquisición de conocimiento.

- En la tendencia de publicación de cada año deja entrever un continuo trabajo académico sobre este tema, siendo confirmada esta producción por los nuevos trabajos que han estado apareciendo después de cerrar la línea de tiempo de esta investigación. Se espera que haya un continuo interés de los académicos por abordar e investigar este tema en particular.

- Por la gran variedad de temas que se han evidenciado a lo largo de todas las investigaciones encontradas, se puede concluir que las novelas visuales pueden soportar diferentes temas, incluso los más inusuales. Aunque las categorías grandes

engloban un poco el tema, es en la especificidad o micro dimensión de cada investigación donde aún se observa la gran diversidad.

- La gran recolección de información se dio gracias a Google Académico, ya que la dispersión y poco relacionamiento en investigaciones hace que la información está muy dispersa en internet. Las bases de datos y revistas no logran consolidar un gran número, ya que en ninguna supero que se encontraran más de 4 artículos sobre el tema en una misma.

- En el aspecto investigativo hemos podido constatar que un poco más del 60 % de los trabajos de este corte tuvieron un diseño pre-experimental, aunque como ejercicios aportan algunos datos, es necesario hacer más diseños con unos cortes más rigurosos y poder mejorar la medición de las variables para así aportar con mayor evidencia los efectos que producen las novelas visuales en los temas evaluados.

13.Recomendaciones en investigación sobre Novela Visual.

Hemos explorado la utilización de las novelas visuales en el ámbito académico y observamos que su aporte es bastante claro. Aun así, los estudios con respecto a este tipo de videojuego en temas aún nacientes como: idiomas, cultura, historia, lectura y toma de decisiones. Estos quedan para seguir siendo abordados y profundizados en el futuro.

Por ejemplo, si se explora la utilización de las novelas visuales como un hábito de lectura se puede plantear la pregunta: ¿Cómo evaluarlo?

En la actualidad muchos países evalúan sus niveles de lectura por el número de libros que han leído sus habitantes, la novela visual como formato de las “nuevas narrativas” quedaría por fuera, porque no entra en la categoría de libro tradicional. Esto es un reto actual, no solo de las novelas visuales si no de los demás recursos electrónicos que las personas utilizan para leer. Lo que se evidencia es que se debe generar unas mediciones más precisas que puedan decir cómo va una población en el ámbito de la lectura siendo inclusiva en los nuevos formatos actuales.

- Uno de los elementos más importantes de las novelas visuales es su componente de toma de decisiones, la posibilidad de influir en la historia y cambiarla en uno de sus principales atractivos. El único trabajo referente a este tema es el de Yen & Bickmore, es decir, apenas un trabajo para un componente esencial en este tipo de videojuego. Este es un tema que debe explorarse aún más ya que presenta grandes posibilidades para diferentes temas, el más claro referentes es el de las investigaciones en toma de decisiones. Un ejemplo: uno de los grandes problemas que sufren los software que colocan a prueba la toma de decisión en sus participantes es que cuenta

con muy poco Valor ecológico, es decir, las situaciones que se presentan son muy atípicas y serán cosas que en la vida real tienen muy poca probabilidad de ocurrir.

Al continuar con esta idea (que es propia y por tal sometida a discusión) podemos ver que referentes tan grandes como la Iowa Gambling test (Juego de Azar de Iowa), que aunque su situación podría ser replicada y ser una investigación clara en sus objetivos y resultados, peca en el sentido de que el contenido de la prueba es algo que muy difícilmente le pasará a las personas en la vida real.

Si comprendemos que las personas comunes no se ven enfrentadas a situaciones presentadas en laboratorios o contextos académicos, podemos mejorar el valor ecológico en la toma de decisiones con las novelas visuales, ya que estas pueden ser como un simulador de una situación conflictiva en que la persona se ve obligada a tomar una serie de decisiones y que el resultado es muy importante para esta, por ejemplo, es más factible tener un problema o inconvenientes a la hora de ser atendido en un centro hospitalario y cualquier persona desearía resolver ese inconveniente de la mejor manera. Así pues, crear situaciones este tipo de situaciones y hacerlas vivir una experiencia simulada para que puedan aprender de esta y en una situación real poder tomar un poco mejor sus decisiones es un trabajo que puede resultar beneficioso tanto para los investigadores como personas del común que en aumentada su capacidad de afrontamiento a una situación simulada, tal como lo demostró el trabajo con “The Time Mage” de Yen & Bickmore (2012).

