



Communication Papers

Media Literacy & Gender Studies

Jane Austen en la Era Digital: Transmedialidad y Expansión Cultural

Received: 27 December 2024; **Accepted:** 26 April 2025

**Irene Romero González, Ass. Prof. Dr.
University of Burgos, Spain
Humanities and Communication Faculty
iromero@ubu.es
ORCID ID: 0000-0001-6124-2343**

Resumen

El artículo examina la relevancia y el crecimiento de la obra de Jane Austen en la cultura actual mediante el fenómeno de la transmedialidad. Se analizan las adaptaciones de sus novelas en diversos formatos, como el cine, la televisión, los videojuegos y las redes sociales, subrayando cómo estas reinterpretaciones logran conectar a nuevas generaciones con los valores y temas universales presentes en la obra de Austen. Se investiga el concepto de narrativa transmedia, que amplía las historias a múltiples plataformas y formatos, en el contexto de las obras de Austen. Este enfoque permite una expansión narrativa que involucra a los aficionados como prosumidores, generando contenido propio que va desde fanfiction hasta memes y otros productos culturales. Asimismo, se estudia la comercialización de objetos temáticos y la organización de eventos como el Festival Jane Austen, que consolidan a Austen como un ícono cultural a nivel global. El texto también resalta la importancia de las tecnologías digitales y las redes sociales en la creación de comunidades de fans y en la reinterpretación constante de su legado, evidenciando que la obra de Austen no solo perdura en el ámbito literario, sino que se reinventa para ajustarse a las sensibilidades contemporáneas, dando lugar a un fenómeno cultural que trasciende generaciones.

Palabras clave: Jane Austen, transmedialidad, narrativas transmedia, adaptaciones culturales, cultura de masas

Jane Austen in the Digital Age: Transmediality and Cultural Expansion

Abstract

The article examines the relevance and growth of Jane Austen's work in today's culture through the phenomenon of transmediality. It analyses the adaptations of her novels in various formats, such as film, television, video games, and social networks, highlighting how these reinterpretations connect new generations with the universal values and themes in Austen's work. The concept of transmedia storytelling, which extends stories to multiple platforms and formats, is investigated in the context of Austen's works. This approach allows for a narrative expansion that engages fans as prosumers, generating their content ranging from fanfiction to memes and other cultural products. It also studies the commercialization of thematic objects and the organization of events such as the Jane Austen Festival, which consolidate Austen as a global cultural icon. The study also highlights the importance of digital technologies and social networks in the creation of fan communities and in the constant reinterpretation of her legacy, demonstrating that Austen's work not only endures in the literary sphere but also reinvents itself to suit contemporary sensibilities, giving rise to a cultural phenomenon that transcends generations.

Keyword: Jane Austen, transmediality, identity, transmedia narratives, cultural adaptations, mass culture.

Introducción

A lo largo de la historia, el impacto de las novelas de Jane Austen ha trascendido el ámbito literario para abarcar múltiples formatos. Su obra destaca por una aguda observación social y por incluir ideas progresistas, muy adelantadas a su época, sobre el papel de las mujeres, las relaciones personales y las estructuras de poder en la sociedad. Su estilo literario, marcado por la ironía y la crítica a las costumbres sociales, ha dado pie a numerosas adaptaciones y reinterpretaciones que facilitan su redescubrimiento por nuevas generaciones.

Este trabajo examina el fenómeno de la transmedialidad como vía de expansión de la obra de Austen más allá de la literatura y el cine, alcanzando otros soportes de la cultura global como son redes sociales, creación y comercialización de objetos temáticos e incluso la realización de eventos conmemorativos sobre la vida que refuerzan un sentido de comunidad y pertenencia que conecta generaciones y culturas.

Jane Austen es una de las autoras del siglo XIX que ha despertado mayor admiración entre el público. Las adaptaciones de sus novelas han permitido que su obra llegue a una audiencia cada vez más amplia y joven, manteniendo su relevancia en la actualidad. Sus historias han sido trasladadas al cine y la televisión, además de reinterpretadas en distintos contextos culturales y religiosos. Sue Parrill (2002), en 'Jane Austen on film and television', señala que las historias de Austen siguen atrayendo porque son accesibles, no requieren de grandes recursos de producción y siguen conectando emocionalmente con el público, especialmente el femenino. De esta manera, se recurre a las historias de esta escritora porque sus personajes siguen siendo relevantes, y las lecciones perfectamente aplicables a la sociedad moderna.

