





Narrar, jugar y viajar: la transformación digital de *La vuelta al mundo en ochenta días*

G. Angélica Vásquez Zárate  
Universidad de Cádiz, España

Resumen

El artículo analiza el videojuego *80 Days* como una adaptación interactiva de *La vuelta al mundo en ochenta días* de Julio Verne, con el objetivo de mostrar cómo la interactividad, la multimedialidad y la estructura hipertextual transforman la experiencia de lectura. Mediante un análisis cualitativo y textual, se examina cómo el juego reescribe críticamente la novela, incorporando una perspectiva poscolonial a través de voces diversas y mecánicas que descentralizan el poder. Los resultados destacan que la obra propone una narrativa abierta, donde cada partida se convierte en una experiencia única construida a partir de las decisiones del jugador sobre el mapa, la gestión del tiempo y la interacción con los personajes. Se concluye que *80 Days* ejemplifica el potencial de las narrativas digitales para revitalizar a los clásicos, ofreciendo herramientas innovadoras para la educación y el análisis literario en la era digital.

Palabras clave: humanidades digitales, literatura digital, videojuegos narrativos, Julio Verne, educación literaria, narrativa interactiva, *80 Days*.

Historia del artículo/Article Info

Recibido/Received
14 de octubre de 2025

Aprobado/Accepted
10 de diciembre de 2025

Publicado/Published online
30 de diciembre de 2025

Sobre la autora / About the author

Doctora en Artes y Humanidades de la Universidad de Cádiz. Su investigación examina la relación entre arte, tecnología y memoria desde las humanidades digitales, con especial atención a los lenguajes sonoros. Estudia cómo las HD transforman las prácticas de creación, archivo y representación del pasado, articulando dimensiones estéticas, pedagógicas y éticas. Integra el grupo de investigación en Teorías Estéticas Contemporáneas.

Citación /Citation: Vásquez Zárate, G. A. "Narrar, jugar y viajar: la transformación digital de *La vuelta al mundo en ochenta días*". *La Palabra*, num. 50, 2025, e20403. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n50.2025.20403>

Narrating, Playing, and Traveling: The Digital Transformation of *Around the World in Eighty Days*

Abstract

The article analyzes the videogame *80 Days* as an interactive adaptation of Jules Verne's *Around the World in Eighty Days*, with the aim of showing how interactivity, multimodality, and a hypertextual structure transform the reading experience. Through qualitative and textual analysis, it examines how the game critically rewrites the novel, incorporating a postcolonial perspective through diverse voices and game mechanics that decentralize power. The results highlight that the work proposes an open narrative, where each playthrough becomes a unique experience constructed from the player's decisions regarding the map, time management, and character interaction. It is concluded that *80 Days* exemplifies the potential of digital narratives to revitalize literary classics, offering innovative tools for education and literary analysis in the digital age.

Keywords: Digital Humanities, digital literature, narrative videogames, Jules Verne, literary education, interactive narrative, *80 Days*.

Narrar, jogar e viajar: a transformação digital de *A volta ao mundo em oitenta dias*

Resumo

O artigo analisa o videogame *80 Days* como uma adaptação interativa de *A volta ao mundo em oitenta dias*, de Júlio Verne, com o objetivo de demonstrar como a interatividade, a multimodalidade e a estrutura hipertextual transformam a experiência de leitura. Por meio de uma análise qualitativa e textual, examina-se como o jogo reescreve criticamente o romance, incorporando uma perspectiva pós-colonial através de vozes diversas e de mecânicas que descentralizam o poder. Os resultados indicam que a obra propõe uma narrativa aberta, em que cada partida se converte em uma experiência única construída a partir das decisões do jogador sobre o mapa, a gestão do tempo e a interação com os personagens. Conclui-se que *80 Days* exemplifica o potencial das narrativas digitais para revitalizar os clássicos, oferecendo ferramentas inovadoras para a educação e a análise literária na era digital.

Palavras-chave: Humanidades Digitais, literatura digital, jogos narrativos, Júlio Verne, educação literária, narrativa interativa, *80 Days*.

Introducción

Las humanidades digitales (HD) constituyen un campo de conocimiento en expansión donde confluyen las herramientas computacionales con las preguntas, los métodos y los objetos propios de las disciplinas humanísticas. Este campo de conocimiento propone una reflexión crítica sobre cómo lo digital transforma los modos de investigar, enseñar y narrar, lo que afecta tanto a los objetos de estudio como a las prácticas académicas, desplazando la noción de obra cerrada, autoría fija y lectura lineal hacia experiencias interactivas, colaborativas y distribuidas (Berry 23-25, Crane 46-55).

En este contexto, el quehacer humanista adopta formas cada vez más interdisciplinares, reuniendo saberes provenientes de la informática, la estadística, los estudios culturales y la teoría literaria. El cruce entre lo científico-tecnológico y lo humanístico da lugar a nuevas formas de textualidad, de interpretación y de creación, donde la lectura deja de ser un proceso exclusivamente receptivo para devenir en una práctica de exploración activa (Hayles 27).

La trayectoria histórica de las HD revela un cambio epistemológico en el modo de concebir la investigación humanística. Sus orígenes suelen situarse en la etapa conocida como *Humanities Computing*, un periodo fundacional marcado por el uso de tecnologías con fines principalmente instrumentales. Uno de los proyectos pioneros más emblemáticos fue el *Index Thomisticus*, iniciado en 1949 por el jesuita italiano Roberto Busa, quien colaboró con IBM para indexar y lematizar las obras completas de Santo Tomás de Aquino. La ejecución del proyecto requirió la transcripción del corpus a tarjetas perforadas, el diseño de programas especializados y el manejo de millones de registros lingüísticos, lo que convirtió una tarea prácticamente inabarcable en una empresa factible gracias a la computación. El resultado alcanzó once millones de términos en latín medieval y culminó en cincuenta y seis volúmenes impresos, además de posteriores versiones en CD-ROM y en línea (Busa 3-5).