- Otro tema importante y que en algunas partes del trabajo se ha mencionado, es sobre la limitación que impone no conocer el idioma japonés, y que si no fuera por autores como Salazar que disponen de colocar sus trabajos en inglés no podemos saber más de su producción. La historia de Japón se ha caracterizado por el hermetismo y distancia de Occidente en algunas de sus prácticas, y en este caso se

puede evidenciar nuevamente, ya que solo se pudo acceder a 5 trabajos provenientes del país nipón. Esto nos deja claro que para una futura investigación que desee recabar aún más información y proveniente de ese país es necesario el entender su idioma, porque esperar a que los académicos japoneses publiquen en inglés es muy improbable, los inicios de las novela visuales está en la época de los 90 y en la investigación solo obtuvimos registros de 2013 y 2015. La posibilidad que ofrece hacer un trabajo de esta magnitud es conocer nuevas aplicaciones y temas que son trabajados a través de las novelas visuales.

- Se espera que al evidenciar los múltiples trabajos en torno a este tipo de videojuego, los futuros investigadores de este tema se recomienda que realicen una búsqueda preliminar para referenciar a otros autores, ya que como se puede constatar en este trabajo, hay una gran cantidad de trabajos investigativos y propuestas sobre diversos temas, y que indudablemente encontrará el interesado un trabajo que pueda resultarle de ayuda tanto en el tema o en la metodología desarrollada.

- Como se destacará más adelante en este trabajo, las novelas comerciales o con motivo principal de entretenimiento pueden poseer mecánicas y elementos interesantes que pueden llegar a ser útiles para desarrollos más avanzados para novelas visuales educativas. Es por tal que los autores puedan revisar algunos de los juegos más populares para comprender qué los hace tan atractivos a los jugadores y poder replicar en cierta manera las mecánicas para poder transmitir de una manera más entretenida el contenido educativo.

- Como una gran recomendación, la utilización de algunos motores de desarrollo especializado en este tipo de videojuego resaltados en este trabajo, puede resultar de gran ayuda para los investigadores y desarrolladores. Ya que no tendrán que crear un motor de videojuego para probar su propuesta. Utilizar un motor de desarrollo ya

creado y que está adaptado para la mayoría de necesidades, puede suponer en grandes beneficios en desarrollo propiamente y en el tiempo que se ahorra de tenerlo que hacer desde cero.

14.Recomendaciones en desarrollo de Novelas Visuales.

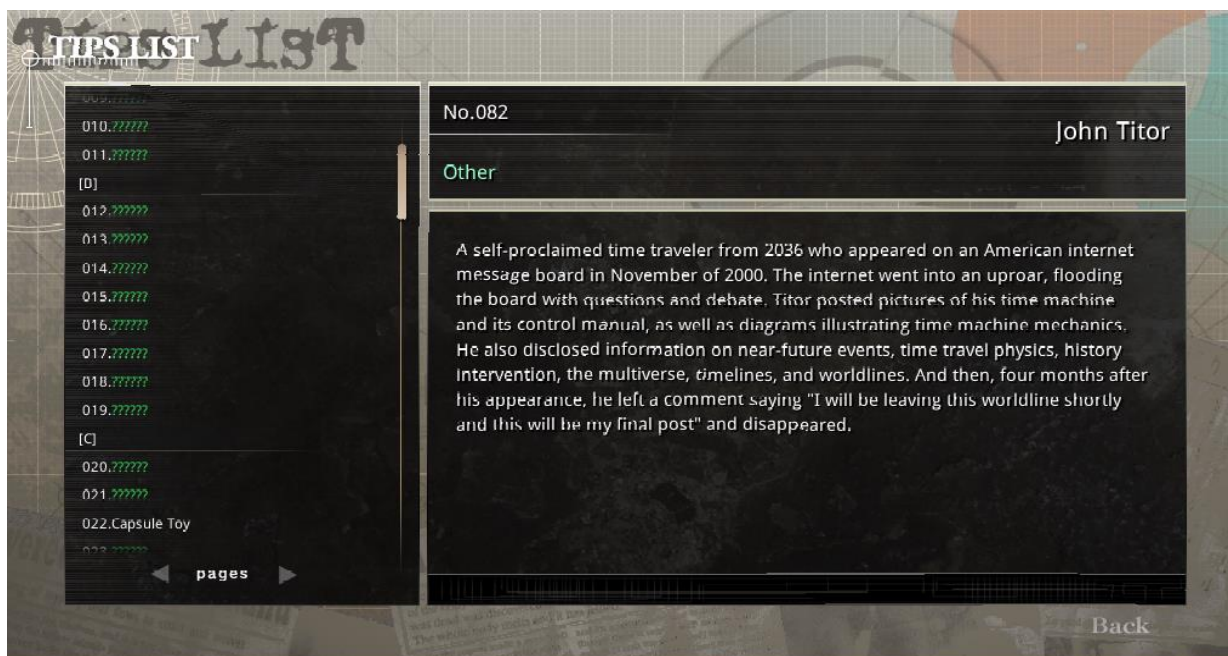
14.1 Características de algunas Novelas Visuales comerciales.

