

INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA

19(1) | 2024

INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA ISL ISSN 2340-8685

Narrativa transmedia del arquetipo de princesa/Transmedia narrative expansion of the princess archetype	1-22
Nivel de lectoescritura y autoconcepto en Primaria / Literacy level and self-concept in primary school children	23-47
Actos embrionarios de lectura/ Embryonic Acts of Reading	48-69
Hábitos lectores y vocabulario en maestros de inglés / Reading habits and vocabulary in English teachers	70-94
Puentes entre la educación infantil y primaria/ Bridges between Early Childhood and Primary Education	95-122
Propuesta interactiva para fomentar aspectos lingüísticos y sociales / Interactive proposal to promote linguistic and social aspects	123-138

CONSEJO DE EDITORES/ EDITORIAL BOARD

Director/ Chief

- Pedro García Guirao, UMA, España

Editor jefe/ Editor in Chief

- Roberto Cuadros Muñoz, US, España

Editoras/ Editor

- Ester Trigo Ibáñez, UCA, España
- María Isabel de Vicente-Yagüe Jara, UM, España

Editores técnicos/ Technical editor

- Raúl Gutiérrez Fresneda, UA, España

Editora base/ Base editor

- Macarena Becerro Quero, UMA, España

Equipo editorial invitado/ Guest editorial team

- Antonio León Martín Ezpeleta, UV, España
- María Aurora García Ruiz, UMA, España

Editores versión en inglés/ Editor English version

- Pedro García Guirao, UMA, España

Secretaria/Secretary

- Inmaculada Santos Díaz, UMA, España

Comité Editorial/ Editorial committee

- Keishi Yasuda, U. Ryukoku, Japón
- Ruth Fine, The Hebrew University of Jerusalem, Israel
- Elizabeth Marcela Pettinaroli, Rhodes College, Estados Unidos
- Abdellatif Limami, U. de Rabat, Marruecos
- Salvador Almadana López del Moral, Instituto Cervantes, Praga, Chequia
- Yrene Natividad Calero Leo, Asociación Internacional de Promotores de Lectura, Perú
- Mercedes Garcés Pérez, U. Marta Abreu, Las Villas, Cuba
- Rubén Cristóbal Hornillos, Liceo XXII José Martí de Varsovia, Polonia
- Victoria Rodrigo Marhuenda, Georgia State University, Estados Unidos
- Antonio Gómez Yebra, UMA, España
- Pedro García, Guirao, UMA, España
- David Caldevilla Domínguez, U. Complutense de Madrid, España

Comité Científico (Miembros)/ Scientific Committee (Committee)








- Rocío Marivel Díaz Zavala, U. Nacional San Agustín de Arequipa, Perú.
- Osbaldo Turpo Gebera, U. Nacional San Agustín de Arequipa, Perú
- Almudena Barrientos Báez, U. Complutense de Madrid, España
- Efrén Viramontes, E. N. Ricardo Flores Magón, México
- Marek Baran, U. de Lodz, Polonia
- Cacylia Tatorj, U. de Silesia, Polonia
- Leyre Alejaldre Biel, U. de Columbia, Estados Unidos
- Eva Álvarez Ramos, UV, España
- Hugo Heredia Ponce, UCA, España
- Fernando Azevedo, U. do Minho, Portugal
- María Victoria Mateo García, UAL, España
- Marta Sanjuán Álvarez, U. de Zaragoza, España
- Xaquín Núñez Sabarís, U. do Minho, Portugal
- Sergio Arlandis López, UV, España.
- Emilia Smolak Lozano, UMA, España.
- Eugenio Maqueda Cuenca, UMA, España
- Ana Cea Álvarez, U. do Minho, Portugal
- Inmaculada Guisado Sánchez, UNEX, España
- María Auxiliadora Robles Bello, UJAEN, España

- Francisco Manuel Romero Oliva, UCA, España
- Magdalena López Pérez, UNEX, España
- Milagrosa Parrado Collantes, UCA, España
- Paula Rivera Jurado, UCA, España
- Begoña Gómez Devís, UV, España
- Carme Rodríguez, U. de Liverpool, Reino Unido
- Cristina Castillo Rodríguez, UMA, España
- Alba Ambrós Pallarés, UB, España
- Francisco García Marcos, UAL, España
- Pablo Moreno Verdulla, UCA, España
- Àngels Llanes Baró, U. Lérida, España
- Isabel García Parejo, UCLM, España
- Soraya Caballero Ramírez, ULPGC, España
- Carlos Acevedo, Fundación Apalabrar, Chile
- Paula Andrea Agudelo Palacio, I.E. Caracas de Medellín, Colombia
- Graciela Baca Zapata, UAM, México
- Edgar Enrique Balanta Castilla, U. de Cartagena, Colombia
- Raquel Benítez Burraco, US, España
- Hernán Bermúdez Ruiz, U. Nacional de Bogotá, Colombia
- Alejandro Bolaños García-Escribano, U.C. L., R.U.
- Pablo Francisco Mora Venegas, U. del Atlántico, Colombia
- Miryam Narváek Rivero, U. Peruana de Ciencias, Perú
- Erika Jossy Choke Vilca, U. Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú
- Carlos Brañez Mendoza, E. P. Don Bosco, Bolivia
- Manuel Cabello Pino, UHU, España
- Daniel Cardoso Jiménez, UAEM, México
- Williams Danilo Clemente Huanquis, IEP Claretiano, Perú
- Rubén Cristóbal Hornillos, Liceo José Martí de Varsovia, Polonia
- Julieta Fumagalli, U. de Buenos Aires, Argentina
- Enrique Gutiérrez Rubio, U. Palacký Olomouc, Chequia
- Brizeida Hernández Sánchez, U. de Salamanca, España
- Daniela Liberman, U. de Palermo, Italia
- Juan Cruz Ripoll Salceda, U. de Navarra, España
- Victoria Rodrigo Marhuenda, Georgia State University, Estados Unidos
- Yudith Rovira Álvarez, U. de Pinar del Río, Cuba
- Carmen Toscano Fuentes, U. de Huelva, España
- Pedro Dono López, U. do Minho, Portugal
- Sebastián Molina Puche, UMU, España
- Virginia Calvo, U. de Zaragoza, España
- Marjana Sifrar Kalan, U. de Liubliana, Eslovenia
- Zósimo López Pena, USC, España
- María Teresa Santamaría Fernández, U. Internacional de La Rioja, España
- Cristina Milagrosa Castillo Rodríguez, UMA, España
- Jorge Verdugo, U. de Nariño, Colombia
- Sergio Vera Valencia, U. Castilla La Mancha, España
- Antonio José de Vicente-Yagüe Jara, UMU, España
- María Remedios Fernández Ruiz, UMA, España
- Almudena Cantero Sandoval, UNIR, España
- Olivia López Martínez, UMU, España

Comité ético/ Ethics Committee

- Antonio Díez Mediavilla, U. de Alicante, España
- Natalia Martínez León, U. de Granada, España
- Juan de Dios Villanueva Roa, U. de Granada, España
- Antonia Bernabé Durán, Asociación Española de Comprensión Lectora, España
- María Auxiliadora Robles Bello, UJAEN, España
- Juana María Morcillo Martínez, UJAEN, España
- Francisco Palacios Chávez, AECL, España.

INDEXACIÓN/ INDEXING

<p><u>ESCI</u> Clarivate</p> 
<p><u>Scopus</u> Elsevier</p> 
<p><u>Latindex</u></p> 
<p><u>Google Scholar</u></p> 
<p><u>Dialnet</u></p> 
<p><u>MIAR, DOAJ, Sherpa, CIRC, Dulcinea, ERIH...</u></p> 
<p><u>FECYT</u></p> 



EDITAN/ Published by
 Asociación Española de Comprensión Lectora y
 Universidad de Málaga
Investigaciones Sobre Lectura (ISL) es una revista
 científica que se edita semestralmente

CONTACTO/ Contact 
 Apdo. 5050, 29003, Málaga
 Edición: isl@comprensionlectora.es
 Dirección: isl@uma.es
 ISSN: 2340-8685
 © 2014-2024





INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA

ENG/ESP

ISSN: 2340-8665

The transmedia narrative expansion of the princess archetype in the *Rebel Princess* board game

Rocío García-Pedreira

<https://orcid.org/0000-0002-5102-5078>

Universidad de Santiago de Compostela, Spain



<https://doi.org/10.24310/isl.19.1.2024.18068>



Reception: 14/12/2023

Acceptation: 14/05/2024

Contact: mariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es

Abstract:

The card game *Rebel Princess*, understood as a transmedia expansion of the archetype of the princess and her actantial function in traditional fairy tales, is a paradigmatic and frameable example within comparative studies on intermediality. For this reason, the following hypothesis will be put forth: that the language of narrative modern board games (MBG) can be considered a novel artistic medium capable of establishing inter- and transmedia relationships that extend the reach of the concept of reader intertext and affect the design of efficacious pedagogical proposals for literary education. In order to achieve this objective, we adopt a methodological approach based on qualitative analysis, which draws upon the model of literary text analysis proposed by Lluch and Sanz-Tejeda (2021) and the transformational model of intermedial analysis developed by Pardo (2018). Following the application of the methodology, the results demonstrate the viability of studying certain narrative games as artistic means of transmedia expansion, distinct from those previously considered. These narrative games exhibit particularities, including the active and interactive participation of the receiver in the multimodal narrative for its progress and completion. It is evident that proposals such as *Rebel Princess* have the capacity to participate in decentralised constellations made up of narratives from different media, such as the literary or filmic, due to inter- and transmedia contacts with a macro-universe of hypotextual references.

Keywords: Wonder stories, literary education, board games, artistic media, transmedia storytelling, rewriting.



The transmedia narrative expansion of the princess archetype in the *Rebel Princess* board game

INTRODUCTION

The Spanish Plan for the Promotion of Reading 2021-2024 (Ministerio de Cultura y Deporte, 2021) emphasises that the future of reading habits in Spain depends on establishing connections with the younger generations and understanding their leisure activities. Consequently, it is essential to consider new avenues, resources, and strategies for promoting reading. Furthermore, Ballester Roca and Méndez Cabrera (2021) posit that the collective imaginary is no longer constructed by linking it unequivocally to books and reading, oral tradition literature and folklore. Instead, it is being integrated by the productions of different media that appropriate these references in a transcultural and transmedia process. Indeed, the same authors emphasise that the well-versed reader in the 21st century encounters the classics in films, series, comics, or video games. Consequently, it is essential for them to be able to access the literary tradition through works that are not strictly literary. Similarly, Hernández-Ortega et al. (2023, p. 105) argue that the teaching of language and literature should be enhanced through the incorporation of contemporary multimodal narrative resources, with the aim of fostering interest and engagement among students.

