





## *Space Invaders* y otras mutaciones transmediáticas: cuando los videojuegos invadieron la literatura escrita por mujeres

Rosa Núñez-Pacheco  

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú

Marianné Núñez-Núñez  

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú

### Resumen

La literatura y los videojuegos han generado una serie de relaciones de carácter intermedial como las adaptaciones y la narrativa transmedia. La presencia de las mujeres en esta interacción de medios es incipiente. El propósito de este estudio es reflexionar sobre la relación entre la literatura escrita por mujeres y los videojuegos a partir de las adaptaciones que se han realizado de algunas obras literarias o de la presencia de los videojuegos en su obra narrativa desde una perspectiva de género. Se analiza la novela *El misterio de la guía de ferrocarriles* de Agatha Christie y el videojuego *The ABC murders*; los libros de J. K. Rowling y la saga videolúdica de Harry Potter; así como la novela *Space Invaders* de Nona Fernández y el videojuego del mismo nombre. En los tres casos examinados, la representación de la mujer reproduce los estereotipos de género tanto en las novelas como en los productos videolúdicos y transmediáticos. Una mayor intervención femenina en esta vinculación de medios abre nuevas posibilidades de resignificación de la tecnocultura contemporánea.

**Palabras clave:** literatura, videojuego, mujer, adaptación, narrativa transmedia, ficción, género, tecnología.

### Historia del artículo/Article Info

#### Recibido/Received

18 de octubre de 2025

#### Aprobado/Accepted

9 de diciembre de 2025

#### Publicado/Published online

29 de diciembre de 2025

#### Sobre las autores / About the authors

Rosa Núñez-Pacheco: Docente del Departamento Académico de Literatura y Lingüística de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (UNSA). Doctora en Comunicación por la Universidad de Huelva, España. Magíster en Literatura por la UNSA. Docente investigadora RENACYT de CONCYTEC.

Marianné Núñez-Núñez: Docente invitada del Departamento Académico de Literatura y Lingüística de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (UNSA). Maestría en Gestión Pública y Políticas Públicas por la Universidad Católica San Pablo. Magíster en Derecho Animal y Sociedad por la Universidad Autónoma de Barcelona.

**Citación/Citation:** Núñez-Pacheco, Rosa, y Marianné Núñez-Núñez. “*Space Invaders* y otras mutaciones transmediáticas: cuando los videojuegos invadieron la literatura escrita por mujeres”. *La Palabra*, núm. 50, 2025, e20246. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n50.2025.20246>

# *Space Invaders* and Other Transmedia Mutations: When Video Games Invaded Literature Written by Women

## Abstract

Literature and video games have generated a series of intermedial relationships such as adaptations and transmedia storytelling. The presence of women in this interaction between media is still in its early stages. The purpose of this study is to reflect on the relationship between literature written by women and video games based on adaptations of some literary works or the presence of video games in their narrative work from a gender perspective. The novel *The A.B.C. Murders* by Agatha Christie and the video game related to it, as well as J. K. Rowling's books and the Harry Potter video game saga, and the novel *Space Invaders* by Nona Fernández and the video game of the same name. In the three cases analyzed, the representation of women reproduces gender stereotypes in both the novels and the video game and transmedia products. Greater female participation in this media interaction opens new possibilities for reinterpreting contemporary technoculture.

**Keywords:** literature, videogames, woman, adaptation, transmedia storytelling, fiction, gender, technology.

## *Space Invaders* e outras mutações transmidiáticas: quando os videogames invadiram a literatura escrita por mulheres

## Resumo

A literatura e os videogames geraram uma série de relações de caráter intermedial, como adaptações e narrativas transmídia. A presença das mulheres nessa interação entre mídias é incipiente. O objetivo deste estudo é refletir sobre a relação entre a literatura escrita por mulheres e os videogames a partir das adaptações que foram feitas de algumas obras literárias ou da presença dos videogames em suas obras narrativas a partir de uma perspectiva de gênero. Analisam-se o romance *Os crimes ABC*, de Agatha Christie, e o videogame *The ABC murders*; os livros de J. K. Rowling com a saga videolúdica de Harry Potter; e o romance *Space Invaders*, de Nona Fernández, e o videogame com o mesmo nome. Nos três casos analisados, a representação da mulher reproduz os estereótipos de gênero tanto nos romances quanto nos produtos videolúdicos e transmídia. Uma maior intervenção feminina nessa ligação entre meios abre novas possibilidades de ressignificação da tecnocultura contemporânea.

**Palavras-chave:** literatura, videogames, escrita femenina, adaptação, narrativa transmídia, ficção, gênero, tecnologia.

## Introducción

Actualmente, la literatura comparada se constituye en un campo interdisciplinario que ha ampliado su objeto de estudio a la vinculación de la literatura con otros medios tecnológicos como el cine, los videojuegos, la Internet y las nuevas tecnologías. Al respecto, Sánchez-Mesa señala que esta disciplina emplea “metodologías comparatistas a la luz de los desplazamientos y el impacto de los llamados *nuevos medios* (videojuegos, redes sociales, apps, etc.)” (81). En ese marco interdisciplinar de la literatura comparada hay que situar las relaciones entre la literatura y los videojuegos.

La teoría literaria contemporánea ha incorporado a su objeto de estudio categorías vinculadas a los nuevos medios electrónicos como el hipertexto, la literatura digital, la realidad aumentada, los videojuegos, etc. Según Landow, los hipertextos ficcionales se asemejan a los videojuegos, ya que ambos se basan en estructuras ramificadas y están pensados para ser ejecutados varias veces (312). Los videojuegos nacieron en la segunda mitad del siglo xx y, actualmente, se han convertido en un importante fenómeno cultural que ha contribuido a grandes transformaciones sociales (Muriel y Crawford 42). Esto quiere decir que su impacto va más allá del simple entretenimiento de la esfera comercial. En este punto hay que señalar la existencia de una amplia taxonomía de videojuegos basada en distintos enfoques teóricos, según la estructura, la finalidad, las mecánicas dominantes del juego, entre otros (Pérez-Latorre 131). Algunos videojuegos están vinculados a situaciones de aprendizaje (Larios 22); otros han sido diseñados con fines persuasivos (Egenfeldt-Nielsen et al. 161). También existen videojuegos en los que la narrativa cumple un rol central, ya que además de contar historias transmiten emociones y sentimientos. Una mirada interesante al respecto es la que ha aportado la investigadora Aubrey Anable, quien considera que los videojuegos, además de ser objetos mediáticos y prácticas culturales, son sistemas afectivos que pueden transmitir deseos, miedos y ritmos colectivos de los seres humanos (132).

