

Diablotexto *Digital*



Infantil, digital, aumentada y virtual: los mil y un apellidos de una
realidad literaria

Digital, Augmented and Virtual: The many names of a children's
literary reality

LUCAS RAMADA PRIETO¹
UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA

Resumen: El presente artículo propone una caracterización comunicativa de las propiedades definitorias de la literatura infantil y juvenil (LIJ) digital. Para ello, se realiza un recorrido de la evolución académica del campo recogiendo los principales logros que la investigación en ficción digital ha ido construyendo a partir de su estudio y la manera en que estas desembocan en la propuesta aquí defendida. Tras este aporte, se ofrece una mirada, coherente con las herramientas de análisis ofrecidas con anterioridad, en torno a las obras que utilizan la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual como eje expresivo ya que suponen un buen termómetro del status quo actual de la industria.

Palabras clave: Literatura infantil, literatura digital, Humanidades Digitales

Abstract: This paper proposes a communicative characterization of the defining properties of children's and young adult's digital literature (LIJ). To do so, a review of the academic evolution of the field is made, collecting the main achievements that research in digital fiction for children has built over the years. An analytic overview of the usage of Augmented Reality and Virtual Reality in Digital fiction for children and YA is also offered since it can be seen as an indicator of this cultural sphere's *status quo*.

Key words: *Children's literatura, digital humanities, electronic literature*

¹ Trabajo realizado dentro del contexto del proyecto I+D+I del Ministerio de Ciencia Innovación y Universidades EDU2016-77693-R "Enseñar a leer literatura digital".



Introducción: historia programada de una literatura infantil

Si hay algo que no define la historia reciente de la literatura infantil y juvenil (LIJ) como esfera cultural de creación propia es el conservadurismo estético. Bien sea debido a una liminalidad canónica preimpuesta desde los terrenos dominantes de la crítica que le ha permitido desarrollarse y evolucionar al margen de los grandes juicios de la filología, bien sea debido a los condicionamientos expresivos que supone intentar comunicar el universal humano a una mente aún en desarrollo y que obliga a los creadores a jugar y explotar las constricciones en vez de rendirse a ellas, lo cierto es que la LIJ de, al menos, los últimos 60 años ha demostrado una especial habilidad para tensar e incluso superar cualquier tipo de atadura ontológica hacia lo que esta *debía ser*. La utilización de la imagen como materia prima literaria colocada al mismo nivel que la palabra (Bosch, 2015; Nikolajeva y Scott, 2001), la continua hibridación de géneros y subgéneros dentro de su producción (Silva-Díaz, 2005), o la exploración de los límites de su poética valiéndose para ello del libro y su objetualidad como parte esencial de la comunicación artística (Lartitegui, 2016), son algunos de los ejemplos que reflejan el atrevimiento de un *corpus* que no tiende a someterse a la ortodoxia.

Sin embargo, y a pesar de que a simple vista podría considerarse un terreno de evolución natural para la producción ficcional infantil y juvenil (Yokota, 2013), la digitalidad literaria aún no ha terminado de materializar su transición hacia los espacios de creación, recepción y circulación destinados u ocupados por los más pequeños de la sociedad. Esto no deja de sorprender si tenemos en cuenta, por un lado, que el 76 % de la población española actual en edad de escolaridad obligatoria consume regularmente obras de ficción electrónica (AEVI 2017), y por otro, que al contrario de lo que suele creerse, el número de lectores infantiles lleva creciendo progresivamente desde 2012, siendo, además, la franja de edad con mejores números al respecto (Gremio de Editores de España 2017). Es decir que, aun teniendo un buen pan y un buen queso sobre la mesa y estando además acostumbrados a cocinar de todas las maneras posibles, parece que somos incapaces de hacernos un bocadillo en condiciones. Esto no



quiere decir que la ficción, más o menos literaria, infantil y juvenil digital no exista como tal dentro del ecosistema cultural presente, sino que su proyección y su autopercepción dentro de esta realidad tan heterogénea es, como mínimo, confusa y caótica.

La academia especializada, por su parte, ha sido un perfecto reflejo de esta extraña alienación que la cultura digital para niños y niñas ha sufrido respecto a la literatura² infantojuvenil ya que no fue hasta después del lanzamiento del primer iPad en 2010 cuando evidenció de manera más regular y constante la necesidad de abordar el análisis y el estudio de toda una serie de obras electrónicas que, sin demasiado esfuerzo, podían considerarse propias al nicho de la LIJ. Hasta ese momento, el discurso crítico parecía pivotar principalmente en torno a cuestiones como la influencia que los diferentes procesos de digitalización (Dresang 1999, Nikolajeva 1996) o la simple convivencia ecosistémica de la cultura digital y audiovisual con la literatura infantil y juvenil estaban teniendo sobre ella (Colomer, 2009; Hutcheon, 2013). Sin embargo, estas reflexiones “de nicho” seguían siendo fundamentalmente unidireccionales y tendían a quedarse en los efectos que “lo digital” tenía sobre “el papel”, una dinámica que sin duda retroalimentaba la problemática estabilización y autopercepción del “monstruoso”³ *corpus* literario-electrónico existente previo a la salida del iPad.

A pesar de todo, no sería justo para la (pre)historia de la LIJ digital y sus parientes ficcionales obviar su marginal existencia anterior a la explosión de las tabletas electrónicas y los teléfonos inteligentes ya que, además, estuvo determinada básicamente por los mismos factores que posteriormente permitieron su explosión productiva: los condicionamientos tecnológicos, la rentabilidad mercantil de la llamada “industria educativa” y el conservadurismo creativo derivado de todo ello (Turrión 2014). Dentro de este entorno tan

² Un distanciamiento que, sin embargo, no ha ocurrido en el terreno de la literatura electrónica y las humanidades digitales cuyo desarrollo ha estado siempre fuertemente enraizado dentro de los estudios filológicos (Hayles 2008).

³ Hayles (2008) habla de esperanzada monstruosidad para referirse a la paradoja de un *corpus* nacido esencialmente de una multidisciplinariedad que le hace pertenecer al mismo tiempo a todos y a ninguno de los campos que le rodean.



específico de creación artística e investigación académica, dos estudios en particular son relevantes para entender ese sustrato previo a la “era de las apps”: la caracterización diacrónica de la historia de las narrativas infantiles en medios digitales realizada por Madej (2003) y el primer verdadero ejercicio de categorización taxonómica del campo que supone la publicación del monográfico *E-literature for children* (Unsworth, 2006). Ambos trabajos, a pesar de las enormes limitaciones impuestas por la escasa realidad literaria existente en el momento, fueron clave para empezar a dibujar las peculiaridades y complejidades específicas de la LIJ Digital.

Madej, en su descripción histórica, refleja con meridiana claridad la influencia que los condicionamientos ideológicos, socioculturales y tecnológicos han tenido en la historia de la narrativa digital infantil a partir de dos ejes básicos: la agenda educativa y la rentabilidad económica. Este rígido marco de constreñimiento creativo es lo que para la investigadora limitó hasta el extremo la experimentación y la vanguardia literaria de la época reduciendo casi de manera ridícula el volumen de obras electrónicas destinadas para la infancia cuyas intenciones principales fueran fundamentalmente estético-artísticas (Ramada Prieto, 2017).