The significance of transmedia in contemporary cultural and artistic production has a direct impact on the educational sphere, as educators must prepare students to become interactive receivers who can integrate information from different media in order to construct the universe related to the narrative they are accessing. López et al. (2015) conceptualise this reception process as an integrated media experience.

Furthermore, the consideration of different narrative media that condition the process of reader development, as well as the research related to this approach, refers us to the comparative study on intermediality, a broad disciplinary territory that, according to Gil and Pardo (2018, p. 14), is based on “the confluence of traditions and areas of

knowledge currently dispersed, at least, between literary and cultural studies, art history and audiovisual communication”. The theoretical foundation of intermediality is based on the premise that artistic phenomena cannot be approached in isolation, considering the medium in both its cultural and aesthetic dimensions.

The study of intermedial relations has long been focused on the analysis of the transformation from analogue to digital media, as exemplified by the case of film adaptation. However, this practice has not always been considered a clear example of transmediality (Rosendo Sánchez & Sánchez-Mesa, 2019). In this context, the adaptation phenomenon has not been exempted from issues related to the use of the notion of fidelity as a valid criterion for critical assessment. According to Rodríguez Martín (2019), these issues seem to have been resolved through studies within the field of transmedia narratives.

In his 2013 work, Scolari defines transmedia narratives as a form of storytelling that expands across different media and communication platforms. The advancement of research into transmedia narratives has led to the identification of additional areas of interest, including the creation of transmedia universes and characters. The latter represents a significant resource for the development of audience engagement (Sánchez-Mesa et al., 2016). This is because fictional worlds do not depend entirely on stories, while stories always need worlds to build on (Wolf, 2012). Conversely, a significant proportion of the transmedia narratives currently being created are more focused on transmedia characters than on the worlds themselves. This is because the worlds present a greater constitutive independence than the narratives and the spatial-temporal contexts where they take place. In light of this, Rosendo (2016) emphasises the necessity of developing analytical frameworks that enable the detailed examination of the transfer of the elements that constitute transmedia worlds, beyond the examination of general constitutive elements.

This study primarily concerns extrinsic intermediality, which refers to the interrelationships between distinct institutionalized media, such as literature, cinema, music, comics, or video games, connected by direct argumentative or actantial links. In accordance with Prieto (2017, p. 9), the concept of intermediality does not supersede intertextuality; rather, it supplements and updates it by furnishing a methodology and a range of critical tools that facilitate the visibility of phenomena that were previously obscured from the perspective of textual analysis.

In their analysis of transmedia fiction, Gil and Pardo (2018) propose that the transposed plot features in such works are linked to more than one work belonging to the same cycle or narrative universe. Furthermore, they discuss several categories depending on the constitutive dependency of hypertext, including imitation (conceived as illustration rather than appropriation), rewriting (transformation of content on the axis of difference) and transfiction (plot continuations that expand the story or narrative cycle).

Although they are not typically included in studies on transmedia narratives, some narrative modern board games (hereafter, MBGs) are constructed in a manner that is similar to works from different artistic media. MBGs, as defined by Catalán (2020), are those that began to be manufactured in the last decades of the 20th century and which make full use of the concept of publishing, with its main agents (author, illustrator, editor, etc.). In a similar vein, Sousa and Bernardo (2019, p. 77) define them as “commercial products created in the last five decades with an identifiable author or authors, original mechanics design and theme, high-quality components, created for a specific public”.

García-Pedreira (2023) posits that thematic MGBs present a specific narrative that is intertwined with the mechanics or rules. Furthermore, they share certain functions with other media due to the existence, to varying degrees, of their own self-regulated reality that tends towards narrativity. Among these functions, the fact of acting as a means of communication stands out. In a similar vein, Perla and McGrady (2011) posit that games requiring a high degree of immersion result in two distinct narratives: the one presented, which is pre-determined and created by the game designers; and the one constructed, which unfolds through the dynamics enacted during the game’s free development.

Indeed, Arnaudo (2018, p. 1) highlights that board games have been able to develop a narrative potential comparable

to other media, such as literature or cinema, through a series of innovations that reinforce the specificity of the medium. Furthermore, the same author also outlines a series of criteria for a board game to be considered narrative. These include the existence of a story whose content is fragmented and expanded throughout the different components of the game, which is interwoven with the established mechanics and the dynamics derived from the action of the players to enable the creation of a coherent imaginary world that acts as the setting for the game experience (Arnaudo, 2018, p. 20).

This preliminary overview of MBGs already highlights some of the points of convergence (and divergence) they share with different artistic media, particularly with literature, film, and video games. These include the use of the word and the image as fundamental material in their construction, the use of book and printing technology, through participation in the publishing circuit and printed culture; the appropriation of referents according to whether they were represented on the big or small screen; or the necessary participatory interactivity of the receiver, typical of video games. Consequently, multimodality is a defining feature of these proposals, as is the case with other narratives, such as those found in digital texts. These narratives are constructed from a set of modes whose meaning is built from the resources of diverse but convergent means of representation (Gil et al., 2023).

This study aims to determine whether it is possible to consider the multimodal language of certain narrative board games as a new artistic medium capable of establishing inter- and transmedia relations with narrative works created through other languages, such as literary or filmic. In order to achieve this objective, an analysis has been conducted of the board game *Rebel Princess*, which is based on the deconstruction of the archetype of the princess from the oral tradition and the transmedia expansion of the mythical universe in which it was originally inserted.

METHODOLOGY

The research is based on a methodological design with a qualitative approach and descriptive orientation, based on content analysis. This is a common method in the study of multimodal narratives, as it allows us to investigate documents of a textual and/or iconic verbal nature (López Noguero, 2002; O'Halloran, 2012; Francescutti, 2019; Piñeiro Naval, 2020).

The initial sampling was purposeful and non-probabilistic. It commenced with a review of various proposals from the Spanish MBG publishing market, which exhibited an intermediate referentiality with preceding narratives from the literary system. The following factors were then considered: the quality of the proposal, particularly with regard to the construction of the narrative presented and its integration with the mechanics of the game, the attention to detail in the design of the components, the suitability of the proposal for children and/or family audiences, and the richness of the design, elaboration, publication and communication process. Consequently, *Rebel Princess* was selected as the primary focus of the study.

Furthermore, in order to specify a model of analysis in accordance with the defined method, a multidisciplinary approach was adopted, taking as a reference Lluch and Sanz-Tejeda's (2021) studies on the analysis of literary texts for children and young people and Pardo's (2018) transformational model of intermediate analysis. Consequently, a bespoke analysis scheme has been devised for the study of the selected work, integrating three distinct variables or analytical perspectives: paratextual analysis, discursive analysis, and transformational grammar. The sequencing of analysis, as outlined in the instrument developed, is illustrated in Figure 1.

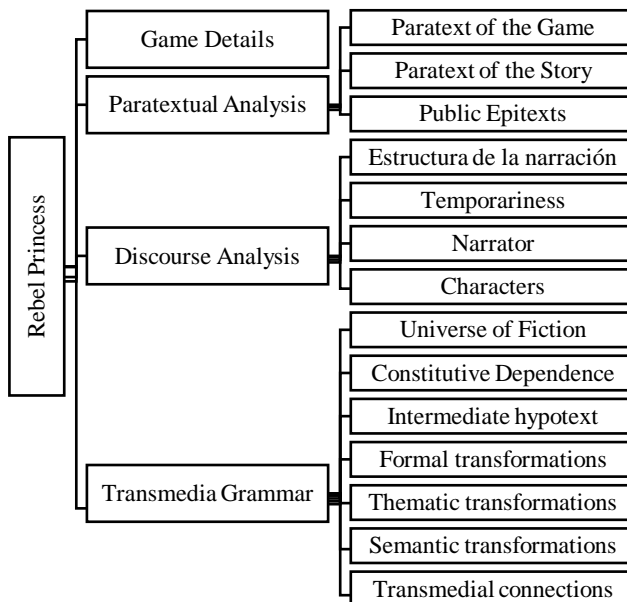
Data analysis and results

Rebel Princess (Byrne et al., 2023) is a three-to-six player trick-taking game designed for players aged 8 and above and published by Valencia-based specialist publisher Zombi Paella. Created by Daniel Byrne, Gerardo Guerrero, Kevin Peláez and Tirso Virgós, the game is illustrated by Alfredo Cáceres. The game functions as an expanded narrative, as it is based on the rewriting of the usual fairy tale formula. Specifically, the game deconstructs the role of the princess, which traditionally functioned as the object or objective of the protagonist or hero. In other words, it begins with the passive and stereotypical role of the princess, constrained by the absolute operability of the

myth of romantic love, and then proceeds to invert her role. In *Rebel Princess*, several fairytale princesses are invited to a grand ball lasting five days (rounds). The prince and princess charming are not invited to this event. However, they will attempt to gain access to the party in order to propose to them. The objective of the game is to avoid them. Therefore, the princess who receives the fewest marriage proposals is the winner. Consequently, we are confronted with an ideological and feminist rewriting of the original narrative (Ferreira, 2017), which is imbued with a

substantial degree of humour and a clear critical and parodic intent.

Figure 1: *Sequence of analysis.*



Source: Own elaboration

Paratextual analysis

In order to conduct a paratextual analysis of the work, three types of paratexts have been considered: the peritexts of the game-as-physical-support, materialised through the different components that make it up, which give special prominence to the image; the peritexts of the game-as-text, which are fragmented into the different components; and a virtual public epitext in the form of a video created by Zombi Paella and disseminated through the publisher's website and networks such as YouTube or Instagram. The game-as-text will be analysed, with particular attention paid to the textual component of the game, which is fragmented into the different components. Additionally, a virtual public epitext will be considered, in the form of a video created by Zombi Paella and disseminated through the publisher's website and networks such as YouTube or Instagram.

Firstly, the game is distributed in a small cardboard box (10.5 x 14.5 x 3.5 cm) with a textured white background. It features the cover image (Figure 2), the title and other graphic indicators, both on the sides and on the back of the box, which provide the most relevant information about the game. In addition, the back also includes a brief

presentation of the game in the three languages (Catalan, Spanish and English). The language used in the descriptor has a clearly appellative function, consistently employing the second person and exclamatory forms. This is exemplified by the following: “Put yourself in the shoes of a fairytale princess who does not want to marry Prince Charming and avoid marriage proposals to win!” Additionally, the game is described as “an addictive trick-taking game in which each round has a different rule.”