A lo largo del siglo XXI, han surgido adaptaciones tanto clásicas como contemporáneas que, aun siendo diferentes a la novela, incluyen elementos de la historia, la trama o algún personaje de la misma ('Kandukondain Kandukondain', 2000; 'Lost in Austen', 2008; 'Orgullo y Prejuicio y zombies', 2016; 'Christmas at Pemberley Manor', 2018; y 'Modern Persuasion', 2020, entre otras). Estas versiones recurren frecuentemente a la intertextualidad permitiendo que los textos se entrecrucen, modifiquen y enriquezcan, permitiendo que estos textos dialoguen con el contexto en el que se crean y consumen, lo que permite que el público moderno reconozca, compare y reflexione sobre los valores y mensajes originales.

Cuando el concepto adaptación se extiende hacia la transmedialidad, el análisis debe centrarse en cómo la historia de Austen se adapta no solo a través de distintos textos, sino también a través de distintos medios y formatos: películas, series, adaptaciones interculturales y hasta videojuegos. En la actualidad, la presencia de la obra de Austen en la cultura de masas ha sido potenciada por las nuevas tecnologías, sobre todo, con Internet. Las redes sociales, las comunidades de fans, los videojuegos, los productos de merchandising, los festivales temáticos y el contenido digital generado por usuarios (fanfiction, vídeos, memes, etc.) forman parte de esta red de apropiaciones culturales que no solo perpetúan su legado, sino

que lo actualizan y diversifican

Este trabajo se centra en analizar cómo la transmedialidad ha permitido la expansión y resignificación de la obra de Jane Austen en la cultura actual, prestando especial atención al papel de los prosumidores y las comunidades digitales. Además de examinar la adaptación de sus textos a diferentes realidades culturales y sociales, se abordan prácticas participativas como la creación de contenido en redes como TikTok o YouTube, la comercialización de objetos vinculados a su universo narrativo, y la celebración de eventos conmemorativos en su honor. De este modo, la obra de Austen se consolida como una plataforma narrativa abierta, adaptable y continuamente resignificada en función de las transformaciones socioculturales del presente.

Metodología

En este trabajo se incorpora un estudio sobre la transmedialidad a través de redes sociales, eventos conmemorativos, y el impacto de la imagen de la autora en la comercialización de productos. Este análisis resalta cómo la obra de Austen no solo pervive en el ámbito literario, sino que su influencia se expande a la cultura de masas mediante objetos, festivales anuales en su honor, y el intercambio digital entre fans.

Para ello, se aborda una metodología cualitativa fundamentada en el análisis de contenido y la revisión documental de la bibliografía más relevante y actualizada sobre los conceptos de transmedialidad y narrativas transmedia, con especial atención a los planteamientos de Henry Jenkins y Carlos A. Scolari. Este marco teórico permite contextualizar la adaptación y expansión narrativa de las obras de Jane Austen a través de diversos medios.

Posteriormente, se examinan las interacciones y contenidos generados por fans en plataformas como YouTube, Instagram y X, así como en sitios web y foros dedicados a la autora. Complementariamente, se ha realizado un cuestionario a seguidores de Jane Austen para analizar su percepción sobre la comercialización y expansión digital de su legado. Estos datos, junto con el análisis de comentarios en redes sociales y foros, permiten evaluar el impacto actual de la autora en la cultura digital.

Transmedialidad y la expansión narrativa

En el contexto contemporáneo, la relación entre cine y literatura ha evolucionado gracias al concepto de transmedialidad. Mientras que la adaptación se centra en trasladar una historia de un medio a otro (como de una novela a una película), la transmedialidad va más lejos, al expandir un universo narrativo a través de múltiples plataformas y medios, generando nuevas tramas, personajes o perspectivas que amplían la historia original y que varían según el medio utilizado: cine, series de televisión, videojuegos, cómics, redes sociales y otros formatos interactivos. En este punto, autores como Henry Jenkins (2009) y Jeff Gomez (2007) han debatido sobre si las adaptaciones deben ser consideradas parte de las narrativas transmedia, afirmando que deberían ser excluidas de este mundo narrativo. Sin embargo, las adaptaciones tienen el potencial de enriquecer las narrativas transmedia, ya que no

se limitan únicamente a trasladar una historia de un medio a otro, sino que a menudo aportan nuevas perspectivas, capas de significado y conexiones culturales, “contribuye[ndo] con nuevos puntos de vista a nuestra comprensión de la obra, y realiza adiciones o sustracciones que remodelan la historia de manera significativa” (Scolari, 2013:49), lo que las convierte en fenómenos de expansión transmedia de manera explícita.