En este capítulo se desea explorar algunas características que presentan algunas novelas visuales comerciales. El motivo radica en las posibilidades que tiene estas características para ser utilizadas con motivos educativos y para el aprendizaje, además, pretendemos que los académicos o interesados en desarrollar este tipo de juegos puedan explorar las posibilidades que ofrece estos referentes que mostraremos a continuación.

14.1.1 Enciclopedia / Diccionario de Steins;Gates.

Este juego ofrece una herramienta muy útil al jugador para colocarse en contexto o entender un término desconocido que presente la historia.

Como dice el título es una especie de diccionario integrado al juego, pero no es convencional a otros sistemas de lectura que ofrecen una definición para cada palabra. En Steins;Gates (2015) aparece cuando una palabra es resaltada en color rojo, el jugador puede dar Click en ella y el juego lo llevará a la pantalla de la enciclopedia.



Fuente: Steins;Gates (2015)

La palabra es categorizada por el tema al cual pertenece y ofrece una definición suficiente para que el jugador comprenda a lo que está aludiendo dicho término. Lo anterior puede ir desde: una mera definición de la palabra, contextualizar un tema e incluso explicar un chiste o un elemento o práctica cultural. Además este sistema va

guardando las palabras a medida que van aparecen y siendo organizadas en una columna en la parte izquierda, por letra y tema; se puede acceder a este sistema desde el menú o una tecla de acceso rápido.

Como se puede notar este sistema ofrece varias posibilidades en el ámbito educativo al ofrecer una ayuda extra al usuario para que pueda comprender de una mejor manera el momento en que se presenta la palabra y/o posteriormente.

14.1.2 Cuadro de dialogo Dual

Go Go Nippon (2015) es de los pocos comerciales que posee una clara intención educativa y de aprendizaje en su contenido. La propuesta del juego se basa en aprender un poco de la cultura japonés viviéndolo a través del personaje principal que es un extranjero que visita diferentes lugares emblemáticos del país nipón, mientras una amiga de él lo acompaña en este travesía. Hasta aquí es claro la intención de aprender más de Japón y de su cultura, pero también hay una posibilidad de practicar un poco el japonés al colocar un segundo cuadro de dialogo en la pantalla.



Fuente: Go Go Nippon (2015)

Este segundo cuadro presenta los diálogos propiamente en japonés, mientras que en el primero estará para este caso en inglés. Se busca con esto que el jugador que está interesado en aprender este idioma pueda practicar la lectura en japonés con este juego y que siempre va a contar con la ayuda de comprobar qué dice en un idioma que ya entiende (al menos en el caso de Ingles).

Este juego es una muestra de la utilización para la inmersión de otra cultura y aprender un poco más de ella por medio de videojuegos, además que también ejemplifica la combinación de dos categorías en un mismo juego, la de cultura e idiomas, al estar presentes la intención de enseñar elementos culturales y el fortalecimiento de un idioma extranjero. Este juego se acerca mucho a lo propuesto por Omelchenko y Homenko (2013) en el acercamiento y vivencia del país nipón, además del aprendizaje de ese idioma.

14.1.3 Experimentar la investigación y discusiones al ser un abogado.

Phoenix Wright: Ace Attorney es una serie de videojuegos que ofrecen la oportunidad de jugar a ser un abogado. Tomando el papel de Phoenix asumimos el resto de defender a nuestros clientes en casos judiciales (principalmente sobre homicidios) en donde tenemos que investigar, recolectar pruebas, indagar testimonios y a la luz de las evidencias colocar a prueba los relatos de los testigos.



Fuente: Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies (2013)

Las situaciones mencionadas son elementos claves del juego, y estas mecánicas resultan tan entretenidas como retadoras, además de sumarle la creciente dificultad y complejidad de cada caso subsiguiente.

Presento el caso de Ace Attorney como un elemento avanzado en el ámbito educativo y del aprendizaje, no es para menos, para que el jugador salga airoso de cada situación tiene que hacer análisis profundos, comparaciones de información, hacer uso de su pensamiento inductivo y deductivo, colocar a prueba hipótesis en momentos de ensayo y error.