These paratexts respond to a commercial desire, yet they do not neglect the aesthetic component. In this context, the decision to engage the services of an illustrator such as Cáceres, whose work is characterised by a distinctive style that is simultaneously dark, mysterious, and magical, is a logical one. His illustrations typically feature thin, irregular black ink outlines, accompanied by watercolour fills in muted tones and limited palettes. He also makes use of digital support for the correction of textures and shapes.

The remaining components are located within the aforementioned box. The item in question is, on the one hand, a simple, black-and-white scoring pad. On the left, the game’s title is displayed, maintaining the typography that characterises it. The design includes an icon in the shape of a skull with a crown.

With regard to the rulebook, which is available in the three languages of the game, it takes the form of a booklet. The design of the game cover is repeated on the title page. The second page includes a brief presentation of the narrative, acknowledgements, and credits. The presentation is as follows:

A five-day celebration is being held in honour of Snow White, the Little Mermaid, Cinderella, and numerous other fairytale princesses. Those who have been invited to the ball, namely the princes, will attempt to gain access to the event in order to propose marriage to the young girls. As a princess who is free and independent, your objective will be to avoid marriage proposals. The question thus arises as to which of the young women will remain unmarried at the conclusion of the celebrations.

The remaining pages serve as chapters, providing all the necessary information for the game’s commencement. This includes details on the components, preparation, sequence of play, how to play, round cards and princess cards. In addition to the textual information, visual references are included to assist in identifying the different components and differentiating the types of card. Illustrations are also

provided to simulate games and facilitate understanding of the rules.

The use of different colours is fundamental to the design. As it is a trick-taking game, it includes 48 cards, 12 of each suit, which refer to different characters present in classic fairy tales. These are categorised as follows: queen cards, red, identified by the symbol of a crown; fairy cards, yellow, identified by the symbol of a magic wand; pet cards, green, identified by a footprint; and prince cards, blue, identified by an icon in the shape of a sword. All the cards in each suit are identical in design, with the exception of the number represented in the upper left-hand margin of each card, which ranges from 1 to 12. Additionally, the prince cards feature a skull and crown icon at the bottom, coloured blue, symbolising the proposal of marriage. Conversely, the number 8 of the mascots undergoes a design change to include the figure of the enchanted frog. This prince, who is not revealed to have the appearance he presents, is able to gain access to the party with relative ease. Instead of being counted as one marriage proposal, he is counted as five, as indicated by the inclusion of five skulls in green. All cards of the four suits display a multicoloured design on the reverse.

The game also includes 21 round cards, each of which is identified by a letter of the alphabet, a descriptor (in the three game languages) and a small illustration linked to the effect they produce. One of these cards must be chosen for each round of play, thereby partially modifying the mechanics. The information about the effect they produce is contained in the rules. For example, the card ‘d’ indicates that the queens’ suit will always win the trick. The card designated as “Royal Decree,” depicted by an open scroll, signifies that cards of the Queen’s suit will invariably prevail in the game, fulfilling a function analogous to the gold coins of the traditional deck of cards. The reverse side of these cards is printed in black and white, with a design similar to that of the suit cards.

Finally, the set includes ten princess cards (in all three game languages). The card itself includes a brief explanation of the power that each princess has, indicating that the player who chooses it for the game will be able to use it once in each round. Additionally, the name of the princess is included on the left side of the card, which changes colour with each card. The detailed explanation of each power is included on the final two pages of the rules. For example, in the case of Snow White, who also stars in the cover image of the game, her power is called ‘Seven Dwarfs’. When activated, if you play a seven or a smaller

number, you can decide that this card counts as a zero. Figure 3 shows the page of the rules that presents the different components of the game, in which some of the paratexts can be observed.

Figures 2 and 3: *The front cover of the game and the game rules components page*



Source: Byrne et al. (2023).

Finally, a promotional video available on the publisher's YouTube channel, entitled *Rebel Princess* - *Presentation (in Spanish)* (Zombi Paella, 17 April 2023), has been analysed. The video is divided into two parts. The initial segment, which lasts for 30 seconds, is based on the animation of the designs created by Cáceres for the game. It employs audiovisual language in order to emphasise the subversive and parodic nature of the narrative. The illustration representing an open story, used as a graphic identifier for one of the round cards, is accompanied by classical music by Norwegian composer Edvard Grieg (Peer Gynt Suite, No. 1, Op. 46) in the background. A sweet, youthful female voice begins the following story: "Once upon a time... a princess in trouble was waiting to be rescued by Prince Charming". Subsequently, a graphic and visual simulation of the rewind action is employed as a transition, with the narrative beginning again with the same voice, but with a tone that conveys confidence and decisiveness. This is accompanied by an animation starring some of the characters from the story: "Once upon a time... there was an independent princess who did not require the assistance of a prince to save her. She invited her other princess friends to a five-day macro-party." Her objective was to enjoy herself and to prevent the princes from attempting to propose to them surreptitiously. This is followed by the second part of the video, which introduces

the game, its components, and its mechanics. In this context, the second person is employed once more to reinforce the interactive nature of the game and to appeal to its audience, transforming the presentation into an informative invitation: "As an independent princess, you will endeavour to avoid being left with letters from Prince Charming or the enchanted frog, as they will all propose to you." In order to gain an insight into the game mechanics, it would be beneficial to put oneself in the shoes of a famous fairytale princess. This would enable the player to celebrate five days of festivities, each with a different mechanism. Furthermore, avoiding marriage proposals at all costs would be a prudent strategy to employ.

Discourse analysis

The discursive analysis of the game takes into account the structure of the narrative, the temporality of the story, the narrative instance and the characters.

First, the structure of the story can be divided according to the narrative to which it refers: on the one hand, there is the presented narrative, which is given by the game; on the other hand, there is the constructed narrative, which depends on the actions of the players. The analysis will focus on the entire presented narrative, without taking into account that the different conditions of the game (number of rounds, number of players, cards chosen, etc.) prevent the existence of a single, immutable narrative in which all the narrative elements are integrated.

The opening situation introduces the characters of the game, their relationships and the space and time in which they are set. As the story is inspired by classical fairy tales, the space-time inaccuracy is maintained, referring to a pseudo-medieval mythical time. The protagonists are the princesses, the antagonists are the princes and, finally, the fairies and the pets are secondary characters who can intervene for or against the protagonists. The conflict begins with the celebration of a great party to which all the characters are invited except the princes. Not content with this situation, the fairies' aim is to sneak into the party and propose marriage to one of the princesses, while the princesses' aim is to avoid them. The players, who take on the role of the princesses, will have different strategies at their disposal to accomplish their task, based on the mechanics and dynamics of the game. From this point on, the development of the conflict, its resolution and the final situation will depend on the development of the game. However, there will always be a winner: the princess who receives the fewest proposals.

The base narrative will also vary depending on the round cards and their effects. Each of them functions as a narrative trigger, as they are formulated in a meaningful and coherent way. For example, the card “c. Masked Ball” means that the players are unable to identify the characters entering the ball, as the cards for each trick are played face down (except for the first card, which governs the action). This alludes to the anonymity acquired by the characters in the narrative by covering their faces with a mask. Additionally, there are round cards that allude to other characters. This is exemplified by the card “t. Pact with the Witch”. When activated, the player who wins a trick can exchange a card from her hand for a card from the trick she has won, thereby giving her the opportunity to dispose of some of the proposals she has accumulated. This alludes to the effect that the witch would have on the narrative in the service of the princess/player who uses her.

The temporality of the story is already clear in the presentation of the game itself, as it is indicated that the whole narrative revolves around five rounds, equivalent to five days. This information is given by the narrator of the text included in the different components of the game, especially in the rules, which alternates between third and second person. Furthermore, the absence of a fixed narrative precludes the possibility of acquiring a comprehensive understanding of the events presented, as well as the player’s own role within them. This is evident from the outset of the narrative, which represents the initial stage of preparation for the game. Once the game commences, the narrative is shaped by the actions of the players, reflecting the interactive and participatory nature of the game.

Regarding the characters, the actions they perform are clear from the outset, even if they can be modified by the round cards or by the activation of each princess’ powers. Indeed, each of the 10 main characters available in the game has her own power which, like the round cards, has narrative coherence with her fictional world of origin. For instance, in the case of Cinderella, the phrase “everything changes at twelve o’clock” alludes to the time of the fairy godmother’s enchantment that allowed her to attend the ball, as recounted in the classic tale. During the game, this allows her to reverse the hierarchy of the numbers on the cards, with 12 being the lowest and 1 the highest.

Transmedia grammar

About the transmedia analysis of *Rebel Princess*, it has been established that the fictional universe of the game has been constructed upon a narrative macrostructure

comprising multiple stories. This macrostructure is not solely comprised of stories derived from the oral tradition, as might be assumed at first glance. Rather, it encompasses a diverse range of narratives, including classic works of children’s literature and characters from the mythical-legendary framework. Additionally, it incorporates their subsequent rewritings and adaptations.

In this regard, although the game’s presentation refers to “fairytale princesses,” it includes female characters that diverge from this characterization. The following groupings have been made based on their hypotextual origin:

- Cinderella, Snow White and Sleeping Beauty: princesses originating from tales of oral tradition.
- Little Mermaid, Pea Princess, and Ice Princess: characters created by the Danish writer and poet Hans Christian Andersen.
- Scheherazade: also derived from the oral tradition, but in this case from the Middle East.
- Alice: The main character in Lewis Carroll’s 20th-century novel.

The characters Pocahontas and Mulan are fictional creations based on historical figures.

Furthermore, excluding Scheherazade and the Pea Princess, one aspect common to all of them is that they have been brought to the screen by the Disney production company in a movement of cultural appropriation that, on the one hand, has fostered their permanence in the collective imagination generation after generation. However, the versions popularised through animation differ greatly from the stories as they were originally conceived, having been modified based on the social impulses of their context of production (Roig Rechou & G-Pedreira, 2019). The graphic representation of the princesses allows for an observation of the illustrator’s creative freedom in character design. For instance, Cinderella is accompanied by a mouse, which references the Disney film version. However, the ice princess is accompanied by a large polar bear, which may be due to the construction of the character as created by Andersen, which is notably different from the character devised for the film *Frozen*. Furthermore, there are narrative ‘interferences’ linked to the new role given to the characters. For instance, Snow White is represented as a reference to the character of William Tell, situated somewhere between reality and fiction.

However, despite the multiplicity of intertextual references in the construction of the princesses, the princes, fairies, and pets do not have their own characteristic development within the universe of *Rebel Princess* beyond changing their acting role. It can be argued that although the princes remain blue and handsome, determined to win the hand in marriage of one (or several) princesses and, therefore, maintain the ultimate purpose for which the archetype was constructed, they are generic character types without a distinct identity. They have no individualised developments or names that identify them with one story or another, beyond being immersed in a distinct narrative that has shifted them into the sphere of the antagonist.

