



# Narrativas transmedia en la era de la IA: literatura, cine y videojuegos

Álvaro Lema Mosca  

Universidad Internacional de La Rioja y Universidad Carlos III de Madrid, España

## Resumen

Las relaciones transmedia entre videojuegos, literatura y cine son muy ricas, ya que los tres medios se retroalimentan mutuamente en aspectos narrativos, estéticos, tecnológicos y de mercado. Este artículo propone una reflexión panorámica sobre las formas vinculantes entre ellos, con la intención de evidenciar los lazos más recurrentes; en consecuencia, pone especial énfasis en la noción de “narrativa transmedia” y la discusión teórica en torno a este concepto. Esta aproximación metodológica permite no solo describir las estrategias narrativas implicadas, sino también problematizar las tensiones entre fidelidad y reinención, canon y variación, consumo pasivo e interacción activa. Asimismo, se ofrece una observación sobre el rol actual de la inteligencia artificial (IA) en la construcción de esas narrativas y en el desarrollo estético de los videojuegos actuales, ya que la nueva tecnología redefine los roles y las experiencias de creadores y usuarios a partir de la transmedialidad de sus propuestas.

**Palabras clave:** videojuegos, literatura, cine, inteligencia artificial, transmedialidad, reinención, variación, interactividad.

## Historia del artículo/Article Info

**Recibido/Received**  
21 de septiembre de 2025

**Aprobado/Accepted**  
10 de diciembre de 2025

**Publicado/Published online**  
28 de diciembre de 2025

## Sobre la autora / About the author

Doctor en Estudios de Arte y Cultura por la Universidad Autónoma de Madrid. Actualmente es profesor en la Universidad Internacional de La Rioja y en la Universidad Carlos III de Madrid. Ha publicado numerosos trabajos sobre comunicación, cine, literatura e inteligencia artificial.

**Citación /Citation:** Lema Mosca, Álvaro. “Narrativas transmedia en la era de la IA: literatura, cine y videojuegos”. *La Palabra*, num. 50, 2025, e20180. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n50.2025.20180>

# Transmedia Narratives in the Age of AI: Literature, Film, and Video Games

## Abstract

The transmedia relationships between video games, literature, and film are numerous, since the three media mutually reinforce each other in narrative, aesthetic, technological, and market aspects. This article is a panoramic reflection on the interconnected forms between them, highlighting the most recurrent links, with a special focus on the notion of transmedia narrative and the theoretical discussion surrounding this concept. This methodological approach allows us not only to describe the narrative strategies involved but also to problematize the tensions between fidelity and reinvention, canon and variation, passive consumption and active interaction. Additionally, an observation is offered on the current role of artificial intelligence (AI) in the construction of these narratives and in the aesthetic development of recent video games, since the new technology redefines the roles and experiences of creators and users based on the transmediality of their proposals.

**Keywords:** video games, literature, cinema, artificial intelligence, transmediality, reinvention, variation, interactivity.

# Narrativas transmidiáticas na era da IA: literatura, cinema e videogames

## Resumo

As relações transmidiáticas entre videogames, literatura e cinema são muito ricas, visto que as três mídias se reforçam mutuamente em aspectos narrativos, estéticos, tecnológicos e mercadológicos. Este artigo é uma reflexão panorâmica sobre as formas de interconexão entre elas, destacando os vínculos mais recorrentes, com foco especial na noção de narrativa transmidiática e a discussão teórica em torno desse conceito. Essa abordagem metodológica nos permite não apenas descrever as estratégias narrativas envolvidas, mas também problematizar as tensões entre fidelidade e reinvenção, cânone e variação, consumo passivo e interação ativa. Além disso, é apresentada uma observação sobre o papel atual da inteligência artificial (IA) na construção dessas narrativas e no desenvolvimento estético de novos jogos eletrônicos, uma vez que a nova tecnologia redefine os papéis e as experiências de criadores e usuários com base na transmidialidade de suas propostas.

**Palavras-chave:** videogames, literatura, cinema, inteligência artificial, transmidialidade, reinvenção, variação, interatividade.

## Introducción: los videojuegos en la encrucijada

En la era contemporánea, los límites entre medios y formatos narrativos se han vuelto progresivamente porosos, lo que ha generado un escenario en el que literatura, cine y videojuegos funcionan como nodos interconectados dentro de un mismo ecosistema de producción y consumo cultural. El análisis de los videojuegos, en particular, es uno de los temas más recurrentes en la teoría del arte, la comunicación y la estética contemporánea. Su naturaleza cambiante y su tendencia a la intermedialidad los vuelven un objeto de estudio particularmente interesante para académicos de diferente procedencia. Son parte esencial de la cultura mediática en la vida de varias generaciones, que, desde los años ochenta, engrosan las filas de seguidores y amantes del juego digital, y han sido testigos de las transformaciones tecnológicas y las alteraciones narrativas y estéticas.

Los *game studies* han contribuido de manera significativa al análisis académico interdisciplinario, repensando, por un lado, el carácter de medio comunicacional, artístico y tecnológico de los juegos, y por el otro, su impacto cultural, educativo, económico y político. Las reflexiones y debates surgidos a principios de los años 2000 acerca de si los videojuegos debían ser estudiados principalmente como sistemas de reglas y por su jugabilidad (ludología) o como formas narrativas comparables a la literatura y el cine (narratología) también han contribuido a pensarlos desde ópticas diferentes. Hoy en día existen acuerdos sobre la posibilidad de que ambos enfoques puedan coexistir y complementarse. Asimismo, la institucionalización de los estudios con congresos y seminarios en todo el mundo, la publicación de revistas especializadas como *Game Studies*, *LifePlay* o *Game Journal*, y la creciente aparición de programas universitarios dedicados exclusivamente al estudio y diseño de videojuegos multiplican las reflexiones sobre el tema y promueven el surgimiento de nuevas lecturas.