Este caso se diferencia de los dos anteriormente presentados porque más que un añadido o un extra, este juego presenta unas situaciones que requiere un proceso de pensamiento más complejo. Estos elementos pueden ser aprovechados de diversas maneras.

Por ejemplo, Easterday & Yelee (2014) se basa en este juego utilizando algunas de sus mecánicas para investigar sobre los efectos de la penalización en los jugadores.

14.2 Motores de desarrollo de Novelas Visuales.

Durante la investigación se ha considerado importante mencionar los motores de desarrollo de este tipo de juegos. Estos motores son programas informáticos que posibilitan la creación de juegos

Esta lista pretende mostrar a los interesados en desarrollar un juego de tipo novela visual para que conozca las diferentes posibilidades rápidamente y se pueda hacer visible un tema que en algunas investigaciones se pasa por alto.

Este tema se resalta ya que la mayoría de investigaciones con novelas visuales crearon sus propios motores de desarrollo como por ejemplo (López, 2015), pero que solo lo utilizaron ellos mismos y rápidamente quedaron en desuso.

Para evitar este trabajo extra y mejorar los desarrollos en novelas visuales presento los siguientes motores de desarrollo:

14.2.1 Ren'Py

Es el motor de desarrollo de novelas visuales más popular y conocido en Occidente debido a sus años en el mercado y sus actualizaciones constantes. Su desarrollador Tom Rothamel creó este software a partir del lenguaje de programación Python y le sumó un marco de desarrollo que incluía sistemas de guardados, menús y un largo etcétera. Esto ofrece una gran facilidad a la hora de crear novelas visuales y también una gran personalización por los códigos manejados en Python.

Algunas investigaciones han trabajado con este software: Lee, R. & Chia, G. (2015), Insanittaqwa, *et al* (2014)

Este programa es de código abierto y es de libre uso comercial.

14.2.2 Tyrano Builder

Es otro motor de desarrollo exclusivo para novelas visuales, su desarrollador Strikeworks destaca la principal característica del programa es ser una herramienta fácil y rápida a la hora de crear novelas visuales, ya que no requiere ninguna experiencia en programación. El desarrollo se da por medio de una interfaz gráfica en donde se arrastran los elementos deseados.

La única forma de acceso al programa es por un pago.

14.2.3 Visual Novel Maker.

Como su nombre indica es motor de desarrollo ha sido diseñado para crear novelas visuales. Su desarrollador Degica comenta que su programa cuenta con una flexibilidad y amabilidad con el usuario, al proveerle herramientas de fácil acceso con unos simples “clicks” y funciones de “arrastrar y soltar” en su interfaz a la hora de crear sus juegos.

Solo posee la versión de pago.

14.2.4 GameMaker

Gamemaker es un motor de desarrollo distribuido por YoYoGames. De sus características se puede comentar que esta optimizado para crear juegos 2D y que tiene una función de “arrastrar y soltar” objetos a la hora de crear el juego para personas que no tienen mucho conocimiento de programación. También cuenta con códigos de programación para funciones más avanzadas del anterior modo. Vale anotar que no está especializado en desarrollo de novelas visuales y se debe crear desde cero, pero brinda mayores posibilidades en cuestiones de mecánicas de juego que los anteriores.

Solo se puede acceder a este software por medio de un pago.

14.2.5 Unity

Unity es un motor de desarrollo de videojuegos más popular entre la comunidad desarrolladora independiente por su gran versatilidad y potencia grafica que puede ofrecer; fue creado por Unity Technologies. Al ser un motor que puede desarrollar juegos en 2D y 3D puede ser utilizado en la creación de novelas visuales.

Aunque Unity ofrece una libertad muchísimo mayor que todos los anteriores, su pormenor es que se requiere un buen conocimiento en programación en lenguajes de C++ y C Sharp, además como no es un motor diseñado para novelas visuales se debe crear desde cero.

Posee licencias gratuitas y de pago.