Consequently, the concept of transformative transmedia fiction would be applicable to *Rebel Princess*, as it presents transposed argumentative features derived from different narrative universes. The will to replace these features, rather than continue them, is evident. Moreover, with respect to the constitutive dependence identified, the narrative construction would respond to an exercise of rewriting that transforms the multiplicity of references that make up the narrative macrostructure of the fictional universe on the axis of difference.

The analysis of the game as a narrative expansion of different stories from the oral tradition will now be discussed in terms of its formal, thematic, and semantic transformations. It is important to note that in order to analyse these aspects, it has been necessary to ignore the less relevant intertextual connections in the conception of the narrative, which have been studied during the previous analysis, such as the presence of characters like Alice.

Firstly, the formal transformations that have been applied to the game in order to create it can be divided into two categories: intramedial and intermediate. The intramedial transformations affect the internal form of the game in terms of language and mode. The intermediate transformations are those that occur when a process of trans-mythologisation takes place, whereby the game's semiotic code becomes hybridised. Regarding the thematic transformations, a homodiegetic appropriation of the original narrative macro-universe has taken place, as the identity of the diegetic universes is maintained, albeit with partial changes. Furthermore, the narrative created for the game responds to a horizontal development. This can be described as an intradiegetic transfictional expansion, whereby the narrative develops without leaving the level of the narrated events. Thirdly, the semantic transformations derived from the two previous ones place the new narrative

in the category of comic counter-writing, as parody is used for the criticism and questioning of the ideological basis of folktales with regard to the stereotyped representation of female characters.

Finally, about the transtextual connections, the transmedial operations identified are complemented by other types of relationships based on two distinct criteria. Firstly, the construction of the game's narrative is based on an architextual hypotext that is related to the transmedia story through hypertextuality, as evidenced by the qualitative criterion. Secondly, regarding the quantitative criterion, it can be observed that the trans-writing process is a mixed one, which makes use of several texts simultaneously and is produced individually. This has been identified as a paradigmatic development in the formulation of the game.

CONCLUSIONS

With respect to the starting hypothesis, it can be confirmed that thematic MBGs, such as those proposed in this work, can function as an artistic medium and establish inter- and transmedial relations with other works from more consolidated systems, such as the literary or filmic. In this sense, they act as cultural artefacts with communicative capacity, composed of diverse signs that acquire meaning through the interaction of the receiver, who becomes the player. Furthermore, the analysis conducted allows us to identify the preponderance of textual language, which alternates between the informative and the literary. However, there are two particularities to note: firstly, the necessary accompaniment of the graphic-visual element, the illustration, which not only illustrates the text but also complements and expands its meaning; and secondly, its fragmentation into various components that become indispensable for the effectiveness of the communicative act. In other words, we are dealing with multimodal narratives that expand on a formal level through different physical elements, but which originate from a component similar to the book. Consequently, the booklet-booklet, structured in accordance with a format analogous to that of a multitude of literary works, particularly novels, has permitted an examination of the narrative of the game through the application of a model of literary analysis, which has undergone certain variations, particularly with regard to paratextual analysis. Indeed, it is the different elements that surround the text, in an intermediate space between the peri- and epitextual, that have posed the greatest challenge for the study. However, they are also the

most interesting, since they are the most differentiating and characteristic aspect of the game. This is because the narrative requires the interactive participation of the receiver for the progress and completion of the narrative. The study has demonstrated the hybrid semiotic nature of *Rebel Princess*, which employs a multimodal narrative derived from the transmedia expansion of mythical universes from the literature of oral tradition. These have been repeatedly rewritten, affecting the way in which they are established today in the collective imagination. Furthermore, due to the transmedial nature of the game and the objective with which this study was created, the analysis model has been completed with other variables of interest. It can be argued that *Rebel Princess* is constructed from a macro-universe of hypotexts, not only literary, which have been rewritten through ideological and parodic

use. Consequently, it is evident that the game in question represents a valuable resource with considerable potential for innovation in the field of literary didactics. This is due to the fact that it is currently influenced by two interrelated circumstances. Firstly, the context of media convergence has led to the emergence of transmedia narratives. Secondly, the significance of multimodal literacy and the value of playful interactivity in teaching and learning processes has been increasingly recognised.

It is becoming increasingly evident that the socialising potential of entertainment and the products that star in it, typical of informal learning environments, is a valuable complement to formal education. Informal learning enables the acquisition of attitudes, values, skills, and knowledge through the influence of the environment, such as family or friends, sports, and leisure activities or artistic or communication media, among others (Criado & Pérez, 2022). Consequently, the findings of this study can be further explored by examining the outcomes of implementing games such as *Rebel Princess* within a formal learning environment. This could be achieved

through interdisciplinary approaches aligned with the field of literary education. However, it is also crucial to gather more evidence to substantiate the notion that narrative MBGs can be regarded as an artistic medium with its own language, shaped by the integration of elements from other narrative arts.

Investigaciones Sobre Lectura (ISL) | 2024

Authors' contributions: Conceptualization, RGP; methodology, RGP; analysis statistic, RGP; research, RGP; preparation of the original manuscript, RGP; revision & edition, RGP; All authors have read and accepted the published version of the manuscript.

Funding: No external funding was received for this research.

Note: The authors declare that they have no conflicts of interest



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

REFERENCES

- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. McFarland and Company.
- Ballester Roca, J. & Méndez Cabrera, J. (2021). Los clásicos como resistencia: la lectura literaria en el marco de una educación lectora transmedia. *Tejuelo*, 34, 195-220. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.195>
- Byrne, D., Gerardo Guerrero, K. P. & Virgós, T. (2023). *Rebel Princess*. Zombi Paella.
- Catalán, A. (2020). *Los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto cultural contemporáneo* [Master's Thesis]. Universitat Oberta de Catalunya. <https://bit.ly/3ZD8EI6>
- Criado, J. I. & Pérez, M. T. (2022). La educación no formal e informal: entornos de aprendizaje necesarios para los nuevos retos sociales. *Participación educativa*, 9(12), 29-43. <https://bit.ly/3teWskL>
- Ferreira, C. (2017). El personaje en el cuento maravilloso: la subversión de arquetipos femeninos de brujas, princesas y hadas. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 15, 41-56. <https://bit.ly/3sMEFhl>
- Francescutti, P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 42, 137-161. <https://doi.org/10.5944/empiria.42.2019.23255>
- García-Pedreira, R. (2023). El juego de roles ocultos como estrategia didáctica en el ámbito de la educación literaria. In A. Souto Seijo, I. Dans Álvarez de Sotomayor, G. Míguez Salina & O. Santamaría Queiruga (eds.), *Experiencias y prácticas innovadoras en la formación de profesionales de la educación* (pp. 95-115). Dykinson.
- Gil, M. M., Pereira, I. S. & Sylla, C. (2023). La construcción del posicionamiento lector en una narrativa digital interactiva. Una discusión a la luz de la teoría de las multiliteracidades. *Cultura, Lenguaje Y Representación*, 30, 79-106. <https://doi.org/10.6035/clr.6773>
- Gil, A. & Pardo, P. J. (2018). Intermedialidad. Modelo para armar. In A. Gil & P. Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 12-38). Éditions Orbis Tertius.
- Hernández-Ortega, J., Rovira-Collado, J. & Bañares-Marivela, E. (2023). Tratamiento de los clásicos literarios y elementos narrativos a partir de los recursos multimodales presentes en “La Casa de Papel”. *Investigaciones Sobre Lectura*, 18(1), 81-110. <https://doi.org/10.24310/isl.v18i1.15724>
- Lluch, G. & Sanz-Tejeda, A. (2021). *Analizar relato #LIJ*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. <https://bit.ly/3ZF0wH1>
- López, A., Jerez, I. & Encabo, E. (2015). Sobre nuevas alfabetizaciones lectoras. Las experiencias mediáticas integradas y los lectores navegantes. In S. Yubero & E. Larrañaga (coords.), *Propuestas socioeducativas para la alfabetización lectora* (pp. 7-14). UCLM.
- Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España (2021). *Plan de Fomento de la Lectura 2021-2024*. <https://www.culturaydeporte.gob.es/pfl-2021-2024/inicio.html>
- O'Halloran, K. (2012). Análisis del discurso multimodal. *ALED*, 12(1), 75-97. <https://doi.org/10.35956/v.12.n1.2012.p.75-97>
- Pardo, P. J. (2018). De la transcritura a la transmedialidad: poética de la ficción transmedial. In A. Gil & P. J. Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 41-92). Éditions Orbis Tertius.
- Perla, P. P. & McGrady, E. (2011). Why Wargaming Works. *Naval War College Review*, 64(3), Art. 8. <https://bit.ly/3RMxYdf>
- Piñeiro-Naval, V. (2020). The content analysis methodology. Uses and applications in communication research on Spanish-speaking countries. *Communication & Society*, 33(3), 1-15. <https://doi.org/10.15581/003.33.3.1-15>
- Prieto, J. (2017). El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica. *Pasavento. Revista de estudios hispánicos*, V(1), 7-18. <https://doi.org/10.37536/preh.2017.5.1.864>

- Rodríguez Martín, M. E. (2019). De la fidelidad al original a las narrativas transmedia: desarrollo y evolución de las teorías de adaptación. In G. Pollarolo (ed.), *Cine/Literatura. Nuevas aproximaciones a viejas polémicas* (pp. 39-61). Fondo editorial PUCP. <https://doi.org/10.18800/9786123175030.002>
- Roig Rechou, B.-A. & G-Pedreira, R. (2019). ¿Alicia juzgada por la reina de corazones? Diferencias insalvables de la biología sobre Alicia de Lewis Carroll y la adaptación cinematográfica de Disney (1951). In E. Cámara Aguilera (ed.), *Traducciones, adaptaciones y doble destinatario en literatura infantil y juvenil* (pp. 295-321). Peter Lang. <http://dx.doi.org/10.3726/b15930>
- Rosendo Sánchez, N. & Sánchez Mesa, D. (2019). Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada. *Pasavento: revista de estudios hispánicos*, 7(2), 335-352. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.729>
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos Transmediales: Revisión Conceptual Y Perspectivas Teóricas Del Arte De Crear Mundos. *ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Sánchez-Mesa Martínez, D., Aarseth, E., Pratten, R. & Scolari, C. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*, 18, 8-19. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto. <https://doi.org/10.1515/sem-2013-0038>
- Sousa, M. & Bernardo, E. (2019). Back in the game modern board games. *International Conference on Videogame Sciences and Arts*, 1164, 72-85. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6
- Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.
- Zombi Paella (n.d.). *Quiénes somos*. <https://zombipaella.com/quienes-somos/?lang=es>
- Zombi Paella [@ZombiPaella] (17 April 2023). *Rebel Princess* 🧚🏻‍♀️👑 - Presentación (en castellano) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vYrGTNhxOHQ>