Con todo, es necesario reconocer en primera instancia la dificultad para estudiar los videojuegos dado su carácter naturalmente transfronterizo y mutable, algo que plantea nuevas capas a un fenómeno complejo. La evolución de los videojuegos (desde los iniciales *Spacewar*, *Asteroids*, *Galaxy Game*, *Computer Space*) pareciera demostrar una producción cada vez mayor de juegos ficcionales; además, la oposición entre el carácter lúdico y el carácter narrativo es precisamente uno de los mayores conflictos de su estudio. El vertiginoso desarrollo de herramientas de IA aplicadas a la elaboración de videojuegos también está influyendo en los modos de interacción y consumo. En consecuencia, aparece la necesidad de pensarlos en relación con otros medios y objetos culturales, sobre todo, ahora que los videojuegos se asemejan más y más al cine y la literatura.

El presente artículo se propone examinar de manera general los vínculos entre literatura, cine y videojuegos poniendo el foco en las narrativas transmedia. Se analizan casos de estudio representativos con el fin de identificar patrones de adaptación, expansión y reescritura, y de evaluar cómo las audiencias reconstruyen la coherencia de los universos narrativos a partir de fragmentos dispersos. Esta aproximación metodológica permite no solo describir las estrategias narrativas implicadas, sino también problematizar las tensiones entre fidelidad y reinvención, canon y variación, consumo pasivo e interacción activa. En última instancia, se argumenta que estas interacciones transmedia no solo producen relatos expandidos, sino que también plantean desafíos teóricos y críticos de gran relevancia: desde la fragmentación de las audiencias hasta la redefinición de la noción de autoría y de obra cerrada. De este modo, se busca contribuir a una comprensión más profunda de la narrativa contemporánea y de su papel en la configuración de la cultura participativa del siglo XXI.

En complemento, se reflexiona sobre los modos en que la inteligencia artificial (IA) está transformando las estructuras narrativas de los videojuegos y sobre cómo estas transformaciones reconfiguran el ecosistema transmedia. La IA expande las posibilidades expresivas de cada medio, pero además inaugura un nuevo paradigma de narración en el que las fronteras entre creador y receptor, producción y consumo, texto y metatexto se vuelven crecientemente difusas. Asimismo, se abordarán los riesgos y desafíos que este panorama implica: desde la homogeneización estilística derivada del entrenamiento de modelos en grandes bancos de datos hasta las implicaciones éticas de delegar decisiones creativas a sistemas algorítmicos. Con ello, se busca contribuir a un marco teórico crítico que permita comprender el papel de la IA en la evolución de las narrativas transmedia y anticipar los dilemas que esta transformación traerá consigo en el futuro inmediato.

### Las narrativas transmedia: deslindes de un concepto

Las relaciones entre literatura, cine y videojuegos son muy ricas, puesto que los tres medios se influyen mutuamente en aspectos narrativos, estéticos, tecnológicos y de mercado. Los vínculos pueden observarse en algunos de los fenómenos más relevantes de la industria cultural de las últimas décadas y dan cuenta del creciente interés por las narrativas transmedia, un campo de investigación central para comprender la circulación, expansión y reconfiguración de las historias y los discursos en la cultura contemporánea. Esas interacciones a través de los medios transforman no solo el estatuto del texto, sino también la posición de las audiencias y su participación activa y expandida. La literatura aporta la densidad simbólica y la introspección psicológica; el cine, la potencia de la imagen y el montaje para construir climas emocionales; y el videojuego, la posibilidad de agencia, exploración y participación en la construcción de la historia.

Asimismo, este escenario ofrece la oportunidad de discutir sobre ciertas nociones teóricas, cuya cercanía semántica plantea en ocasiones más interrogantes que respuestas. Las teorías de la inter y la transtextualidad, originadas en los estudios narratológicos de los años ochenta, han evolucionado desde la visión posestructuralista que acuñaba términos como “palimpsesto” e “intertextualidad”, para acabar en una perspectiva sobre lo multimedial y lo interactivo capaz de descifrar las complejidades de la era digital. Si la *intermedialidad* refiere a la relación y mezcla de diferentes medios dentro de una sola obra o producto cultural, la *transmedialidad* –en cambio– implica la expansión de una narrativa a través de distintas plataformas, donde cada medio ofrece una parte única de la historia para crear una experiencia narrativa más amplia y coherente. La intermedialidad se centra en las influencias y préstamos entre medios, en tanto que la transmedialidad busca la colaboración de varios medios para producir desde la multiplicidad de posibilidades mediales. La noción admite diálogos entre distintos medios, pero también entre distintas manifestaciones del lenguaje (lingüístico y no lingüístico), resaltando su carácter volátil, nómada y transformador.

Desde un enfoque cognitivo, Lars Elleström sostiene que la narración es un fenómeno intrínsecamente transmedial y ocurre a través de distintos productos mediáticos. En su teoría, el término “transmedialidad” es un concepto general según el cual distintos medios comparten una serie de propiedades del mismo material, es decir, del mismo relato, que activa las capacidades mentales. Al ser parte de la comunicación, las narrativas deben ser entendidas desde sus procesos mediales

como “esferas virtuales” que contienen eventos representados en el tiempo<sup>1</sup>. De esto se desprende que una misma historia pueda materializarse en entornos disímiles y narrarse de diferentes maneras, en tanto las esferas virtuales son construcciones mentales bastante frágiles y los límites entre medios no son fijos ni rígidos; por el contrario, hay medios que se solapan, que comparten modalidades, que “cruzan fronteras”. De ese modo, se consigue tanto una *integración* de plataformas como una *transformación* en sus estructuras: a veces distintos medios se combinan dentro de un único producto mediático y en ocasiones las características de un medio se trasladan, adaptan o reinterpretan en otro distinto.