En el marco de la vinculación literatura-videojuegos, los estudios literarios han realizado importantes aportes para la constitución de nuevas disciplinas como los *game studies*. Al inicio, la contribución principal vino desde la narratología, interesada en la narrativa subyacente de los videojuegos, pero luego aquella entró en tensión con la ludología, cuyo interés radica en el estudio de los elementos propios del juego: las mecánicas, las dinámicas, etc. De esta tensión entre narratología y ludología nacieron, precisamente, los *game studies* (Planells 75). Esta nueva disciplina exige un estatuto científico propio, pero no deja de lado su carácter interdisciplinar (Aarseth). Los *game studies* además han recibido los aportes de otras disciplinas provenientes de las humanidades, tales como los estudios culturales, los estudios de género, la semiótica y los estudios poscoloniales, todo desde una mirada postestructuralista (Núñez-Pacheco y Penix-Tadsen 2). Hay que destacar la relevancia y actualidad de la teoría sobre narrativa que se articula al interior de los *game studies* para comprender y analizar gran parte de los videojuegos (Pérez-Latorre y Fernández-Ruiz 4).

Uno de los géneros videolúdicos donde hay una gran predominancia de lo narrativo corresponde al *walking simulator*. A este pertenecen juegos como *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) o *Gone Home* (Fullbright, 2013), los cuales se enfocan principalmente en la recuperación de la memoria familiar o en la reconstrucción fragmentaria de la identidad. En estos videojuegos, la casa se constituye en un espacio simbólico. Esta apropiación de espacios o temáticas de alguna manera los acerca a cierto tipo de escritura femenina. O’Sullivan señala que este género de videojuegos tiene una naturaleza literaria porque se basa en historias, en ellos los textos cumplen un rol importante (7).

Otra forma de vinculación entre literatura y videojuegos, quizá la más conocida, se da a través de las distintas adaptaciones videolúdicas que se han realizado de las obras literarias o, viceversa, obras literarias que se ha inspirado en videojuegos. En ambos medios, el componente narrativo es fundamental. Serna-Rodrigo propone una clasificación de videojuegos conectados con la literatura a partir de sus posibilidades narrativo-literarias: aventuras gráficas, narrativa digital, diseño de mundos posibles, presencia de elementos o referencias literarias, reproducciones y adaptaciones directas (114-115).

El tema de las adaptaciones está cobrando mayor importancia en el marco de las narrativas transmedia. Este término fue acuñado por Henry Jenkins para referirse a “una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos” (31). Por su parte, Ryan establece una relación entre las narrativas transmedia y la narratología transmedia a través del análisis de los discursos de la industria, los fans y los narratólogos. Según esta investigadora, la narratología tiene un componente transficcional, que analiza la vinculación entre las historias del mismo mundo narrativo; un componente mítico, que revisa cómo las historias se convierten en narrativas de culto; y un componente adaptativo que examina cómo las historias son utilizadas en otros medios (8). Para Scolari, ciertas adaptaciones también pueden convertirse en una forma de narrativa transmedia (48). Las estrategias más utilizadas para el proceso de adaptación son la expansión, que agranda el mundo narrativo; y la compresión narrativa, que reduce el relato a su mínima expresión (Scolari 164-165).

En el tema de las adaptaciones, hay que resaltar el papel del cine como difusor de obras literarias. Sánchez Noriega propone cuatro criterios para abordar las adaptaciones entre esos dos medios, de los cuales el que mejor podría aplicarse al mundo de los videojuegos narrativos sería el de la dialéctica fidelidad/creatividad (64-65). Por su parte, Navarrete-Cardero et al. proponen un modelo ludoficcional de cuatro disposiciones para analizar las adaptaciones de videojuegos que tienen una base literaria: obras cuyos personajes se han convertido en héroes en sagas videolúdicas, la remediación fidedigna del hipotexto original, la creación de un espacio o una atmósfera y la remediación del architexto (438-439).

Si se hace una revisión en torno a qué obras han sido adaptadas a los videojuegos, nos podemos remontar hasta obras clásicas de la literatura universal como *La Ilíada* y *La Odisea*, que fueron adaptadas, respectivamente, como *Warriors: Legends of Troy* (Koei Tecmo Holdings, 2011) y *Odisea. La búsqueda de Ulises* (Cryo Interactive, 2000). Igualmente, *La Divina Comedia* de Dante Alighieri ha inspirado el videojuego *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010). La novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes Saavedra ha tenido varias adaptaciones videolúdicas, entre ellas *Don Quijote* (Dinamic Software, 1987). Además de las obras literarias clásicas, a la lista se suman obras más contemporáneas como *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, que ha sido adaptada como *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987); o *The Great Gatsby* de Francis Scott Fitzgerald, como *The Great Gatsby: Secret Treasure* (SoDigital, 2017). Las obras mencionadas son solo algunos ejemplos representativos de las obras literarias adaptadas al mundo videolúdico.

Por otro lado, la transmedialización de autores clásicos en la literatura universal se está volviendo común, por ejemplo, podría citarse el mundo gótico de Edgar Allan Poe. A partir de su obra narrativa se han adaptado una serie de películas y videojuegos; estos últimos recrean la atmósfera, los temas oscuros y la complejidad psicológica de las obras del escritor norteamericano (Torres et al. 9). Incluso, sobre obras más antiguas como *El Quijote* podría decirse que se han transmedializado, dadas las diversas

versiones cinematográficas y las más de quince versiones videolúdicas que la extienden (Núñez-Pacheco et al. 533).

La mayoría de obras literarias adaptadas como videojuegos fueron escritas por autores varones, salvo algunas excepciones. Hay que considerar que la literatura escrita por mujeres constituye un asunto que, prácticamente, recién recibió atención de los estudios literarios: desde el siglo pasado, cuando se consolidaron los estudios de género. A pesar de ello, aún constituye un campo marginal si se le compara con el estudio de obras literarias escritas por hombres. Igualmente, en la industria de los videojuegos la incursión de las mujeres todavía es minoritaria. Además, hay que tener en cuenta que los videojuegos siguen siendo un terreno asociado a los varones; durante mucho tiempo fueron pensados y producidos principalmente para un público masculino (Myagkova y Jurado 106). En un caso extremo, las mujeres que juegan videojuegos multijugador online sufren violencia, acoso e intimidación por el hecho de ser mujeres; por ello ocultan su identidad (Calderón y Gómez 2).

