

TÍTULO DEL LIBRO:

De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales

TÍTULO DEL CAPÍTULO:

Expansiones desde la oscuridad: potencial transmedia en la franquicia videolúdica *Little Nightmares*

AUTOR:

Sergio Albaladejo-Ortega

EDICIÓN:

1ª edición

EDITORIAL:

Dykinson, 2021

NÚMERO DE PÁGINAS DEL CAPÍTULO:

1205-1225

ISBN:

9788413775616

CITACIÓN:

Albaladejo Ortega, S. (2021). Expansiones desde la oscuridad: potencial transmedia en la franquicia videolúdica Little Nightmares. En G. Paredes Otero y N. Sánchez-Gey Valenzuela (coords.), *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego: Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales* (pp. 1205-1225). Dykinson.

RESUMEN:

El presente capítulo analiza la franquicia videolúdica *Little Nightmares* desde una perspectiva transmedia, mostrando cómo, a partir del videojuego original de 2017, se han ido añadiendo diversos productos (cómic, un juego para móviles, una secuela y cómics interactivos) que amplían y reinterpretan su mundo de ficción. La expansión de la historia no sigue una planificación rígida, sino que se sostiene en la aparición de “espacios vacíos” o *negative spaces* dentro de la narrativa, que generan incógnitas y potencian la curiosidad de los seguidores. De los resultados se deduce que, a través de la combinación de narración, jugabilidad y terror psicológico, estas distintas obras ofrecen una experiencia que va más allá del entretenimiento, abordando cuestiones como el miedo, el acoso y la muerte. En conclusión, el texto subraya el poder del enfoque transmedia para enriquecer el *storyworld* del videojuego y generar experiencias intensas y reflexivas en sus seguidores.

PALABRAS CLAVE:

Transmedia; videojuegos; Little Nightmares; agency; inmersión; franquicia mediática

ABSTRACT:

This chapter analyzes the *Little Nightmares* video game franchise from a transmedia perspective, showing how, since the original 2017 release, various products (comics, a mobile game, a sequel, and interactive comics) have been added to expand and reinterpret its fictional world. The story's expansion does not follow a rigid plan; rather, it hinges on the emergence of negative spaces within the narrative, which generate mysteries and heighten the curiosity of its followers. The findings demonstrate that by combining storytelling, gameplay, and psychological horror, these different works provide an experience that goes beyond mere entertainment, addressing issues such as fear, bullying, and death. In conclusion, the text highlights the power of a transmedia approach to enrich the game's *storyworld* and create intense, thought-provoking experiences for its audience.

KEYWORDS:

Transmedia; video games; Little Nightmares; agency; immersion; media franchise

NOTA:

- El capítulo, así como el libro completo, pueden descargarse en formato ebook desde la web de la editorial Dykinson:

<https://www.dykinson.com/libros/de-la-filosofia-digital-a-la-sociedad-del-videojuego-literatura-pensamiento-y-gamificacion-en-la-era-de-las-redes-sociales/9788413775616/>