La famosa teoría de la *cultura de la convergencia*, de Henry Jenkins (2006), pionera de esta línea de pensamiento, se asienta en el hecho de que una historia o un universo ficcional se despliegue a través de múltiples plataformas mediáticas de manera que cada medio aporte un fragmento complementario y no redundante de la experiencia narrativa. Ese fenómeno implica que un relato ya no se restringe a un único soporte, sino que se replica de forma estratégica en múltiples plataformas, de modo que cada una de ellas aporta información única que enriquece la experiencia global del receptor. De esta manera, los productos culturales no se limitan a la repetición de una misma historia, sino que construyen universos narrativos expandidos, con lo cual invitan a los usuarios a convertirse simultáneamente en lectores, espectadores y jugadores.

Un relato transmedia se despliega a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución distintiva y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narrativa transmedia, cada medio hace lo que hace mejor de tal modo que una historia podría ser introducida en un film, expandida a través de la televisión, novelas e historietas; su mundo podría ser explorado por medio del videojuego o experimentado como una atracción en un parque de diversiones (Jenkins 95-96).

Desde la publicación del libro de Jenkins hay un predominio en los estudios académicos por las “narrativas transmedia”, concepto que ha superado al de “multimedia” e incluso al de “convergencia”, para referirse a la predominancia en medios de un relato que “se duplica” en diversos espacios. Carlos Scolari las define como “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (40). El desafío consiste precisamente en desarrollar una experiencia rica y compleja que fascine a los usuarios y los motive a expandir el relato, saltando de un medio a otro y aprovechando las posibilidades que ofrece cada uno de ellos.

Un tiempo antes, Lev Manovich había reflexionado sobre el carácter transmedial de los videojuegos, a los que consideraba un ejemplo paradigmático de los *nuevos medios*, donde lo decisivo es la interacción del usuario con un mundo computacional. El planteo central es que los videojuegos no deben entenderse únicamente como una forma de narrativa interactiva, sino como espacios de acción, exploración y competencia. Mientras el cine o la literatura se organizan en torno a una secuencia lineal de acontecimientos narrados, los videojuegos privilegian la interacción del usuario con un mundo simulado. Expresan bien la lógica de los nuevos medios digitales, porque articulan la interactividad, la modularidad de sus unidades combinables y la automatización de las reglas que gobiernan la acción.

<sup>1</sup> “Therefore, I propose defining a narrative as a virtual sphere, emerging in communication, containing events that are temporally related to each other in a meaningful way. Thus, the core of a narrative is exactly this: represented events that are temporally interrelated in a meaningful way. As the core consists of several elements, it might also be described as a scaffold. I also suggest that a whole virtual sphere containing such a core and normally also other media characteristics should be called a narrative and that the scaffolding core should be called a story. Narration should simply be understood as the communication of narratives” (Elleström 37).

Esta lógica promueve una participación activa de las audiencias, que dejan de ser meros receptores para convertirse en exploradores o incluso cocreadores de sentido. Así, se ha generado lo que Janet Murray ha denominado la “historia multiforme”, es decir, la capacidad de la narrativa digital de ser polifacética, participativa y adaptable, y ofrecer múltiples caminos y experiencias al usuario, creando una experiencia variada, en contraste con las narrativas lineales tradicionales. Por su parte, Espen Aarseth, uno de los teóricos más influyentes en los *games studies* y la literatura digital, invita a pensarlos como nuevas formas de textualidad ergódica<sup>2</sup> en las que se combinan reglas, ficción e interacción. Los videojuegos son ejemplos de cibertextos, porque requieren que el usuario realice un esfuerzo no trivial para avanzar en la experiencia (por ejemplo, tomando decisiones o resolviendo problemas)<sup>3</sup>. Eso pone de relieve el carácter interactivo del videojuego, la agencia del jugador, la exploración espacial y las reglas del sistema, y relega a un segundo plano el protagonismo del relato que intentaba asemejarlos a modelos tradicionales (la literatura, el cine, el teatro), negando el rol central de la interactividad y la participación de los usuarios. Si para Murray el videojuego es un sistema esencialmente narrativo, para Aarseth, en cambio, se trata de un cibertexto regido por la lógica ergódica y por su ontología lúdica.

Es importante resaltar para este artículo el estudio de *videojuegos de ficción*. A este grupo pertenecen aquellos capaces de ofrecer al usuario una narrativa integral y no simplemente un recorrido evolutivo de superación de “etapas”. Pienso en ejemplos que se configuran en torno a un “mundo ludoficcional” (Planells), una interzona propia del videojuego que combina elementos de ficción narrativa con estructuras lúdicas, donde la intervención del jugador es constitutiva del sentido y la experiencia del universo ficticio. Su estructura se basa en sistemas de mundos posibles, cohesionados, estables y autónomos, y el tránsito entre esos mundos posibles es realizado por la interacción del usuario.

Reparando únicamente en los videojuegos de ficción y poniendo el foco en los vínculos transfronterizos que establecen con la literatura y el cine, hay al menos tres formas esenciales de transmedialidad narrativa que me interesa tratar aquí: la adaptación, las estructuras compartidas y los universos transmedia.

En el primer caso, se trata del proceso de transformar una obra preexistente en una nueva obra artística que debe ser entendida y valorada de forma independiente. Este proceso es complejo y busca trasladar la esencia de la historia, los personajes y el mundo narrativo, lo que exige un delicado equilibrio entre la fidelidad al original y la necesidad de adecuarse a las características y limitaciones del nuevo medio. El término ha sido muy estudiado y ha despertado acalorados debates sobre la transposición del lenguaje de un medio a otro, dado que, en muchos casos, la adaptación no suma nuevos elementos y no expande el universo de la narración original. En otras ocasiones, sirve para desarrollar asuntos o temas apenas delineados en el relato primario. Disfrutamos así de libros que inspiran videojuegos (*The Warriors*, *The Witcher*, *Alice Madness Returns*, *Dracula: Resurrection*, *Reigns: Game of Thrones*), películas o series que adaptan videojuegos (*Mario Bros*, *Mortal Kombat*, *Lara Croft: Tomb Raider*, *The*

<sup>2</sup> El término designa una clase de obra literaria que exige un esfuerzo significativo al lector y lo hace recorrer un camino de forma activa y participativa.