El objetivo principal de este artículo consiste en reflexionar sobre la relación entre la literatura escrita por mujeres y los videojuegos a partir de las adaptaciones que se han realizado de algunas obras literarias o de la presencia de los videojuegos en su obra narrativa desde una perspectiva de género. En particular, se examinarán obras de tres escritoras que tienen conexión con los videojuegos: *El misterio de la guía de ferrocarriles* de Agatha Christie adaptada como *Agatha Christie. The ABC murders* (Artefacts Studio y Microïds, 2016); la saga de *Harry Potter* de J. K. Rowling; y la novela *Space Invaders* de la escritora chilena Nona Fernández, de la cual proviene el clásico videojuego del mismo nombre: *Space Invaders* (Taito, 1978). Las interrogantes que se pretenden responder en este estudio son las siguientes: ¿cómo se relacionan estas novelas con el medio videolúdico? y ¿cómo se ha representado a la mujer en dicha relación de medios?

## Escritoras y videojuegos

A pesar de que la presencia de las mujeres en la literatura data de los inicios de la civilización, esta no ha sido un asunto prioritario como materia de estudio en los estudios literarios. Recién en el siglo xx, con la emergencia de los estudios de género, los logros de los movimientos feministas y la teoría literaria feminista, el lugar de la mujer en la escritura ha cobrado importancia. Desde los estudios de género se busca plantear nuevas lecturas e interpretaciones de las obras literarias considerando las diferencias sexuales (Huamán 307). En tal sentido, el género resulta determinante en las construcciones artísticas, incluida la literatura (Vivero 126).

La cultura que hemos heredado posee “una determinada concepción de lo humano, que incluye subrepresentaciones y estereotipos ligados a prejuicios de género” (Servén 10). La literatura no ha sido la excepción en la manifestación de dichos prejuicios. La marginación de las escritoras se ha dado a lo largo de los siglos; sin embargo, en las últimas décadas la presencia femenina se ha vuelto significativa en las distintas literaturas nacionales. A pesar de ello, aún hay una predominancia de un canon literario androcéntrico.

Sumado a lo anterior, hay que destacar el interés de algunas escritoras por el abordaje de temáticas relacionadas con las nuevas tecnologías. Particularmente, no es frecuente la presencia de referencias

a los videojuegos en la literatura escrita por mujeres. Se pueden citar algunos casos contemporáneos como el de la novela *Nefando*, de la escritora ecuatoriana Mónica Ojeda, donde los personajes crean un videojuego llamado *Nefando: viaje a las entrañas de una habitación*, que circula en la DeepWeb, y experimentan una serie de situaciones violentas con connotaciones sexuales. También se puede mencionar la novela negra *El juego de Ripper* de Isabel Allende, donde los personajes intentan resolver una serie de crímenes a través de un juego de rol en línea. Igualmente, en el cuento “Atomito” de Liliana Colanzi hay “guiños a cierta estética del videojuego”, tal como lo refiere la misma autora (Roche párr. 16).

Desde la segunda mitad del siglo xx, a la par con el desarrollo tecnológico han surgido nuevas formas de hacer literatura. En primera instancia, la literatura electrónica o digital, que sigue la lógica de los videojuegos, ha empezado a ocupar un lugar muy importante en la cultura digital. Sin embargo, como sucedió antes con la literatura convencional, la literatura digital también tiene un canon androcéntrico. Navas Ocaña analiza la contribución de las mujeres en el ciberespacio literario escrito en español y encuentra que han sido marginadas, pese a que realmente han aportado en la construcción de este nuevo campo a través de las adaptaciones de los distintos medios, entre ellos el de los videojuegos (15-16).

Revisemos ahora la minoritaria participación de las mujeres en la industria. Desde un punto de vista cuantitativo, solo el 12 % de los videojuegos recientes presenta una protagonista femenina. Cualitativamente, en los videojuegos se reproducen los roles tradicionales de género como la dominación y la sumisión; además, a los personajes femeninos se los presenta de manera más sexualizada (De la Torre y Guichot 535). Un caso emblemático de la participación de la mujer se dio con el videojuego *Pac-Man* a inicios de la década del ochenta. Desde las primeras etapas de masificación de juegos electrónicos a nivel global, *Pac-Man* tuvo un impacto especial en el mundo femenino, ya que muchas mujeres lo jugaron superando en número a los varones, al punto que salió una versión femenina del juego: *Ms. Pac-Man*, lanzada en 1981 (Worley 33). Ese juego motivó la participación de las mujeres no solo como jugadoras, sino también como desarrolladoras, lo cual trajo consigo una nueva estética en los videojuegos.

El tema del machismo y la sexualización en los videojuegos también ha sido abordado en los *game studies* a través de investigaciones que demuestran que los videojuegos difunden valores sexistas y que el predominio de lo masculino es producto de un constructo cultural y social (Suárez Mourinho 67-68). A ello hay que agregar la escasa presencia de mujeres en la industria videolúdica y la reproducción de estereotipos de género en las narrativas planteadas en estos artefactos culturales (De la Torre y Guichot 556), que mayormente están diseñados por varones. En su estudio, Myagkova y Jurado dan cuenta de que el tratamiento de los personajes en los videojuegos cambia mucho dependiendo de su género; por ejemplo, señalan que las protagonistas son escasas, salvo excepciones como Lara Croft en *Tomb Raider*, que es muy icónica en los videojuegos de acción y aventura, pero en otros casos se suele representar a las mujeres como destinadas a ser protegidas o hipersexualizadas (106).

Algunos videojuegos más recientes plantean una interesante presencia femenina como es el caso de *Split Fiction* (Hazelight Studios, 2025). Esto sucede pese a que no se trata de una adaptación de una obra literaria escrita por una autora, sino de un videojuego cooperativo que tiene referencias al mundo literario a través del abordaje de géneros como la ciencia ficción y la literatura fantástica; además, integra un cuestionamiento al medio y a la tecnología en general. La narrativa es sumamente atractiva,

ya que se trata de dos escritoras que cultivan esos géneros literarios y se ven inmersas en una máquina de simulación creada por un editor que les promete un contrato editorial si prueban la experiencia. Ambas experimentan sus historias creadas en primera persona desde diferentes perspectivas (González). En ese sentido, el videojuego en mención es innovador en muchos aspectos, especialmente por la forma creativa como incluye la participación femenina.

En los siguientes apartados se da cuenta de tres casos de escritoras cuyas obras mantienen una relación con los videojuegos, ya sea a partir de las adaptaciones que se han realizado de algunas de sus obras literarias (Agatha Cristhie y J. K. Rowling) o de la presencia de los videojuegos en su obra narrativa (Nona Fernández).