La obra de Unsworth, por su parte, fue un pilar fundamental para empezar a entender algunas de las barreras ontológicas que acabarían por definir los límites del campo así como para ir construyendo poco a poco las propiedades expresivas que lo caracterizan. Su trabajo, profundamente enraizado con la teoría literaria electrónica escrita hasta la fecha, fue de los primeros en importar a la LIJ digital la canónica separación entre la literatura digitalizada, aquella que puede ir y volver del papel a la pantalla sin perder esencia comunicativa, y la literatura digital que sí aprovecha y necesita el entorno informático para la creación y recepción de sus obras (Rettberg, 2014). Además, y de manera similar al estudio de Madej, se empieza a apuntar a la importancia de la participación activa del lectousuario, la (mal) llamada interactividad (Planells, 2015), como elemento definitorio del *corpus* que, sin embargo, no tiene representatividad suficiente en sus obras, lo que obliga a ambos a mirar, con distancia y precaución, pero palpable deseo, al terreno de los videojuegos narrativos como



un espacio ficcional más experimentado y experimental en esta línea.

Esta mirada (re)celosa desde los espacios literario-infantiles electrónicos hacia el terreno de lo videolúdico justifica en parte la consideración conceptual de la historia del software infantil como campo clave para entender el desarrollo de las formas de ficción digitales para criaturas. Sin embargo, dentro de la historia de los videojuegos tampoco ha habido un *corpus* que demuestre la existencia de una esfera de creación consistente preocupada por ofrecer obras destinadas a la infancia con una intencionalidad, de nuevo, centrada en la comunicación estética o poética. De hecho, el trabajo de recapitulación diacrónico de la historia del software infantil realizado por Ito (2009) dibuja prácticamente las mismas tensiones socioculturales en el desarrollo de productos electrónicos destinados a las criaturas y jóvenes que las apuntadas por Madej en su repaso de la narrativa infantil digital: 1) el poder de las pretensiones educativas y pedagógicas que la sociedad impone a la hora de crear contenidos para la infancia y que acaba dando lugar a toda una corriente de obras que podemos englobar dentro del llamado *edutainment*; y 2) el intento de colonizar rápida y efectivamente el nicho de mercado del entretenimiento digital infantil abierto por los ordenadores y las videoconsolas y que deriva en toda una serie de adaptaciones de conocidas franquicias ficcionales preexistentes, tanto audiovisuales como literarias, que poco o nada aportan a la innovación expresiva del campo.

Esta configuración enormemente conservadora del terreno de creación de obras digitales infantiles más o menos arraigadas con la tradición literaria hizo que, en primera instancia, el *corpus* existente fuese poco relevante para enriquecer el horizonte artístico de las criaturas y que, además, fuese cayendo paulatinamente en decadencia respecto al mundo del videojuego como espacio de interés en su vida privada. Y es que, como bien dijo Matas en los albores del nuevo siglo:

Si los comparamos con los primeros títulos multimedia editoriales, nos damos cuenta de que donde estos eran estáticos, los videojuegos eran dinámicos; donde el sonido era superfluo y redundante, en los juegos era clave para resolverlos; donde las animaciones eran puros añadidos, en los videojuegos eran la principal forma expresiva (Matas, 2001: 80).



Sin embargo, de manera opuesta a esta pérdida de nicho tecnológico en favor de las plataformas videolúdicas que supuso una considerable decadencia para la industria del software infantil a finales de los 90 y principios de milenio (Ito 2009), la llegada en 2010 del iPad de Apple y la consiguiente masificación comercial de las tabletas electrónicas dentro de los hogares de occidente generó un impulso fundamental para la conformación de un circuito productivo que, si bien considerarlo puramente literario infantil y juvenil sería algo atrevido, sí que incubó un número suficiente de obras como para exigir un abordaje académico a la altura que sistematizase sus especificidades comunicativas.

Este abordaje no se hizo esperar y generó toda una serie de trabajos que, desde diferentes perspectivas, intentaban ordenar un campo cuya heterogeneidad y multidisciplinariedad era capaz de generar confusiones y divergencias conceptuales desde su mismo etiquetado como *corpus* propio (Zeng, 2018a, Frederico, 2017)⁴. La primera oleada de artículos intentó establecer diques categóricos que permitiesen diferenciar la producción existente en base a criterios que, en ocasiones, venían demasiado marcados por la perspectiva analógica de quienes se acercaban a la LIJ digital. En cambio, junto a textos como los de Yokota (2013), Yokota y Teale (2014) o Sargeant (2014, 2015) que trataban de dar sentido a la lógica de la literatura electrónica infantil a partir de las estructuras de pensamiento generadas principalmente desde el estudio del álbum infantil, empezaban a surgir otros trabajos que, continuando la mirada de Unsworth, buscaban explicar la especificidad comunicativa de esta nueva LIJ a partir de herramientas de análisis que tuviesen en su núcleo procedimental la esencia informática de estas nuevas obras (Turrión 2012, 2015; Borràs 2012; Ramada Prieto 2015).

⁴ Varios artículos (Zeng, 2018a; Frederico, 2017) hacen referencia a un pequeño simposio sobre LIJ digital desarrollado en marzo del 2015 en Cambridge, Reino Unido, como uno de los momentos relevantes de autoconfiguración conceptual del campo por la intensa discusión que se generó en torno al nombre que debía colocarse a este nuevo *corpus* electrónico y si este debía llevar en él alguna referencia a los formatos impresos que para alguna de las investigadoras le precedía. Esto generó dos fuertes y diferenciadas posturas entre quienes defendían la necesidad de hablar de “Digital Picture Books” y aquellas que optaban por distanciarse ontológicamente de la arquitectura librería hablando de “Digital/Electronic Literature for Children” como Celia Turrión.



Junto a estos primeros intentos definitorios, se publicaron también investigaciones que, de manera más aislada y puntual, recogían aspectos clave de la poética digital infantil como la dislocación del discurso respecto a la historia causado por la incidencia activa del lector en la obra (Stichnothe, 2014) o la importancia de la capa musical en el ecosistema multimedia de sus textos (Lima de Moraes, 2015), analizaban en profundidad obras paradigmáticas de los primeros instantes de esta nueva “era iPad” (Schwebs, 2014), o teorizaban sobre la supuesta necesidad y dificultad a la hora de trasladar el metalenguaje heredado de la literatura analógica a la nueva realidad electrónica (Nikolajeva y Al-Yaquout, 2015)⁵.