<sup>3</sup> The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense (Aarseth 1).

*Last of Us*) y videojuegos que surgen de películas o series televisivas (*Spider-Man*, *Matrix*, *Stranger Things: The Game*, *Star Wars: Jedi Fallen Order*).

En cuanto a las narrativas compartidas, podemos encontrar una simple *apropiación* temática o una *filtración* de estilos y estéticas. Desde hace ya unas décadas, los cruces entre la literatura, el cine y los videojuegos retroalimentan una temática similar. De ese modo, los videojuegos adoptan lenguajes puramente cinematográficos, incluyen escenas cinemáticas y recurren al arco evolutivo propio de las novelas. Asimismo, los libros incorporan estructuras compartimentadas en niveles o secciones típicas de los videojuegos, como veremos en el próximo apartado.

Los universos transmedia, por último, expanden una misma historia en distintos medios y en varios formatos, conformando una estructura creada por numerosas piezas que dan sentido a la totalidad y estableciendo así un cosmos narrativo coherente. La idea original (en el formato que sea) explota y se replica en novelas, cómics, videojuegos, películas, cortometrajes o series donde se desarrollan temáticas y aspectos apenas tratados en el original. Como veremos más adelante, las formas de contar historias también se transfieren y se asiste a una hibridación de los lenguajes narrativos: el espectador/jugador reconoce mecánicas de un medio dentro de otro.

Todas estas formas de interrelación muestran que las novelas, el cine, las series y los videojuegos ya no funcionan de manera aislada, sino que siguen una tendencia hacia la convergencia narrativa: una historia puede nacer en un medio, expandirse en otro y transformar su estructura según las posibilidades de cada formato. Las relaciones transmediales entre cine, literatura y videojuegos son bidireccionales y crecientes, se retroalimentan y funcionan como disparadores para nuevos contenidos, ampliando así los universos ficcionales y poniendo a los usuarios en el centro del proceso.

## Literatura y videojuegos

La transmedialidad narrativa implica, como podemos suponer hasta ahora, la confluencia entre dos o más modalidades expresivas. En este artículo se examina la relación entre los videojuegos y dos formas tradicionales de narración: la literatura y el cine. En lo que respecta al primer caso, la historia es larga y rica: no es casualidad que los videojuegos hayan aparecido en un momento en que la literatura terminaba con el relato evolutivo y unidireccional y experimentaba en la alternancia. Los primeros casos coinciden en tiempo con la publicación de libros como *Cien mil millones de poemas* de Raymond Queneau (1961), *Rayuela* de Julio Cortázar (1963) o *Los desafortunados* de Bryan S. Johnson (1969), obras que permitían al lector decidir el orden de la lectura a partir de saltos o combinaciones de textos. Esa idea inicial se mantuvo y se desarrolló décadas más tarde con la ciberliteratura y las narraciones no lineales que, mediante elecciones o a través de hipervínculos, permitían al lector moverse en diferentes direcciones dentro del relato. La serie de libros juveniles *Elige tu propia aventura*, editados en inglés y traducidos al español desde los años ochenta, ofrecía la posibilidad de elegir entre dos opciones, multiplicando así las combinaciones del relato, mientras que una novela digital como *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce (1990), brindaba la oportunidad de saltar entre hipervínculos y hacer múltiples composiciones narrativas.

Cuando se trata de los vínculos entre literatura y videojuegos, la adaptación parece ser la categoría menos útil. Los videojuegos de ficción han sido largamente debatidos y separados de manifestaciones literarias por su tendencia casi imperiosa a desvirtuar el conflicto central de la historia literaria a través de la interactividad de su sistema. Esa pareciera ser una de las circunstancias necesarias para que el relato se lleve a término, algo muy difícil de lograr en la literatura tradicional. Sin embargo, existen algunos casos que erosionan las formas lineales de la diégesis y ofrecen alternativas basadas en la configuración laberíntica de los juegos, compartiendo así las narrativas y las estructuras. Por otra parte, el videojuego se ha convertido en un tema recurrente dentro de la literatura actual y aparece en numerosas novelas como *Ready Player One* de Ernest Cline (2011), *Nefando* de Mónica Ojeda (2016) o *Los escorpiones* de Sara Barquinero (2024), por mencionar solo algunos ejemplos recientes.

En el primer caso, el videojuego es el tema central en tanto funciona como refugio en un mundo postapocalíptico y condiciona el accionar de los personajes, obligados a competir y saltar las fases para hacerse con el premio final<sup>4</sup>. De alguna forma, la novela remite a los valores típicos del videojuego, basándose en el principio de exterminio que presentan muchos juegos de ficción: solo eliminando las trabas se consigue obtener el trofeo final. En las otras dos novelas, en cambio, se trata de un asunto capaz de enturbiar la vida de los personajes. “Nefando” es el título del videojuego siniestro creado por unos jóvenes y retirado de la Deep Web por su contenido violento. “Los escorpiones” es el nombre de una secta que ha creado un videojuego capaz de enloquecer a sus usuarios e inducirlos al suicidio, y que los jóvenes protagonistas de la novela intentan desarticular.

Estos son ejemplos de la *apropiación* temática del videojuego en la literatura, aunque también encontramos casos de *filtración* en los que la propia estructura narrativa se ha visto alterada por la influencia del juego. *La casa de hojas* de Mark Z. Danielewski (2000) es ya una novela de culto y un buen ejemplo de literatura ergódica, en tanto exige al lector un esfuerzo cognitivo para “viajar” por el texto. Una noche la familia Navidson regresa a casa y descubre que ha aparecido una nueva habitación y que el interior parece ligeramente más grande de lo que debería ser según sus dimensiones exteriores. Will, el padre de familia, empieza a escribir un informe en el que narra los acontecimientos con lujo de detalles, datos informativos, notas al pie, reflexiones y anécdotas. El resultado es una novela compleja tanto en lo narrativo como en lo estilístico, ya que el diseño textual del libro (a medio camino entre la novela y el expediente) requiere que el lector interactúe físicamente con el texto para recorrerlo, como si se tratara de un videojuego por etapas. El lector ocupa el mismo rol que el jugador, puesto que debe interaccionar con el libro girando las páginas, explorando las redes de notas o los apéndices en sus más de setecientas páginas. La configuración de la novela como laberinto tipográfico y narrativo se sirve de la maquetación, las citas, las notas al pie y los códigos para fomentar la participación. Al igual que en un videojuego, el lector debe resolver los enigmas y desentrañar las capas de la historia para seguir avanzando en la verdad, retroalimentado lo que se dice y participando activamente para descubrir los hechos reales, en una experiencia a la vez inmersiva e interactiva.