### Agatha Cristhie y los videojuegos detectivescos

La novela detectivesca es un subgénero de la novela policial, cuya finalidad temática consiste en la resolución de un crimen. El detective se caracteriza por su gran capacidad de observación y de formulación de hipótesis, conocimientos sobre el mundo y uso de métodos para la resolución de enigmas (Maté 50). Desde inicios de la década de los ochenta los detectives han aparecido en los videojuegos. La mayoría sigue características similares a las del prototipo literario de Sherlock Holmes (Maté 52). Un videojuego en tercera persona basado en este personaje es *Sherlock Holmes Chapter One* (Frogwares, 2021), que contiene una serie de minijuegos como la resolución de puzles y la exploración. El jugador tiene que interactuar con una serie de objetos, buscar pistas, hacer deducciones lógicas y disfrazarse para conseguir información (Calo y Lorenzo 396).

En el caso de la escritora británica Agatha Christie, autora de decenas de novelas detectivescas y policiales, creó el personaje Hércules Poirot, un famoso detective que aparece en varias de sus novelas. Gran parte de estas tuvieron una versión cinematográfica; igualmente, varias de sus novelas han sido adaptadas a los videojuegos. A continuación, los enlistaremos en orden cronológico:

- *Agatha Christie: And Then There Were None* (Awe Productions, 2005).
- *Agatha Christie: Murder on the Orient Express* (Awe Productions, 2006).
- *Agatha Christie: Evil Under the Sun* (Awe Productions, 2007).
- *Agatha Christie: Peril at End House* (Floodlight Games, 2008).
- *Agatha Christie: Dead Man's Folly* (Floodlight Games, 2009).
- *Agatha Christie: 4.50 from Paddington* (Floodlight Games/Oberon Games, 2010).
- *Agatha Christie: The ABC murders* (Artefacts Studio, 2016).
- *Agatha Christie: Hercule Poirot: The First Cases* (Blazing Griffin, 2021).
- *Agatha Christie: Death on the Nile* (Microids, 2025).

También hay que considerar la plataforma asociada al nombre de la autora, que permite acceder a una serie de juegos de mesa y videojuegos inspirados en su legado narrativo desde una mirada transmediática.

El videojuego *Agatha Christie. The ABC murders* (2016) fue una adaptación de la novela *The ABC murders* (*El misterio de la guía de ferrocarriles*, en español). El videojuego fue desarrollado por la empresa Artifacts Studio y publicado por Microïds para diversas plataformas. El género al que pertenece es aventura gráfica y de investigación, que incluye una serie de puzzles, interrogaciones, deducciones y una cronología de eventos del detective Poirot, todo dispuesto a la resolución del crimen.

La novela *El misterio de la guía de ferrocarriles* fue publicada en 1936. Está ambientada en Inglaterra. El detective Hércules Poirot tiene que descubrir quién cometió una serie de asesinatos, cuyas víctimas, principalmente, eran mujeres que tenían como iniciales de sus nombres las letras A, B y C. Al igual que en varias de sus novelas, la escritora explica la resolución del crimen en el último capítulo con el fin de que el lector pueda corroborar o contrastar sus intuiciones iniciales (Cancelas y Ouviña 128).

La adaptación de la novela al videojuego *Agatha Christie: The ABC Murders* conserva la estructura narrativa fundamental de la novela, integrando mínimas variaciones que permiten su traslación al medio interactivo. En la versión lúdica, el jugador asume el rol de un investigador que debe recopilar evidencias visuales en las escenas del crimen, interrogar a sospechosos, resolver puzzles y minijuegos, y finalmente identificar al culpable. La narración, en tercera persona y centrada en el detective Hércules Poirot, se aparta del original, donde se cuenta la historia desde la perspectiva de Hastings, el ayudante de Poirot.

Según los términos formulados por Sánchez Noriega, esta adaptación corresponde a una “transposición”, ya que respeta la esencia narrativa con solo modificaciones puntuales (64). Esto se manifiesta en el desplazamiento del narrador a una perspectiva más directa sobre Poirot –quien adquiere protagonismo absoluto–, lo que reduce el rol de Hastings a un nivel subsidiario. A su vez, se observan cambios menores en el planteamiento inicial, que intentan mantener la fidelidad a la novela a la vez que facilitan la experiencia interactiva.

En este proceso de remediación se recurre a estrategias de compresión narrativa: múltiples elipsis se presentan para adecuar la historia al formato del videojuego. Los procedimientos detectivescos de Poirot –originalmente expuestos mediante la palabra– son transformados en mecanismos lúdicos: los puzzles sustituyen la narración verbal y funcionan como vehículos de resolución e implicación del jugador.

El juego mantiene el arco argumental principal del libro y la identidad del asesino, aunque con ajustes en detalles como la cantidad de víctimas o la conexión entre ellas. Un ejemplo notable es la inclusión en el videojuego de la posibilidad de salvar a una cuarta víctima, lo cual introduce variabilidad sin alterar el núcleo de la trama. Este tipo de cambios, aunque ligeros, permiten al juego conservar la tensión narrativa y –al mismo tiempo– presentar una experiencia renovada.

En relación al rol que desempeñan las mujeres en la novela y en el videojuego, se puede decir que encarnan el de víctima, lo cual reproduce los estereotipos tradicionales de género vinculados a la violencia que se ejerce contra ellas por su supuesta fragilidad. La figura central del relato es el detective, y desde su perspectiva se enfoca toda la historia. En otras de sus novelas, Agatha Christie aportará el

protagonismo de una detective mujer, Miss Marple, que sería la contraparte del detective Poirot (Ramón 260).

En definitiva, *Agatha Christie: The ABC Murders* es una adaptación que no se aparta mucho de la novela y logra traducirla parcialmente al lenguaje del videojuego. La fidelidad al argumento principal y los personajes centrales es indudable, pero la conversión al medio interactivo presenta varias limitaciones. Además, refuerza imaginarios en los que las mujeres son catalogadas como indefensas y víctimas. Esta representación femenina es recurrente en otros videojuegos (Myagkova y Jurado 106).

### J. K. Rowling y la saga videolúdica y transmedial de Harry Potter

J. K. Rowling es autora de la saga en torno al personaje que inventó y que llamó Harry Potter. Esta saga comprende siete títulos oficiales que van desde *Harry Potter y la piedra filosofal* (1997) hasta *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (2007). Estas novelas tuvieron sus respectivas adaptaciones cinematográficas. A la par de la adaptación a la pantalla grande se realizaron adaptaciones videolúdicas, que fueron lanzadas casi al mismo tiempo que las películas. Las versiones en videojuegos basados en la saga fueron las siguientes:

- *Harry Potter y la piedra filosofal* (KnowWonder, 2001).
- *Harry Potter y la cámara secreta* (Amaze Entertainment, 2002).
- *Harry Potter: Quidditch Copa del mundo* (EA UK, 2003).
- *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (KnowWonder, 2004).
- *Harry Potter y el cáliz de fuego* (EA UK, 2005).
- *Harry Potter y la Orden del Fénix* (EA UK, 2007).
- *Harry Potter y el misterio del príncipe* (EA Bright Light Studio, 2009).
- *Harry Potter y las reliquias de la muerte: parte 1* (EA Bright Light Studio, 2010).
- *Harry Potter y las reliquias de la muerte: parte 2* (EA Bright Light Studio, 2011).

