



Editorial: Literatura, humanidades digitales y videojuegos

Manuel Darío Palacio Muñoz  

Universidad de La Salle y Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

Hace un par de números, la revista *La Palabra* (núm. 48, 2024) publicó un especial dedicado al tema de “Literatura, humanidades digitales e inteligencia artificial”. Este número se entiende como una continuación de la inspiración de la revista para investigar la vanguardia de la creación y producción literaria; en esta ocasión, se incluye el tema de los videojuegos, como agente tecnológico en la producción, divulgación y recepción de las obras literarias. Con ello, se logra una ampliación del espectro que abarca las intersecciones de lo digital en el ámbito de la crítica literaria.

En el ámbito contemporáneo de los estudios literarios, las humanidades digitales han dejado de ser un campo emergente para convertirse en un espacio consolidado donde convergen metodologías críticas, herramientas computacionales y nuevas formas de aproximación a los fenómenos estéticos. La literatura, entendida como práctica cultural dinámica, se reconfigura cuando es examinada a través de modelos cuantitativos, algoritmos de análisis textual o plataformas digitales de creación. Estas aproximaciones no rompen con la tradición crítica, sino que la prolongan en escenarios donde la escala, la visualización de datos y la experimentación tecnológica permiten identificar patrones, tensiones y desplazamientos que antes permanecían invisibles. En esa medida, las humanidades digitales no solo ofrecen técnicas novedosas, sino que abren preguntas sobre la naturaleza misma de lo literario, sus modos de circulación y las transformaciones de la experiencia lectora en entornos híbridos.

Sobre el editor asociado / About the senior editor

PhD en Filosofía. Profesor de Filosofía en la Universidad de la Salle y en la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Citación/Citation: Palacio Muñoz, Manuel Darío. “Editorial: Literatura, humanidades digitales y videojuegos”. *La Palabra*, núm. 50, 2025, e20806. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n50.2025.20806>

La articulación entre literatura y tecnología digital también ha revitalizado el estudio de la memoria, la subjetividad y los procesos creativos que se despliegan en plataformas interactivas o hipertextuales. La literatura electrónica y las obras que combinan escritura, imagen, sonido y programación ponen en evidencia que la creación artística contemporánea no se reduce a la transposición de contenidos a soportes digitales, sino que implica la generación de formas expresivas propias de estos medios: narrativas no lineales, dispositivos de participación lectora, representaciones multimodales de la interioridad o de la memoria colectiva. Estos desarrollos amplían el horizonte de lo literario al incorporar sensibilidades asociadas a lo digital y a lo performativo, y ofrecen claves para comprender fenómenos culturales más amplios, desde los procesos de sanación simbólica hasta las disputas por la visibilidad en ecosistemas mediáticos complejos.

En este panorama ampliado por las humanidades digitales, los videojuegos emergen como un territorio especialmente fértil para el análisis literario contemporáneo. Aunque nacidos en el seno de la industria tecnológica y no bajo la pretensión de constituirse en obras artísticas, los videojuegos han desarrollado complejos sistemas narrativos, lenguajes propios y dinámicas de interacción que los sitúan dentro del horizonte estético de la cultura digital. Su estructura multimedial, su creciente sofisticación narrativa y su capacidad para articular mundos posibles mediante la agencia del jugador los convierten en objetos de estudio que dialogan de forma directa con las preocupaciones de la crítica literaria actual. Así, el paso de la literatura electrónica a los entornos videolúdicos no representa una ruptura, sino la continuidad lógica de un interés académico por comprender cómo la narración y la experiencia estética se transforman en medios digitales diversos, interactivos y expansivos.

El primer videojuego fue un ejercicio de entretenimiento, creado en 1958, por parte del físico William Higinbotham, en un osciloscopio para distracción de los visitantes del Brookhaven National Laboratory. No era el primer producto digital para entretenimiento, claro está, pero la historiografía en torno al videojuego considera, hasta la fecha, que *Tennis for Two* es el primer videojuego y padre de una de las ramas más lucrativas de la industria del entretenimiento. Después de ello, la historia ha relatado ires y venires de esta curiosa industria, que estuvo al borde del colapso por los excesivos costos de producción de consolas de Arcade y su escasa rejugabilidad, teniendo como momento icónico más álgido el fallido juego de *E.T.: el Extraterrestre* de Atari, (1982), cuyos cartuchos fueron enterrados a comienzos de la década de los 80 en el desierto de Alamogordo, pues era más barato enterrarlos en el desierto que mantenerlos en bodegas y en vitrinas en el mercado, ya que nadie quería jugarlos más.

Parecía el fracaso de una industria naciente, una más en el auge de un capitalismo del entretenimiento, pero un antiguo fabricante japonés de juegos de cartas se abrió un pequeño espacio en la industria para revivirla, con aires que todavía respiramos: hablamos de Nintendo. La escena de los videojuegos se ha movido y se han dado alianzas entre compañías como Sony, Sega, Microsoft, Valve y muchas más. Hoy en día vamos en la novena generación de consolas, y desde la pandemia de Covid-19 la de los videojuegos es la industria de entretenimiento que más facturación anual tiene, incluso si contamos la facturación del cine y de la música.