ISLL

Scopus®



INVESTIGACIONES SOBRE LECTURA

ENG/ESP

ISSN: 2340-8665

La expansión narrativa transmedia del arquetipo de princesa en el juego de mesa *Rebel Princess*

Rocío García-Pedreira

<https://orcid.org/0000-0002-5102-5078>

Universidad de Santiago de Compostela, España



<https://doi.org/10.24310/isl.19.1.2024.18068>



Recepción: 14/12/2023

Aceptación: 14/05/2024

Contacto: mariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es

Resumen:

El juego de cartas *Rebel Princess*, entendido como una expansión transmediática del arquetipo de la princesa y de su función actancial en los cuentos de hadas tradicionales, es un ejemplo paradigmático y enmarcable dentro de los estudios comparados sobre intermedialidad. Por esta razón, este trabajo hipotetiza sobre la consideración del lenguaje de los Juegos de Mesa Modernos (JMM) de corte narrativo como un nuevo medio artístico capaz de establecer relaciones inter y transmediales que expanden todavía más el alcance del concepto de intertexto lector y afectan al diseño de propuestas eficaces para la educación literaria. Para ello, se parte de un diseño metodológico de enfoque cualitativo, cuyo instrumento se construye a partir del modelo de análisis de textos literarios de Lluch y Sanz-Tejeda (2021) y el modelo transformacional de análisis intermedial de Pardo (2018). Tras su aplicación, los resultados muestran la viabilidad del estudio de ciertos juegos narrativos como medios artísticos de expansión transmediática diferentes a los considerados hasta el momento, con particularidades propias de la necesidad de participación activa e interactiva del receptor en la narrativa multimodal para su avance y finalización. En efecto, se evidencia que propuestas como *Rebel Princess* tienen la capacidad de participar de las constelaciones descentralizadas integradas por narrativas provenientes de diferentes medios, como el literario o el fílmico, debido a los contactos inter y transmediales con un macrouniverso de referencias hipotextuales.

Palabras clave: Cuentos maravillosos, Educación literaria, Juegos de mesa, Medio artístico, Narrativa transmedia, Reescritura.



La expansión narrativa arquetipo de princesa en el juego de mesa *Rebel Princess*

transmedia del

INTRODUCCIÓN

El Plan de Fomento de la Lectura 2021-2024 (Ministerio de Cultura y Deporte, 2021) destaca que el futuro del hábito lector en España pasa por tender puentes hacia las nuevas generaciones, congraciándose con sus modos de ocio. Por tanto, es necesario considerar nuevos espacios, recursos y estrategias para el fomento de la lectura. Además, Ballester Roca y Méndez Cabrera (2021) explican que el imaginario colectivo ya no se construye vinculándolo inequívocamente con los libros y la lectura, la literatura de tradición oral y el folklore, sino integrando las producciones de distintos medios que se apropian de estos referentes en un proceso transcultural y transmedia. Además, los mismos autores inciden en que el lector competente en el siglo XXI reencuentra los clásicos en las películas, las series, los cómics o los videojuegos, por lo que es necesario que sepa cómo acceder a la tradición literaria a partir de obras no estrictamente literarias. En este mismo sentido, Hernández-Ortega et al. (2023, p. 105) insisten en que la didáctica de la Lengua y la Literatura debe enriquecerse mediante el uso de recursos narrativos multimodales coetáneos al alumnado con el propósito de “proporcionar situaciones de aprendizaje que susciten interés tanto por su proximidad sociocultural como por su empatía con el alumnado”.

En efecto, la importancia de lo transmedia en la producción cultural y artística contemporánea tiene una influencia directa en el ámbito educativo debido a la necesidad de formar receptores interactivos que deben reunir la información proveniente de distintos medios para la construcción del universo relacionado con la narrativa a la que acceden. López et al. (2015) delimitan conceptualmente este proceso de recepción como una experiencia mediática integrada.

Por otra parte, la consideración de distintos medios narrativos que condicionan el proceso de fomento lector, así como la investigación relacionada con este enfoque, nos remite al estudio comparado sobre intermedialidad, un territorio disciplinar amplio que, según Gil y Pardo (2018,

p. 14), se funda sobre “la confluencia de tradiciones y áreas de conocimiento actualmente dispersas, al menos, entre los estudios literarios y culturales, la historia del arte y la comunicación audiovisual”. El sustento teórico de la intermedialidad se asienta en la imposibilidad de abordar los fenómenos artísticos de manera aislada, considerando el medio en el sentido cultural y estético.

El estudio de las relaciones intermediales ha estado enfocado durante mucho tiempo al análisis de la transformación de medios analógicos a digitales, como en el caso de la adaptación cinematográfica, aunque esta práctica no siempre ha sido considerada un ejemplo claro de transmedialidad (Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa, 2019). En este sentido, el fenómeno adaptador no ha estado exento de problemas derivados de la utilización de la noción de fidelidad como un criterio válido para la valoración crítica que, según Rodríguez Martín (2019), parecen haber sido ya solventados gracias a los estudios que se enmarcan en el ámbito de las narrativas transmedia. Scolari (2013) define las narrativas transmedia como una forma de relato que se expande a través de distintos medios y plataformas de comunicación. El avance en su estudio ha derivado la atención hacia otros aspectos como la construcción de mundos o personajes transmedia, siendo estos últimos uno de los principales recursos utilizados para la fidelización de la audiencia (Sánchez-Mesa et al., 2016). Por una parte, esto se debe a que los mundos ficcionales no dependen completamente de las historias, mientras las historias siempre necesitan mundos sobre los que construirse (Wolf, 2012). Por otra, una gran parte de las narrativas transmedia que se crean en la actualidad están más centradas en los personajes transmedia que en los propios mundos, que todavía presentan una mayor independencia constitutiva que las narrativas y los contextos espaciotemporales donde suceden. Por esta razón, Rosendo (2016) resalta que es necesario “elaborar modelos de análisis que permitan examinar cómo se transfieren los elementos que constituyen los mundos transmediales de una forma detallada, más allá de elementos constitutivos generales”.

En este trabajo interesa, principalmente, la intermedialidad de carácter extrínseco, que se refiere a las relaciones entre diferentes medios institucionalizados, como la literatura, el cine, la música, el cómic o los videojuegos, unidos por vínculos argumentales o actanciales directos. Según Prieto (2017, p. 9), el concepto de intermedialidad no substituye al de intertextualidad, sino que lo complementa y actualiza al aportar “una metodología y una gama de herramientas críticas que permiten hacer visibles fenómenos que tendían a quedar fuera de foco desde la perspectiva del análisis textual”.

Dentro de la intermedialidad externa o transmedialidad, Gil y Pardo (2018) explican que en la ficción transmediática los rasgos argumentales transpuestos se vinculan con más de una obra perteneciente(s) a un mismo ciclo o universo narrativo. Además, también hablan de varias categorías en función de la dependencia constitutiva del hipertexto, que incluyen la imitación (concebida como ilustración y no como apropiación), la reescritura (transformación del contenido sobre el eje de la diferencia) y la transficción (continuaciones argumentales que expanden la historia o ciclo narrativo).

Aunque no es habitual su consideración en los estudios sobre las narrativas transmedia, algunos Juegos de Mesa Modernos (a partir de ahora JMM) de corte narrativo se construyen de manera próxima a obras provenientes de diversos medios artísticos. Los JMM, según Catalán (2020), son aquellos que empezaron a ser manufacturados a partir de las últimas décadas del siglo XX y que utilizan de manera plena el concepto de edición, con sus principales agentes (autor/a, ilustrador/a, editor/a, etc.). En la misma línea, Sousa y Bernardo (2019, p. 77) los definen como “commercial products, created in the last five decades, with an identifiable author or authors, with original mechanics design and theme, with high quality components, created for a specific public”.

García-Pedreira (2023) explica que los JMM temáticos presentan una narrativa específica que se entrelaza con las mecánicas o reglas. Además, comparten ciertas funciones con otros medios debido a la existencia, más o menos evidente, de una realidad propia y autorregulada tendente a la narratividad, de entre las que se destaca el hecho de actuar como medio de comunicación. En este mismo sentido, Perla y McGrady (2011) explican que los juegos que demandan un grado alto de inmersión producen dos narrativas diferenciadas: la presentada, que viene dada y ha sido creada por las personas que han diseñado el juego; y

la construida, que se desenvuelve mediante las dinámicas realizadas durante el libre desarrollo del juego.

En efecto, Arnaudo (2018, p. 1) destaca que los juegos de mesa han sido capaces de desarrollar un potencial narrativo comparable a otros medios, como la literatura o el cine, a través de una serie de innovaciones que refuerzan la especificidad del medio. Además, el mismo autor también habla de una serie de requisitos para que un juego de mesa pueda ser considerado narrativo, como la existencia de una historia cuyo contenido se fragmenta y expande a lo largo de los distintos componentes del juego, la cual se entrelaza con las mecánicas establecidas y las dinámicas derivadas de la acción de los jugadores para posibilitar la creación de un mundo imaginario coherente que actúa como escenario de la experiencia de juego (Arnaudo, 2018, p. 20).

En esta breve introducción a los JMM ya se introducen algunos de los puntos de convergencia (y divergencia) que presentan con distintos medios artísticos, especialmente con la literatura, el cine y los videojuegos. Entre ellos se destacan la utilización de la palabra y la imagen como materia fundamental en su construcción, la utilización de la tecnología del libro y de la imprenta, mediante la participación en el circuito editorial y la cultura impresa; la apropiación de referentes según fueron representados en la gran o pequeña pantalla; o la necesaria interactividad participativa del receptor, propia de los videojuegos. Así, la multimodalidad es una característica propia de estas propuestas, ya que, al igual que sucede con otras narraciones, como las contenidas en textos digitales, están construidas a partir de un conjunto de modos “cuyo sentido se construye a partir de recursos propios de medios de representación diversos, pero convergentes” (Gil et al., 2023).

A partir de este contexto, el presente trabajo pretende averiguar si es posible la consideración del lenguaje multimodal de ciertos juegos de mesa de corte narrativo como un nuevo medio artístico capaz de establecer relaciones inter y transmediales con obras narrativas creadas mediante otros lenguajes, como el literario o el fílmico. Para ello, se ha realizado un análisis del juego de mesa *Rebel Princess*, que parte de la deconstrucción del arquetipo de la princesa proveniente de la tradición oral y de la expansión transmediática del universo mítico en el que se insería originalmente.