En línea con esa estética, otro caso reciente: *Strange Houses* de Uketsu (2025) es un ejemplo curioso del maridaje entre la estética del videojuego y la narrativa literaria. El narrador es un escritor japonés especializado en historias macabras al que un día llama un amigo arquitecto que quiere comprar una casa en Tokio. Tiene la sensación de que algo no va bien con el lugar, así que le envía los planos para

<sup>4</sup> Para rizar el rizo, la novela inspiró una adaptación cinematográfica dirigida por Steven Spielberg en 2018 con el mismo nombre.

que él los verifique. En efecto, el escritor descubre que hay una habitación escondida en medio de la casa a la que no se puede acceder, así que decide descubrir de qué se trata. Planteada así, la historia parece muy similar a la de *La casa de hojas*. Aquí también se invita al lector a participar activamente en las investigaciones que el escritor japonés inicia a partir de los planos, mediante el análisis de espacios y detalles de la casa que lo obligan a moverse entre espacios como si fuera un videojuego por etapas. Es necesario recurrir a la observación y la deducción para descubrir información, analizando los detalles de cada casa y descubriendo las revelaciones ocultas. La novela busca así una experiencia inmersiva y de investigación que puede recordar a un videojuego de *escape room*, ya que la anomalía inicial (el espacio muerto entre las habitaciones) se expande gradualmente a una red de casas con diseños similares en diferentes épocas y en distintos puntos de Japón. En una novela inmediatamente anterior, *Strange Pictures*, Uketsu combinaba el misterio visual con la narrativa de terror, pero en *Strange Houses* lleva la complejidad del espacio de juego a otro nivel, reclamando un lector activo y atento.

Sin embargo, lo más singular de estos cruces transmediales no es la narrativa de la novela, sino el origen de la historia. Uketsu es un *youtuber* anónimo de enorme éxito en Asia, ataviado con ropas negras y una máscara blanca, que se volvió viral por enseñar situaciones misteriosas que exigen algún tipo de intervención lúdica. Su primer video en YouTube fue, precisamente, sobre el plano que sirve como inspiración para la novela *Strange Houses*. Ese gesto juguetón de incluir a los espectadores/lectores en la posible revelación de un misterio establece un lazo invisible con la literatura ergódica y con los juegos de ficción, sumándole capas a un proceso naturalmente complejo que se diversifica y expande en el universo digital de Internet.

También en lo que refiere a los universos transmedia encontramos numerosos ejemplos. *El juego de Zhara* (2019) es una novela interactiva del español Ángel Luis Sucasas que incluye videojuegos exclusivos para el libro. Narra el desarrollo de una competición de diseñadores en la que los participantes deben crear un juego a bordo de un tren en tan solo cincuenta y dos horas. La historia de Zhara es contada desde la perspectiva de Amaro, un chico español, y Judy, una joven estadounidense, y el lector puede elegir el orden del relato: cada portada pertenece a la visión de uno de ellos, lo que hace que la historia avance narrativamente hacia el interior; además, en las páginas centrales aparece una carta de Zhara en forma de cómic. Sucasas es, además de escritor, diseñador de videojuegos y la novela viene acompañada de códigos QR que expanden la historia original; así, el autor explora nuevas formas narrativas y amplía las posibilidades de la palabra y la imagen.

La novela *The Warriors* (1965), del estadounidense Sol Yurick, se basa en un mito griego para tratar la convivencia de múltiples tribus urbanas en la Nueva York de la época. En 1979 tuvo una adaptación cinematográfica y en 2005 se produjo el videojuego homónimo. En la película y en el juego la historia cambia de época y se ubica a finales de los años setenta, en una ciudad que ha dejado de ser yeyé y cosmopolita para devenir hippie y transgresora. Si en la novela y la película el relato está marcado por la necesidad de atravesar la ciudad y regresar al barrio de origen, en el videojuego –en cambio– se permite explorar las otras zonas y conocer más sobre ellas. De los veinticuatro capítulos que tiene el videojuego, solo cinco se inspiran en la historia original; los demás funcionan como ampliación de la historia y el accionar de los personajes. Por si fuera poco, en 2009 se publicaron cuatro cómics de Eric Henriksen, Todd Herman y Herb Apron que desarrollan la trama original presente en la novela y la película.

Otro caso paradigmático es *The Witcher*, saga literaria del polaco Andrzej Sapkowski expandida a videojuego, cómic, juegos de mesa, películas y serie televisiva. Los nueve libros originales publicados entre 1992 y 2013 se centraban en la vida y las aventuras del brujo Geralt de Rivia, un cazador de monstruos con altas capacidades de combate. Posteriormente, los primeros títulos fueron convertidos a historietas por Maciej Parowski y Bogusław Polch entre 1993 y 1995. En 2001 se estrenó una adaptación filmica bajo el título *The Hexer* y al año siguiente una serie televisiva, ambas dirigidas por Marek Brodzki. En 2007 se lanzó el videojuego homónimo, donde se cuenta la historia posterior al último libro. Una segunda serie de cómics fue publicada en 2011, ambientada en el mundo de los videojuegos. Ocho años después apareció en Netflix la serie homónima, que aún continúa, y se ha anunciado la producción de dos *spin-off*. Además, se han producido juegos de mesa, juegos de cartas, *merchandising*, pódcast y música vinculados a la historia original. Como puede verse, la narración inicial ha generado una circulación transmedial gigantesca en la que cada medio aporta variaciones y matices en el desarrollo de personajes y conflictos.