¿Por qué nos interesa todo ello? Los videojuegos no nacen de la pretensión literaria de crear arte, de servir como medio de expresión para los altos ideales del espíritu o para mostrar la cruda realidad en que vivimos los seres humanos. Los videojuegos nacen con intenciones específicamente comerciales y hay

una gran industria que se sostiene con ellos, que está actualmente en auge. Este apogeo explica que los videojuegos son vistos como productos de un mercado pujante con estrategias de mercadeo agresivas.

Sin embargo, ello es tan solo una cara de la moneda. Robert Jaus enseñó que “cada acto de recepción es necesariamente al mismo tiempo un acto de producción, un acto creador. Lo que hace la teoría de la recepción es insistir en la contribución creadora y productiva del lector” (Nitschack). El diálogo de la literatura con la industria del entretenimiento ha sido lento. Primero se dialogó con el cine, por la inclusión de técnicas narratológicas en el lenguaje cinematográfico. Es muy reciente la apertura de las ciencias literarias hacia el ámbito de los videojuegos.

La producción científica en torno a esta relación se ha incrementado en la presente década. El libro *Literatura y videojuegos: dos mundos que juegan* (2022), editado por Rosa Núñez Pacheco, está compuesto por cuatro capítulos en los que se realiza un ejercicio comparado entre las estructuras narrativas y las videolúdicas. Por su parte, el libro *Videojuegos y Lenguaje* (2021), publicado por la Universidad Autónoma Metropolitana, sistematiza semánticas y pragmáticas de los videojuegos desde perspectivas de la producción textual y videolúdica. El libro *Video Games, Literature, and Close Playing A Practical Guide* (2025) muestra cómo puede distinguirse entre categorías intermedias y extremas en la relación entre literatura y videojuegos. Así, el libro desglosa las nociones de “Literary Gaming, “Literature and Video Games” y “Gamifying Literature” para mostrar la complejidad de esta relación y el hecho de que no importa que los videojuegos *mainstream* pertenezcan a una industria del entretenimiento, pues en medio de ella y a través de su auge se cumplen los ideales de la producción literaria y se satisfacen los estrictos criterios de la crítica.

Este diálogo con los videojuegos evidencia que la literatura se dinamiza en los mundos humanos, sociales, económicos, políticos e incluso, digitales. Alineado a esa consideración, el presente número de *La Palabra* incluye ocho artículos donde la investigación literaria se cierne sobre novedosas experiencias en el ámbito videolúdico y de las humanidades digitales. Este número 50 ha contado con la participación de investigadores nacionales e internacionales y constituye un aporte valioso y de primer nivel en la investigación relacionada con las intersecciones entre literatura y mundo digital.

Revisemos rápidamente qué artículos componen el presente número.

El primer artículo, titulado “Análisis de las correlaciones entre métrica y polaridad emocional en un corpus de poemas chilenos (siglos XIX-XXI): una aproximación desde el análisis literario computacional”, presenta un ejercicio de cliodinámica aplicado a más de quince mil poemas de más de mil poetas chilenos. A partir de las variables de polaridad y métrica, el estudio muestra cómo las humanidades digitales permiten identificar patrones significativos en la producción poética, ofreciendo nuevas formas de comprender tendencias autorales –tanto de figuras reconocidas como de voces independientes– y de vincularlas con determinaciones temáticas que emergen en distintos periodos.

El segundo artículo, “Horizonte pixelado: avatares patriarcales en *Throguel Online* (2020) de Nicolás Meneses”, examina cómo la novela representa al *gaming* como un espacio donde se reproduce una masculinidad hegemónica y un marcado androcentrismo. El análisis se enfoca en Alfonso, el protagonista, cuya vida digital y cotidiana se entrecruza en un juego de intermedialidades que expone fisuras entre ambos ámbitos. El estudio concluye que el *gaming* se configura como un territorio

tensionado entre las lógicas patriarcales y extractivistas que sostienen cierta performatividad masculina, y el intento del protagonista por afirmar vínculos afectivos en su experiencia personal.

El tercer artículo, “Memoria y salud mental en un entorno digital: técnicas de creación en dos obras de literatura electrónica latinoamericana”, se adentra en el campo de la literatura electrónica a partir de *Memorias y caminos* (2016) de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz y *Umbrales* (2014) de Yolanda de la Torre, Raquel Gómez y Mónica Nepote. La investigación se centra en dos aspectos: las técnicas creativas empleadas para representar la memoria individual y colectiva en soportes digitales, y la función sanadora que puede adquirir la creación literaria en estos entornos. El análisis propone que ambas obras muestran procesos de (de)construcción de la memoria mediante diversas metodologías de representación, al tiempo que hacen visibles discusiones relevantes sobre el estigma asociado a los trastornos de salud mental.