El concepto “narrativa transmedia” apareció por primera vez en 2003 en el artículo de Jenkins ‘Technology Review’, donde afirmaba que “«hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales»” (Scolari, 2013:23). Posteriormente, Carlos A. Scolari (2013), definió las narrativas transmedia como “un tipo de relato donde 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” (46).

Jenkins subraya cómo los usuarios, especialmente los niños, han crecido consumiendo discursos narrativos a través de diversos medios como programas de televisión, series, libros y videojuegos, mientras que se involucran en la búsqueda de información sobre las historias y personajes, con el fin de conectarlos con otros textos del mismo tema y se cree una experiencia más rica y participativa para las audiencias. Así, mientras que una novela puede inspirar una película, esta película puede a su vez expandirse en videojuegos, sitios web o incluso en contenido generado por los usuarios en plataformas digitales, lo que genera una narrativa interactiva y expansiva que involucra a los espectadores de manera activa.

La transmedialidad crea un ecosistema narrativo en el que cada medio aporta algo único, complementando la historia y transformándola en un fenómeno cultural que trasciende las barreras de lo textual o lo visual. Manteniendo la perspectiva de Scolari, “cuando se hace referencia a las NT [narrativas transmedia] no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro [...], sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes” en el que “el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción” (2013:25). Por esta razón, en la transmedialidad se integran diversas áreas de conocimiento como videojuegos, televisión, cine y periodismo, fundamentales para la difusión y el engagement del público.

En esta línea, Jenkins (2006) introdujo el concepto de convergencia mediática como un cambio en los diferentes sectores de medios difuminando la línea que les separa para crear un mismo contenido que fluye por diferentes canales, con formas muy diversas y que impactan en la cultura popular desde varias perspectivas (2008) e involucrar al espectador con una mayor e intensa participación del público-consumidor. Por tanto, la transmedialidad considera las características y ventajas de cada medio para enriquecer y ampliar la narrativa, generando una experiencia global y coherente para los usuarios, quienes participan activamente en la construcción de la historia, creando un universo narrativo más extenso y profundo

de la obra. Además, todas las narrativas transmedia “operan como puertas de entrada a los diferentes universos narrativos” (Scolari, 2013:49).

Estos cambios provocan una reconceptualización de muchos aspectos de la cultura incluyendo las relaciones sociales, la literatura, la política y las problemáticas sociales. Tanto los medios de comunicación tradicionales como los nuevos, como redes sociales y plataformas en streaming, junto con la inteligencia artificial, potencian y expanden las estrategias transmedia. Sin embargo, “las industrias mediáticas no se han esmerado en la colaboración para producir experiencias transmediáticas convincentes” (Jenkins, 2008:112) requiriendo una mayor coordinación entre los sectores de los medios para generar contenidos transmediáticos. Un ejemplo podrían ser las sagas de ‘El señor de los anillos’, ‘Matrix’, ‘Pokémon’ o ‘Harry Potter’, que mediante la utilización de material propio de las producciones cinematográficas facilitaron la creación de videojuegos con una mayor fidelidad tanto a la película como a los libros, además de añadir otras dimensiones que no aparecían en la ficción.