15. Comentarios Finales

Las ideas que deja abierta este estado del arte para trabajo posterior sería de dos clases, uno sería un análisis sistemático de todas las publicaciones con investigaciones en este campo, incluyendo las que han salido después de la publicación de este trabajo. Esto con el fin de evaluar mejor la calidad y lo representativo de las investigaciones aquí presentadas, para así mejorar y dejar más clara la información correspondiente al campo de investigación como tal, para constatar los avances y mejoras que se deben resaltar para continuar la investigación en este campo. Ahora, el otro trabajo –y como argumentamos en una parte de recomendaciones- sería una réplica de esta investigación presente pero centralizada en el país de Japón. Su producción y conocimientos es un completo desconocimiento, y por lo poco que se ha logrado obtener las investigaciones son serias y con unos alcances interesantes. Es por tal que no se puede dejar de lado este conocimiento en potencia, aunque primero se debe resolver el gran problema de la barrera idiomática. Pero que si se logra, se podrá comunicar un conocimiento aun mayor sobre este campo, además de agregar una historia de investigación que para Occidente apenas comenzó hace 5 años.

Para finalizar, espero que este trabajo con sus descripciones, conclusiones, junto con el análisis de información y resultados, sean un aporte para este campo y para las futuras investigaciones interesadas en ampliar el estudio de este campo.

16. Referencias.

16.1 Bibliografía General

Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), pp. 353 – 359. Recuperado de: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/1467-9280.00366>

Cutting, A. (2011). Interiority, Affordances, and the Possibility of Adapting Henry James' s *The Turn of the Screw* as a Video Game. *Adaptation*, 5(2), 169-184. Recuperado de: <https://academic.oup.com/adaptation/article-abstract/5/2/169/6455/Interiority-Affordances-and-the-Possibility-of?redirectedFrom=fulltext>

Egenfeldt-Nielsen, S. Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games: The especial introduction*. New York: Routledge.

Galeano, M. A. & Vélez, O. L. (2002). *Investigación Cualitativa Estado del arte*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Green, M. & McNeese, M. N. (2007). Using Edutainment Software to Enhance Online Learning. *International Journal on ELearning*, 6(1), pp. 5-16. Recuperado de: <http://search.proquest.com/openview/0a152fdebd29bd8eec238b12e3a62233/1?pq-origsite=gscholar&cbl=27101>

Hunicke, R., LeBlanc, M., and Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Recuperado de: <http://www.cs.northwestern.edu/~rob/publications/MDA.pdf>

Isabela, G. Adam, L. & Rutger, E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), p.p. 66-78. Recuperado de: <http://psycnet.apa.org/journals/amp/69/1/66/>

Lachman, S. J. (1997). Learning is a Process: Toward an Improved Definition of Learning. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 131(5), 477-480. doi: 10.1080/00223989709603535

Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Oxford: Elsevier.

Martinez Gómez, R. & Robayo Cruz E. C. (2006). *Lo que usted debe saber sobre el derecho de autor*. Colombia: Universidad de la sabana.

Ministerio de Cultura. (2015). *Ministerio de Cultura 2010 -2015. Informe de gestión*. Bogotá.

Palomino, B. A. Alonso, A. B. Muñoz, N. G. & Morales, M. M. (2009). Investigación Experimental: Métodos de la investigación educativa. Universidad de Madrid. Recuperado de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Experimental_doc.pdf

Prystupa-Rządca, K. & Starostka, J. (2015). Customer Involvement in the Game Development Process. *Entrepreneurship and innovations: novel research approaches*, 11(3), pp. 43-66. Recuperado de: http://jemi.edu.pl/uploadedFiles/file/all-issues/vol11/issue3/JEMI_Vol11_Issue3_2015.pdf#page=43

Steinkuehler, C. Squire, K. & Barab, S. (2012). *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*. New York: Cambridge University Press

Susi, T. Johannesson, M. & Backlund, P. (2007). Serious Games: An Overview. *Skövde: Institutionen för kommunikation och information*, pp. 28. Recuperado de: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dswid=-1913#sthash.oIHbEbcQ.dpbs>

16.2 Cibergrafía.

Anime Stack Exchange. (2013). What are the differences between visual novel, eroge, gal game, and a dating sim? Recuperado de: <https://anime.stackexchange.com/questions/4926/what-are-the-differences-between-visual-novel-eroge-gal-game-and-a-dating-sim>

MinCultura. (2015). Subir el índice de lectura en el país, el gran reto del Ministerio de Cultura para el 2018. Colombia: Mincultura. Recuperado de: <http://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Paginas/subir-el-%C3%ADndice-de-lectura-en-el-pa%C3%ADs,-el-gran-reto-del-ministerio-de-cultura-para-el-2018.aspx>

MinTic. (2017). MinTIC y MinCultura abren convocatoria Crea Digital 2017 que entregará \$2.000 millones para proyectos de Contenidos Digitales. Colombia: MinTic. Recuperado de: <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-51188.html>