El cuarto artículo, “Educación transmedia y poesía: percepciones del profesorado de educación secundaria”, indaga en las comprensiones que los docentes de secundaria tienen sobre la educación transmedia y su relación con el género poético. Mediante un enfoque mixto, el estudio identifica un limitado conocimiento del concepto de “educación transmedia”, pese a la disposición favorable del profesorado hacia el uso de estas herramientas. Resulta especialmente llamativo el contraste entre este desconocimiento y la convicción de que los proyectos transmedia –al articular múltiples alfabetizaciones– pueden constituirse en un puente eficaz para acercar la literatura y la poesía al estudiantado.

El quinto artículo examina la recepción videolúdica de una obra literaria. “Una heroína espectral: deconstrucción del trauma de *Alicia en el país de las maravillas* en el videojuego *Alice: Madness Returns*” es resultado de investigación de un semillero de Filosofía y Videojuegos que analiza el videojuego *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) como una lectura deconstructiva y transmedial de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll. A partir de la noción derridiana de deconstrucción, los autores sostienen que el videojuego no se limita a adaptar la obra, sino que la reinterpreta críticamente al poner de relieve tensiones presentes tanto en el proceso creativo de Carroll como en la recepción contemporánea del texto en entornos videolúdicos.

El sexto artículo, “Narrativas transmedia en la era de la IA: literatura, cine y videojuegos”, propone un recorrido analítico por las relaciones transmedia que articulan estos tres campos. Con el propósito de distinguir los vínculos más frecuentes, el artículo se detiene en la noción de “narrativa transmedia” y en la discusión teórica asociada a ella. Esta perspectiva metodológica permite no solo describir estrategias narrativas comunes, sino interrogar las tensiones entre fidelidad y reinvención, canon y variación, pasividad e interacción, que emergen en los procesos contemporáneos de creación y consumo cultural.

El séptimo artículo, “*Space Invaders* y otras mutaciones transmediáticas: cuando los videojuegos invadieron la literatura escrita por mujeres”, analiza las interacciones intermediales entre literatura y videojuegos, subrayando la presencia todavía incipiente de autoras en este campo. El estudio se orienta a reflexionar, desde una perspectiva de género, sobre las adaptaciones videolúdicas de obras escritas por mujeres y sobre la incorporación de los videojuegos en sus narrativas. Para ello, examina *El misterio de la guía de ferrocarriles* de Agatha Christie y su adaptación *The ABC Murders*; los libros de J. K. Rowling y la saga videolúdica *Harry Potter*, así como la novela *Space Invaders* de Nona Fernández y el videojuego homónimo.

El último artículo, “Narrar, jugar y viajar: la transformación digital de *La vuelta al mundo en ochenta días*”, analiza *80 Days* como una adaptación interactiva de la obra de Julio Verne. El texto se centra en la manera como la interactividad, la multimedialidad y la estructura hipertextual modifican la experiencia lectora. Mediante un análisis cualitativo y textual, se examina cómo el videojuego reescribe críticamente la novela, incorporando una perspectiva poscolonial mediante voces múltiples y mecánicas que descentralizan el poder narrativo. El estudio concluye que esta obra ejemplifica el potencial de las narrativas digitales para revitalizar los clásicos y ofrecer recursos renovados para la educación y el análisis literario en la era digital.

Tras esta revisión de los artículos que conforman este número, se evidencia que las fronteras tradicionales de la literatura se han expandido hacia territorios donde la tecnología, la interactividad y la experimentación estética redefinen las formas de narrar, de leer y de interpretar. Las humanidades digitales, la literatura electrónica y el análisis videolúdico no solo amplían las herramientas de la crítica, sino que invitan a reconsiderar la forma como los textos –sean verbales, visuales o algorítmicos– se insertan en las dinámicas culturales contemporáneas de creación y recepción de contenido. Este diálogo entre lo literario y lo digital revela un campo en plena transformación, donde nuevas metodologías, nuevos lenguajes y nuevas sensibilidades abren posibilidades inéditas para comprender la creación y la experiencia estética en el siglo XXI.

Vale la pena finalizar esta editorial reconociendo que el cruce entre literatura, tecnología y videojuegos no constituye un fenómeno pasajero, sino una línea de investigación que continuará desplegándose con fuerza en los próximos años. Comprender las narrativas digitales, sus dispositivos formales, sus modos de recepción y sus implicaciones culturales es una tarea imprescindible para quienes estudiamos las formas simbólicas de nuestro tiempo. Confiamos en que este número de *La Palabra* contribuya a fortalecer ese horizonte de reflexión, inspirando nuevas investigaciones, nuevas lecturas y nuevas formas de aproximarse al vasto ecosistema cultural que se configura entre la palabra escrita, las tecnologías emergentes y las estéticas del juego.

Que los cielos nos miren con su beneplácito cuando leemos y cuando jugamos.

Editorial: Literature, Digital Humanities, and Video Games

A couple of issues ago, *La Palabra* journal (No. 48, 2024) published a special issue dedicated to the topic of “Literature, digital humanities, and artificial intelligence.” This issue is understood as a continuation of the magazine’s inspiration to investigate the avant-garde of literary creation and production; on this occasion, it includes the topic of video games as a technological agent in the production, dissemination, and reception of literary works. This broadens the spectrum covering the intersections of digital technology in the field of literary criticism.