Durante la primera etapa, la máquina era concebida como una herramienta que potenciaba la eficiencia de los métodos humanísticos tradicionales. Se trataba de automatizar tareas como la comparación de variantes textuales, el conteo de palabras, la elaboración de concordancias o la organización de corpus, con el objetivo de acelerar procesos que antes eran laboriosos (Berry 48, Terras 261). Sin embargo, este enfoque pronto dio lugar a una fase más reflexiva, en la que comenzaron a surgir preguntas sobre cómo la mediación tecnológica transforma los objetos de estudio, las formas de representación del conocimiento y los modos de interpretación (Warwick 194).

Con el cambio de siglo, este campo fue consolidando una identidad propia bajo el nombre de HD, término que remite a un marco teórico-crítico que interroga el impacto de lo digital en la cultura, el lenguaje y la creación artística. Desde la década de 1970 hasta mediados de los ochenta, se centró en la consolidación del campo mediante la creación de asociaciones profesionales como la *Association for Literary and Linguistic Computing* (ALLC) y la *Association for Computers in the Humanities* (ACH), así como el surgimiento de proyectos a gran escala como el Proyecto Gutenberg de Michael S. Hart y publicaciones académicas especializadas (Crane 46-55).

En esta etapa, el ordenador se transforma en un espacio de experimentación epistemológica donde convergen disciplinas como la programación, la narración interactiva y la inteligencia artificial. Este escenario emergente da lugar a la figura del tecnohumanista, un perfil que articula el conocimiento

experto de la tradición académica –*episteme*–, la interpretación crítica de los fenómenos culturales –*doxa*– y la habilidad técnica para intervenir en entornos digitales –*techné*– (Berry 58, Warwick 195). Esta convergencia configura una forma de pensamiento complejo y situado que permite abordar los desafíos contemporáneos desde una perspectiva interdisciplinaria (Hayles 43).

Una de las aportaciones más visibles de este campo ha sido el acceso y la preservación del patrimonio cultural. Plataformas como Europeana, la Biblioteca Digital Hispánica o el Portal Cervantes Virtual permiten explorar archivos históricos, manuscritos y obras literarias que, hasta hace poco, estaban restringidas a instituciones especializadas. A través de procesos de digitalización y estandarización como *TEI XML* o herramientas basadas en inteligencia artificial como *Transkribus* se han recuperado y puesto en circulación tanto obras consagradas como expresiones literarias marginadas, lo que ha contribuido a una democratización del saber (Terras 260).

El tránsito del libro impreso hacia formatos digitales, con un énfasis particular en los videojuegos, representa una reestructuración fundamental en la producción, mediación e interpretación de la literatura. Este fenómeno da lugar a lo que José Antonio Cordón denomina una “segunda textualidad”, donde la oralidad y la escritura digital se fusionan a través de una capa matemática y computacional subyacente (18-25). Con ello, la estabilidad de la página impresa es reemplazada por la fluidez de la pantalla interactiva, lo que genera narrativas abiertas, expansivas y multimediales que transforman los modos de comunicar y habitar la experiencia del lector (Aarseth 78).

La mediación de la literatura también se redefine con la expansión de las narrativas transmedia, en las que una historia se despliega a través de múltiples plataformas como libros, cómics, series y videojuegos (Jenkins 98). Universos narrativos como los de Águila Roja o *Assassin’s Creed* son ejemplos de cómo la ficción se prolonga en experiencias interactivas que pueden despertar la curiosidad histórica y cultural en el público. Del mismo modo, proyectos editoriales como los de Stanford University Press, con su sello supDigital, demuestran que la publicación académica puede integrar multimedia y elementos interactivos en obras exclusivamente digitales, creando nuevas modalidades de acceso y circulación del conocimiento (Drucker 117, Stolee 49-51).

Este nuevo modelo narrativo transita del *storytelling* al *storyliving*, desplazando la rigidez lineal del formato impreso hacia configuraciones digitales abiertas donde el usuario deja de ser un lector pasivo para convertirse en un agente que explora, decide e interviene en la trama. Esta participación potencia la implicación emocional y cognitiva, una experiencia que, según Ermi y Mäyrä, se articula en tres dimensiones de inmersión: sensorial, basada en retos e imaginativa. La inmersión sensorial se manifiesta a través de un diseño audiovisual envolvente que intensifica el realismo, como la ambientación sonora y visual de un videojuego (Stolee 40-51). Por su parte, la inmersión basada en retos se relaciona con el concepto de flujo, entendido como un estado de concentración en el que el jugador se ve absorbido por la superación de obstáculos que demandan tanto habilidad como decisiones estratégicas y éticas. Finalmente, la inmersión imaginativa se activa mediante la empatía con los personajes y la identificación con sus conflictos, lo que dota a la trama de una profundidad que fomenta la reflexión sobre dilemas humanos y la proyección personal del jugador en la historia (Ermi y Mäyrä 7-9).

Este giro digital ha catalizado un cambio epistemológico que redefine la naturaleza misma de lo literario. Un caso ejemplar para explorar estas transformaciones es el videojuego narrativo *80 Days*

(Inkle, 2014), una reinterpretación interactiva de la novela de Julio Verne que expande críticamente el texto original. Según Cerri, la obra descentraliza la perspectiva eurocéntrica de la novela y redistribuye el poder narrativo hacia una diversidad de culturas y voces (110-111). Para lograrlo, combina elementos de multimedialidad –texto, imagen y sonido– con una estructura hipertextual que genera relatos abiertos a múltiples trayectorias y significados (Jenkins 107). De acuerdo con lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿de qué manera *80 Days* reconfigura la experiencia literaria mediante la interactividad, la multimedialidad y la hipertextualidad, y qué implicaciones tiene esta transformación para la educación literaria en el marco de las HD?