METODOLOGÍA

La investigación se asienta sobre un diseño metodológico de enfoque cualitativo y orientación descriptiva, basado en el análisis de contenido. Se trata de un método habitual en el estudio de narraciones multimodales, ya que permite investigar documentos de carácter textual y/o verbo icónico (López Noguero, 2002; O'Halloran, 2012; Francescutti, 2019; Piñeiro Naval, 2020).

Se ha partido de un muestreo intencional, de carácter no probabilístico, que se inició con un proceso de revisión de distintas propuestas del mercado editorial español de JMM que mostraran, de manera evidente, una referencialidad intermedial con narrativas anteriores provenientes del sistema literario. A partir de ahí, se tuvieron en cuenta los siguientes factores: la calidad de la propuesta, especialmente en lo que respecta a la construcción de la narrativa presentada y su integración con las mecánicas del juego, el cuidado en el diseño de los componentes, la adecuación de la propuesta para público infantil y/o familiar y la riqueza del proceso de diseño, elaboración, publicación y comunicación. De este modo, finalmente se seleccionó *Rebel Princess* como obra central sobre la que construir el estudio.

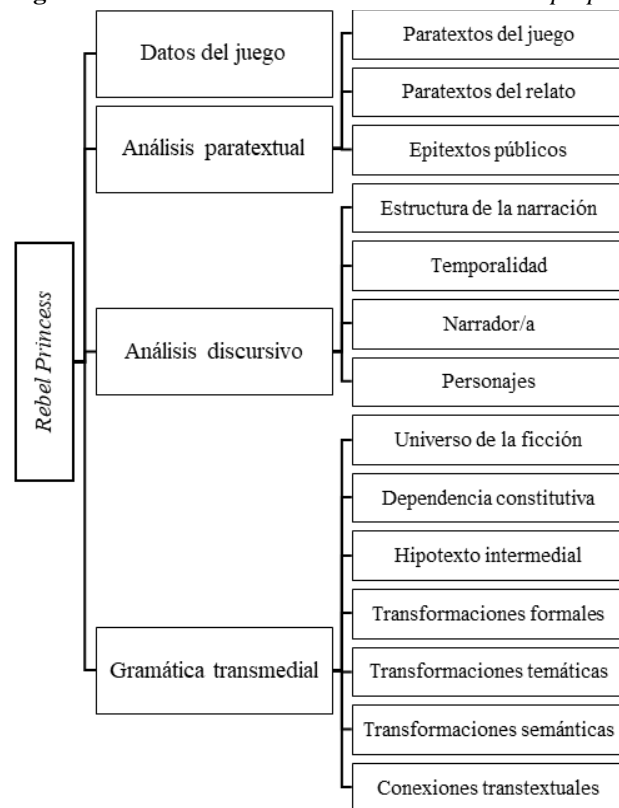
Además, para concretar un modelo de análisis acorde al método delimitado, se ha adoptado un enfoque multidisciplinar que toma de referencia los estudios de Lluch y Sanz-Tejeda (2021) sobre el análisis de textos literarios infantiles y juveniles y el modelo transformacional de análisis intermedial de Pardo (2018). Así, se ha realizado un esquema de análisis específico para el estudio de la obra escogida que integra tres variables o perspectivas de estudio diferenciadas: el análisis paratextual, el análisis discursivo y la gramática transformacional. La secuenciación de análisis, según el instrumento elaborado, está recogido en la figura 1.

Análisis de los datos y resultados

Rebel Princess (Byrne et al., 2023) es un juego de bazas de 3 a 6 jugadores dirigido a mayores de 8 años y publicado por la editorial especializada Zombi Paella, afincada en Valencia. Fue creado por Daniel Byrne, Gerardo Guerrero, Kevin Peláez y Tirso Virgós. Las ilustraciones corrieron a cargo de Alfredo Cáceres. El juego funciona a modo de narrativa expandida, ya que se asienta sobre la reescritura de la fórmula habitual de los cuentos de hadas. Se centra, en concreto, en la deconstrucción del rol actancial de la princesa que, tradicionalmente, funcionaba como objeto u objetivo del protagonista o héroe. Es decir, se parte del rol pasivo y estereotipado de la princesa, limitado por la

operabilidad absoluta del mito de amor romántico, para la inversión de su papel.

Figura 1: Secuenciación de análisis. Elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.

En *Rebel Princess*, diversas princesas de cuento son invitadas a un gran baile que durará cinco días (rondas), al que los príncipes azules no están invitados. No obstante, intentarán colarse en el festejo para proponerles matrimonio, por lo que su objetivo es evitarlos. Así, gana la princesa que consiga una menor cantidad de proposiciones de matrimonio. Por lo tanto, estamos ante una reescritura ideológica y feminista de la narrativa de partida (Ferreira, 2017), pero con grandes dosis de humor y un claro afán crítico y paródico.

Análisis paratextual

Para el análisis paratextual de la obra se han considerado tres tipos de paratextos: los peritextos del juego-comosoporte físico, materializados a través de los distintos componentes que lo componen, que otorgan especial protagonismo a la imagen; los peritextos del juego-comotexto, por lo que se prestará atención al componente textual del juego fragmentado en los distintos componentes; y un epitexto público virtual en forma de vídeo creado por Zombi Paella y difundido a través de la página web de la editorial y redes como Youtube o Instagram.

En primer lugar, el juego se distribuye en una caja de cartón de tamaño pequeño (10,5 x 14,5 x 3,5 cm.) texturizada, con fondo blanco. Sobre él destacan la imagen de portada (Figura 2), el título y otros indicadores gráficos, tanto en los laterales como en el reverso de la caja, mediante los cuales se ofrece la información más relevante del juego. Además, la parte posterior también incluye una breve presentación del juego en los tres idiomas (catalán, español e inglés). El lenguaje utilizado en el descriptor cumple una función claramente apelativa, utilizando en todo momento la segunda persona y formas exclamativas: “¡Ponte en la piel de una princesa de cuento que no quiere casarse con el príncipe azul y evita las proposiciones matrimoniales para ganar! ¡Un juego de bazas adictivo en el que cada ronda tiene una regla diferente!”. Por tanto, todos estos paratextos responden a un afán comercial, pero que no descuida el componente estético. En este sentido, resulta coherente la elección de un ilustrador como Cáceres, con un estilo característico marcado por la oscuridad, el misterio y la magia. Sus ilustraciones tienden a presentar un delineado con tinta negra, fino e irregular, acompañado de rellenos realizados mediante acuarelas con tonalidades apagadas y paletas limitadas. Además, utiliza el soporte digital para la corrección de texturas y formas.

Ya dentro de la caja, se encuentran los restantes componentes. Por una parte, un bloc de puntuación sencillo, en blanco y negro. A la izquierda se acompaña del título del juego, manteniendo la tipografía que lo caracteriza, cuyo diseño incluye un icono con forma de calavera con corona.

En cuanto al reglamento (disponible en los tres idiomas del juego), adopta la forma de libreto, repitiendo el diseño de la carátula del juego en su portada. Además, en la segunda página incluye una breve presentación de la narrativa, los agradecimientos y los créditos. Sobre la presentación, se realiza de la siguiente manera:

Blancanieves, la Sirenita, Cenicienta y muchas otras princesas de cuento celebran una larga fiesta de 5 días. Los príncipes azules, que no han sido invitados, intentarán infiltrarse en el baile para proponer matrimonio a las jóvenes. Como princesa libre e independiente intentarás evitar las proposiciones matrimoniales. ¿Quién conseguirá mantenerse soltera después de las celebraciones?

En las restantes páginas, los diversos apartados funcionan a modo de capítulos, que ofrecen toda la información necesaria para el inicio del juego: componentes, preparación, secuencia de juego, cómo jugar, cartas de ronda y cartas de princesa. Además de la información

textual, se incluyen referencias visuales que ayudan a identificar los distintos componentes y diferenciar las tipologías de carta, así como ilustraciones que simulan partidas y facilitan la comprensión del reglamento.


En efecto, la utilización de distintos colores es fundamental en el diseño. Al tratarse de un juego de bazas, incluye 48 cartas, 12 de cada palo, que hacen referencia a distintos personajes presentes en los cuentos clásicos: cartas de reina, de color rojo, identificadas con el símbolo de una corona; cartas de hada, de color amarillo, identificadas con el símbolo de una varita mágica; cartas de mascota, de color verde, identificadas con una huella; y cartas de príncipe, de color azul, identificadas mediante un icono con forma de espada. Todas las cartas de cada palo mantienen un diseño idéntico, a excepción del número representado en el margen superior izquierdo de cada una, que va del 1 al 12. Además, las cartas de príncipe tienen, en la parte inferior, el icono con forma de calavera con corona del título, coloreado de azul, que simboliza la proposición de matrimonio. Por otra parte, el número 8 de las mascotas cambia su diseño para incluir la figura de la rana encantada. Se trata de un príncipe que, debido a que no muestra su verdadero aspecto, consigue colarse en la fiesta con facilidad. En lugar de contabilizar como una sola proposición de matrimonio, cuenta como cinco, lo cual se representa gráficamente mediante la inclusión de cinco calaveras en color verde. Todas las cartas de los cuatro palos muestran un diseño multicolor en el reverso.

El juego también incluye 21 cartas de ronda, identificadas mediante las letras del alfabeto, un descriptor (en los tres idiomas del juego) y una pequeña ilustración vinculada con el efecto que producen. Se debe elegir una de estas cartas para cada ronda de juego, de modo que modifican parcialmente las mecánicas. La información del efecto que producen está contenida en el reglamento. Por ejemplo, la carta “d. Decreto real”, representada mediante el dibujo de un pergamino abierto, indica que las cartas del palo de reinas siempre ganarán la baza, cumpliendo una función análoga a los oros de la baraja tradicional. El reverso de estas cartas está impreso en blanco y negro, con un diseño similar al de las cartas de palo.

Finalmente, el juego incluye 10 cartas de princesa (en los tres idiomas del juego). En este caso, la propia carta incluye una breve explicación del poder que tiene cada princesa y que el/la jugador/a que la escoja para el juego podrá utilizar una vez en cada ronda. Además, en el lado izquierdo se incluye el nombre de la princesa, que va variando de color en cada carta. La explicación pormenorizada de cada poder

está incluida en las dos páginas finales del reglamento. Por ejemplo, en el caso de Blancanieves, que además protagoniza la imagen de portada del juego, su poder se denomina “Siete enanitos”. Al activarlo, si juega un siete o un número menor puede decidir que esta carta cuente como un cero.

En la Figura 3 se recoge la página del reglamento que presenta los distintos componentes del juego, en la cual se puede observar gráficamente algunos de los paratextos analizados.