Estos videojuegos son del género acción y aventura. A la lista se pueden sumar *Harry Potter LEGO Collection* (TTGames y Double Eleven, 2018), *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, 2023) y *Wonderbook: el libro de los hechizos* (SCE London Studio, 2012), este último con realidad aumentada para la consola PlayStation 3. J. K. Rowling no ha tenido una participación activa en la producción de ninguno de los videojuegos adaptados de su obra.

De acuerdo con Gagliardi, el fenómeno Harry Potter no fue concebido como una narrativa transmedia por la autora, sino que se “transmedializó” (159). Esto quiere decir que con el tiempo adquirió ese rasgo dado el uso de diferentes medios para expandir el universo narrativo inicial: libros, películas, videojuegos, comics, etc. En el desglose transmedial de esta saga los fans jugaron un rol muy

importante, debido a que su participación activa a través de plataformas creadas para ese fin permitió el crecimiento significativo de la historia del niño mago y sus amigos.

La incorporación de Harry Potter a la transmedialidad tuvo un punto decisivo con la plataforma *Pottermore*, que desplegó estrategias comunicativas innovadoras y generó nuevos contenidos que ampliaron el universo narrativo ya conocido (Scolari 159-160). Previamente, la *fan fiction* y el *fan art* habían sentado las bases de una cultura participativa en torno a las aventuras de Harry Potter, replicando dinámicas presentes en otros consumos culturales. En este contexto, Scolari observa que los videojuegos de la franquicia no solo adaptaban libros y películas, sino que también incorporaban información inédita proporcionada por Rowling: líneas temporales y personajes de álbumes, mientras que el parque temático de Orlando ofrecía una experiencia distinta para recorrer el relato (Scolari 28).

En la misma línea, al analizar el fenómeno transmedia que suscitó Harry Potter, Melle Goyanes et al. señalan que en la década de 2001 a 2011 se produjeron cientos de extensiones canónicas vinculadas al cine aunque con escaso valor añadido, es el caso de los videojuegos, los documentales y la ampliación de los libros, entre otros. Sin embargo, la aparición de la plataforma *Pottermore* y el parque de atracciones de *Wizarding World* (17) resultaron muy significativos, lo cual afianzó la expansión de ese universo transmediático entre el público seguidor de esta saga.

Los videojuegos adaptados tuvieron como reto principal conservar cierta fidelidad a las novelas respectivas, pero también aprovecharon las ventajas que ofrece el medio lúdico. En la novela, el lector acompaña a Harry en sus experiencias mágicas; en el videojuego lo encarna a través de un avatar. Gunder explica que en el videojuego *Harry Potter y la piedra filosofal* Harry Potter es el único personaje jugador, mientras que todos los demás personajes son controlados por la computadora (93). Las clases de magia a las que asisten Harry y sus amigos se convierten en mecánicas de varios videojuegos; asimismo, los partidos de Quidditch relatados en la novela se vuelven minijuegos o experiencias interactivas para el jugador.

En el mundo de Harry Potter, los personajes femeninos ocupan un lugar secundario. El mundo recreado está diseñado para que la magia del protagonista se imponga sobre el resto de personajes, incluida Hermione, quien, a pesar de su inteligencia y liderazgo, y al igual que la mayoría de personajes femeninos de la saga, elige proteger a Harry. Aunque otras lecturas han enfatizado en que Hermione subvierte los roles establecidos (Rivera 14), la saga de Harry Potter y su transmedialización, en general, no brindan una visión renovada sobre la mujer, a pesar del género de la autora. A ello se pueden agregar las polémicas declaraciones que hizo Rowling sobre la transfobia en 2020, antes del lanzamiento del videojuego *Hogwarts Legacy* (2023). Su discurso antitrans ha sido visto como populista (Miller 479). El lanzamiento de ese videojuego produjo una serie de movidas entre los seguidores y detractores de la autora, pero al final esa polémica generó un mayor consumo y grandes ganancias para la franquicia.

### Nona Fernández y *Space Invaders*

Nona Fernández es una reconocida escritora chilena, autora de varias novelas. En la crítica de su país, su obra es categorizada dentro de la “generación de los hijos”, es decir, la de “aquellas narraciones de autores que eran niños/as durante la dictadura chilena” (Barrientos 134). En 2013 publicó su novela *Space*

*Invaders*, cuyo título hace alusión directa al famoso videojuego japonés, pero también posee una estética videolúdica: la estructura de la novela hace referencia al juego mismo a través de la denominación de cada capítulo; cada uno corresponde a las tres vidas que posee el jugador, además del epílogo subtítulo "Game Over".

El videojuego *Space Invaders* fue creado en 1978 por Toshihiro Nishikado, programador de la empresa japonesa Taito, dedicada a la producción de las máquinas Arcade. Actualmente es considerado un videojuego clásico. El rotundo éxito que tuvo en la época de los ochenta hizo que se expandiera rápidamente a otros países. En la primera versión del videojuego, el jugador disponía de tres vidas y debía aprovecharlas para disparar a los marcianitos, que se desplazaban desde la parte superior de la pantalla, para que no pudieran llegar a la base terrestre. Si no los contenía, el juego llegaba a su fin. Luego aparecieron nuevas versiones que concordaban con la evolución de las plataformas para videojuegos.

Por su parte, la novela de Fernández narra la experiencia de unos niños que asisten a un liceo de Santiago de Chile en medio de la dictadura de Augusto Pinochet en los años ochenta. La protagonista es una niña llamada Estrella González, hija de un carabinero vinculado al régimen militar. Sus compañeros de clase, Riquelme, Zúñiga, Maldonado, Acosta, Bustamante, Fuenzalida, entre otros, la recuerdan a través de los sueños, las cartas y los sucesos nefastos de esa época. También rememoran los momentos lúdicos que tenían frente a la pantalla de un Atari jugando *Space Invaders*:

Riquelme y González jugaron al *Space Invaders* durante muchas horas. Las balas verdes fosforescentes de los cañones terrícolas avanzaban rápidas por la pantalla hasta alcanzar a algún alienígena. Los marcianitos bajaban en bloque, en un cuadrado perfecto, lanzando sus proyectiles, moviendo sus tentáculos de pulpo o calamar, pero el poder de González y Riquelme era tremendo y siempre terminaban explotando. (...) Entregaban al combate una vida, otra y otra más, en una matanza cíclica sin posibilidad de fin (Fernández 23-24).