Para dar respuesta a esta pregunta se llevó a cabo un análisis comparativo entre la novela *La vuelta al mundo en ochenta días* de Julio Verne (1872) y su adaptación interactiva, el videojuego *80 Days*. Se realizó un análisis cualitativo y textual de ambos formatos, que prestaba especial atención a los elementos narrativos, estructurales y estéticos que definen cada obra. La lectura de la novela se abordó desde una perspectiva narratológica clásica, atendiendo a su estructura lineal, construcción de personajes y visión de mundo. El videojuego fue analizado como narrativa digital interactiva, considerando sus componentes ergódicos, la agencia del jugador y los recursos multimodales que integran texto, imagen, sonido y mecánicas de interacción (Kress y van Leeuwen 4-6).

Se hizo uso de categorías conceptuales provenientes de los estudios sobre textualidades electrónicas, como hipertextualidad, retórica procedimental (Bogost 18), literatura ergódica (Aarseth 75) y remediación (Bolter y Grusin 87), que permitieron examinar de forma integrada cómo el medio digital transforma el pacto de lectura. Asimismo, se consideraron aportes de la pedagogía digital para evaluar el potencial educativo del videojuego como herramienta para la enseñanza de la literatura. El cruce entre ambos objetos y marcos teóricos permitió visibilizar cómo este reconfigura críticamente la obra original, al convertir la experiencia narrativa en un proceso participativo, ético y multimodal, con implicancias significativas para el campo de la educación contemporánea (Evans 109-138, Gee 13-15).

El artículo se organiza en cuatro apartados. En primer lugar, se examinan los rasgos narrativos y contextuales de la obra literaria y se describe su transformación en una experiencia digital basada en la toma de decisiones. A continuación, se analiza la estructura narrativa ramificada del videojuego, atendiendo a la participación activa del jugador en la construcción del relato y a las implicaciones de la agencia para la experiencia de lectura. Seguidamente, se estudia la integración de texto, imagen, sonido y animación como elementos que configuran una experiencia inmersiva y multimodal. Finalmente, se presentan las conclusiones, en las que se reflexiona sobre las implicaciones de estas transformaciones para la educación literaria en el marco de las HD.

De la novela al juego

La vuelta al mundo en ochenta días (1872) de Julio Verne es considerada una de las novelas de aventuras más representativas del siglo XIX. Ambientada en Londres, la trama se activa en el *Reform Club, donde Phileas Fogg*, un caballero inglés de hábitos precisos y temperamento sereno, sostiene una conversación con otros miembros del club sobre los avances tecnológicos que habían reducido considerablemente las distancias geográficas. A raíz de esta discusión, motivada por un artículo del *Morning Chronicle*, Fogg afirma que es posible dar la vuelta al mundo en exactamente ochenta días, lo

que lo lleva a apostar veinte mil libras –la mitad de su fortuna– y a emprender el viaje esa misma noche (Verne 12-15).

Los personajes centrales cumplen funciones complementarias que sostienen el desarrollo narrativo y expresan los valores del contexto histórico. En este escenario, Fogg encarna la precisión matemática, el autocontrol y la fe en el progreso técnico, representando el ideal racional de la era victoriana (Evans 42-44). Su carácter meticuloso contrasta con la figura de Jean Passepartout, criado francés recientemente contratado, cuya espontaneidad y capacidad de adaptación introducen un contrapunto emocional y cómico frente a la rigidez de su amo. A lo largo del viaje se suma Aouda, una joven parsi rescatada en la India de un ritual de inmolación, quien incorpora una dimensión afectiva y transforma gradualmente la relación entre los protagonistas. En paralelo, la figura del inspector Fix introduce tensión narrativa al perseguir a Fogg bajo la sospecha de un robo bancario, lo que lo convierte en el motor de múltiples obstáculos que reconfiguran los ritmos de la travesía y sostienen el suspenso (Unwin 96).

Verne elabora un relato que se estructura como una sucesión de obstáculos que desafían la aparente precisión del plan inicial, revelando tensiones entre cálculo y contingencia (Unwin 88). En la India, la interrupción del trayecto ferroviario obliga a Fogg a adquirir un elefante por una suma considerable, mientras que la imprudencia de Passepartout en una pagoda provoca su arresto y retrasa la travesía. En Hong Kong, la pérdida del barco Carnatic, provocada por la intervención del inspector Fix, y el uso improvisado de una goleta en medio de un tifón son nuevas pruebas de la fragilidad del itinerario. En territorio estadounidense, la ruta se complica con un ataque siux, un puente inestable y un recorrido sobre un trineo impulsado por vela, antes de culminar en el Atlántico con la toma del vapor Henrietta y el uso de su estructura como combustible para alcanzar Inglaterra. El giro final, en el que Fogg descubre que al viajar hacia el este ha ganado un día, da cierre a la peripecia con una reflexión sobre la percepción del tiempo y su relatividad (Evans 51). Esta resolución introduce una lectura moderna que interroga los límites de la tecnología y destaca cómo el azar, la naturaleza y las decisiones individuales inciden en los destinos, incluso en aquellos que parecen gobernados por la lógica (Butcher 103).

Por otra parte, el videojuego *80 Days*, desarrollado por Inkle y lanzado en 2014, propone una relectura integral de la novela original a través del formato de aventura interactiva centrada en decisiones narrativas. La obra se configura como una experiencia conversacional en la que el jugador asume el papel de Passepartout, lo que desplaza el foco desde la figura del caballero británico hacia una mirada más situada y sensible a las condiciones del entorno. Desde esta posición, el usuario gestiona el itinerario global, administra recursos como el dinero, el tiempo y la salud de Fogg, y toma decisiones que inciden directamente en el desarrollo de la trama (Cerri 109-110).

Este sistema de narrativa ramificada amplía el universo de la novela con territorios inéditos y eventos alternativos que abren nuevas capas de exploración. El jugador puede optar por desvíos hacia regiones inexploradas en el texto original, como travesías por rutas árticas o inmersiones en embarcaciones experimentales hacia islas remotas. En cada escala, emergen agentes locales con voz y agendas propias que proponen intrigas, sugieren alianzas y plantean dilemas morales, desviando los itinerarios preestablecidos (Cerri 107-108).