### Intersecciones entre cine y videojuegos

Los cruces entre videojuegos y películas o series suelen ser los más estudiados. Hay una larga tradición bibliográfica imposible de enumerar en este artículo que se ha ocupado de estudiar las intersecciones, influencias y fricciones entre un medio y otro. El carácter netamente audiovisual de ambos los acerca y le otorga un protagonismo a la imagen, imposible de ubicar en la literatura. De hecho, el salto entre medios no rompe la inmersión sino que la amplifica (Giordano et al.). Para profundizar en las narrativas transmedia que saltan de uno a otro, me centraré en los casos más singulares para reflexionar sobre su contingencia.

La historia de esta unión está surcada por altibajos y momentos clave: las primeras adaptaciones cinematográficas de videojuegos, las llamadas *tie-ins*, no fueron muy celebradas (podríamos decir lo mismo del caso contrario), aunque en años recientes han mejorado mucho y se han convertido en verdaderos éxitos de público. Esta historia de convergencias y enfrentamientos se ha articulado a partir de ciertos elementos compartidos por ambos formatos: tanto el cine como la televisión y los videojuegos pertenecen a una larga tradición de medios visuales fundamentados en su carácter mostrativo y espectacular. Si bien el juego tiene un carácter más individualista, su naturaleza se apoya en la imagen audiovisual y los crecientes acercamientos a la estética cinematográfica no hacen más que unir sus narrativas.

Las estructuras compartidas han filtrado tanto en uno como en otro formato, sobre todo, en lo que concierne al lenguaje cinematográfico, la edición de imagen y la construcción narrativa. Los videojuegos incluyen escenas cinemáticas que funcionan como pequeñas películas y configuran personajes cada vez más “humanos”, con gestos detallados, expresiones claras y voces auténticas. La composición de planos, la iluminación, el color y el movimiento de cámara ayudan a transmitir emociones y significados, mientras que la dirección de arte unifica estéticas (Martínez Fabre). Desde hace años, se busca que los videojuegos de ficción sean cada vez más realistas mientras que algunas películas y series adoptan la estética granulosa del videojuego en la construcción de la imagen. Por ejemplo, en *The Last of Us* (tanto en el juego como en la serie), la paleta de colores verdosa y la textura decadente de los entornos transmiten el tono postapocalíptico. Aunque uno es jugable y el otro lineal, la experiencia visual es

coherente entre ambos. Incluso los tráileres de promoción de videojuegos y sus presentaciones en directo son construidos para fomentar una experiencia auténticamente cinematográfica, muchas veces por realizadores de la industria filmica.

El desarrollo de la IA también está transformando esta cadena productiva en uno y otro sector. Tradicionalmente, el uso de la IA en videojuegos se limitaba a la programación de comportamientos predeterminados para enemigos y personajes no jugables (NPCs)<sup>5</sup>. Sin embargo, en la actualidad, los sistemas de IA utilizan algoritmos de aprendizaje automático y técnicas de modelado probabilístico para generar mundos más dinámicos, comportamientos impredecibles y narrativas adaptativas. La IA analiza grandes volúmenes de datos sobre el comportamiento de los jugadores e identifica los elementos narrativos de mayor interés para los usuarios, creando entornos, niveles y misiones en tiempo real. Se ofrecen así experiencias personalizadas, en las que las decisiones del jugador influyen en la evolución del entorno, en los diálogos y en los desafíos que enfrenta, lo que fomenta relatos cada vez más cinematográficos (Nayerek).

“Cuanto más real es el juego, más divertido resulta”, asegura la protagonista de *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), una diseñadora que ha creado un videojuego tan realista que es casi imposible distinguirlo de la realidad. Los límites imprecisos y los cruces insospechados entre realidad y ficción parecen ser el tema predilecto en el cine. Si en la literatura el videojuego asoma como un escenario problemático sobre el que se construyen otras historias, en el cine se reitera esa idea de que las fronteras pueden desvanecerse de un momento a otro: desde las pioneras *eXistenZ* o *Nirvana* (Salvatores, 1997), hasta llegar a *Pixels* (Colombus, 2015) o *Black Mirror: Plaything* (Slade, 2025).

Asimismo, vemos que desde hace algunas décadas el videojuego ha impuesto su estética y sus recursos discursivos en el cine. La utilización de cámaras dentro del relato, como en la célebre *El caso de la bruja de Blair* (Myrick y Sánchez, 1999) o la saga [*REC*] (Balagueró y Plaza, 2007), priorizan el punto de vista del personaje, tal como ocurre en los videojuegos. Incluso, en otros casos como *Elephant* (Van Sant, 2003), la focalización acompaña a los adolescentes durante largas caminatas por el instituto donde se suceden los tiroteos, mientras que en *Hardcore Henry* (Naishuller, 2015) el espectador recibe únicamente la visión subjetiva del protagonista, como en los juegos de First-Person Shooter. Del mismo modo, se utiliza el efecto *glitch*, el error informático que congela la imagen por unos segundos para aproximar la película al juego (Martínez Fabre).

Ahora bien, estas intersecciones no bastan para cartografiar la transmedialidad entre dos expresiones netamente visuales. ¿Cómo acercar entonces las configuraciones del cine y el videojuego para volverlas narrativas transmedia?