Pero es Turrión (2014) quien materializa en su tesis doctoral una primera investigación en esta “era iPad” con ambiciones descriptivas a la altura de su aparato metodológico en la que, no solo se ofrecen numerosas herramientas de análisis micro y macroestructurales de las obras, sino que, además, gracias en parte a la solidez de su marco teórico, entrelaza todo ese trabajo hermenéutico con el contexto social y cibercultural (Levy, 2007) que lo envuelve y da sentido. Sin embargo, y a pesar de que su investigación supone un pilar fundamental del estado teórico-interpretativo actual de la literatura infantil y juvenil digital, el planteamiento analítico de su estudio se caracteriza a su vez por dos limitaciones de perspectiva autoimpuestas que dificultan una proyección total de sus instrumentos de análisis hacia la totalidad de la producción ficcional digital infantil y juvenil existente en la actualidad: primero, que la investigadora madrileña decide centrarse en la caracterización de la narrativa digital infantil, utilizando para ello, además, recursos teóricos heredados de la narratología que dificultan su traslación a obras pertenecientes a otros géneros o regidas por reglas de

⁵ Dadas las pretensiones definitorias del artículo, no nos hemos centrado en recoger algunos de los hitos bibliográficos relevantes que tienen en consideración la figura del lector real como parte esencial de la literatura digital infantil y su didáctica. En esta línea, existen trabajos interesantes ya publicados como el monográfico editado por Manresa y Real (2015) que aborda, además de trabajos centrados en la materia prima literaria, otros específicos sobre lectores infantiles y juveniles (Manresa, 2015; Ramada Prieto y Reyes López, 2015; Fittipaldi, Juan y Manresa, 2015) o sobre entornos concretos de mediación literaria (Aliagas y Margallo, 2015). También destacamos el reciente trabajo de Frederico (2017) centrado en la construcción de sentido y que ha desembocado en una tesis doctoral defendida recientemente.



comportamiento ajenas a la narración; y segundo, que el objetivo principal del trabajo no es el de definir en abstracto un sistema de comunicación literario universal sino caracterizar un *corpus* narrativo-digital ya existente en el mercado hispanohablante, una mirada *bottom-up* focalizada, por tanto, en las necesidades específicas de una realidad literaria concreta que, afortunadamente, el tiempo y la atención hacia los diferentes circuitos internacionales ha obligado a ensanchar.

Es este terreno, con un panorama investigador empezando a conformarse sólidamente como espacio académico propio, y con una circuito literario digital para criaturas y jóvenes suficientemente sólido y relevante como para ser analizado en profundidad, el que permite, y a su vez exige, un trabajo de definición teórico-ficcional específico del campo como la tesis doctoral *Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación Literaria*, que sirve como base conceptual a este trabajo (Ramada Prieto, 2017) y que a continuación pasamos a reflejar como propuesta sistematizada de la comunicación literaria digital y sus propiedades constructivas definitorias⁶.

La LIJ digital como sistema literario: una propuesta comunicativa

Para poder llevar a cabo esta tarea de delimitación y caracterización definitoria para la nueva realidad literaria infantil y juvenil digital, se decidió adoptar una mirada en consonancia con la teoría de los polisistemas literarios (Even-Zohar, 1999), continuando así una inercia ya existente dentro de los propios estudios LIJ (Shavit, 1986; Colomer, 1995; Silva-Díaz, 2005). Esta perspectiva, que entiende el ecosistema cultural como un conjunto de subsistemas interrelacionados que se definen y diferencian tanto por la manera en que estos se relacionan y nutren creativamente entre sí como por los aspectos divergentes

⁶ Tras la publicación de la tesis de Turrión (2014) y de Ramada Prieto (2017) únicamente existe un intento posterior de caracterización definitoria (Zheng, 2018a y 2018b) que se inscribe en la misma línea definitoria en torno a la narrativa digital infantil de la primera pero que además es redundante y algo reduccionista en torno a otros aspectos concretos de la estética digital abordadas en ambos trabajos. Este es el motivo por el que se ha considerado importante mencionar su existencia pero no incluirla como parte integrante de la propuesta que se ofrece en este trabajo.



que los individualizan del resto, es clave para entender un *corpus* literario que, a pesar de compartir aspectos fundamentales con el resto de esferas que conforman el universo de la ficción infantil y juvenil, demuestra, en sus formas de expresión, procedimientos constructivos suficientemente diferenciados como para ser considerado de manera aislada e independiente. Este ejercicio requería, además, tener en consideración tanto el análisis comprensivo de la producción literaria digital existente para criaturas como las disciplinas teóricas que las interpretan, y que en el caso concreto de la literatura electrónica infantojuvenil, debido al estado aún embrionario de la disciplina, exigía una mirada periférica y lateral que ofreciese herramientas de estudio adecuadas. Así, para poder atender a esta heterogeneidad comunicativa tan propia al sistema literario digital infantil y juvenil y ser, además, honestos conceptualmente con el origen diversificado de gran parte de las propiedades constructivas que lo definen, se decidió, en un primer momento realizar un análisis de contenido teórico (Falardeau, Fischer, Simard y Sorin, 2007) de las siguientes disciplinas:

- Los trabajos sobre descripción y caracterización en torno a la literatura infantil y juvenil y al álbum ilustrado, ya que, además de aportar la irrenunciable perspectiva que tiene en consideración al lector en desarrollo como parte inherente a su ejercicio expresivo (Colomer, 2005, 2009; Díaz-Plaja y Prats i Ripoll, 1998), ofrece una base de análisis coherente con el nuevo objeto de estudio debido a la evolución posmoderna y multimodal que esta ha sufrido en las últimas décadas (Silva-Díaz, 2005; Lewis, 2001).
- La teoría literario-electrónica que desde finales del siglo pasado ha dado forma a todo un cuerpo textual interpretativo en torno a las formas de literatura creadas desde y para ser leídas en entornos informáticos (Aarseth, 1997; Koskimaa, 2000; Hayles, 2008; Rettberg, 2014).
- Los aún exiguos pero capitales estudios específicamente centrados en la LIJ digital que, combinando las dos perspectivas anteriores han empezado a caracterizar y describir, principalmente, las narrativas electrónicas para niños y niñas.

El profundo buceo bibliográfico en dichos campos, así como el estudio del reflejo teórico resultante sobre la producción literaria evidenciaron la necesidad de ampliar el perímetro conceptual de análisis ya que este no satisfacía las exigencias hermenéuticas impuestas por los propios textos. El resultado de esta



ampliación derivó en el ahondamiento interpretativo en torno a las siguientes áreas de conocimiento:

- La teoría literaria y la literatura comparada, ya que, como disciplina madre, ofrece perspectivas de análisis fundamentales para comprender y explicar cómo se construye esta ficción literaria de la que además beben constantemente el resto de disciplinas arriba mencionadas (Dolezel, 1999; Even-Zohar, 1999; Genette, 1997).
- Los *Game Studies*, que a lo largo de las últimas décadas han ido poco a poco dando respuesta académica al funcionamiento de los videojuegos como forma de expresión cultural y que, debido a esa naturaleza participativa compartida con la literatura digital, se convierte en una disciplina de consulta irrenunciable (Frasca, 2007; Sicart, 2014; Bogost, 2007).
- La historia del software infantil que, pese a su breve trayectoria, permite comprender con mayor perspectiva la evolución de la ficción digital destinada a niños y niñas (Ito, 2009).
- Los estudios sobre nuevos medios a partir de los cuales entender mejor, no ya las formas específicas de cultura creadas para entornos digitales, sino el propio medio de transmisión cultural que ahora las contiene, el informático (Manovich, 2013; Levy, 2007).