In the contemporary field of literary studies, digital humanities have ceased to be an emerging field and have become a consolidated space where critical methodologies, computational tools, and new approaches to aesthetic phenomena converge. Literature, understood as a dynamic cultural practice, is reconfigured when examined through quantitative models, textual analysis algorithms, or digital creation platforms. These approaches do not break with critical tradition, but rather extend it into scenarios where scale, data visualization, and technological experimentation allow us to identify patterns, tensions, and shifts that were previously invisible. To that extent, digital humanities not only offer novel techniques, but also raise questions about the very nature of literature, its modes of circulation, and its relationship to other disciplines.

To that extent, digital humanities not only offer innovative techniques, but also raise questions about the very nature of literature, its modes of circulation, and the transformations of the reading experience in hybrid environments.

The articulation between literature and digital technology has also revitalized the study of memory, subjectivity, and creative processes that unfold on interactive or hypertextual platforms. Electronic literature and works that combine writing, image, sound, and programming show that contemporary artistic creation is not limited to the transposition of content to digital media, but involves the generation of forms of expression specific to these media: non-linear narratives, devices for reader participation, multimodal representations of interiority or collective memory. These developments broaden the horizons of literature by incorporating sensibilities associated with the digital and the performative, and offer keys to understanding broader cultural phenomena, from processes of symbolic healing to disputes over visibility in complex media ecosystems.

In this landscape expanded by the digital humanities, video games emerge as a particularly fertile territory for contemporary literary analysis. Although born within the technology industry and not with the intention of becoming works of art, video games have developed complex narrative systems, their own languages, and interaction dynamics that place them within the aesthetic horizon of digital culture. Their multimedia structure, growing narrative sophistication, and ability to articulate possible worlds through player agency make them objects of study that directly engage with the concerns of current literary criticism. Thus, the transition from electronic literature to video game environments does not represent a break, but rather the logical continuation of an academic interest in understanding how narration and aesthetic experience are transformed in diverse, interactive, and expansive digital media.

The first video game was an exercise in entertainment, created in 1958 by physicist William Higinbotham on an oscilloscope to entertain visitors to the Brookhaven National Laboratory. It was not the first digital product for entertainment, of course, but the historiography surrounding video games considers *Tennis for Two* to be the first video game and the father of one of the most lucrative branches of the entertainment industry. After that, history has recounted the ups and downs of this curious industry, which was on the verge of collapse due to the excessive production costs of arcade consoles and their limited replayability, with the failed game *E.T.: the Extraterrestrial* by Atari (1982), whose cartridges were buried in the early 1980s in the Alamo Gordo desert, as it was cheaper to bury them in the desert than to keep them in warehouses and display cases in the market, since no one wanted to play them anymore.

It seemed like the failure of a nascent industry, just another one in the rise of entertainment capitalism, but a former Japanese card game manufacturer carved out a small space in the industry to revive it, with

an air that we still breathe today: we are talking about Nintendo. The video game scene has changed, and alliances have been formed between companies such as Sony, Sega, Microsoft, Valve, and many more. Today we are in the ninth generation of consoles, and since the Covid-19 pandemic, video games have become the entertainment industry with the highest annual turnover, even when we include the turnover of cinema and music.

Why should we care about all this? Video games are not born out of a literary pretension to create art, to serve as a means of expression for the high ideals of the spirit, or to show the harsh reality in which we humans live. Video games are created with specific commercial intentions, and there is a large industry that supports them, which is currently booming. This boom explains why video games are seen as products of a thriving market with aggressive marketing strategies.

However, this is only one side of the coin. Robert Jaus taught that “every act of reception is necessarily at the same time an act of production, a creative act. What reception theory does is insist on the creative and productive contribution of the reader” (Nitschack). The dialogue between literature and the entertainment industry has been slow. First, there was dialogue with cinema, due to the inclusion of narratological techniques in cinematic language. The opening of literary sciences to the field of video games is very recent.

Scientific production around this relationship has increased in the present decade. The book *Literatura y videojuegos: dos mundos que juegan* [*Literature and Video Games: Two Worlds at Play*] (2022), edited by Rosa Núñez Pacheco, consists of four chapters in which a comparative exercise is carried out between narrative and videogame structures. For its part, the book *Video Games and Language* (2021), published by the Autonomous Metropolitan University, systematizes the semantics and pragmatics of video games from the perspectives of textual and videogame production. The book *Video Games, Literature, and Close Playing A Practical Guide* (2025) shows how intermediate and extreme categories can be distinguished in the relationship between literature and video games. The book breaks down the notions of “Literary Gaming,” “Literature and Video Games,” and “Gamifying Literature” to show the complexity of this relationship and the fact that it does not matter that mainstream video games belong to the entertainment industry, because it is within this industry and through its boom that the ideals of literary production are fulfilled and the strict criteria of criticism are satisfied.

This dialogue with video games shows that literature is dynamized in human, social, economic, political, and even digital worlds. In line with this consideration, this issue of *La Palabra* includes eight articles in which literary research focuses on novel experiences in the field of video games and digital humanities. This 50th issue has benefited from the participation of national and international researchers and constitutes a valuable and first-rate contribution to research related to the intersections between literature and the digital world.