En 2018, Netflix estrenó *Black Mirror: Bandersnatch*, una película interactiva (perteneciente al universo de la serie homónima) que funciona como buen ejemplo de estructura compartida. En 1984, Stefan, un joven programador intenta adaptar a videojuego una novela de ciencia ficción del estilo *Elige tu propia aventura*, pero los límites entre realidad y fantasía terminan por borronearse. Al igual que en un juego tradicional, el espectador puede tomar decisiones que cambian el rumbo de la historia y dan

<sup>5</sup> En los videojuegos, un NPC (Non-Player Character) o personaje no jugable es un personaje controlado por la IA del juego y no por un jugador humano. Los NPC tienen diversas funciones: pueden dar información, vender objetos, ofrecer misiones, ser aliados o actuar como enemigos a los que el jugador debe derrotar, haciendo el mundo del juego más creíble e inmersivo.

lugar, entre muchas combinaciones, a cinco finales posibles, o puede ver la película sin seleccionar ninguna opción. En este último caso, la duración es de unos noventa minutos, mientras que si se elige las otras opciones puede durar hasta trescientos minutos.

Este caso es paradigmático por varias razones: en primer lugar, recurre a la transmedialidad como contenido temático, apelando a tópicos bien conocidos en el universo de los videojuegos y la literatura ergódica; en segundo lugar, se trata de una película interactiva de proyección masiva, producida por una gran plataforma de *streaming* como parte de un universo mediático mayor que comprende la famosa serie británica. Asimismo, la propia producción del film es sintomática de las transformaciones estéticas y técnicas. El guion fue escrito por Charlie Brooker, creador de *Black Mirror*, quien utilizó algunos softwares especiales para escribir la historia de forma interactiva. Para el montaje final, se decidió utilizar transiciones fluidas entre escenas, de modo que el espectador fuera consciente de los cambios de rumbo de la historia. La iluminación y la edición de imagen también son distintas en cada uno de los finales alternativos. Además, la banda sonora se compuso de forma independiente para cada una de las historias principales, reinterpretando la música de los años ochenta y dándole un sentido especial a cada final. El éxito de la película animó a Netflix a lanzar otros especiales interactivos basados en series o películas<sup>6</sup> y convertidos luego en videojuegos de ficción como *La casa de papel* o *El amor es ciego*.

Como vemos, la transmedialidad funciona como estrategia para atraer público de un medio a otro. Pero no solo eso. Al interactuar con ambos formatos, el usuario tiene una visión más completa sobre los hechos y los personajes. Después de ver la serie *Cyberpunk: Edgerunners* en Netflix (Imaishi et al., 2022), muchos jugadores volvieron al juego original (*Cyberpunk 2077*) para explorar Night City desde otra perspectiva. Si bien no se trata de una adaptación literal del juego y focaliza en otra historia, la serie transcurre en el mismo universo, lo que permite a los usuarios conocer más sobre él y desarrollar ciertas destrezas durante el juego. Del mismo modo, como vimos anteriormente, los lectores originales de la saga *The Witcher* han podido ampliar su conocimiento del protagonista y sus aventuras gracias a los videojuegos y las series de Netflix.

Por otra parte, la IA crea variaciones de personajes y escenarios y facilita la localización y culturalización de narrativas para audiencias globales, algo crucial en proyectos transmedia. Gracias a modelos de lenguaje y traducción automática contextualizada, es posible ajustar diálogos, referencias culturales y estilos narrativos de forma más precisa, asegurando que el mensaje principal y la coherencia del universo ficcional se mantengan en distintas culturas y regiones del planeta. Además, la IA produce música y efectos sonoros adaptativos que reaccionan al estilo de juego del usuario, reforzando la coherencia estética y narrativa. Esos datos, a su vez, sirven para diseñar extensiones transmedia que refuerzan los arcos argumentales, manteniendo la coherencia de personajes y mundos a través de múltiples medios. Por ejemplo, juegos como *No Man's Sky* (2016) han demostrado el potencial de estos sistemas, creando universos virtuales prácticamente infinitos. Esta adaptabilidad abre la puerta a modelos narrativos en los que las series televisivas o los cómics digitales respondan a tendencias emergentes detectadas en la interacción con el videojuego, lo que crearía un bucle de retroalimentación inédito entre creador y audiencia (Skinner y Walmsley).

<sup>6</sup> Por ejemplo, *Sobrevivir es el reto*, *El gato con botas*, *Carmen Sandiego*, *HeadSpace*, *You vs. Wild* o *Bebé jefazo (Un jefe en pañales)*.

Si la estética del videojuego ha impregnado la realización cinematográfica, el desarrollo de la IA en la comunicación audiovisual está alterando también las intersecciones entre ambos sectores. La nueva tecnología está cumpliendo un rol cada vez más protagónico en instancias de pre y postproducción, generando tantas satisfacciones como preocupaciones en tanto transforma las históricas formas de trabajo (Lema Mosca). Así, la IA no solo expande la escala de las narrativas transmedia sino que las hace más inclusivas, interactivas y sostenibles a largo plazo. En un ecosistema en el que las historias se expanden más allá del juego principal hacia series, cómics, novelas gráficas y experiencias interactivas, la IA actúa como un catalizador para mantener la coherencia narrativa entre plataformas y para dinamizar la participación de los usuarios. Estas innovaciones desafían las nociones tradicionales de autoría, originalidad y obra cerrada, abriendo un debate teórico que involucra la estética, la ética y la teoría de los medios.

## Conclusiones

El análisis de las narrativas transmedia en la era de la IA permite comprender cómo los límites tradicionales entre literatura, cine y videojuegos se están desdibujando para dar paso a ecosistemas narrativos cada vez más interconectados, interactivos y personalizados. La IA no solo opera como herramienta de producción automatizando la generación de textos, guiones o escenarios, sino que también redefine el papel del creador y del espectador-jugador, al habilitar experiencias en las que la historia se adapta dinámicamente en función de las elecciones, emociones y perfiles de los usuarios.

Este cambio supone un giro epistemológico en la teoría narrativa: ya no se trata únicamente de analizar estructuras cerradas, sino de explorar sistemas narrativos abiertos, capaces de expandirse y reconfigurarse en tiempo real. La literatura, tradicionalmente un medio lineal, encuentra nuevas formas de interacción a través de hipertextos y relatos generativos; el cine se hibrida con experiencias inmersivas y ramificadas, desafiando la noción de montaje fijo; y los videojuegos se consolidan como el espacio privilegiado donde convergen mecánicas lúdicas, narrativas emergentes y algoritmos de IA para producir mundos coherentes y reactivos.