Finalmente, se ha analizado un vídeo promocional disponible en el canal de YouTube de la editorial, titulado *Rebel Princess*  - *Presentación (en castellano)* (Zombi Paella, 17 de abril de 2023). Está dividido en dos partes. La primera, de una duración de 30 segundos, se construye a partir de la animación de los diseños realizados por Cáceres para el juego y utiliza el lenguaje audiovisual para enfatizar el carácter subversivo y paródico del relato. Así, con una ilustración que representa un cuento abierto (utilizada como identificador gráfico de una de las cartas de ronda) y música clásica de fondo del noruego Edvard Grieg (Peer Gynt Suite, No. 1, Op. 46), una voz femenina juvenil y dulce inicia el siguiente relato: “Érase una vez... una princesa en apuros que esperaba a ser rescatada por el príncipe azul”. A continuación, utilizando como transición una simulación gráfica y visual de la acción de rebobinar, se vuelve a iniciar el relato con la misma voz, pero dotado de un tono que transmite seguridad y decisión, acompañada de una animación protagonizada por algunos de los personajes del cuento: “Érase una vez... una princesa independiente que no necesitaba que ningún príncipe la salvara. Invitó a sus otras amigas princesas a una macrofiesta de 5 días. Su objetivo: pasarlo bien y evitar que los príncipes se colaran para proponerles matrimonio”. A continuación, se inicia la segunda parte del vídeo, en la que se presenta el juego, sus componentes y su mecánica. En este sentido, se vuelve a utilizar la segunda persona para reforzar el carácter interactivo del juego y apelar a su receptor, convirtiendo la presentación en una suerte de invitación informativa: “Como princesa independiente, tratarás de evitar quedarte cartas de príncipe azul o de la rana encantada, ya que todos ellos te propondrán matrimonio. [...] Ponte en la piel de una princesa de cuento famosa, celebra 5 días de fiesta con 5 mecánicas diferentes, ¡y evita a toda costa las proposiciones matrimoniales!”.

Figuras 2 y 3: *Portada del juego y página de componentes del reglamento.*



Fuente: Byrne et al. (2023).

Análisis discursivo

Para el análisis discursivo del juego se tendrán en cuenta la estructura de la narración, la temporalidad del relato, la instancia narrativa y los personajes.

En primer lugar, la estructura del relato puede ser dividida en función de la narrativa a la que se refiere: por una parte, estaría la presentada, la que viene dada por el juego; por el otro, la construida, que depende de la acción de los/as jugadores/as. Para el análisis se centrará la atención en la narrativa presentada completa, sin tener en cuenta que las distintas condiciones del juego (número de rondas, número de jugadores/as, cartas escogidas, etc.) impiden la existencia de una única narrativa inmutable en la que se integren la totalidad de elementos de la narración.

En la situación inicial se presenta a los personajes del juego, sus relaciones y el espacio y la época en que se sitúan. Al tratarse de un relato inspirado en los cuentos clásicos, se mantiene la inconcreción espacio temporal que remite a un tiempo mítico pseudomedieval. Las protagonistas serían las princesas; en el rol antagónico se encontrarían los príncipes; finalmente, a modo de secundarios, que pueden interceder a favor o en contra de las protagonistas, se encontrarían las hadas y las mascotas. El inicio del conflicto parte de la celebración de una gran fiesta, a la que están invitados todos los personajes excepto los príncipes. No obstante, no contentos con esta situación, su objetivo será colarse en la celebración para conseguir proponerle matrimonio a alguna de las princesas, mientras el de ellas será evitarlos. Los/as jugadores/as, que adoptarán el rol de princesas, tendrán a su disposición distintas estrategias para cumplir su cometido, que remiten a las mecánicas y dinámicas del juego. A partir de este momento, la evolución del conflicto, así como su

resolución y la situación final dependerá del desarrollo de la partida. No obstante, siempre habrá una ganadora: la princesa que consiga menos proposiciones.

Esta narrativa base también variará en función de las cartas de ronda y sus efectos. Cada una de ellas funciona como detonador narrativo, puesto que se formulan con sentido y coherencia. Por ejemplo, la carta “c. Baile de máscaras”, provoca que las jugadoras no sean capaces de identificar a los personajes que entran al baile, puesto que las cartas de cada baza se juegan boca abajo (excepto la primera que rige la acción). De este modo, se hace alusión al anonimato adquirido por los personajes en la narrativa al cubrir sus rostros con una máscara. Además, también existen cartas de ronda que hacen alusión a otros personajes. Es el caso de la carta “t. Pacto con la bruja”. Al activarla, la jugadora que gane una baza puede intercambiar una carta de su mano por una carta de la baza ganada, ofreciéndole la posibilidad de deshacerse de alguna de las proposiciones que haya acumulado. Así, se hace alusión al efecto que la bruja tendría en la narración al servicio de la princesa/jugadora que la utilice.

La temporalidad del relato ya queda clara en la propia presentación del juego, ya que se indica que toda la narrativa gira en torno a 5 rondas, equivalentes a 5 días. Esta información viene dada por el narrador del texto incluido en los distintos componentes del juego, especialmente en el reglamento, que alterna entre la tercera y la segunda persona. Además, el hecho de que no exista una narrativa fija limita su conocimiento sobre los eventos relatados, así como su propia presencia. Es decir, solo existe en la parte inicial del relato, que correspondería con la preparación del juego. Una vez se inicia, es la propia acción de los/as jugadores/as las que dirigen la narrativa, lo cual remite al carácter interactivo y participativo del juego. Finalmente, con respecto a los personajes, las acciones que interpretan están claras desde un principio, aunque puedan ser modificadas por las cartas de ronda o por la activación de los poderes de cada princesa.

En efecto, cada una de las 10 protagonistas que están disponibles en el juego tiene su propio poder que, al igual que las cartas de ronda, tienen coherencia narrativa con su mundo ficcional de origen. Por ejemplo, para Cenicienta, “todo cambia a las doce”, haciendo alusión a la hora en que el encantamiento del hada madrina que le permitió acudir al baile, según es relatado en el cuento clásico. Durante el juego, esto le ofrece la posibilidad de invertir la jerarquía de los números de las cartas, de modo que el 12 es la carta más baja y el 1 la más alta.

Gramática transmedial

En lo que respecta al análisis transmedial de *Rebel Princess*, se ha identificado una macroestructura narrativa integrada por múltiples historias a partir de las cuales se ha construido el universo de ficción propio del juego. Esta macroestructura está integrada no solo por relatos de la tradición oral, como puede parecer en un primer momento, sino que de ella también participan obras clásicas de la literatura infantil o personajes provenientes del entramado mítico-legendario, así como sus posteriores reescrituras y adaptaciones.

A este respecto, aunque en la presentación del juego se habla de “princesas de cuento”, lo cierto es que se incluyen personajes femeninos que difieren de esta caracterización. Por lo tanto, se han realizado las siguientes agrupaciones en base a su origen hipotextual:

- Cenicienta, Blancanieves y Bella Durmiente: princesas provenientes de los cuentos de tradición oral.
- Sirenita, Princesa del guisante y Princesa de hielo: personajes creados por el escritor y poeta danés Hans Christian Andersen.
- Scherezade: proveniente también de la tradición oral, pero en este caso de Oriente Próximo.
- Alicia: personaje principal de la biografía escrita por Lewis Carroll a finales del siglo XX.
- Pocahontas y Mulán: personajes ficcionales creados a partir de mujeres reales.

Además, excluyendo a Scherezade y a la Princesa del guisante, un aspecto común a todas es que han sido llevadas a la pantalla por la productora Disney en un movimiento de apropiación cultural que, por una parte, ha fomentado su permanencia en el imaginario colectivo generación tras generación; no obstante, por otra parte, las versiones popularizadas mediante la animación difieren mucho de los relatos tal y como fueron concebidos en origen, modificándose en base a las pulsiones sociales de su contexto de producción (Roig Rechou y G-Pedreira, 2019). A través de la representación gráfica de las princesas, es posible observar la libertad creativa del ilustrador a la hora de realizar el diseño de los personajes. Por ejemplo, Cenicienta es acompañada de un ratón, lo cual remite a la versión cinematográfica de Disney; no obstante, la princesa de hielo aparece acompañada de un gran oso polar, lo cual podría deberse a la construcción del personaje según fue realizada por Andersen, muy alejada de la ideada para la película *Frozen*. Incluso también se perciben “interferencias” narrativas vinculadas con el nuevo rol del que se dota a los personajes, como ocurre con

Blancanieves, que aparece representada haciendo alusión al personaje de Guillermo Tell, a camino entre la realidad y la ficción.

No obstante, pesa a la mutiplicidad de referencias intertextuales en la construcción de las princesas, los príncipes, las hadas y las mascotas no tienen un desarrollo propio y característico dentro del universo de *Rebel Princess* más allá de cambiar su rol actancial. Es decir, si bien los príncipes siguen siendo azules y apuestos, decididos a conseguir la mano en matrimonio de una (o varias) princesas y, por tanto, mantienen el fin último con el que se construía el arquetipo, se trata de tipos de personaje genéricos, sin identidad diferenciada. No tienen desarrollos individualizados ni nombres que los identifiquen con una u otra historia, más allá de verse inmersos en una narrativa distinta que los ha desplazado hacia la esfera del antagonista.

Así, *Rebel Princess* respondería al concepto de ficción transmediática transformativa, ya que presenta rasgos argumentales transpuestos, provienen de diversos universos narrativos, sobre los que opera la voluntad de reemplazarlos, no de continuarlos. Además, con respecto a la dependencia constitutiva identificada, la construcción narrativa respondería a un ejercicio de reescritura que transforma la multiplicidad de referencias que integran la macroestructura narrativa del universo de ficción sobre el eje de la diferencia.

A partir del análisis del juego como una expansión narrativa de diversos relatos provenientes de la tradición oral, a continuación se pasará a hablar de las transformaciones formales, temáticas y semánticas detectadas. En este sentido, se destaca que para el análisis de estos aspectos ha sido necesario obviar las conexiones intertextuales menos relevantes en la concepción de la narrativa, pero que sí han sido estudiadas durante el análisis anterior, como la presencia de personajes como Alicia.

En primer lugar, las transformaciones formales operadas para la creación del juego han sido tanto de tipo intramedial, afectando a su forma interna en lo que respecta a la lengua y al modo, así como intermedial, puesto que se da un proceso de transemitotización, de lo literario o cinematográfico al código semiótico híbrido del juego. Con respecto a las transformaciones temáticas, se ha realizado una apropiación homodiegética del macrouniverso narrativo de origen, puesto que se mantiene la identidad de universos diegéticos, pero con cambios parciales. Además, la narrativa creada para el juego responde a un desarrollo horizontal. Es decir, una expansión transficcional

intradiegética, mediante la cual se desarrolla la historia sin salir del nivel de los hechos narrados. En tercer lugar, las transformaciones semánticas derivadas de las dos anteriores, sitúan la nueva narrativa en la categoría de contraescritura cómica, puesto que utiliza la parodia para la crítica y el cuestionamiento de la base ideológica de los cuentos populares en lo que respecta a la representación estereotipada de los personajes femeninos.