Let's take a quick look at the articles that make up this issue

The first article, entitled “Analysis of correlations between metrics and emotional polarity in a corpus of Chilean poems (19th-21st centuries): an approach based on computational literary analysis,” presents a cliodynamic exercise applied to more than 15,000 poems by over 1,000 Chilean poets. Based on the variables of polarity and metrics, the study shows how digital humanities allow us to identify

significant patterns in poetic production, offering new ways of understanding authorial trends—both of recognized figures and independent voices—and linking them to thematic determinations that emerge in different periods.

The second article, “Pixelated Horizon: Patriarchal Avatars in Nicolás Meneses’ *Throquel Online* (2020),” examines how the novel represents gaming as a space where hegemonic masculinity and marked androcentrism are reproduced. The analysis focuses on Alfonso, the protagonist, whose digital and everyday life intersect in a game of intermedialities that exposes fissures between the two spheres. The study concludes that gaming is configured as a territory caught between patriarchal and extractivist logics that sustain a certain masculine performativity, and the protagonist’s attempt to affirm emotional bonds in his personal experience.

The third article, “Memory and Mental Health in a Digital Environment: Creative Techniques in Two Works of Latin American Electronic Literature,” delves into the field of electronic literature based on *Memorias y caminos* (2016) by Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz and *Umbrales* (2014) by Yolanda de la Torre, Raquel Gómez, and Mónica Nepote. The research focuses on two aspects: the creative techniques used to represent individual and collective memory in digital media, and the healing function that literary creation can acquire in these environments. The analysis proposes that both works show processes of (de)construction of memory through various methodologies of representation, while also highlighting relevant discussions about the stigma associated with mental health disorders.

The fourth article, “Transmedia education and poetry: perceptions of secondary school teachers,” explores secondary school teachers’ understandings of transmedia education and its relationship to the poetic genre. Using a mixed-methods approach, the study identifies a limited knowledge of the concept of “transmedia education,” despite teachers’ favorable disposition toward the use of these tools. The contrast between this lack of knowledge and the conviction that transmedia projects—by articulating multiple literacies—can serve as an effective bridge to bring literature and poetry closer to students is particularly striking.

The fifth article examines the reception of a literary work in video games. “A spectral heroine: deconstruction of the trauma of *Alice in Wonderland* in the video game *Alice: Madness Returns*” is the result of research by a Philosophy and Video Games seedbed that analyzes the video game *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) as a deconstructive and transmedia reading of Lewis Carroll’s *Alice in Wonderland* (1865). Based on Derrida’s notion of deconstruction, the authors argue that the video game does not merely adapt the work, but critically reinterprets it by highlighting tensions present both in Carroll’s creative process and in the contemporary reception of the text in video game environments.

The sixth article, “Transmedia Narratives in the Age of AI: Literature, Film, and Video Games,” proposes an analytical journey through the transmedia relationships that articulate these three fields. With the aim of distinguishing the most frequent links, the article focuses on the notion of “transmedia narrative” and the theoretical discussion associated with it. This methodological perspective allows us not only to describe common narrative strategies, but also to interrogate the tensions between fidelity and reinvention, canon and variation, passivity and interaction that emerge in contemporary processes of cultural creation and consumption.

The seventh article, “*Space Invaders* and Other Transmedia Mutations: When Video Games Invaded Literature Written by Women,” analyzes the intermedial interactions between literature and video games, highlighting the still-incipient presence of female authors in this field. The study aims to reflect, from a gender perspective, on video game adaptations of works written by women and on the incorporation of video games into their narratives. To this end, it examines Agatha Christie’s *The ABC Murders* and its adaptation *The ABC Murders*; J.K. Rowling’s books and the Harry Potter video game series; and Nona Fernández’s novel *Space Invaders* and the video game of the same name.

The last article, “Narrating, Playing, and Traveling: The Digital Transformation of *Around the World in Eighty Days*,” analyzes *80 Days* as an interactive adaptation of Jules Verne’s work. The text focuses on how interactivity, multimedia, and hypertextual structure modify the reading experience. Through qualitative and textual analysis, this study examines how the video game critically rewrites the novel, incorporating a postcolonial perspective through multiple voices and mechanics that decentralize narrative power. The study concludes that this work exemplifies the potential of digital narratives to revitalize classics and offer renewed resources for education and literary analysis in the digital age.

After reviewing the articles that make up this issue, it is clear that the traditional boundaries of literature have expanded into territories where technology, interactivity, and aesthetic experimentation redefine the ways of narrating, reading, and interpreting. Digital humanities, electronic literature, and videogame analysis not only expand the tools of criticism, but also invite us to reconsider the way in which texts—whether verbal, visual, or algorithmic—are inserted into the contemporary cultural dynamics of content creation and reception. This dialogue between the literary and the digital reveals a field in the midst of transformation, where new methodologies, new languages, and new sensibilities open up unprecedented possibilities for understanding creation and aesthetic experience in the 21st century.