El poder tecnológico y político se redistribuye en un escenario multipolar, donde actores no occidentales aparecen como agentes activos de innovación, control territorial y resistencia. En el universo

steampunk del juego, federaciones africanas, comunidades caribeñas y fuerzas políticas alternativas despliegan tecnologías avanzadas (como flotas de aeronaves y sistemas automatizados) que les permiten disputar el control del espacio y redefinir las relaciones de poder heredadas del orden colonial. Este conjunto diverso de actores locales influye directamente en la estructura del viaje, al condicionar las rutas disponibles, sus costos y las condiciones para transitarlas. Tal configuración sitúa al protagonista ante la necesidad de negociar, reajustar privilegios heredados y relacionarse con el entorno como un entramado dinámico de agentes capaces de modificar el rumbo de la travesía (Cerri 108-110).

En cuanto al elenco, la obra propone una reorganización del reparto. Los personajes secundarios del original –frecuentemente contruidos como arquetipos– adquieren presencia narrativa mediante arcos breves con autonomía y profundidad. La figura femenina, antes inscrita en el imaginario colonial, se presenta como una agente con deseos propios y competencias técnicas; el propio *Passepartout*, previamente estereotipado, puede perfilarse como un estratega cauteloso o un aventurero impulsivo, dependiendo de sus elecciones. Las relaciones con los demás se fortalecen o debilitan con base en el trato sostenido, lo que a su vez abre o cierra rutas específicas en el mapa (Rughiniş et al. 3-5). Este sistema se fundamenta en una ética narrativa centrada en las consecuencias. Cada decisión, como optar por un atajo rentable pero moralmente cuestionable o ayudar a alguien a costa de un valioso tiempo, enseña al jugador a leer el impacto de sus acciones y a evaluar los fines. Con ello, el ideal de la victoria se replantea, pues ya no se trata solo de llegar a tiempo, sino de examinar la calidad moral del viaje y de las relaciones construidas en el camino (Cicholewski 225-226).

Esta condición performativa redefine los grandes temas de la novela. El viaje, que en el original reafirma el control espacial, se transforma en una exploración de la incertidumbre. La tecnología, antes símbolo de progreso lineal, se convierte en una herramienta situada que puede emancipar o excluir, según las relaciones de poder que la atraviesan. El encuentro cultural deja de ser una escena de exotismo para narrarse como una negociación entre intereses legítimos. Al renunciar a un orden único, la adaptación convierte cada trayecto en una versión válida del relato canónico del viaje moderno que la novela ha fijado culturalmente, defendiendo la variante como una forma contemporánea de clasicidad y desplazando el contrato de lectura de la contemplación a la corresponsabilidad (Rughiniş et al. 4-6).

Trayectorias múltiples, el relato como red

La interactividad y la ramificación narrativa transforman estructuralmente la experiencia propuesta por la novela, posicionando al lector como un participante y cocreador del relato. Este proceso convierte la interpretación en una vivencia directa, donde las decisiones del usuario moldean tanto el recorrido como el sentido de la obra. En este marco, el lector asume un rol de “usuario” o de “lecto-espectador” que interviene activamente en la construcción del texto al navegar, elegir y configurar su arquitectura narrativa, en el sentido ergódico de Aarseth, donde “esfuerzos no triviales” del lector son condición del texto (11-12).

Esta dinámica de participación materializa propuestas teóricas como *La muerte del autor* de Roland Barthes, en la medida en que las elecciones del lector configuran materialmente la secuencia de eventos que componen su recorrido por el texto. En este marco, la figura del autor se redefine como un arquitecto de un espacio de posibilidades, responsable del diseño del sistema narrativo y de las reglas

que estructuran la experiencia del usuario (Barthes 142-148). Esta reconfiguración del pacto entre obra y receptor transforma la experiencia del *storytelling* en *storyliving*. Rughiniş Răzvan y otros señalan que aunque la premisa de la audaz apuesta de Phileas Fogg se conserva como motor inicial, el juego la traslada a una experiencia que sustituye el acto de “contar una historia” por el de “vivir una historia”, aplicando un eje de análisis que es a la vez literario, medial e histórico (4-6). El cambio de perspectiva de Fogg a Passepartout es el gesto fundacional de la interacción y produce efectos literarios, alterando la focalización, puesto que ya no se trata de contemplar la figura imperturbable y metódica del caballero inglés con la distancia reverencial de la narración decimonónica, sino de habitar la conciencia y la voz del asistente. Esta voz, que se manifiesta en clave de diario de viaje, ordena recuerdos, evalúa riesgos, gestiona crisis y colorea con una subjetividad palpable cada encuentro y cada paisaje (Cicholewski 215-216).

Este desplazamiento, según Cicholewski, también redistribuye la autoría. La figura tradicional del narrador omnisciente que todo lo dispone y controla cede su terreno a una coautoría práctica, donde las elecciones del jugador, grandes y pequeñas, van materializando la secuencia de escenas, el desarrollo de las relaciones interpersonales y la naturaleza del desenlace. De igual manera, se desplaza el estatuto del propio Phileas Fogg. En la novela, él es el motor incuestionable de la acción; en el juego, se convierte en un objeto de cuidado, una variable de sistema cuya salud, estado de ánimo y solvencia económica deben ser gestionadas por Passepartout. Esta mecanización lo despoja de su aura de héroe invencible y lo convierte en un acompañante frágil, cuyo bienestar condiciona el éxito del viaje. Al asumir esta responsabilidad, el jugador ejerce su agencia y, siguiendo a Iser, responde a la indeterminación del texto, pues debe colmar los “huecos” de la narración con sus propias elecciones y conjeturas, convirtiendo cada trayecto en una interpretación personal (33-35).