Junto a este trabajo de interpretación y asimilación del *corpus* teórico se realizó una labor analítica simétrica aplicada en este caso a un *corpus* estrictamente ficcional compuesto por más de 400 obras⁷ con el que, no solo ilustrar y materializar los presupuestos conceptuales que iban emergiendo de la lectura y el análisis de la teoría, sino que también en ocasiones evidenciaban agujeros conceptuales no cubiertos que obligaban a enriquecer el aparato analítico de la investigación. Para la construcción de este *corpus* ficcional, no solo se atendieron aquellos espacios tradicionalmente asociados con la circulación de las apps literarias para niños y jóvenes como la appstore de Apple, la Playstore de Google, o la siempre compleja navegación libre de la World Wide Web, sino que también se abordaron lugares de circulación cultural algo divergentes a esta tendencia que sin duda enriquecieron el proceso: nos referimos a entornos de compraventa videolúdica como Itch.io o Steam y medios de crítica videolúdica

⁷ Este *corpus* puede consultarse en su totalidad en los anexos de la tesis doctoral que sostiene este trabajo (Ramada Prieto, 2017).



independientes asociados a estas obras como KillScreen, Offworld, AnaitGames, Nivel Oculto, Equilateral.es, etc., pero también a portales de divulgación literario-electrónica como la Electronic Literature Organization y las ramificaciones asociadas a algunos de sus miembros más cercanos al campo de estudio que aquí nos ocupa.

Este ejercicio interpretativo y contrastivo de ida y vuelta entre la literatura teórica y la puramente ficcional, comprobando las constantes expresivas de las obras y dando forma, a partir de la teoría, a las herramientas de análisis adecuadas para ellas, fue el que hizo emerger progresivamente el listado de propiedades definitorias de la LIJ digital que la individualizan del resto de esferas culturales. Junto a este trabajo de decantación, y con el objetivo de que las características definitorias resultantes realmente reflejasen de manera estructurada y representativa la nueva realidad literaria, se decidió proyectar estas propiedades sobre el modelo de comunicación literaria adoptado por Silva-Díaz en su investigación doctoral (2005). Esta consideración de la literatura como un acto de comunicación que, junto al propio texto, atiende por igual aspectos como el contexto, los códigos o los medios, así como los lectores y autores –en todas sus dimensiones discursivas y extradiscursivas– es la que ha terminado por organizar con mayor claridad este conjunto de categorías emergentes. Además, ello ha facilitado realizar una primera distinción entre las propiedades relativas a la extratextualidad literaria, fundamentales dentro de la estética del medio digital por la importancia de aspectos como el soporte de transmisión o las diferentes sustancias expresivas utilizadas, y la intratextualidad centrada ya en los elementos constructivos pertenecientes estrictamente al discurso interno.

Además del protocolo metodológico recién descrito, para dar forma a esta caracterización definitoria se decidió establecer un marco ontológico base que delimitase el *corpus* que aquí nos ocupa en torno a los dos “apellidos” que individualizan a esta literatura “infantil y juvenil” y “digital”: en primer lugar, y aunque existan casos de una literatura ganada por la infancia y la juventud al mundo adulto, en términos generales entendemos que es fundamental tener en cuenta la idea del lector real en formación como una figura relevante a la hora



de entender la poética específica de la ficción infantil y juvenil ya que supone un contexto de creación definitorio tanto a nivel estrictamente textual como sociocultural (Colomer, 2005, 2009; Díaz-Plaja y Prats i Ripoll, 1998); y en segundo, partiendo del profundo estudio de la teoría literaria electrónica y la estética del medio digital (Rettberg, 2014; Koskimaa, 2000), defendemos también que, por simple que pueda parecer a primera vista, es la necesidad y aprovechamiento del entorno informático tanto durante el proceso de creación como en el de recepción lo que establece una diferencia categórica entre esta forma de comunicación y aquella que vive ajena al medio electrónico. Colocar, por tanto, al cibertexto como “máquina con habilidades computacionales no imprimibles” (Aarseth, 1997) en el centro de una comunicación que tiene además en consideración a un lector en desarrollo como parte esencial de su estética es el punto de partida sobre el que se construye la caracterización de este nuevo paradigma literario. Pero, ¿cuáles son las modificaciones comunicativas que cambian de manera significativa este paradigma literario? Partiendo de la división entre los niveles extra e intratextual antes mencionada, defendemos que, en este primer nivel externo al discurso literario en sí, serían:

- 1) El cambio de materialidad en la LIJ electrónica que transforma la naturaleza objetual y contextual de la comunicación literaria debido a la sustitución, principalmente, del objeto libro por los ecosistemas digitales como eje de la experiencia y la circulación literaria. Esta modificación afecta tanto a los tipos soportes y contenedores que envuelven a los textos como a todos los elementos paratextuales –epitextos y peritextos– que rodean al mismo. Los estudios contemporáneos de la LIJ (Lewis, 2001; Silva-Díaz, 2005; Lartitegui, 2016) han puesto de relieve la importancia de materialidad para el análisis integral del fenómeno literario, pero más aún cuando se pretende analizar el sistema desde una mirada preocupada también en entender cómo estos cambios pueden modificar las referencias y las percepciones que el lector en formación pueda tener de la obra y la comunicación literaria.
- 2) La evolución multimodal de la LIJ digital, desde la utilización del lenguaje oral y escrito como código de comunicación hasta la apropiación de otras muchas sustancias expresivas gracias a las posibilidades brindadas por el medio informático. La mayoría de las caracterizaciones del fenómeno literario digital hacen referencia a esta multimodalidad como elemento definitorio de su estética (Ryan, 2006; Rettberg, 2014; Hayles, 2008). Si además tenemos en cuenta que, dentro de la ficción infantil, la cuestión “modal” ya ha sido parte fundamental de su proceso configurador como consecuencia del desarrollo del álbum ilustrado como género (Bosch, 2015; Nikolajeva y Scott, 2001), la



reflexión sobre la expansión semiótica de la LIJ electrónica se presenta como un elemento clave para la conformación de su identidad. Así, siguiendo a Kay y algunos de sus herederos teóricos (Manovich, 2013), consideramos al medio digital como un metamedio capaz de incluir otros medios expresivos con los que construir su discurso y entre los que se encuentran, fundamentalmente, el sonido en todas sus vertientes, la imagen estática y en movimiento, el texto oral y escrito y el lenguaje videolúdico.