It is worth concluding this editorial by acknowledging that the intersection between literature, technology, and video games is not a passing phenomenon, but rather a line of research that will continue to develop strongly in the coming years. Understanding digital narratives, their formal devices, their modes of reception, and their cultural implications is an essential task for those of us who study the symbolic forms of our time. We trust that this issue of *La Palabra* will contribute to strengthening this horizon of reflection, inspiring new research, new readings, and new ways of approaching the vast cultural ecosystem that is taking shape between the written word, emerging technologies, and the aesthetics of gaming.

May the heavens look upon us with favor as we read and as we play.

Editorial: Literatura, humanidades digitais e videogames

Há algumas edições, a revista *La Palabra* (n.º 48, 2024) publicou uma edição especial dedicada ao tema “Literatura, humanidades digitais e inteligência artificial”. Esta edição é entendida como uma continuação da inspiração da revista para investigar a vanguarda da criação e produção literária; nesta

ocasião, inclui-se o tema dos videogames, como agente tecnológico na produção, divulgação e recepção das obras literárias. Com isso, consegue-se uma ampliação do espectro que abrange as interseções do digital no âmbito da crítica literária.

No âmbito contemporâneo dos estudos literários, as humanidades digitais deixaram de ser um campo emergente para se tornarem um espaço consolidado onde convergem metodologias críticas, ferramentas computacionais e novas formas de abordagem dos fenômenos estéticos. A literatura, entendida como prática cultural dinâmica, reconfigura-se quando examinada por meio de modelos quantitativos, algoritmos de análise textual ou plataformas digitais de criação. Essas abordagens não rompem com a tradição crítica, mas a prolongam em cenários onde a escala, a visualização de dados e a experimentação tecnológica permitem identificar padrões, tensões e deslocamentos que antes permaneciam invisíveis. Nesse sentido, as humanidades digitais não só oferecem técnicas inovadoras, mas também levantam questões sobre a própria natureza da literatura, seus modos de circulação e as transformações da experiência de leitura em ambientes híbridos.

A articulação entre literatura e tecnologia digital também revitalizou o estudo da memória, da subjetividade e dos processos criativos que se desenvolvem em plataformas interativas ou hipertextuais. A literatura eletrônica e as obras que combinam escrita, imagem, som e programação evidenciam que a criação artística contemporânea não se reduz à transposição de conteúdos para suportes digitais, mas implica a geração de formas expressivas próprias desses meios: narrativas não lineares, dispositivos de participação do leitor, representações multimodais da interioridade ou da memória coletiva. Esses desenvolvimentos ampliam o horizonte do literário ao incorporar sensibilidades associadas ao digital e ao performativo, e oferecem chaves para compreender fenômenos culturais mais amplos, desde os processos de cura simbólica até as disputas por visibilidade em ecossistemas midiáticos complexos.

Neste panorama ampliado pelas humanidades digitais, os videogames emergem como um território especialmente fértil para a análise literária contemporânea. Embora tenham surgido no seio da indústria tecnológica e sem a pretensão de se constituírem em obras artísticas, os videogames desenvolveram sistemas narrativos complexos, linguagens próprias e dinâmicas de interação que os situam no horizonte estético da cultura digital. Sua estrutura multimídia, sua crescente sofisticação narrativa e sua capacidade de articular mundos possíveis por meio da ação do jogador os tornam objetos de estudo que dialogam diretamente com as preocupações da crítica literária atual. Assim, a passagem da literatura eletrônica para os ambientes videolúdicos não representa uma ruptura, mas a continuidade lógica de um interesse acadêmico em compreender como a narração e a experiência estética se transformam em meios digitais diversos, interativos e expansivos.

O primeiro videogame foi um exercício de entretenimento, criado em 1958 pelo físico William Higinbotham, em um osciloscópio para distrair os visitantes do Brookhaven National Laboratory. Não foi o primeiro produto digital para entretenimento, é claro, mas a historiografia em torno do videogame considera, até hoje, que *Tennis for Two* é o primeiro videogame e o pai de um dos ramos mais lucrativos da indústria do entretenimento.

Depois disso, a história narrou os altos e baixos dessa curiosa indústria, que esteve à beira do colapso devido aos custos excessivos de produção dos consoles Arcade e sua baixa rejogabilidade, tendo como momento icônico mais marcante o fracassado jogo *E.T.: o Extraterrestre* da Atari (1982), cujos

cartuchos foram enterrados no início da década de 80 no deserto de Alamogordo, pois era mais barato enterrá-los no deserto do que mantê-los em depósitos e vitrines no mercado, já que ninguém queria mais jogá-los.

Parecia o fracasso de uma indústria nascente, mais uma no auge do capitalismo do entretenimento, mas um antigo fabricante japonês de jogos de cartas abriu um pequeno espaço na indústria para revivê-la, com ares que ainda respiramos: estamos falando da Nintendo. O cenário dos videogames mudou e surgiram alianças entre empresas como Sony, Sega, Microsoft, Valve e muitas outras. Hoje estamos na nona geração de consoles e, desde a pandemia da Covid-19, a indústria dos videogames é a indústria do entretenimento com maior faturamento anual, mesmo se contarmos o faturamento do cinema e da música.