Real Academica Española. (2018). Diccionario de la lengua española: Videojuego. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

Scopus. (2017). 7 documents have cited: Using an interactive visual novel to promote patient empowerment through engagement. Recuperado de: <https://www.scopus.com/results/citedbyresults.uri?sort=plf-f&cite=2-s2.0-84863901623&src=s&imp=t&sid=BFB8300C49A2425B7D1C6363357EF7C6.wsnAw8kcdt7IPYLO0V48gA%3a80&sot=cite&sdt=a&sl=0&origin=resultslist&editSaveSearch=&txGid=BFB8300C49A2425B7D1C6363357EF7C6.wsnAw8kcdt7IPYLO0V48gA%3a8>

Google Scholar. (2017). Cites: Using an interactive visual novel to promote patient empowerment through engagement. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?cites=3281574125843290826&as_sdt=2005&scid=0,5&hl=es

Rone, O. (2008). Otaku Inmmersion: The despiction of the protagonist in visual novel.
Recuperado de: http://www.matsunoki.net/files/visual_novels.pdf

The Visual Novel Database (2017a). Frequently Asked Questions. Recuperado de:
<https://vndb.org/d6>

The Visual Novel Database (2017b). Visual Novel Filters. Recuperado de:
<https://vndb.org/v/all>

16.3 Videojuegos.

Fate/Stay Night (2004) [Software]. Japón: Type Moon.

Go! Go! Nippon! (2015) [Software]. Japón: Overdrive

Higurashi no Naku Koro ni (2002) [Software]. Japón: 07th Expansion.

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies. (2013) [Software]. Japón: Capcom.

Planetarian: The Reverie of a Little Planet (2014) [Software]. Japón: Visual Arts Key.

Sakura Wars: So Long, My Love (2010) [Software]. Japón: SEGA.

Steins;Gates (2015) [Software]. Japón: 5pb.

16.4 Bibliografía sobre novela visual.

Agos, C.T. Lester, M C. Bal-Ut, Lorraine G. Calam, Relly N. Cantuba, Heindric, M. M. Vallo. Apsay, M. R. (2013). Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel. *International journal of scientific & technology research*, 2(9), 259-266. Recuperado de: <http://www.ijstr.org/final-print/sep2013/Game-Development-Of-Ibong-Adarna-Visual-Novel.pdf>

Agusalim, I. D. (2015). Developing Visual Novel Game of English Conversation for DEP EEPIS. *Journal of Education and Practice*,6(33), 113-124. Recuperado de: <http://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/27375/28065>

Andrade, A. Gouveia, D. Escudeiro, P. & Vaz de Carvalho, C. (2014). Can SME Managers Learn from Games? *Association for Computing Machinery*. doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2662253.2662349>

Biart, C. P. (2015). *Identifying and promoting diversity awareness in YA fiction*. (Tesis de Maestría, Universidad Central de Missouri). Recuperado de: https://centralspace.ucmo.edu/xmlui/bitstream/handle/123456789/440/Biart_LIBR_ARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cheung, E. Lim, C. Marshall, S. Purdy, C. & Winkler, C. (2015). Adapting Behavioral Parent Training as an Interactive Computer Game. (Tesis, Universidad de Maryland). Recuperado de: <http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/16759>

Dávila Molina, M. V. (2013). Elaboración de un guión multimedia y diseño gráfico de un software lúdico interactivo. (Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca). Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5251>

Easterday, M. W. & Yelee Jo, I. (2014). Replay Penalties in Cognitive Games. *Lecture Notes in Computer Science*, 8474, 388-397. Doi: 10.1007/978-3-319-07221-0_48

Erlandsson, P. (2015). TO MEDIATE FORSVIK: The visual novel approach. (Tesis, Universidad de Skövde). Recuperado de: <http://www.uppsatser.se/uppsats/f1824d09d4/>

Estidianti, B. R. & Lakoro, R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” Dengan Konsep Visual Bishonen. *Jurnal sains dan seni pomits*, 3(2), 49-54. Recuperado de: http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/7552

Evelyn, M. Ngurah Ardana, I. G. M.Erg, Cons. Tri Handoko, S.Sn., M.Hum. (2013). Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis. *Adiwarna*, 1(2). Recuperado de: <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/742>

Fruth, J. Schulze, C. Rohde, M. & Dittmann, J. (2013). E-Learning of IT Security Threats: A Game Prototype for Children. *Communications and Multimedia Security*, 8099, 162-172. Doi: 10.1007/978-3-642-40779-6_14