Por su parte, las modificaciones producidas dentro del nivel intertextual, es decir, aquellas ocurridas dentro del plano puramente discursivo de la comunicación literaria, serían:

- 3) La profunda alteración que el cibertexto como medio comunicativo ha generado en los modos de relación e interacción microestructural entre autor y lector dentro del discurso literario. A pesar de que han sido las posibilidades interactivas del lector las que han capitalizado la mayoría de las investigaciones sobre LIJ digital, aquí se ha optado por partir de la esencia definitoria del cibertexto de Aarseth (1997) para tener una visión más compleja y orgánica de esta nueva relación que el entorno informático permite entre autor, texto y lector. Así, consideramos que es la naturaleza procedimental y reactiva del texto electrónico y no la simple actividad del usuario la que modifica categóricamente la comunicación interna ya que afecta de manera gradual y significativa a todos sus ejes: desde la programación secuencial de la obra literaria que puede derivar en una materialización aleatoria del texto sin ninguna posibilidad de control ulterior por parte del autor ni del lector, como puede ser, por ejemplo, la poesía algorítmica; pasando por la creación de hipertextos navegables donde la exploración lectora del usuario fija el resultado final de su experiencia ficcional; hasta la posibilidad de co-creación literaria que puede producirse en obras donde la participación del lectousuario deja marcas textuales dentro del mundo ficcional propuesto.
- 4) La ruptura de la linealidad como arquitectura macroestructural y discursiva básica. La naturaleza hipertextual del texto digital, la esencia secuencial y programada de este o la entrada de la libertad navegacional del lector son algunos de los factores que modifican la forma en que se organiza la información dentro de los textos electrónicos. Es cierto que todo proceso de lectura es inevitablemente lineal, en la medida en que se produce dentro de un eje temporal que fluye irremediamente en una sola dirección, pero la modificación fundamental que se produce gracias al cibertexto es, por un lado, la posibilidad de que estos puedan organizarse macroestructuralmente sin atenerse a una lógica y jerarquía lineal similar a la que tienden a forzar otros contenedores como el códice, y por otro, que a pesar de esa linealidad en la experiencia de lectura a la que obliga el mero fluir unidireccional del tiempo, esa experiencia, debido de nuevo a las posibilidades del cibertexto, pueda no ser la misma para cada nuevo acto de lectura, como sí ocurre dentro la tradición impresa. Esto tiene como consecuencia la multiplicación



exponencial de las posibles arquitecturas estructurales que organizan los textos literarios, generando experiencias lectoras muy diversas que se han de analizar, especialmente cuando nos ocupamos de obras destinadas a lectores en desarrollo.

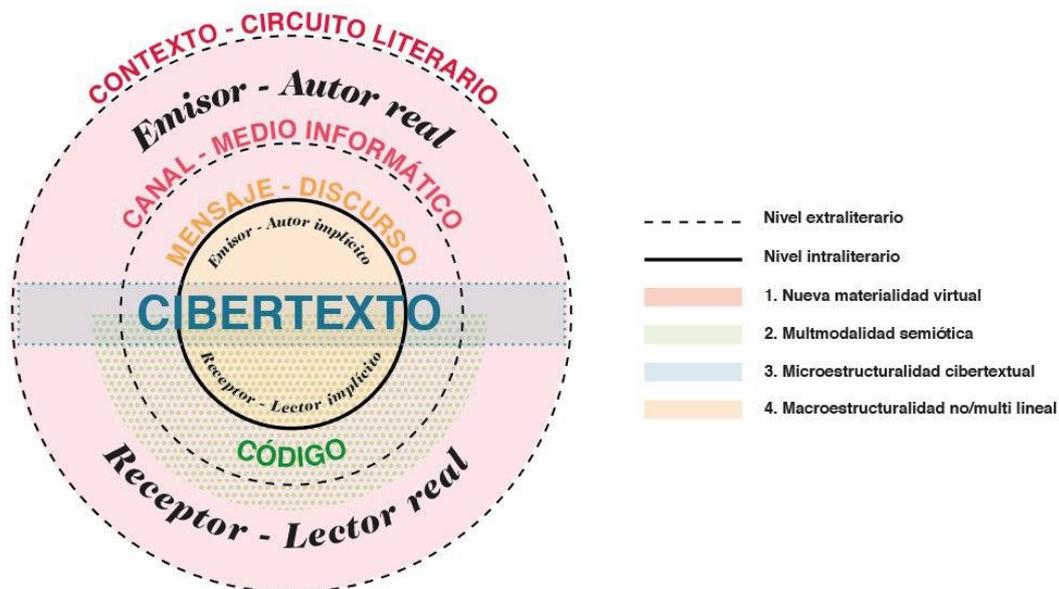


Fig.1. La comunicación literaria infantil y juvenil digital

Estas son, por tanto, las cuatro líneas de expresión que creemos definen y caracterizan la identidad propia del nuevo paradigma literario infantil y juvenil digital. Además, como refleja el gráfico, cada una de ellas está directamente relacionada con alguno de los elementos concretos de la comunicación literaria básica (fig. 1), lo que termina por estructurar y redondear el ejercicio descriptivo que perseguimos y que además pretende ser comprensivo no solo con la historia de la producción electrónica que le precede, sino que, debido a la naturaleza comunicativa del enfoque adoptado, pueda abarcar las diferentes evoluciones técnicas y expresivas del medio.

Una de estas evoluciones que parece estar teniendo especial incidencia en la configuración de la imagen actual de la producción ficcional digital es la incorporación de tecnologías como la realidad aumentada y la realidad virtual en los procesos expresivos de las obras. Sin embargo, y como defenderemos a continuación, creemos que más allá de suponer una revolución absoluta en la lógica comunicativa del sistema literario digital infantil no es sino una exploración



más, de cuestionable éxito, de las posibilidades poéticas que ofrece la incorporación de los ecosistemas digitales a la creación ficcional.

Hacia el peso de la realidad: virtual y aumentada

Mencionábamos al recorrer la diacronía de la LIJ digital la enorme importancia que la realidad sociocultural, económica y tecnológica había tenido a la hora de garantizar un nicho de producción, circulación y rentabilidad económica más o menos estable que sostuviese su existencia de manera continuada. Esta gran dependencia del colectivo creador hacia agentes ajenos al propio ejercicio estético y poético, evidentemente, ha tenido consecuencias considerables en la evolución de un *corpus* que, como apuntan numerosas autoras (Turrión, 2014; Ramada Prieto, 2015; Madej, 2013; Sargeant, 2014), se ha caracterizado por su conservadurismo artístico y su mayor sintonía con la agenda educativa y las tendencias tecnológicas que con la pulsión expresiva que suele –o debe– motivar la génesis y evolución de una esfera cultural. Dentro de este caldo de cultivo, una de las inercias que parece estar afectando e influyendo en el desarrollo de nuevas formas de expresión digital para la infancia es la del uso de la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Si en 2010 la llegada del iPad y su pantalla táctil condicionó de manera incuestionable las tendencias formales a la hora de crear contenidos digitales para la infancia parece que, a día de hoy, la industria tiene especial interés en que los laboratorios de programación pongan sus esfuerzos en el desarrollo de obras que hagan uso y aprovechen la VR y, especialmente la AR, en sus procesos comunicativos. No hay más que ver la manera en que la propia appstore de Apple, que recordemos es posiblemente el espacio de circulación de obras de LIJ digital más relevante en la actualidad (Turrión, 2014), visibiliza las aplicaciones de realidad aumentada tanto en su sección de juegos como en la específica “Niños”⁸, o cómo una institución bandera para la cultura infantil como la Feria de ilustración de Bolonia ha abierto una categoría propia de AR y VR dentro de su premio anual de

⁸ El estudio de los espacios de circulación literario-digital infantil y juvenil actual evidencia que “Juegos” y “Niños” son las dos categorías más relevantes dentro de la appstore de Apple a la hora de buscar ficción digital para criaturas.



software para niños, niñas y jóvenes, para darnos cuenta del perceptible interés que existe en torno a este tipo de textos.

