

Lingüística y Videojuegos: Posibilidades en la Investigación Actual

Autor: Ricardo Casañ Pitarch

El interés científico por la combinación entre lingüística y videojuegos ha aumentado progresiva y considerablemente a lo largo de la década actual. En este sentido, existen datos significativos que apuntan a la industria del videojuego como una de las más rentables y con mayor auge de la actualidad a nivel global (Siwek, 2014). Es por ello que varias áreas científicas han encontrado en los videojuegos un fuerte aliado para el desarrollo de nuevas aplicaciones y sus usos, entre ellas se encuentra la lingüística. Esta presentación se centra en introducir las posibilidades de investigación alrededor de la combinación entre lingüística y videojuegos. Para ello, se introducirán las tres temáticas principales que abarcan este campo de investigación: análisis lingüístico/discursivo, enseñanza de lenguas, y localización. Con el apoyo bibliográfico necesario, se definirán estas tres temáticas de manera individual, se describirán algunos procesos de investigación para cada una de ellas, y se mostrarán ejemplos que ilustren las posibilidades investigadores actuales. Durante la explicación de la primera temática, se expondrá acerca de la aplicación del análisis lingüístico/discursivo convencional en el campo de los videojuegos (Ensslin, 2015; Gee, 2015). En cuanto al campo educativo, se detallará la conexión entre videojuegos serios, gamificación y el enfoque basado en juegos para la enseñanza de lenguas (Gee, 2014; Prensky, 2003). Finalmente, dentro del campo de la traducción, se expondrán de una manera general casos de localización de videojuegos con el objetivo de mostrar ejemplos de investigación y el auge de esta industria (Bernal-Merino, 2014; Mangiron y O'Hagan, 2006).

Palabras Clave: Lingüística, Videojuegos, Investigación, Localización, Enseñanza de Lenguas, Análisis del Discurso.

Bibliography in this Abstract

Bernal-Merino, M. A. (2014). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Nueva York, NY: Routledge.

Ensslin, A. (2015). Discourse of games. C. Ilie y K. Tracy (eds), *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*, pp. 1-6. Hoboken, NJ: Wiley Online.

Gee, J. P. (2014). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Hampshire: Macmillan

Gee, J.P. (2015). Discourse analysis of games. R. H. Jones, A. Chik, y C.A. Hafner (Eds.), *Discourse and digital practices: doing discourse analysis in the digital age*, pp. 18-27. Nueva York, NY: Routledge.

Mangiron, C., y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6 (11). Último acceso: 20 febrero 2018 desde http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan_utf_test.php

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1 (1), 21-24.

Siwek, S. (2014) Video Game in the 21st Century: The 2014 Report. Washington, DC: Entertainment Software Association. Último acceso: 20 febrero 2018 desde http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Economy-11-4-14.pdf