La expansión transmedia de estas narrativas constituye una estrategia artística y comercial que amplifica su alcance cultural, diversifica su audiencia y prolonga la vigencia de la franquicia en el ecosistema mediático contemporáneo. A través de la articulación de distintos productos mediales, se generan múltiples puntos de entrada que facilitan la incorporación de públicos heterogéneos, desde lectores hasta espectadores ocasionales, fortaleciendo así el capital simbólico de la obra. Esta diversificación de medios permite, además, la formación de comunidades de seguidores altamente participativas, cuyas prácticas de consumo, discusión y creación de contenido retroalimentan la popularidad de las sagas.

En síntesis, el análisis de las relaciones transmedia entre videojuegos, literatura y cine permite comprender la compleja red de influencias narrativas, estéticas, tecnológicas y de mercado que los atraviesa, poniendo en evidencia cómo cada medio se enriquece y se resignifica en contacto con los otros. Esta reflexión panorámica muestra que la narrativa transmedia no solo articula estrategias de expansión y convergencia, sino que también plantea tensiones productivas entre canon y variación, fidelidad y reinención, consumo e interacción, desafiando las categorías tradicionales de autoría y

recepción. Finalmente, estas transformaciones aumentan tanto las posibilidades expresivas de los nuevos videojuegos como la apertura de horizontes estéticos y narrativos aún en plena exploración.

## Declaraciones finales

**Financiación:** Este artículo no ha contado con financiación institucional.

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

**Implicaciones éticas:** No se ha hecho experimentación con seres vivos ni uso de información re-

servada de personas o de organizaciones. No fue necesario el uso de consentimientos informados ni de archivos de foto o de video.

**Uso de inteligencia artificial:** No se ha recurrido a herramientas de IA para la elaboración de este artículo.

## Referencias

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

Barquinero, Sara. *Los escorpiones*. Lumen, 2024.

Cline, Ernest. *Ready Player One*. B de Bolsillo, 2011.

Danielewski, Mark Z. *La casa de hojas*. Alpha Decay, 2024.

Elleström, Lars. *Transmedial Narration: Narratives and Stories in Different Media*. Palgrave Macmillan, 2019. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-01294-6>

Giordano, Federico, Ivan Girina y Riccardo Fassone. “Re-framing video games in the light of cinema”. *Game Journal*, núm 4, 2015, pp. 5-13. [https://www.gamejournal.it/4\\_giordano\\_girina\\_fassone/](https://www.gamejournal.it/4_giordano_girina_fassone/)  
Fecha de acceso: 10 de septiembre de 2025.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, 2008.

Lema Mosca, Álvaro. “La comunicación audiovisual en tiempos de inteligencia artificial”. *Horizontes de la comunicación: teoría y práctica en la era digital*, coordinado por Santiago Mayorga Escalada. Dykinson, 2025, pp. 21-31.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001. <https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>

Martínez Fabre, Mario Paul. “El videojuego redefiniendo al cine. O cómo la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica”. *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural*, coordinado por Sandra Olivero Guidobono. Dykinson, 2021, pp. 1739-1756. Fecha de acceso: 10 de diciembre de 2025.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press, 1997.

Nayerek, Alexander. “AI in Computer Games”. *Queue*, vol. 1, núm. 10, 2004, pp. 59-65. <https://doi.org/10.1145/971564.971593> Fecha de acceso: 20 de septiembre de 2025.

Ojeda, Mónica. *Nefando*. Candaya, 2016.

Planells, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra, 2015.

Scolari, Carlos A. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.

Skinner, Geoff, y Toby Walmsley. “Artificial Intelligence and Deep Learning in Video Games. A Brief Review”. *IEEE 4th International Conference on Computer and Communication Systems*, 2019. <https://doi.org/10.1109/CCOMS.2019.8821783> Fecha de acceso: 20 de septiembre de 2025.

Sucasas, Ángel Luis. *El juego de Zhara*. Planeta, 2019.

Uketsu. *Strange Houses*. Reservoir Books, 2025.

Yurick, Sol. *The Warriors*. Grove Atlantic, 2003.

### **Ludografía**

*Cyberpunk 2077*. Desarrollado por CD Project RED. Microsoft Windows y PlayStation, 2022.

*No Man's Sky*. Diseñado por Gareth Bourn. Desarrollado por Hello Games. PlayStation, 2016.

*The Last of Us*. Diseñado por Neil Druckmann y Bruce Straley. Desarrollado por Naughty Dog. PlayStation, 2013.

*The Warriors*. Diseñado por Alan Blaine. Desarrollado por Rockstar. PlayStation, 2005.

*The Witcher*. Desarrollado por CD Project RED. Microsoft Windows y PlayStation, 2007.

### **Filmografía**

[•REC]. Dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza. Filmax, 2007.

*Black Mirror: Bandersnatch*. Dirigida por David Slade. Netflix, 2018.

*Black Mirror: Plaything*. Dirigida por David Slade. Netflix, 2025.

*Cyberpunk: Edgerunners*. Dirigida por Rafal Jaki. Netflix, 2022.

*El caso de la bruja de Blair*. Dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez. Artisan, 1999.

*Elephant*. Dirigida por Gus Van Sant. Meno Film Company, 2003.

*eXistenZ*. Dirigida por David Cronenberg. Alliance Atlantis, 1999.

*Hardcore Henry*. Dirigida por Ilya Naishuller. Versus Picture, 2015.

*Nirvana*. Dirigida por Gabriele Salvatores. Cecchi Gori Group, 1997.

*Pixels*. Dirigida por Chris Columbus. Columbia, 2015.

*The Last of Us*. Creada por Craig Mazin y Neil Druckmann. HBO, 2023.

*The Witcher*. Creada por Lauren Schmidt. Netflix, 2019.