Siguiendo a Moreno Martínez y Onieva López, podemos definir la AR como la tecnología que:

permite la visualización directa o indirecta de un entorno u objeto real combinado o aumentado a través de elementos virtuales generados por programas de ordenador o aplicaciones móviles, cuya fusión de lugar a una realidad mixta (Moreno y Onieva, 2017: 222).

A nivel comunicativo, esto básicamente permite la superposición de una capa de sentido ficcional sobre un mundo real que ahora es visualizado a través de los periféricos del dispositivo electrónico. La VR, por su parte, podría describirse como el intento, mediante el uso de diferentes piezas de hardware y software, de generar obras en las que el receptor aparece totalmente inmerso en el plano textual propuesto y es la representación electrónica de su propio cuerpo quien se encarga de navegar y/o explorar el espacio ficcional (Murray, 1999; Moreno, 2002; Ramada Prieto, 2017). Ambos procedimientos expresivos son totalmente asumibles dentro del esquema de comunicación literario infantil y juvenil digital defendido en este trabajo ya que sigue siendo el cibertexto electrónico el medio de comunicación central dentro de la propuesta con la particularidad de que, para ello y precisamente gracias a él, se utilizan toda una serie de interfaces periféricas y de navegación con las que se da forma a la experiencia receptora de sus obras. Todo ello, además, es consistente con la primera de las propiedades definitorias de la LIJ digital que describíamos más arriba ya que tanto la RA como la VR suponen un reflejo casi paradigmático de las divergencias objetuales que se producen dentro de la comunicación literaria digital como consecuencia de la entrada del medio informático como contenedor textual. Ya no solo perdemos al libro como referencia material sino que además, debido precisamente a las capacidades informáticas de los ecosistemas digitales, estos pueden valerse de toda una nueva serie de procedimientos y



artefactos con los que construir no solo los textos sino también las relaciones retroactivas que los usuarios pueden tener con ellos (Moreno, 2002)⁹.

Sin embargo, debemos preguntarnos si detrás de todo este nuevo furor tecnológico hay algo más que inercias de mercado que justifiquen, por lo tanto, su existencia desde una perspectiva artística. Una mirada que, a su vez, debería ser capital dentro de los trabajos analíticos de la academia en torno a estas formas de ficción y que, como veremos, parece también ausente en la mayoría de los casos. Un buceo bibliográfico en el docuverso académico actual evidencia claramente esta falta de preocupación por el análisis estético de las obras que utilizan tanto la VR y la AR para un público infantil. En líneas generales, la mayoría de los artículos que abordan esta nueva forma de comunicación tecnológica destinada a niños y niñas, lo hacen desde una perspectiva marcadamente teleológica, atendiendo a las posibilidades educativas que las obras tienen a la hora de abordar contenidos curriculares en contextos de formación reglada. Además, como muestran revisiones de la literatura como la de Yuliono, Sarwanto y Rintayat (2018) o Kouutromanos, Sofos y Avraamidou (2016), el volumen de investigaciones centradas en estudiantes en edad de escolaridad obligatoria es bajísimo —el primero de los dos trabajos refleja que el porcentaje es inferior al 5 %—, y cuando lo hacen, encima, es para cuestiones totalmente ajenas a la ficción o a la poética de las obras. Encontramos, eso sí, trabajos que puntualmente tienen en consideración aspectos relativos al hecho lector, como las formas de interacción entre padres, madres y criaturas que se generan en este tipo de obras (Cheng y Tsai, 2016), o enfoques cognitivistas sobre las consecuencias que los entornos de AR pueden tener en la interiorización narrativa de obras de ficción en primeros lectores (Yilmaz, Kucuk y Goktas, 2017). Pero ¿es que la academia se está despreocupando del análisis literario de la LIJ en realidad aumentada y realidad virtual o es que la realidad

⁹ Un ejercicio caracterizador más profundo y detallado sobre las diferentes interfaces periféricas y de navegación que pueden encontrarse en el nuevo paradigma literario digital infantil puede encontrarse en el tercer capítulo de la tesis doctoral que enmarca este trabajo (Ramada Prieto, 2017).



literaria existente es tan pobre que no tiene sentido realizar cualquier tipo de acercamientos hermenéutico hacia ella?

Sin pretender realizar una revisión exhaustiva de la producción ficcional actual, su análisis transversal sí que parece justificar en cierta manera parte de la desatención analítica demostrada por la academia ya que, tanto a nivel de volumen de obras existente, pero sobre todo en cuanto a mínimos de calidad estética, el *corpus* contemporáneo no alcanza a proyectarse con entidad suficiente. Dejando a un lado una posible aproximación hermenéutica global de los textos, lo que más preocupa cuando nos acercamos a ellos es la falta de significatividad expresiva que tiene la utilización de los elementos tecnológicos que los caracterizan. Si nos fijamos, por ejemplo, en las obras premiadas o con mención de honor dentro del Bologna Ragazzi Digital Award arriba citado, vemos que tanto la representación de los textos que usan VR como aquellos que hacen uso de la AR, parecen más una suerte de experimento técnico que una propuesta ficcional en la que la tecnología utilizada es necesaria para aquello que se pretende contar. Tanto la aplicación premiada en 2017, *Mur* (Step in books, 2017) que se vale de la realidad aumentada para expandir la experiencia de lectura a partir de un álbum ilustrado, como la única obra dentro de la lista de menciones de honor que aprovecha la inmersión 360, *Taras Locket* (Big Motiv, 2017) son ejercicios literario-infantiles en los que la innovación tecnológica o parece un añadido superficial o directamente molesta para la experiencia lectora.

Este segundo caso es especialmente problemático ya que sus autores han pretendido que, para seguir el flujo narrativo de la historia, el lectousuario tenga que seguir con la mirada los diferentes eventos que van ocurriendo en el mundo ficcional en que se nos sumerge. El despropósito se hace evidente cuando la consecuencia física de este recurso se convierte en tener que dar vueltas de manera constante sobre tu propio eje, logrando para la experiencia lectora poco más que un evidente y conflictivo mareo.