En la novela *Space Invaders*, el videojuego representa un símbolo que busca establecer una conexión entre la experiencia lúdica con los traumas políticos que provocó la dictadura chilena en la población civil. El videojuego no solo se constituye en una forma de escape, sino que también se convierte en una herramienta que puede ser utilizada para narrar el pasado, lo cual hace posible una reconstrucción de la memoria colectiva de manera accesible y reflexiva (Urzúa 316). Además, el juego permite a los niños enfrentar la violencia y el miedo generados por la dictadura.

Para Noemi, *Space Invaders* conforma una poética de la memoria narrada desde una pluralidad de voces, de tiempos y sueños que se funden con la realidad con el fin de imaginar una nueva historia (82), gracias al recuerdo de los niños, cuyas voces se entremezclan con las remembranzas de esos tiempos nefastos. Cuando los personajes recuerdan y comparten sus vivencias, estos recuerdos no solo se reconstruyen en sus mentes, sino que se convierten en parte de un relato más amplio, que abarca la experiencia de una generación marcada por el trauma de la dictadura.

La novela también muestra cómo la narración puede ser un acto de resistencia. La memoria, al ser contada y compartida, se convierte en una forma de resistir el olvido y la represión. Macías afirma que el juego equivale a "un mecanismo de evocación y reconstrucción de la memoria" (38). Al concluir la segunda parte de la novela, los niños se unen a las manifestaciones contra el régimen de Pinochet; la

violencia que se ejerce contra ellos y la gente que protesta se puede asociar con la mecánica de matar a los marcianitos del videojuego:

UNA MANO color verde fosforescente. Riquelme sigue soñando con ella, no se la puede sacar de encima. Esta vez la ve en la pantalla de un televisor. La mano avanza rápida a la caza de algún niño extraterrestre. Los niños corren de un lado a otro, huyen asustados, pero la mano se abalanza sobre la primera espalda marciana que encuentra y a su contacto la hace explotar. El cuerpo del marcianito se desarticula en luces coloradas que desaparecen de la tele. El tablero de la pantalla marca cien puntos más en el score. Todavía no se rompe el brillante récord que impuso el hermano de González. La mano verde y muchas otras manos verdes salen de un cañón terrícola a la caza de más space invaders (Fernández 54).

Al finalizar la novela, el narrador da cuenta de los años posteriores, cuando Estrella González ya es adulta y muere acribillada por su esposo, un agente militar del gobierno de entonces que no aceptaba la separación. La mujer muere como un marcianito atacado por las bases terrestres en alusión al videojuego. De acuerdo a la tipología, el videojuego *Space Invaders* corresponde al género *shoot'em up*, es decir, juego de disparos. Esta mecánica de disparar y acabar con los enemigos se traslada a la novela: de manera alegórica, los personajes mueren atacados como los del famoso videojuego japonés. La autora utiliza muy bien la figura de los videojuegos bélicos para representar la agresividad y opresión que se vivió en la época de la dictadura.

Desde una mirada de género, se puede advertir que Estrella siempre vivió bajo la tutela de algún varón: primero su padre, luego su esposo. En ambos casos estaba sometida a un vínculo opresor y violento que se extendió hasta terminar trágicamente con su vida. Estrella se convierte en una víctima más del sistema represivo que se ha impuesto en el mundo representado. En ese sentido, en *Space Invaders* de Nona Fernández, el videojuego homónimo no solo representa un medio lúdico: se le otorgan símbolos que encapsulan la opresión y las luchas de los personajes.

## Conclusiones

El análisis que se ha realizado en este artículo permite comprender la relación entre la literatura escrita por mujeres y los videojuegos a partir de las adaptaciones o la presencia de los videojuegos en su obra narrativa. Si bien la presencia de las escritoras en el mundo de los videojuegos aún es escasa, hay casos notables en los que, gracias a la potencialidad de los relatos, estos han sido adaptados al lenguaje de otros medios como los videojuegos, tal como se puede advertir a partir de los casos analizados. Las historias de Agatha Christie y J. K. Rowling han servido de inspiración para la creación de videojuegos, aunque ellas mismas no han participado en ese proceso y sus obras tampoco abordan directamente el tema. Asimismo, en ambos casos se puede hablar de productos transmediáticos actuales, sobre todo en Rowling, cuyas novelas han favorecido la expansión narrativa en otros medios; en cambio, Agatha Christie en vida solo alcanzó a ver cómo sus novelas eran llevadas a la pantalla grande; fue más adelante cuando su saga se transmediatizó, lo que incluyó la producción de videojuegos inspirados en sus obras. Precisamente, la existencia de plataformas que difunden las extensiones de sus obras las convierten en productos transmediáticos.

Por el contrario, en el caso de la novela de Nona Fernández, estrictamente no se da esa transmediatización ni tampoco el proceso de adaptación, ya que la novela solo se inspira en la estética

y estructura del videojuego japonés y es solo un componente más de la estructura mayor del texto. Sin embargo, su referencia al videojuego no es fortuita ni menor; al contrario, funciona como una metáfora que permite comprender mejor el sentido de la novela y el contexto político y social en el que se desarrolla la obra. Hay que agregar que la protagonista también es delineada como *víctima* de un sistema violento, al igual que el resto de personajes, que vivían sujetos a la dictadura militar.

En estos tres casos analizados, el asunto del género permite ver que la representación de la mujer reproduce los estereotipos de género tanto en las novelas como en los productos videolúdicos y transmediáticos. En la novela de Agatha Christie y en la de Nona Fernández se las muestra como víctimas; y en la saga de Rowling, como personajes secundarios que contribuyen al desarrollo del protagonista varón. En los videojuegos aludidos en este trabajo se repite esta misma situación. En general, en el mundo videolúdico examinado sigue primando una visión masculina del mundo; la preponderancia de los videojuegos con connotación bélica y violenta sería una manifestación de ello.

Por último, se puede decir que la relación entre la literatura escrita por mujeres y los videojuegos, si bien aún es incipiente en la actualidad (lo cual significó una limitación para esta investigación), proyecta nuevas posibilidades de interacción, revisables en futuras investigaciones. La escritura producida por mujeres ofrece mundos complejos y personajes femeninos con voz propia que muy bien pueden ser aprovechados en el universo videolúdico. Igualmente, la inclusión del tema y la estética de los videojuegos en las obras narrativas de las autoras permite dialogar con la cultura popular contemporánea y crear nuevos imaginarios sociales.