Los medios digitales, como señala Murray, permiten captar la simultaneidad de los procesos mentales y la consideración de múltiples posibilidades asociadas al libre albedrío. Estos entornos operan como “teatros participativos” en los que la inmersión se intensifica gracias a la fuerza persuasiva del mundo simulado y a una arquitectura narrativa previamente diseñada. La posibilidad de tomar decisiones y observar sus consecuencias articula una relación estrecha entre el jugador y la narración, al situar la experiencia literaria en un marco de agencia entendida como “el poder satisfactorio de emprender acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (Murray 126-128). Esta agencia se ejerce dentro de una coreografía de acciones posibles, concebida por el autor como arquitecto del sistema narrativo, quien delega la construcción del recorrido sin disolver la estructura que lo sostiene. El relato resultante emerge así de la interacción entre las decisiones del jugador y el diseño previo del mundo ficcional, lo que produce una experiencia singular en cada partida.

Con esta configuración interactiva, la trama abandona la linealidad de un punto de partida y llegada para transformarse en un denso árbol de rutas cuya forma final depende enteramente de la interacción del jugador. La vasta red de ciudades funciona como una gramática de posibilidades que condensa microhistorias, personajes y dilemas locales. El tiempo, que en la novela es un tema central, en este escenario se internaliza como una mecánica de juego que regula el ritmo de la partida. El reloj avanza implacablemente, los transportes parten con o sin el viajero y abandonar una ciudad a menudo impide regresar, lo que exige dolorosas renunciaciones y una constante priorización estratégica. Este rediseño del viaje como experiencia interactiva convierte cada partida en una narrativa irreplicable, que transforma el modo en que el jugador comprende y habita el mundo ficcional (Cerri 117-119).

La estructura narrativa y estética de *80 Days*, junto con su dimensión ética y su mirada plural, lo convierten en un entorno especialmente fértil para el desarrollo de habilidades en el marco de una educación literaria contemporánea. Al situar al jugador en un rol activo dentro de un mundo complejo, el juego estimula capacidades como la planificación estratégica, la toma de decisiones bajo presión, la evaluación de riesgos y la resolución creativa de conflictos. Estas habilidades se ejercitan de manera orgánica, integradas en la dinámica del relato (Ensslin 57-65).

Al mismo tiempo, refuerza competencias clásicas como la comprensión lectora y la anticipación interpretativa, pues la narrativa se construye mediante elecciones textuales que exigen atención sostenida y proyección de consecuencias; además, activa la identidad del jugador como “aprendiz” situado en un rol y un mundo con reglas específicas. La motivación, la perseverancia y la empatía emergen como dimensiones centrales al cuidar a otro personaje y enfrentar dilemas éticos con efectos visibles en el curso de la historia (Ensslin 60-75, Gee 51-53).

En el contexto del aula, estas potencialidades se traducen en múltiples aplicaciones pedagógicas. La comparación entre la novela de Verne y su relectura interactiva ofrece una oportunidad para reflexionar sobre los cambios en las representaciones del mundo, los desplazamientos ideológicos y las transformaciones en la forma de contar historias. Actividades de escritura creativa, como la redacción de diarios de viaje desde la perspectiva de Passepartout, permiten explorar la voz narrativa, justificar elecciones y construir argumentos en torno a situaciones ficcionales complejas. También se pueden abordar análisis críticos que examinen cómo operan las reglas del juego y qué ideas transmiten, así como debates sobre representaciones culturales, roles de género y relaciones de poder presentes en los itinerarios elegidos (Evans 109-138, Salen y Zimmerman 34).

En el campo de las HD el videojuego aporta nuevas vías de análisis que antes resultaban impensables para el estudio de la cultura, la historia y la literatura. Entre sus herramientas destacan aquellas que facilitan el estudio tanto de los textos originales como de sus transformaciones digitales, lo que permite una comprensión más profunda de procesos como la remediación. La estilometría, por ejemplo, podría utilizarse para comparar el estilo de escritura de *80 Days* con el de Julio Verne, investigando si el videojuego conserva o modifica rasgos estilísticos del autor. Asimismo, el análisis de redes se puede hacer con programas como Gephi, que posibilita la representación gráfica de las relaciones entre personajes, mostrando su evolución en la novela o las variaciones que se producen a lo largo de las distintas rutas del juego (Evans 110-115).

En este sentido, la tecnología digital transforma tanto la manera en que se experimentan las historias, como el tipo de relatos que se pueden contar y la forma en que se aprende a partir de ellos, puesto que abren el camino hacia la creación de narrativas generativas que se adaptan de manera dinámica a las acciones de los usuarios y a las emociones detectadas. Al combinarse con la realidad virtual y la realidad aumentada, esta evolución promete una inmersión física casi total dentro de esos mundos narrativos (Ensslin 22-26). Este avance plantea interrogantes fundamentales acerca del significado de ser lector, jugador o autor en un contexto donde la narrativa se vuelve fluida, líquida y cocreada en cada momento, y en el que se difuminan las fronteras entre una obra fija o cerrada y un canon estable.

Contar con todos los sentidos, multimodalidad y experiencia inmersiva

El carácter multimodal de *80 Days* es fundamental para comprender cómo el juego reconfigura la experiencia literaria. Como objeto digital, integra diversos modos semióticos (texto, imagen, sonido y animación) que, en conjunto, construyen un discurso unificado y coherente para producir inmersión (Ermi y Mäyrä 3-5, Kress y van Leeuwen 4-6).

La narrativa constituye la columna vertebral de la experiencia. La historia se despliega a través de una prosa cuidada que establece el tono, regula el ritmo de la partida y filtra todos los acontecimientos a través de la voz subjetiva en primera persona de Passepartout. Esta elección estilística convoca la imaginación del jugador de un modo que recuerda a la literatura tradicional, pero la enriquece con una capa de interactividad. El texto funciona como un sistema reactivo y procedural que se adapta a las elecciones del jugador, modificando descripciones, diálogos y reflexiones internas del protagonista. Esta cualidad convierte la lectura en una acción performativa, donde interpretar y actuar son parte de un mismo proceso cognitivo (Murray 127).