Por su parte en *Mur*, al igual que en otras muchas propuestas de realidad aumentada existentes en el mercado editorial, lo que parece perseguirse es una suerte de asombro en el lector que, colocando su teléfono sobre el libro físico que tiene delante, contempla cómo los personajes del mismo se cuelan ahora



en su espacio de vida gracias a esta superposición ficcional sobre la realidad que permite la AR, facilitándole, además, explorarlo con relativa libertad. Aunque así narrado pueda despertar una cierta curiosidad, lo cierto es que, dentro del entramado global de la obra, esa es básicamente su única función: despertar un asombro que es difícilmente revisitable, y lo que importa más, difícilmente reinterpretable en diferentes grados de profundidad comunicativa.

No deja de ser curioso que podamos usar una obra totalmente analógica como *Mi Pequeño hermano invisible* de Ana Pez (FCE, 2017) a modo de contraejemplo paradigmático de las posibilidades estéticas que tiene el uso de la superposición de capas visuales, principio básico de la RA, en la construcción de sentido literario. En este álbum ilustrado, su autora logra construir, a partir del uso de las tintas, dos niveles diferentes de significación correspondientes cada uno de ellos con las perspectivas narrativas de sus dos personajes principales. De esta manera, una primera lectura de la obra nos muestra la tierna historia de una hermana mayor que, desde su mirada más experimentada, ve cómo su hermano pequeño disfruta de un juego fantasioso y simbólico en el que cree haberse hecho invisible por el mero hecho de colocarse una caja de cartón en la cabeza. Sin embargo, al ponernos las gafas rojas que acompañan al libro e invisibilizan una parte de la ilustración, la obra nos muestra ese mismo juego desde la mirada de un niño pequeño, que, precisamente por serlo, es capaz de ver en lo cotidiano todo un mundo de posibilidades maravillosas que convierten un simple paseo en toda una aventura quasi-épica. El modo en que Ana Pez entrelaza lo tecnológico y lo retórico para construir la base poética de su texto y así hablarnos sobre la importancia de atender, de entender y de disfrutar la mirada infantil hacia el mundo es un ejemplo magnífico de las posibilidades que tiene la técnica, cualquier tipo de técnica, en la construcción literaria. Unas posibilidades que, como decimos, para nada está aprovechando la escena literaria digital actual.

Este es, en gran medida, un perfecto reflejo conclusivo de los ejes principales que hemos abordado a lo largo del artículo. Se ha intentado mostrar la importancia que históricamente ha tenido el peso de las tendencias tecnológicas, de la industria educativa y las fuerzas del mercado en la circulación



y la configuración artística de la LIJ digital y de cómo era necesario diseñar un sistema de caracterización teórico-ficcional centrado en la naturaleza estética y comunicativa que la individualiza del resto de esferas culturales. Este sistema, desarrollado en profundidad en la tesis doctoral que precede a este trabajo (Ramada Prieto, 2017), intenta demostrar a su vez que, partiendo de la naturaleza cibertextual del nuevo paradigma literario, obtenemos una serie de propiedades definitorias que no solo aíslan descriptivamente al *corpus* electrónico, sino que también permiten atender a las posibles evoluciones que vaya sufriendo el terreno de la literatura digital destinada a la infancia. En este caso, y como consecuencia de la palpable (sobre)preocupación que existe en los circuitos comerciales para que arraiguen estos contenidos, nos hemos centrado en las obras que intentan aprovechar la tecnología de realidad aumentada y realidad virtual estableciendo que, comunicativamente, esto no supone más que la utilización de una serie de periféricos e interfaces específicos de navegación y manipulación que no altera su cibertextualidad expresiva. Sin embargo, se ha intentado reflejar también que el *corpus* actual, además de escaso en cuanto a volumen, no parece estar haciendo un uso literariamente significativo de estos nuevos elementos que se incorporan a la comunicación ya que aparecen casi siempre carentes de cualquier intencionalidad estética.

Este aparato crítico, por tanto, capaz de caracterizar y analizar esta interrelación entre forma y expresión para una esfera cultural sujeta a múltiples presiones contextuales y extraliterarias como es la de la LIJ digital, creemos que podría ser visto como un aporte no solo interesante sino necesario para la construcción de conocimiento en un terreno académico aún en estado de desarrollo como este que encima ha de adaptarse a la constante mutabilidad de sus textos.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins: JHU Press.
- AEVI Asociación Española de Videojuegos (2017). “El sector de los videojuegos en España 2016”.
- BIG MOTIV. *Taras Locket – A VR story for children*. 2017. Apple AppStore.



- BOGOST, Ian (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Ian Bogost. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- BORRÀS, Laura (2012). "Había una vez un app... Literatura infantil y juvenil (en) digital, *Revista de Literatura*, 269, pp. 21-26.
- BOSCH, Emma (2015). *Estudio del álbum sin palabras*. Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona. DOI: <http://dx.doi.org/10.1344/did.2017.1.142-144>
- CHENG, Kun-Hung; TSAI, Chin-Chung (2016). "The interaction of child-parent shared reading with an augmented reality (AR) picture book and parents' conceptions of AR learning", *British Journal of Educational Technology*, 47, 1, pp. 203-222.
- COLOMER, Teresa (1995). *La formació del lector literari a través de la literatura infantil i juvenil*. Tesis Doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/5054>
- COLOMER, Teresa (2005). *Andar entre libros. La lectura literaria en la escuela*. México: Fondo de Cultura Económica.
- COLOMER, Teresa (2009). *La formación del lector literario. Narrativa infantil y juvenil actual*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- DÍAZ-PLAJA TABOADA, Ana; PRATS I RIPOLL, Margarida (1998). "Literatura infantil y juvenil". En Antonio Mendoza Fillola (coord.), *Conceptos clave en didáctica de la lengua y la literatura*. SEDLL, ICE Universitat de Barcelona: Editorial Horsori, pp. 191-214.
- DRESANG, Eliza T (1999). *Radical Change: Books for Yourh in a Digital Age*. New York: The H. W. Wilson Company.
- EVEN-ZOHAR, Itamar (1999). *Teoría de los polisistemas*. Madrid: Arco Libros.
- FALARDEAU, Érick; FISHER, Claude; SIMARD, Carole; SORIN, Noëlle (2007). *La didactique du français: le voies actuelles de la recherche*. Québec: Les Presses de l'Université Laval.
- FITTIPALDI, Martina; JUAN, Anna; MANRESA, Mireia (2015). "Paper or Digital: A Comparative Reading with Teenagers of a Poe Short Story". En Mireia Manresa y Neus Real (eds.), *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: Peter Lang, pp. 137-152.
- FRASCA, Gonzalo (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric*. Tesis Doctoral. University of Copenhagen.
- FREDERICO, Aline (2017). "Children Making Meaning with Literary Apps: A 4-year-old child's transaction with The Monster at the End of This Book", *Paradoxa. Small Screen Fictions*, 29, pp. 41-62.
- GENETTE, Gerard (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- GREMIO DE EDITORES DE ESPAÑA (2017). "[Barómetro de hábitos de lectura y compra de libros 2017](#)".
- HAYLES, N. Katherine (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- HUTCHEON, Linda (2013). *A theory of Adaptation*. London / New York: Routledge.
- ITO, Mizuko (2009). *Engineering Play: A Cultural History of Children's Software*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- KOSKIMAA, Raine (2000). *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*.