La emergencia de nuevas escritoras con estilos y estéticas inspiradas en los nuevos medios, con estructuras narrativas no convencionales y con abordajes temáticos relacionados a las nuevas tecnologías, se perfila como un campo prometedor no solo para la creación literaria, sino también para el afianzamiento con los otros medios, entre ellos, el videolúdico. Ese surgimiento también abre la posibilidad de que afloren narrativas transmedia alternativas inspiradas en visiones más humanistas y críticas.

## Declaraciones finales

**Financiación:** No se recibió financiación para la publicación de este artículo.

investigación, análisis formal y escritura (borrador original).

**Conflicto de intereses:** La realización de la investigación no genera ningún conflicto de intereses.

**Implicaciones éticas:** No hay implicaciones éticas asociadas al proceso de investigación que dio lugar a este artículo.

**Contribución de las autoras:** Rosa Núñez-Pacheco: conceptualización; análisis formal, supervisión y escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Marianné Núñez-Núñez:

**Uso de inteligencia artificial:** No se usó ninguna herramienta de IA durante la preparación, redacción y revisión de este artículo.

## Referencias

- Aarseth, Espen. "Two Decades of Game Studies". *Game Studies*, vol. 21, núm. 1, 2021. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> Fecha de acceso: 10 de diciembre de 2025.
- Allende, Isabel. *El juego de Ripper*. Plaza & Janés, 2014.
- Anable, Aubrey. *Playing with feelings: video games and affect*. University of Minnesota Press, 2018. <https://doi.org/10.5749/j.ctt20mvgwg>
- Barrientos, Mónica. "Afectividades y desplazamientos escriturales en la obra de Nona Fernández". *Catedral Tomada. Revista de crítica literaria latinoamericana*, vol. 9, núm. 16, 2021, pp. 130-152. <https://doi.org/10.5195/ct/2021.513> Fecha de acceso: 12 de diciembre de 2025.
- Calderón Gómez, Daniel, y Alejandro Gómez-Miguel. "Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud". *methaodos. revista de ciencias sociales*, vol. 11, núm. 1, 2023, m231101a04. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648> Fecha de acceso: 12 de diciembre de 2025.
- Calo Blanco, Alba, y Juan Luis Lorenzo-Otero. "Sherlock Holmes como narrativa(s) interactiva(s): de la novela victoriana a la realidad virtual". *Co-herencia*, vol. 21, núm. 40, 2024, pp. 378-408. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.21.40.13> Fecha de acceso: 20 de septiembre de 2025.
- Cancelas y Ouviaña, Lucía Pilar. "Reivindicando para Agatha Christie un espacio en la LIJ". *Tabanque. Revista Pedagógica*, núm. 21, 2008, pp.121-138.
- Colanzi, Liliana. *Ustedes brillan en lo oscuro*. Páginas de Espuma, 2022.
- Christie, Agatha. *El misterio de la guía de ferrocarriles*. Traducida por José Mallorquí. Espasa, 2018 [1936].
- De la Torre, Ana María, y Virginia Guichot. "Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games". *Sexuality & Culture*, vol. 29, 2025, pp. 532-560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0> Fecha de acceso: 25 de septiembre de 2025.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide y Susana Pajares. *Understanding Video Games: The Essential introduction*. Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>
- Fernández, Nona. *Space Invaders*. Alquimia Ediciones, 2013.
- Huamán, Bethsabé. "Las transgresoras. Poetas de la generación del ochenta". *Fronteras interiores. Identidad, diferencia y protagonismo de las mujeres*, editado por Maruja Barrig. Instituto de Estudios Peruanos, 2007, pp. 305-323.

- Gagliardi, Lucas. *Ecós de una saga: aproximaciones a Harry Potter*. EDULP, 2020.
- González, Alberto. “Split Fiction”. *Vandal*, 4 de marzo de 2025. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/96319> Fecha de acceso: 13 de diciembre de 2025.
- Gunder, Anna. “Harry Ludens: Harry Potter and the Philosopher’s Stone as a Novel and Computer Game”. *Human It*, vol. 7, núm. 2, 2004. <https://humanit.hb.se/article/view/128> Fecha de acceso: 13 de diciembre de 2025.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, 2008.
- Landow, George. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Paidós, 2009.
- Larios, Víctor, coordinador. *Producción de videojuegos serios*. Universidad de Guadalajara, 2015.
- Macías, Laura. “Reconstrucción de la memoria en *Space Invaders* y *La dimensión desconocida* de Nona Fernández”. *Metafísica y Persona*, núm. 33, 2025, pp. 25-43. <https://doi.org/10.24310/metyper.33.2025.20737> Fecha de acceso: 10 de octubre de 2025.
- Maté, Diego Enrique. “Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes”. *Cuadernos del Instituto*, núm. 1, 2017, pp. 47-63. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/74892>
- Melle Goyanes, María, et al. “La dimensión transmedia de Harry Potter: rasgos de las extensiones canónicas”. *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, vol. 15, núm. 2, 2017, pp. 1-24. <https://doi.org/10.7195/ri14.v15i2.1023> Fecha de acceso: 29 de septiembre de 2025.
- Miller, Lucy. J. “J. K. Rowling’s anti-trans rhetoric: populist transantagonism”. *Quarterly Journal of Speech*, vol. 110, núm. 3, 2024, pp. 479-488. <https://doi.org/10.1080/00335630.2024.2368562> Fecha de acceso: 20 de septiembre de 2025.
- Muriel, Daniel, y Garry Crawford. *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual*. Ampersand, 2023.
- Myagkova-Shaposhnikova, Anastasia, y Monserrat Jurado-Martín. “Tratamiento de la mujer en textos periodísticos sobre videojuegos: estudio de caso de medios impresos”. *Hipertext.net*, núm. 29, 2024, pp. 103-111. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.08> Fecha de acceso: 11 de diciembre de 2025.
- Navarrete-Cardero, Luis, Juan-José Vargas-Iglesias y Rosa Núñez-Pacheco. “La adaptación desde una perspectiva ludoficcional. Literatura y videojuegos en el ámbito hispanoamericano”. *Revista Iberoamericana*, vol. 88, núm. 279, 2022, pp. 433-448. <https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2022.8205>. Fecha de acceso: 12 de septiembre de 2025