Geest, D. V. D. (2015). *The role of Visual Novels as a Narrative Medium*. (Tesis de maestría, Universidad de Leiden). Recuperado de: <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/31703>

Gomes Alves, A. & Kulakowski Taborda, P. (2015). *VISUAL NOVEL: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura*. ResearchGate. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/292995864_VISUAL_NOVEL_a_evolucao_do_genero_e_sua_aplicacao_para_desenvolver_o_habito_da_leitura

Hall, J. A. (2015). *Improving Sexual Health Education Through Graphic Design*. (Tesis de pregrado, University of South Florida St. Petersburg). Recuperado de: <http://dspace.nelson.usf.edu:8080/xmlui/handle/10806/14494>

Ho, A. (2012). Don't be afraid: Modeling Social Anxiety in Games. (Tesis de maestría, Instituto de tecnología de Georgia). Recuperado de: http://www.andrewiho.com/wp-content/uploads/2012/01/Ho_Masters%20Design%20Doc.pdf

Insani, H. Suprpto, E. & Hakim, L. (2016). Penerapan Model Ctl Berbantuan Media Visual Novel Dalam Mengidentifikasi Kegunaan Program Aplikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 8-12. Recuperado de: <http://lib.unnes.ac.id/23462/>

Insanittaqwa, V. F. Imam Kuswardayan, I. & Dwi Sunaryono, D. (2014). Game Edukasi 'Simulasi Haji' Menggunakan Ren'Py pada Perangkat Android untuk Simulasi

- Perjalanan Ibadah Haji. *Jurnal Teknik Pomits*, 3(1), 52-57. Recuperado de: <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5485>
- Kanokwanvimol, K. Ongsricharoenporn, C. Manaboriboon, B. Chomchai, C. & Leelawong, K. (2012). A Visual Novel for Educating Culture Sensitive Topics. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/290872407_A_visual_novel_for_educating_culture-sensitive_topics
- Kardamis, E. (2014). Paper Cranes: Video Game Development As Art Therapy. (Tesis de pregrado, Universidad de Bowling Green State). Recuperado de: <http://scholarworks.bgsu.edu/honorsprojects/146/>
- Kusnawi & Firmansyah, R. (2015). *Game hybrid visual novel sejarah dengan metode sistem pakar "twist - majapahit"*. Recuperado de: <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/viewFile/858/821>
- Lee, R. & Chia, G.(2015). *Surfacing Intuitions Through Visual Novels*. Doi: 10.1007/978-981-287-182-4_11
- Leetian, N. R. Estuar, R. E. & Syson, M. B. (2013). Designing Mobile Educational Games on Voter Education. *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 3(5), 357-364. Recuperado de: <http://www.ijeeee.org/Papers/259-CZ505.pdf>

López Pizarro, J. (2015). *Videojuegos y aprendizaje: la novela visual como SeriousGame*. (Tesis de pregrado, Universidad Francisco de Vitoria). Recuperado de: <http://ddfv.ufv.es/handle/10641/1165>

Lu, B. (2014). Hikikomori: The Need to Belong and the Activation of Narrative Collective-Assimilation through Visual Novels. *Journal of Interpersonal Relations, Intergroup Relations and Identity*, 7. Recuperado de: <http://jiriri.ca/volumes/JIRIRI%20Volume%207.pdf>

Miyazaki, A. Miyamoto, A. Nishio, Y. & Miyazaki, S. (2015). *A Visual Novel of Horror Simulation Satirized of Social Issues*. Doi: 10.1109/CW.2015.77

Murtikah, D. & Djuniadi. (2016). Pengembangan aplikasi percakapan bahasa inggris dasar berbentuk visual novel menggunakan unity 3D. *Jurnal Digit*, 6(1), 1-10. Recuperado de: <http://www.jurnaldigit.org/index.php/digit/article/view/60>

Nugroho, C. (2016). Pembuatan Visual Novel Cerita Nabi Elia. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 5(1). Recuperado de: <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/1238>

Omelchenko, T. & Homenko, Y. (2013). ВІЗУАЛЬНІ НОВЕЛИ ЯК ОДИН ІЗ ЗАСОБІВ ВИВЧЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ. Recuperado de: http://philology.knu.ua/files/library/movni_i_konceptualni/45/29.pdf

Rahman Hikam, A. Kariada, N. & Santosa, K. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian

- Lingkungan. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(2), 147-155. Recuperado de: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/2839>
- Randa Benz, Heri Priyanto, Hengky Anra. (2016). Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model DGBL ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris. Recuperado de: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/13199>
- Salazar, F. L. (2013a). Amigo: Prevention through Multiple Composite Scenarios. (Tesis de Maestría, Universidad de Waseda). Recuperado de: <https://dspace.wul.waseda.ac.jp/dspace/handle/2065/38825>
- Salazar, F.L. (2013b). Developing a Ludic Prevention Intervention Tool for Eating Disorders. *Information Processing Society of Japan*, 39(4), 1-4. Recuperado de: <http://ci.nii.ac.jp/naid/110009591630>
- Salazar, F.L. (2015). *Preventing anorexia nervosa through cognitive behavioral feedback in an affective game*. doi: 10.1109/HealthCom.2015.7454529
- Salazar, F. L. Nakajima, T. & Alexandrova, T. (2013). Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment. *Lecture Notes in Computer Science*, 7861, 234-243. Doi: 10.1007/978-3-642-38027-3_25
- Santoso, E. & Mardiono Soewito, B. (2014). Perancangan Media Edukasi Tentang Keselamatan Dalam Penerbangan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4). Recuperado de: <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/2210>

Sari, S. Rahmansyah, A. & Rahajaan, J. D. (2015). *Perancangan visual storytelling untuk visual novel manarah*. Recuperado de: https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/102079/jurnal_eproc/peran_cangan-visual-storytelling-untuk-visual-novel-manarah.pdf

Serna Rodrigo, R. (2016). Videojuegos y Educación Literaria Narrativas Transmedia en las constelaciones literarias. (Tesis de maestría, Universidad de Alicante). Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/56285>

Serna Rodrigo, R. & Rovira Collado, J. (2016). *Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria*. Recuperado de: <http://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema-1/807759.pdf>

Sudharsono, G. P. (2015). *Perancangan komunikasi visual karakter visual novel "isbel dealtry"*. Recuperado de: <http://thesis.binus.ac.id/Doc/WorkingPaper/2014-2-02192-DS%20WorkingPaper002.pdf>

Sullivan, D. & Critten, J. (2014). Adventures in Research. *College & Research Libraries News*, 75(10),570-573. Recuperado de: <http://crln.acrl.org/content/75/10/570.short>

Spósito, M. A. Borges Lucas, S. (2012). Riquezas do Tepequém: um jogo educativo computacional e suas contribuições. *Norte Científico*, 7(1).

Tartaglia, S. (2016). Games and learning styles. *The future of education*. Recuperado de: <http://conference.pixel-online.net/FOE/files/foe/ed0006/FP/2917-SET1866-FP-FOE6.pdf>

Yan Amal Abdilah, Sugiarto, S. & Sutarto, H. (2013). *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model: Tutorial Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15294/ujme.v2i3.3448>

Yin, L. Montfort, N. & Bickmore, T. (2013). Using interactive narrative in health interventions: A drama manager approach. Association for the Advancement of Artificial Intelligence.

Yin, L. Ring, L. & Bickmore, T. (2012). Using an Interactive Visual Novel to Promote Patient Empowerment through Engagement. ACM. Doi: 10.1145/2282338.2282351

Anexos.

Anexo 1: Documentos encontrados pero no accedidos.

Algunos artículos son de difícil acceso, o no se pudo encontrar como conseguirlos, por lo que quedan fuera de la muestra. Otros están en repositorios de universidades extranjeras, que hasta la fecha de entrega de este trabajo no han dado respuesta.

Aun así, fue una información encontrada durante el trabajo y que referencio para mostrar que es información faltante y no analizada. Además dejo esto explicito con la intención que en futuras investigaciones de otras personas puedan tenerlas en cuenta.

- Mobile game cerita i lutung dan i kambingberbasis Android.
- The effectiveness of visual novel to teach writing viewed from students' creativity.
- Pembuatan Visual Novel Pengenalan Siddhartha Gautama Untuk Anak Usia.
- Continuous immersive narrative development in visual novel game using psychological and behavioral user classification systems.
- Pengembangan media pembelajaran materi astronomi berbasis visual novel ren'py.
- Pembuatan Visual Novel Sejarah Tokoh Presiden Soekarno.
- Pembuatan Visual Novel Pengenalan Siddhartha Gautama Untuk Anak Usia 4 - 6 Tahun.
- Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.
- Perancangan visual novel adaptasi cerita rakyat murtado macan kemayoran.
- Perancangan visual novel adaptasi dongeng ande-ande lumut untuk anak usia 9-12 tahun
- Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak.
- Eustia of the Tarnished Wings: The Visual Novel in Translation.