Complementando la riqueza textual, la dimensión visual cumple funciones de orientación, atmósfera y anclaje sin sobrecargar la imaginación del jugador. El elemento visual más prominente es el globo terráqueo interactivo, que funciona simultáneamente como interfaz principal, mapa del mundo y metáfora del viaje (Stolee 42-48). Mediante esta cartografía, el jugador explora rutas, planifica trayectos y visualiza el alcance de sus decisiones. Las ilustraciones estilizadas que acompañan momentos clave de la narrativa sitúan la acción en un contexto geográfico y cultural, pero su naturaleza minimalista evita dictar una imagen definitiva. Este estilo visual, según principios de diseño de interfaces, reduce la carga cognitiva innecesaria y deja un espacio deliberado para que la imaginación del jugador complete las escenas a partir de la prosa (Ermi y Mäyrä 6-8, Sweller 257-259).

El sonido, por su parte, aporta cohesión emocional y una capa de señalética sutil que organiza la experiencia de juego. La música, que se adapta dinámicamente a cada región del mundo visitada, refuerza la atmósfera y el sentido de lugar, transportando al jugador desde los salones de París hasta los mercados de la India. Esta banda sonora contextual contribuye a la inmersión sin ser intrusiva. A su vez, los efectos de sonido son discretos y funcionales; marcan eventos clave como la partida de un tren, la recepción de un telegrama o el gasto de dinero. Esta sonoridad actúa como un marcador auditivo que organiza las expectativas del jugador y confirma sus acciones, todo ello sin interrumpir la concentración requerida para la lectura y la toma de decisiones estratégicas (Collins 19-39).

La animación se emplea principalmente como un movimiento informativo al servicio de la claridad y la retroalimentación. Las líneas que se dibujan sobre el mapa para trazar trayectos, los íconos que cambian de estado para indicar la salud de Fogg o el paso del tiempo, y las transiciones fluidas entre pantallas son ejemplos de cómo el movimiento comunica procesos invisibles. Esta retroalimentación visual confirma al jugador que el mundo simulado responde a sus decisiones, lo que refuerza su sentido de agencia y su rol como coautor de la historia (Mayer 49-51, 58; Swink 31-33, 77).

La orquestación de estos elementos multimodales hace parte de una estrategia de diseño integrada que refuerza directamente las tres dimensiones de la inmersión descritas por Ermi y Mäyrä. Cada modo semiótico se alinea con un tipo específico, trabajando en conjunto para crear una experiencia holística.

La inmersión imaginativa, que se asocia con la narrativa y la identificación con los personajes, se sostiene principalmente en la “prosa extensa y cuidada” del juego. El texto es el vehículo que carga con el peso de la empatía, permitiendo al jugador habitar la conciencia de Passepartout, comprender sus dilemas y proyectar sus propias emociones en la historia. A través de la palabra escrita el mundo ficcional adquiere profundidad y los personajes cobran vida; así, se invita al jugador a sumergirse en la trama y a involucrarse emocionalmente con sus conflictos (4-6).

La inmersión sensorial, relacionada con la experiencia audiovisual, se construye a través de una cuidadosa sinergia entre la imagen y el sonido. Las ilustraciones estilizadas “guían y sitúan” al jugador en el mundo sin dictar cada detalle, mientras que el diseño sonoro “ritma el ánimo” y refuerza la atmósfera de cada lugar. La música adaptativa y los efectos de sonido contextuales envuelven al participante en el ambiente del viaje, haciendo que el mundo simulado se perciba más creíble y presente (Collins 23-26). Esta estimulación sensorial, aunque minimalista, es central para mantener al jugador conectado con el entorno del juego. Finalmente, la inmersión basada en desafíos se materializa en las mecánicas de tiempo y economía, cuyas consecuencias son comunicadas eficazmente por el “movimiento informativo” de la animación (Mayer 36-37, 45; Swink 31-33, 77).

Uno de los aspectos más elocuentes de cómo *80 Days* codifica su crítica postcolonial a través de las mecánicas es el sistema de tarifas variables y permisos de viaje, que introduce restricciones dinámicas según el contexto geopolítico de cada ruta. A diferencia de un modelo de viaje universal y estandarizado, el costo de un pasaje –ya sea en zepelín, tren de vapor o camello mecánico– depende de las relaciones sociopolíticas que el jugador, en el rol de Passepartout, ha establecido con las facciones locales. Esta regla funciona como un argumento procedimental al demostrar que la movilidad global está atravesada por condiciones de acceso, privilegio y poder (Bogost 15-18). De acuerdo con Harrer, el juego convierte las tarifas y restricciones en una forma de discurso que descentraliza la mirada imperial de la novela original de Verne al situar la toma de decisiones dentro de un sistema multipolar, donde la circulación está mediada por negociaciones, alianzas y tensiones regionales políticas, culturales y económicas (25-29).

Este funcionamiento mecánico puede leerse desde los estudios poscoloniales como una reconfiguración de las formas de representación del espacio y del poder. Edward Said ha mostrado que las narrativas imperiales organizan el mundo mediante geografías imaginarias que jerarquizan territorios y sujetos a partir de una centralidad europea, produciendo periferias legibles y transitables desde esa mirada (49-73). En el videojuego, la movilidad deja de operar como confirmación de ese orden simbólico y se inscribe en un sistema de relaciones situado, donde el acceso al espacio depende de vínculos, reputaciones y mediaciones locales. Esta redistribución de la agencia se aproxima a la concepción del poder como construcción relacional desarrollada por Stuart Hall, en la medida en que las posiciones de decisión emergen de configuraciones históricas específicas y se actualizan en la práctica (45-50). Asimismo, la negociación constante con facciones locales configura zonas de contacto que remiten al “tercer espacio” propuesto por Homi Bhabha, entendido como un ámbito de traducción cultural en el que identidades, alianzas e intereses se producen de forma contingente y relacional (36-38). En este marco, la mediación entre actores y la redefinición situada de las condiciones de circulación abren una reflexión sobre la agencia subalterna, en la medida en que la toma de decisiones se inscribe en un entramado donde determinadas voces adquieren capacidad efectiva de incidencia en la organización del sistema (Spivak 297-300).