Por que isso nos interessa? Os videogames não nascem da pretensão literária de criar arte, de servir como meio de expressão para os altos ideais do espírito ou para mostrar a dura realidade em que vivemos os seres humanos. Os videogames nascem com intenções especificamente comerciais e há uma grande indústria que se sustenta com eles, que atualmente está em expansão. Esse apogeu explica que os videogames são vistos como produtos de um mercado em expansão com estratégias de marketing agressivas.

No entanto, isso é apenas um lado da moeda. Robert Jaus ensinou que “cada ato de recepção é necessariamente, ao mesmo tempo, um ato de produção, um ato criativo. O que a teoria da recepção faz é insistir na contribuição criativa e produtiva do leitor” (Nitschack). O diálogo da literatura com a indústria do entretenimento tem sido lento. Primeiro, dialogou-se com o cinema, pela inclusão de técnicas narratológicas na linguagem cinematográfica. A abertura das ciências literárias para o campo dos videogames é muito recente.

A produção científica em torno dessa relação aumentou na década atual. O livro *Literatura e videogames: dois mundos que jogam* (2022), editado por Rosa Núñez Pacheco, é composto por quatro capítulos nos quais é realizado um exercício comparativo entre as estruturas narrativas e as videolúdicas. Por sua vez, o livro *Videojogos e Linguagem* (2021), publicado pela Universidade Autônoma Metropolitana, sistematiza a semântica e a pragmática dos videogames a partir de perspectivas da produção textual e videolúdica. O livro *Video Games, Literature, and Close Playing A Practical Guide* (2025) mostra como é possível distinguir entre categorias intermediárias e extremas na relação entre literatura e videogames. Assim, o livro detalha as noções de “Literary Gaming”, “Literature and Video Games” e “Gamifying Literature” para mostrar a complexidade dessa relação e o fato de que não importa que os videogames mainstream pertençam a uma indústria do entretenimento, pois, em meio a ela e por meio de seu auge, os ideais da produção literária são cumpridos e os rigorosos critérios da crítica são satisfeitos.

Esse diálogo com os videogames evidencia que a literatura se dinamiza nos mundos humano, social, econômico, político e até mesmo digital. Alinhado a essa consideração, o presente número da *La Palabra* inclui oito artigos em que a pesquisa literária se concentra em experiências inovadoras no campo dos videogames e das humanidades digitais. Este número 50 contou com a participação de pesquisadores nacionais e internacionais e constitui uma contribuição valiosa e de alto nível na pesquisa relacionada às interseções entre literatura e mundo digital.

Vamos revisar rapidamente quais artigos compõem este número.

O primeiro artigo, intitulado “Análise das correlações entre métrica e polaridade emocional em um corpus de poemas chilenos (séculos XIX-XXI): uma abordagem a partir da análise literária computacional”, apresenta um exercício de cliodinâmica aplicado a mais de quinze mil poemas de mais de mil poetas chilenos. A partir das variáveis de polaridade e métrica, o estudo mostra como as humanidades digitais permitem identificar padrões significativos na produção poética, oferecendo novas formas de compreender tendências autorais – tanto de figuras reconhecidas quanto de vozes independentes – e de vinculá-las a determinações temáticas que emergem em diferentes períodos.

O segundo artigo, “Horizonte pixelado: avatares patriarcales em *Throguel Online* (2020) de Nicolás Meneses”, examina como o romance representa o gaming como um espaço onde se reproduz uma masculinidade hegemônica e um marcado androcentrismo. A análise se concentra em Alfonso, o protagonista, cuja vida digital e cotidiana se cruzam em um jogo de intermedialidades que expõe fissuras entre os dois âmbitos. O estudo conclui que os jogos se configuraram como um território tensionado entre as lógicas patriarcais e extrativistas que sustentam certa performatividade masculina e a tentativa do protagonista de afirmar laços afetivos em sua experiência pessoal.

O terceiro artigo, “Memória e saúde mental em um ambiente digital: técnicas de criação em duas obras da literatura eletrônica latino-americana”, aprofunda-se no campo da literatura eletrônica a partir de *Memorias y caminos* (2016), de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, e *Umbrales* (2014), de Yolanda de la Torre, Raquel Gómez e Mónica Nepote. A pesquisa se concentra em dois aspectos: as técnicas criativas empregadas para representar a memória individual e coletiva em suportes digitais e a função curativa que a criação literária pode adquirir nesses ambientes. A análise propõe que ambas as obras mostram processos de (des)construção da memória por meio de diversas metodologias de representação, ao mesmo tempo em que tornam visíveis discussões relevantes sobre o estigma associado aos transtornos de saúde mental.

O quarto artigo, “Educação transmídia e poesia: percepções dos professores do ensino médio”, investiga as compreensões que os professores do ensino médio têm sobre a educação transmídia e sua relação com o gênero poético. Por meio de uma abordagem mista, o estudo identifica um conhecimento limitado do conceito de “educação transmídia”, apesar da disposição favorável dos professores em relação ao uso dessas ferramentas. É especialmente notável o contraste entre esse desconhecimento e a convicção de que os projetos transmídia – ao articular múltiplas alfabetizações – podem constituir uma ponte eficaz para aproximar a literatura e a poesia dos estudantes.