- Tesis Doctoral. University of Jyväskylä.
<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>
- KOOUTROMANOS, George; SOFOS, Alivisos; AVRAAMIDOU, Lucy (2015). "The use of augmented reality games in education: a review of the literature", *Educational Media International*, 52, 4, pp. 253-271. DOI: <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1125988>
- LARTITEGUI, Ana G. (2016). "Cuerpo a cuerpo", *Fuera de margen. Observatorio del álbum y de las literatura gráficas*, 19, p. 4.
- LEVY, Pierre (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- LEWIS, David (2001). *Reading Contemporary Picturebooks. Picturing Text*. London / New York: Routledge.
- LIMA DE MORAES, Giselly (2015). "Do Livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças" *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, 46, pp. 231-253.
- MADEJ, Krystina (2003). "Towards digital narrative for children: from education to entertainment, a historical perspective", *Computers in Entertainment*, 1, 1. DOI: [10.1145/950566.950585](https://doi.org/10.1145/950566.950585)
- MANOVICH, Lev (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC.
- MANRESA, Mireia (2015). "Traditional Readers and Electronic Literature. An Exploration of Perceptions and Readings of Digital Works". En Mireia Manresa y Neus Real (eds.), *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: Peter Lang, pp. 105-120.
- MANRESA, Mireia; REAL, Neus (eds.) (2015). *Digital Literature for Children. Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: Peter Lang.
- MATAS I DALMAU, Toni (2001). "El multimedia de la lectura a la interactividad", *Educación y biblioteca*, 124, pp. 74-85.
- MORENO MARTINEZ, Noelia Margarita; ONIEVA LÓPEZ, Juan Lucas (2017). "Herramientas y propuestas de innovación basadas en la tecnología de realidad aumentada aplicadas a la literatura infantil y juvenil", *Tejuelo*, 25, pp. 217-244.
- MORENO, Isidro (2002). *Nuevas musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedial*. Barcelona: Paidós.
- MURRAY, Janet (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- NIKOLAJEVA, Maria (1996). *Children's Literature Comes of Age*. New York: Garland.
- NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole (2001). *How Picturebooks Work*. New York: Routledge.
- NIKOLAJEVA, Maria; AL-YAQUOUT, Ghada (2015). "Re-conceptualising picturebook theory in the digital age", *Nordic Journal of Childlit Aesthetics*, 6. <https://doi.org/10.3402/blft.v6.26971>
- PEZ, Ana (2016). *Mi pequeño hermano invisible*. México: FCE.
- PLANELLAS, Antonio J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- RAMADA PRIETO, Lucas (2015). "Common Places in Children's E-Lit. A Journey Through the Defining Spaces of Electronic Literature". En Mireia Manresa y Neus Real (eds.), *Digital Literature for Children: Texts, Readers and*



- Educational Practices*. Brussels: Peter Lang, pp. 37-53.
- RAMADA PRIETO, Lucas; REYES LÓPEZ, Lara (2015). "Digital Migrations: Exploratory Research on Children's E-Lit Reading Profiles". En Mireia Manresa y Neus Real (eds.), *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: Peter Lang, pp. 121-136.
- RAMADA PRIETO, Lucas (2017). *Esto no va de libros. Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria*. Tesis Doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/460770>
- RETTBERG, Scott (2013). "Electronic Literature". En Marie-Laure Ryan, Lori Emerson y Benjamin J. Robertson (eds.), *The John Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 169-174.
- RYAN, Marie-Laure (2006). *Avatars of a Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SARGEANT, Betty (2014). "Interactive Storytelling: How Picture Book Conventions Inform Multimedia Book App Narratives", *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems*, 13, 3, pp. 29-35.
- SARGEANT, Betty (2015). "What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books", *Children's Literature in Education*, 46, pp. 454-466. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10583-015-9243-5>
- SCHWEBS, Ture (2014). "Affordances of an App. A reading of The Fantastic Flying Books of Morris Lessmore", *Nordic Journal of Childlit Aesthetics*, 5. DOI: <https://doi.org/10.3402/blft.v5.24169>
- SHAVIT, Zohar (1986). *Poetics of Children's Literature*. Georgia: University of Georgia Press.
- SICART, Miguel (2014). *Play Matters*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- SILVA-DÍAZ, M. Cecilia (2005). *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficticiales y competencia literaria*. Tesis Doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat/handle/10803/4667>
- STEP IN BOOKS (2017). *Mur*. Apple AppStore.
- STICHNOTHE, Hadassah (2014). "Engineering Stories? A Narratological Approach to Children's Book Apps", *Nordic Journal of Childlit Aesthetics*, 5. DOI: <https://doi.org/10.3402/blft.v5.23602>
- TURRIÓN, Celia (2012). "LIJ digital: nuevas formas narrativas para niños", *CLIJ: Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 25, 248, pp. 40-46.
- TURRIÓN, Celia (2014). *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* Tesis Doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/129320>
- TURRIÓN, Celia (2015). "Electronic Literature for Children. Characterising Narrative Apps (2010-2014)". En Mireia Manresa y Neus Real (eds.), *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: Peter Lang, pp. 87-102.
- UNSWORTH, Len (2006). *E-Literature for Children: Enhancing Digital Literacy Learning*. London: Routledge.
- YILMAZ, Rabia M.; KUCUK, Sevda; GOKTAS Yuksel (2017). "Are augmented reality picture books magic or real for preschool children aged five to six?", *British Journal of Educational Technology*, 48, 3, pp. 824-841. DOI:



- <https://doi.org/10.1111/bjet.12452>
- YOKOTA, Junko (2013). "From print to digital? Considering the future of picturebooks for children". En Giorgia Grilli (ed.), *Bologna: Fifty years of children's books from around the world*. Bologna: Bononia University Press, pp. 443-449.
- YOKOTA, Junko; TEALE, William H. (2014). "Picture Books and the Digital World: Educators Making informed Choices", *The Reading Teacher*, 67, 8, pp. 577-585. DOI: <https://doi.org/10.1002/trtr.1262>
- YULIONO, Tri; SARWANTO Y RINTAYATI, Peduk (2018). "The Promising Roles of Augmented Reality in Educational Setting: A Review of the Literature", *IJEM - International Journal of Educational Methodology* 4, 31, pp. 125-132. DOI: <https://doi.org/10.12973/ijem.4.3.125>
- ZHENG, Yan (2018a). *The story, the touchscreen and the child: how narrative apps tell stories*. Tesis Doctoral. University of Glasgow. <http://theses.gla.ac.uk/9074/>
- ZHENG, Yan (2018b). "Storytelling Mechanism 2.0: Another Perspective on Digital Literature" *Libri & Liberi*. 7 (1), pp. 33-52. DOI: [https://doi.org/10.21066/carcl.libri.2018-07\(01\).0002](https://doi.org/10.21066/carcl.libri.2018-07(01).0002)

Fecha de recepción: 30 de septiembre de 2018

Fecha de aceptación: 20 de diciembre de 2018