Otra dimensión donde se articula su discurso crítico es la gestión del tiempo, concebida como una mecánica que regula cada decisión del jugador. El reloj interno del juego avanza de forma continua, y los transportes parten con o sin el viajero. Esta estructura convierte la partida en un problema de optimización, donde el objetivo explícito de completar la vuelta al mundo en menos de 80 días impone una presión constante sobre cada elección. En términos de Ian Bogost, esta mecánica actúa como un argumento procedimental codificado, que dramatiza la aceleración característica de la modernidad (36-39). La necesidad de priorizar estratégicamente los movimientos, rutas y recursos posiciona a la eficiencia como valor central del viaje. Sin embargo, esta lógica genera conflictos morales, puesto que el jugador se enfrenta con frecuencia a decisiones en las que la posibilidad de ayudar a un personaje, asistir a una situación urgente o simplemente detenerse implica una pérdida mensurable de tiempo o un riesgo para la salud de Fogg. Esta dinámica plantea una pregunta tácita, a saber: ¿es posible ser una buena persona bajo las condiciones de un sistema que premia exclusivamente la eficiencia?

El juego evita dar una respuesta sencilla. En su lugar, utiliza cada una de estas encrucijadas para obligar al jugador a definir su propia brújula moral. Ayudar a un revolucionario a escapar puede costar un día entero, pero abre una ruta secreta o forja una alianza valiosa más adelante. Ignorar la petición de un personaje herido permite tomar el siguiente tren, pero puede cerrar futuras oportunidades de diálogo o ayuda en otra ciudad. Al final, cada partida se convierte en un registro de las prioridades del jugador, un reflejo de si ha optado por un pragmatismo implacable o por momentos de humanidad a costa de la eficiencia. La victoria, por tanto, se redefine, ya que completar el viaje en menos del tiempo estipulado puede sentirse como un fracaso si en el camino se traicionaron los propios valores del jugador.

Conclusiones

La adaptación de la novela de Julio Verne al transformar el relato en un sistema interactivo en *80 Days* demuestra cómo la palabra escrita, la interfaz visual y las reglas internas pueden producir significado de forma integrada, desplegando un tipo de lectura que se completa en tiempo real mediante la participación del jugador, convertido ahora en coautor de la experiencia. Esta transformación se articula a través de varios ejes que redefinen la experiencia original y abren nuevas vías para la creación y el análisis cultural.

La principal transformación se encuentra en su reconfiguración narrativa. El simple gesto de desplazar el foco de Fogg a su sirviente Passepartout, junto con la adopción de una estructura ergódica y ramificada, desmantela la linealidad y la perspectiva del original. El jugador, en el rol de Passepartout, deja de ser un espectador pasivo de las hazañas de un caballero inglés para asumir un papel activo en la construcción del relato. Las decisiones de ruta, las conversaciones sostenidas y la gestión de recursos participan en la creación de una versión singular de la historia, lo que hace que la experiencia de lectura sea personal e irrepetible. Esta arquitectura narrativa se convierte en un campo de posibilidades abiertas, que el jugador explora y moldea en función de sus elecciones.

Este nuevo armazón narrativo es, a su vez, el vehículo para una relectura poscolonial. La diversificación de voces y la redistribución del poder en el mapa mundial ofrecen una crítica inmanente a la visión eurocéntrica implícita en la novela de Verne. A través de la retórica procedimental, donde las rutas y los costos están supeditados a las negociaciones con facciones locales autónomas, el videojuego presenta un mundo multipolar en el que el poder del Imperio Británico es solo una fuerza entre muchas.

Esta mecánica comunica, de manera experiencial, una visión del mundo más compleja y descentralizada, invitando al jugador a navegar por un tablero geopolítico que subvierte las jerarquías coloniales del texto fuente.

La experiencia se enriquece gracias a una cuidada inmersión multimodal. La combinación económica y expresiva de texto, imagen, sonido y animación crea una atmósfera envolvente en la que cada elemento cumple una función narrativa específica dentro de un sistema previamente diseñado. En este contexto, la prosa sostiene la inmersión imaginativa al articular la voz del personaje y orientar la interpretación, lo que permite la empatía con el protagonista y la construcción de sentido por parte del jugador. Desde una perspectiva ampliada de las nociones literarias clásicas, el personaje opera como un dispositivo de mediación entre el usuario y el mundo ficcional, mientras que el lector actúa dentro de un marco ergódico que requiere decisiones no triviales para que el relato avance. La imagen y el sonido construyen la inmersión sensorial, situando al jugador en diversos contextos culturales, y la animación funcional comunica las consecuencias de las decisiones, reforzando una experiencia basada en la agencia y el desafío. De este modo, la multimodalidad articula una arquitectura narrativa en la que el autor diseña un espacio de posibilidades y el jugador despliega su actuación dentro de ese margen, integrando inmersión imaginativa, sensorial y procedimental.

Por último, el juego introduce una dimensión de agencia y ética que transforma la premisa de la novela. La mecánica utilizada convierte las decisiones en actos con consecuencias tangibles, proponiendo una “ética del viaje” que obliga al jugador a sopesar constantemente valores de eficiencia con valores de humanidad. La disyuntiva entre ganar tiempo y ayudar a un personaje en apuros, por ejemplo, plantea una reflexión sobre los valores que guían las acciones del jugador. De este modo, la victoria se redefine, pues el “cómo” se llega al final del viaje adquiere tanta o más importancia que el “cuándo”; de ese modo, se valora la calidad moral de la travesía por encima del cumplimiento del objetivo.