Por último, sobre las conexiones transtextuales, las operaciones transmediales identificadas se complementan mediante otro tipo de relaciones en base a dos criterios diferenciados. En primer lugar, bajo el prisma del criterio cualitativo, la construcción de la narrativa del juego parte de un hipotexto architextual que se relaciona con el relato transmedial mediante la hipertextualidad. En segundo lugar, teniendo en cuenta el criterio cuantitativo, se trataría de un proceso transemitotizatorio mixto, que se sirve de varios textos simultáneamente y producido de manera individual, ya que se ha identificado un desarrollo paradigmático en la formulación del juego.

CONCLUSIONES

Con respecto a la hipótesis de partida, se ha confirmado que los JMM temáticos, en propuestas como la estudiada en este trabajo, pueden funcionar como medio artístico y establecer relaciones inter y transmediales con otras obras provenientes de sistemas más consolidados, como el literario o el fílmico. En este sentido, actúan como artefactos culturales con capacidad comunicativa compuestos por diversos signos que adquieren sentido a través de la interacción del receptor, convertido en jugador/a. Además, el análisis realizado permite identificar la preponderancia del lenguaje textual, que alterna entre lo informativo y lo literario, pero con dos particularidades: por una parte, el necesario acompañamiento del elemento gráfico-visual, la ilustración, que no solo ilustra al texto, sino que lo complementa y amplía su significado; por otra parte, su fragmentación en diversos componentes que se vuelven indispensables para la eficacia del acto comunicativo. Es decir, se trata de narrativas multimodales que se expanden, a nivel formal, por distintos elementos físicos, pero que parten de un componente similar al libro. Así, el folleto-reglamento, organizado siguiendo una estructura análoga a la de una gran cantidad de obras literarias, especialmente novelas, es el elemento que ha permitido un estudio de la narrativa del juego aplicando un modelo de análisis literario, que ha sufrido ciertas variaciones, especialmente

en lo que respecta al análisis paratextual. En efecto, son los distintos elementos que rodean al texto, en un espacio intermedio entre lo peri y epitextual, los que han supuesto un mayor reto a la hora de realizar el estudio; pero, al mismo tiempo, son los de mayor interés, ya que sobre ellos recae el aspecto más diferenciador y característico del juego: la necesidad de la participación interactiva del receptor para el avance y la finalización de la narración.

El estudio ha evidenciado la naturaleza semiótica híbrida de *Rebel Princess*, cuya narrativa multimodal nace de la expansión transmediática de universos míticos provenientes de la literatura de tradición oral que han sido reescritos reiteradamente, afectando a la manera en que se establecen hoy en día en el imaginario colectivo. Además, debido a la naturaleza transmedial del juego y al objetivo con que se crea este estudio, se ha completado el modelo de análisis con otras variables de interés. Así, se ha construye que *Rebel Princess* se construye a partir de un macrouniverso de hipotextos, no solo literarios, que han sido reescritos mediante un uso ideológico y paródico. Por esta razón, se destaca como un recurso de gran potencial para la innovación en el ámbito de la didáctica de la literatura, ya que, actualmente, está condicionado por dos circunstancias interrelacionadas: por una parte, el contexto de convergencia mediática que ha supuesto el auge de las narrativas transmedia; por otra, la consideración de la importancia de la alfabetización multimodal y la interactividad lúdica de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, se destaca que el potencial socializador del entretenimiento y los productos que lo protagonizan, propios de los ambientes de aprendizaje informal, es cada vez más considerado como un valioso complemento a la educación formal. A través del aprendizaje informal se adquieren actitudes, valores, habilidades y conocimientos que parten de la influencia del entorno, como la familia o amistades, las actividades deportivas y lúdicas o los medios artísticos o de comunicación, entre otros (Criado y Pérez,

2022). Por tanto, la continuación del estudio realizado en este trabajo puede realizarse mediante el estudio de los resultados de la implementación de juegos como *Rebel Princess* en un contexto formal de aprendizaje, a través de propuestas interdisciplinarias vinculadas con el ámbito de la educación literaria. No obstante, también resulta prioritario obtener más evidencias que avalen la consideración de los JMM de corte narrativo como un medio artístico con su propio lenguaje, resultado del pastiche de elementos propios de otras artes narrativas.

Investigaciones Sobre Lectura (ISL) | 2024

Contribución de los autores: Conceptualización, RGP; metodología, RGP; análisis RGP; preparación del manuscrito, RGP; revisión y edición, RGP.

Fondos: Esta investigación no recibió financiación externa.



Nota: Las autoras declaran no tener ningún conflicto de intereses.



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

REFERENCIAS

- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. McFarland and Company.
- Ballester Roca, J. y Méndez Cabrera, J. (2021). Los clásicos como resistencia: la lectura literaria en el marco de una educación lectora transmedia. *Tejuelo*, 34, 195-220. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.195>
- Byrne, D., Gerardo Guerrero, K. P. y Virgós, T. (2023). *Rebel Princess*. Zombi Paella.
- Catalán, A. (2020). *Los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto cultural contemporáneo* [Trabajo Fin de Máster]. Universitat Oberta de Catalunya. <https://bit.ly/3ZD8EI6>
- Criado, J. I. y Pérez, M. T. (2022). La educación no formal e informal: entornos de aprendizaje necesarios para los nuevos retos sociales. *Participación educativa*, 9(12), 29-43. <https://bit.ly/3teWskL>
- Ferreira, C. (2017). El personaje en el cuento maravilloso: la subversión de arquetipos femeninos de brujas, princesas y hadas. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 15, 41-56. <https://bit.ly/3sMEFhl>
- Francescutti, P. (2019). La narración audiovisual como documento social e histórico: enfoques teóricos y métodos analíticos. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 42, 137-161. <https://doi.org/10.5944/empiria.42.2019.23255>
- García-Pedreira, R. (2023). El juego de roles ocultos como estrategia didáctica en el ámbito de la educación literaria. En A. Souto Seijo, I. Dans Álvarez de Sotomayor, G. Míguez Salina y O. Santamaría Queiruga (eds.), *Experiencias y prácticas innovadoras en la formación de profesionales de la educación* (pp. 95-115). Dykinson.
- Gil, M. M., Pereira, I. S. y Sylla, C. (2023). La construcción del posicionamiento lector en una narrativa digital interactiva. Una discusión a la luz de la teoría de las multiliteracidades. *Cultura, Lenguaje Y Representación*, 30, 79-106. <https://doi.org/10.6035/clr.6773>
- Gil, A. y Pardo, P. J. (2018). Intermedialidad. Modelo para armar. En A. Gil y P. Javier Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 12-38). Éditions Orbis Tertius.
- Hernández-Ortega, J., Rovira-Collado, J. y Bañares-Marivela, E. (2023). Tratamiento de los clásicos literarios y elementos narrativos a partir de los recursos multimodales presentes en "La Casa de Papel". *Investigaciones Sobre Lectura*, 18(1), 81-110. <https://doi.org/10.24310/isl.v18i1.15724>
- Lluch, G. y Sanz-Tejeda, A. (2021). *Analizar relato #LIJ*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. <https://bit.ly/3ZF0wHI>
- López, A., Jerez, I. y Encabo, E. (2015). Sobre nuevas alfabetizaciones lectoras. Las experiencias mediáticas integradas y los lectores navegantes. En S. Yubero y E. Larrañaga (coords.), *Propuestas socioeducativas para la alfabetización lectora* (pp. 7-14). UCLM.
- Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España (2021). *Plan de Fomento de la Lectura 2021-2024*. <https://www.culturaydeporte.gob.es/pfl-2021-2024/inicio.html>
- O'Halloran, K. (2012). Análisis del discurso multimodal. *ALED*, 12(1), 75-97. <https://doi.org/10.35956/v.12.n1.2012.p.75-97>
- Pardo, P. J. (2018). De la transescritura a la transmedialidad: poética de la ficción transmedial. En A. Gil y P. J. Pardo (eds.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad* (pp. 41-92). Éditions Orbis Tertius.
- Perla, P. P. y McGrady, E. (2011). Why Wargaming Works. *Naval War College Review*, 64(3), Art. 8. <https://bit.ly/3RMxYdf>
- Piñeiro-Naval, V. (2020). The content analysis methodology. Uses and applications in communication research on Spanish-speaking countries. *Communication & Society*, 33(3), 1-15. <https://doi.org/10.15581/003.33.3.1-15>
- Prieto, J. (2017). El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica. *Pasavento. Revista de estudios hispánicos*, V(1), 7-18. <https://doi.org/10.37536/preh.2017.5.1.864>
- Rodríguez Martín, M. E. (2019). De la fidelidad al original a las narrativas transmedia: desarrollo y evolución de las teorías de adaptación. En G. Pollarolo (ed.), *Cine/Literatura. Nuevas aproximaciones a viejas polémicas* (pp. 39-61). Fondo editorial PUCP. <https://doi.org/10.18800/9786123175030.002>

- Roig Rechou, B.-A. y G-Pedreira, R. (2019). ¿Alicia juzgada por la reina de corazones? Diferencias insalvables de la biología sobre Alicia de Lewis Carroll y la adaptación cinematográfica de Disney (1951). En E. Cámara Aguilera (ed.), *Traducciones, adaptaciones y doble destinatario en literatura infantil y juvenil* (pp. 295-321). Peter Lang. <http://dx.doi.org/10.3726/b15930>
- Rosendo Sánchez, N. y Sánchez Mesa, D. (2019). Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada. *Pasavento: revista de estudios hispánicos*, 7(2), 335-352. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.729>
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos Transmediales: Revisión Conceptual Y Perspectivas Teóricas Del Arte De Crear Mundos. *ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>
- Sánchez-Mesa Martínez, D., Aarseth, E., Pratten, R. y Scolari, C. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*, 18, 8-19. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3064>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia*. Deusto. <https://doi.org/10.1515/sem-2013-0038>
- Sousa, M. y Bernardo, E. (2019). Back in the game modern board games. *International Conference on Videogame Sciences and Arts*, 1164, 72-85. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6
- Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.
- Zombi Paella (s.f.). *Quiénes somos*. <https://zombipaella.com/quienes-somos/?lang=es>
- Zombi Paella [@ZombiPaella] (17 de abril de 2023). *Rebel Princess*   - Presentación (en castellano) [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vYrGTNhxOHQ>