- Navas Ocaña, Isabel. “Las escritoras en el canon de la literatura digital en español”. *Studia Neophilologica*, vol. 92, núm. 3, 2020, pp. 337-360. <https://doi.org/10.1080/00393274.2020.1730235> Fecha de acceso: 20 de agosto de 2025.
- Noemi, Daniel. “Memorias alienígenas: reflexiones sobre la dictadura y su después a partir de Space Invaders de Nona Fernández”. *Taller de Letras*, núm. 73, 2023, pp. 73-88. <https://doi.org/10.7764/Tl.73.73-88> Fecha de acceso: 13 de diciembre de 2025.
- Núñez-Pacheco, Rosa, Daniel Castillo-Torres y Luis Navarrete-Cardero. “Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos”. *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 31, núm. 3, 2019, pp. 527-542. <https://doi.org/10.5209/aris.60884> Fecha de acceso: 28 de agosto de 2025.
- Núñez-Pacheco, Rosa, y Phillip Penix-Tadsen. “Trayectorias teóricas divergentes en los Game Studies: una revisión bibliográfica”. *Artnodes*, núm. 28, 2021. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i28.380176> Fecha de acceso: 28 de agosto de 2025.
- Ojeda, Mónica. *Nefando*. Candaya, 2016.
- O’Sullivan, James. “Literary games, walking simulators and the new wave of digital fiction”. *The Routledge Companion to Literary Media*, editado por Astrid Ensslin, Julia Round y Bronwen Thomas. Routledge, 2023, pp. 255-267. <https://doi.org/10.4324/9781003119739-24> Fecha de acceso: 12 de septiembre de 2025.
- Pérez-Latorre, Óliver. “Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”. *Comunicación: Revista de Investigación y de Análisis*, vol. 28, núm. 1, 2011, pp. 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81> Fecha de acceso: 13 de diciembre de 2025.
- Pérez-Latorre, Óliver, y Marta Fernández-Ruiz. “Videojuegos, narrativa y game studies. Once more, with feeling!”. *Hipertext.net*, núm. 29, pp. 1-8, 2024. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.01> Fecha de acceso: 14 de diciembre de 2025.
- Planells, Antonio. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. 2da ed. Cátedra, 2017.
- Ramón, María del Mar. “Dentro y fuera de la norma. Representación textual de la mujer detective en la literatura anglo-americana”. *Garzoa: revista de la Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular*, núm. 7, 2007, pp. 249-271. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2377984> Fecha de acceso: 1 de abril de 2025.
- Rivera, Valentina. “Hermione Granger through the Focus of Feminist Theory”. *English Studies in Latin America: A Journal of Cultural and Literary Criticism*, núm. 9, 2015, e62167. <https://doi.org/10.7764/ESLA.62167> Fecha de acceso: 10 de octubre de 2025.
- Roche, Michele. “Liliana Colanzi: ‘Ya estoy reconciliada con la idea de nuestra insignificancia como especie’”. *Zenda: autores, libros y compañía*, 8 de junio de 2022. <https://www.zendalibros.com/liliana-colanzi-ya-estoy-reconciliada-con-la-idea-de-nuestra-insignificancia-como-especie/> Fecha de acceso: 1 de mayo de 2025.

- Rowling, J. K. *Harry Potter y la piedra filosofal*. Traducido por Alicia Dellepiane. Emecé Editores, 1999 [1997].
- Rowling, J. K. *Harry Potter y las reliquias de la muerte*. Traducido por Gemma Rovira. Salamandra, 2008 [2007].
- Ryan, Marie-Laure. “Transmedia narratology and transmedia storytelling”. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, núm. 18, 2016. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049> Fecha de acceso: 13 de diciembre de 2025.
- Sánchez-Mesa, Domingo. “Los estudios sobre la cibercultura y los new media. Extendiendo el campo de la literatura comparada”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 4, núm. 2, 2015, pp. 79-99.
- Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Paidós, 2000.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.
- Serna-Rodrigo, Rocío. “Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación”. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, vol. 9, núm. 1, 2020, pp. 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245> Fecha de acceso: 12 de agosto de 2025.
- Servén, Carmen. “Canon literario, educación y escritura femenina”. *OCNOS*, núm. 4, 2008, pp. 7-20. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2008.04.01](https://doi.org/10.18239/ocnos_2008.04.01) Fecha de acceso: 9 de septiembre de 2025.
- Suárez Mouriño, Adrián. “La influencia de la representación sexista de Dark Souls y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él”. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, vol. 22, núm. 1, 2022, pp. 65-77. <https://doi.org/10.5209/arab.78719> Fecha de acceso: 30 de agosto de 2025.
- Torres, Angel, Tatiana León, y Eduardo Henríquez. “Echoes of the gothic: transmedia reinterpretations of Edgar Allan Poe’s legacy in independent films and video games”. *Humanities and Social Sciences Communications*, vol. 11, 2024, e846. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03370-1> Fecha de acceso: 30 de agosto de 2025.
- Urzúa, Macarena. “Cartografía de una memoria: *Space Invaders* de Nona Fernández o el pasado narrado en clave de juego”. *Cuadernos de Literatura*, vol. 21, núm. 42, 2017, pp. 302-318. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-42.cmsi> Fecha de acceso: 15 de septiembre de 2025.
- Vivero Marín, Cándida. “Género y teoría literaria feminista: herramientas de análisis para la aproximación social desde la literatura”. *Sincronía. Revista de Filosofía y Letras*, núm. 70, 2016, pp. 114-134.
- Worley, Joyce. “Women Join the Arcade Revolution”. *Electronic Games*, vol. 1, núm. 3, 1982, pp. 30-33.

## **Ludografía**

*Agatha Christie. The ABC murders.* Desarrollado por Artefacts Studio y Microïds, 2016.

*Dante's Inferno.* Desarrollado por Visceral Games, 2010.

*Don Quijote.* Desarrollado por Dinamic Software, 1987.

*Gone Home.* Desarrollado por Fullbright, 2013.

*Harry Potter y la piedra filosofal.* Desarrollado por KnowWonder, 2001.

*Hogwarts Legacy.* Desarrollado por Avalanche Software, 2023.

*La abadía del crimen.* Desarrollado por Opera Soft, 1987.

*Odisea. La búsqueda de Ulises.* Desarrollado por Cryo Interactive, 2000.

*Pac-Man.* Desarrollado por Namco, 1980.

*Sherlock Holmes Chapter One.* Desarrollado por Frogwares, 2021.

*Space Invaders.* Desarrollado por Taito Co, 1978.

*Split Fiction.* Desarrollado por Hazelight Studios, 2025.

*The Great Gatsby: Secret Treasure.* Desarrollado por SoDigital, 2017.

*Tomb Raider.* Desarrollado por Core Design, 1996.

*Warriors: Legends of Troy.* Desarrollado por Koei Tecmo Holdings, 2011.

*What Remains of Edith Finch.* Desarrollado por Giant Sparrow, 2017.