En este sentido, ejemplos como *80 Days* demuestran el vasto potencial de las narrativas interactivas para revitalizar los clásicos y explorar nuevas fronteras expresivas. Al legitimar la agencia del jugador como un recurso literario de pleno derecho, estas obras ofrecen formas innovadoras de disfrutar y analizar historias complejas. Asimismo, abren vías pedagógicas y de investigación de gran valor para el creciente campo de las humanidades digitales, mostrando cómo la tecnología puede ser un recurso indispensable para profundizar nuestra comprensión de la cultura.

Declaraciones finales

Financiación: Esta investigación se desarrolló de manera independiente, sin financiación externa. Se enmarca en las líneas de trabajo del grupo de investigación en Teorías Estéticas Contemporáneas de la Universidad de Cádiz.

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.

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

Referencias

80 Days. Desarrollado por Inkle. 2014.

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997. <https://doi.org/10.56021/9780801855788> Fecha de acceso: 20 de septiembre de 2025.

Barthes, Roland. "The Death of the Author". *Image-Music-Text*, traducido por Stephen Heath. Hill & Wang, 1977, pp. 142-148.

Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. Routledge, 1994.

Berry, David M. *Understanding Digital Humanities*. Palgrave Macmillan, 2012. <https://doi.org/10.1057/9780230371934> Fecha de acceso: 10 de agosto de 2025.

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, 2010.

Bolter, Jay David, y Richard Grusin. *Remediation: Understanding new media*. MIT Press, 2000.

Busa, Roberto. "The Annals of Humanities Computing: The Index Thomisticus". *Computers and the Humanities*, vol. 14, núm. 2, 1980, pp. 83-90. <https://doi.org/10.1007/BF02403798> Fecha de acceso: 20 de agosto de 2025.

Butcher, William. *Verne's Journey to the Centre of the Self: Space and Time in the Voyages Extraordinaires*. Macmillan, 1990.

Cerri, Margherita. "From Chronology to Cartography: Spatial Configurations in Three Works of Electronic Literature". *Interface: Journal of European Languages and Literatures*, núm. 26, 2025, pp. 101-124.

Cicholewski, Alena. "Challenging Heroic Narratives of Polar Exploration in Indie Video Games". *Games and Culture*, vol. 20, núm. 2, 2025, pp. 214-230. <https://doi.org/10.1177/15554120231196261> Fecha de acceso: 10 de agosto de 2025.

Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press, 2008. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7909.001.0001> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.

Cordón, José Antonio. "La lectura en el entorno digital: nuevas materialidades y prácticas discursivas". *Revista Chilena de Literatura*, núm. 94, 2016, pp. 15-38. <https://doi.org/10.4067/S0718-22952016000300002> Fecha de acceso: 25 de julio de 2025.

Crane, Greg. "Classics and the Computer: an End of the History". *A Companion to Digital Humanities*, editado por Susan Schreibman, Ray Siemens y John Unsworth. Blackwell, 2004, pp. 46-55. <https://doi.org/10.1002/9780470999875.ch4> Fecha de acceso: 5 de julio de 2025.

- Drucker, Johanna. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press, 2014.
- Ensslin, Astrid. *Literary Gaming*. MIT Press, 2023.
- Ermi, Laura, y Frans Mäyrä. “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion”. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, editado por Marinka Copier y Joost Raessens. Utrecht University, 2005, pp. 1-14. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119> Fecha de acceso: 20 de agosto de 2025.
- Evans, Arthur B. *Jules Verne Rediscovered: Didacticism and the Scientific Novel*. Greenwood Press, 1988.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, 2003. <https://doi.org/10.1145/950566.950595> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.
- Hall, Stuart. *Critical Dialogues in Cultural Studies*. Editado por David Morley y Kuan-Hsing Chen. Routledge, 1996.
- Harrer, Sabine. “Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis”. *Open Library of Humanities*, vol. 4, núm. 1, 2018, 5. <https://doi.org/10.16995/olh.210> Fecha de acceso: 25 de septiembre de 2025.
- Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press, 2008.
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Johns Hopkins University Press, 1978.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.
- Kress, Gunther, y Theo van Leeuwen. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Arnold, 2001.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2001. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603> Fecha de acceso: 25 de agosto de 2025.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, 1997.
- Rughiniş, Cosima, Răzvan Rughiniş y Elisabeta Toma. “Three shadowed dimensions of feminine presence in video games”. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, vol. 13, núm. 1, 2016. <https://doi.org/10.26503/dl.v2016i1.778> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.
- Said, Edward W. *Orientalism*. Pantheon Books, 1978.
- Salen, Katie, y Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. “¿Puede hablar el subalterno?”. *Revista Colombiana de Antropología*, vol. 39, 2003, pp. 297-364. <https://doi.org/10.22380/2539472X.1244> Fecha de acceso: 25 de septiembre de 2025.
- Stolee, Mirek. “A Refinement-Based Narrative Model for Escape Games”. *Interactive Storytelling: 16th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2023, Kobe, Japan, November, 2023*.

- Proceedings, Part I*, editado por Lissa Holloway-Attaway y John T. Murray. Springer Nature, 2023, pp. 38-53. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-47655-6> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.
- Sweller, John. “Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning”. *Cognitive Science*, vol. 12, núm. 2, 1988, pp. 257-285. [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7) Fecha de acceso: 10 de agosto de 2025.
- Swink, Steve. *Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann, 2009. <https://doi.org/10.1201/9781482267334> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.
- Terras, Melissa. “Digitization and Digital Humanities”. *The Bloomsbury Handbook to the Digital Humanities*. Bloomsbury, 2022, pp. 255-266.
- Unwin, Timothy. *Jules Verne: Journeys in Writing*. Liverpool University Press, 2005. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1gn6dhp> Fecha de acceso: 25 de septiembre de 2025.
- Verne, Julio. *La vuelta al mundo en ochenta días*. RBA Libros, 2018.
- Warwick, Claire. “Institutional Models for Digital Humanities”. *Digital Humanities in Practice*, editado por Claire Warwick, Melissa Terras y Julianne Nyhan. Facet Publishing, 2012, pp. 193-216. <https://doi.org/10.29085/9781856049054.010> Fecha de acceso: 15 de agosto de 2025.