O quinto artigo examina a recepção videolúdica de uma obra literária. “Uma heroína espectral: desconstrução do trauma de *Alice no País das Maravilhas* no videogame *Alice: Madness Returns*” é resultado de uma pesquisa de um grupo de Filosofia e Videogames que analisa o videogame *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) como uma leitura desconstrutiva e transmídia de *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll. A partir da noção derridiana de desconstrução, os autores sustentam que o videogame não se limita a adaptar a obra, mas a reinterpreta criticamente, destacando tensões presentes tanto no processo criativo de Carroll quanto na recepção contemporânea do texto em ambientes videolúdicos.

O sexto artigo, “Narrativas transmídia na era da IA: literatura, cinema e videogames”, propõe um percurso analítico pelas relações transmídia que articulam esses três campos. Com o objetivo de distinguir os vínculos mais frequentes, o artigo se detém na noção de “narrativa transmídia” e na discussão teórica associada a ela. Essa perspectiva metodológica permite não apenas descrever estratégias narrativas comuns, mas também questionar as tensões entre fidelidade e reinvenção, cânone e variação, passividade e interação, que emergem nos processos contemporâneos de criação e consumo cultural.

O sétimo artigo, “*Space Invaders* e outras mutações transmídia: quando os videogames invadiram a literatura escrita por mulheres”, analisa as interações intermediais entre literatura e videogames, destacando a presença ainda incipiente de autoras nesse campo. O estudo visa refletir, a partir de uma perspectiva de gênero, sobre as adaptações videolúdicas de obras escritas por mulheres e sobre a incorporação dos videogames em suas narrativas. Para isso, examina *O mistério do guia ferroviário*, de Agatha Christie, e sua adaptação *The ABC Murders*; os livros de J. K. Rowling e a saga videolúdica *Harry Potter*, bem como o romance *Space Invaders*, de Nona Fernández, e o videogame homônimo.

O último artigo, “Narrar, jogar e viajar: a transformação digital de *A volta ao mundo em oitenta dias*”, analisa *80 Days* como uma adaptação interativa da obra de Júlio Verne. O texto se concentra na maneira como a interatividade, a multimídia e a estrutura hipertextual modificam a experiência de leitura. Por meio de uma análise qualitativa e textual, examina-se como o videogame reescreve criticamente o romance, incorporando uma perspectiva pós-colonial por meio de múltiplas vozes e mecânicas que descentralizam o poder narrativo. O estudo conclui que esta obra exemplifica o potencial das narrativas digitais para revitalizar os clássicos e oferecer recursos renovados para a educação e a análise literária na era digital.

Após esta revisão dos artigos que compõem este número, fica evidente que as fronteiras tradicionais da literatura se expandiram para territórios onde a tecnologia, a interatividade e a experimentação estética redefinem as formas de narrar, ler e interpretar. As humanidades digitais, a literatura eletrônica e a análise videolúdica não apenas ampliam as ferramentas da crítica, mas também convidam a reconsiderar a forma como os textos – sejam verbais, visuais ou algorítmicos – se inserem nas dinâmicas culturais contemporâneas de criação e recepção de conteúdo. Esse diálogo entre o literário e o digital revela um campo em plena transformação, onde novas metodologias, novas linguagens e novas sensibilidades abrem possibilidades inéditas para compreender a criação e a experiência estética no século XXI.

Vale a pena encerrar este editorial reconhecendo que a intersecção entre literatura, tecnologia e videogames não constitui um fenômeno passageiro, mas uma linha de investigação que continuará se desenvolvendo com força nos próximos anos. Compreender as narrativas digitais, seus dispositivos formais, seus modos de recepção e suas implicações culturais é uma tarefa imprescindível para aqueles que estudamos as formas simbólicas de nosso tempo. Confiamos que este número da *La Palabra* contribua para fortalecer esse horizonte de reflexão, inspirando novas pesquisas, novas leituras e novas formas de abordar o vasto ecossistema cultural que se configura entre a palavra escrita, as tecnologias emergentes e a estética do jogo.

Que os céus nos vejam com benevolência quando lemos e quando jogamos.

Referencias

- Chang, Edmond, y Timothy Welsh. *Video Games, Literature, and Close Playing: A Practical Guide*. Routledge, 2025. <https://doi.org/10.4324/9781003498506>
- López Pérez, Blanca, Ervey Hernández Torres y Rosa Núñez Pacheco. *Videojuegos y lenguaje*. Universidad Autónoma Metropolitana, 2022.
- Nitschack, Horst. “La estética de la recepción (Hans-Georg Gadamer, Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser)”. *Areté*, vol. 3, núm. 2, 1991. Conferencia pronunciada en octubre de 1991 en la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://doi.org/10.18800/arete.199102.005>
- Núñez Pacheco, Rosa. (Ed.). *Literatura y videojuegos: dos mundos que juegan*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2022.