La narración ha evolucionado hacia el arte de construir universos, a medida que los creadores desarrollan entornos cautivadores que no pueden ser completamente explorados ni agotados en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El universo es más inmenso que la película, incluso más extenso que las propias franquicias, ya que las reflexiones y creaciones de los aficionados también amplían el mundo en múltiples direcciones. Jenkins creó el concepto prosumidores para definir a aquellos consumidores que se convertían en productores de nuevo contenidos narrativos, contribuyendo al proceso de expansión transmedia. Los fans más apasionados estudian cada detalle de la narración: la vestimenta, el diseño de edificios y paisajes, los enseres que utilizan, los movimientos, la música, la iluminación de las escenas, los comportamientos de los personajes y más. De esta forma, no solo se profundiza en el universo original, sino que contribuyen a expandirlo mediante teorías, creaciones árboles genealógicos, tazas, camisetas, calendarios y relojes y reinterpretaciones propias (fanfiction, cortometrajes y artes digitales), dotando de mayor realismo a estos mundos a la par que los enriquecen y diversifican, siendo fuente de inspiración para nuevas tramas, personajes y escenarios incluso nuevas críticas entre profesionales y usuarios. Internet y las nuevas tecnologías han ayudado a amplificar y proliferar las nuevas narrativas a través de los distintos canales. Si bien es cierto, las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor, que existen en todos los países, ponen en peligro las comunidades de fans y las creaciones de ficción de los aficionados, llevando a las propias empresas a comercializar contenidos con las distintas marcas o a controlar todos los bienes o contenidos creados alrededor de dicha marca o narrativa, desde las primeras fases de desarrollo del mundo narrativo. Incluso como apunta Scolari, a crear la “Biblia Transmedia” para definir todas las características, planificar el despliegue transmedia y las reglas de construcción del mundo narrativo, y así evitar la dispersión e incoherencia narrativa.

Resultados

Al analizar la transmedialidad de grandes obras literarias, resulta imprescindible observar la participación activa de los prosumidores, quienes reinterpretan y expanden los universos narrativos mediante nuevos formatos, incorporando personajes, frases y tramas en productos culturales diversos. Como ha ocurrido con otros clásicos, las novelas de Jane Austen han sido objeto de múltiples expansiones transmedia, entre ellas la creación de contenido fandom.

Según Vicente Luis Mora (2012), “las experiencias artísticas de la actualidad «son cada vez más multidisciplinares y tienden a aglutinar a su alrededor la poderosa iconicidad de los medios de comunicación de masas». El desafío es ir más allá de la oposición entre palabra vs. imagen y pasar a contar con todo el arsenal icónico-textual (Scolari, 2013:123). En esta línea, Javier Celaya (2008) indica “que las editoriales que logren integrar las aportaciones de los usuarios con los contenidos elaborados por sus autores «obtendrán una amplia ventaja competitiva. La participación activa de los usuarios a través de la aportación de contenidos se convertirá en una de las piezas más cotizadas en el mundo transmedia»” (Scolari, 2013:123-124).

En este sentido, los fans desmontan y analizan cada texto para sacar toda la información y generar nuevos contenidos gracias a plataformas como YouTube, Facebook, Etsy, blogs y foros. Aunque este fenómeno se ha intensificado en la era digital, las comunidades de ficción existen desde hace décadas: ya en los años treinta, los seguidores de ciencia ficción y fantasía organizaban clubs y convenciones en EEUU y Europa. Con la llegada de Internet, la aparición de la web y la masificación de la tecnología digital, estas comunidades han crecido exponencialmente, permitiendo la distribución de textos, imágenes y sonidos de alta calidad y fidelidad por todo el planeta, transformando a los consumidores actuales en creadores activos dentro del universo transmedia.

Como señalan Dionisio y Nisi (2021), las narrativas transmedia pueden facilitar una conexión más profunda con los contenidos, al permitir experiencias inmersivas, afectivas y participativas que promueven una relación emocional con los relatos distribuidos. La apropiación de los relatos originales y su expansión en formatos alternativos, desde fanfictions y reinterpretaciones modernas hasta productos derivados, demuestran el impacto del fandom en la cultura popular.

En este contexto, el papel del consumidor ha evolucionado hacia lo que algunos autores denominan “VUPC” (“viewer/user/player/creator”), un perfil activo que no solo consume, sino que interpreta, crea y difunde contenido narrativo desde múltiples medios. Este tipo de consumidor participa en comunidades digitales donde se construyen y reformulan universos narrativos, aprovechando tanto su conocimiento como su acceso tecnológico, aunque esto mismo puede acentuar la brecha digital (Braguez, 2023).

Además, como señalan Baroni, Goudmand y Ryan (2023), el fenómeno fan no debe considerarse una práctica marginal ni inferior, sino una forma de “canon alternativo” o “fanon”, que adquiere legitimidad dentro de la comunidad y permite observar cómo los mundos narrativos se expanden más allá del control autoral centralizado. Estas creaciones se sitúan en la frontera entre la extensión no autorizada y la reelaboración legítima, permitiendo a los estudios culturales explorar nuevas formas de producción simbólica y narrativa en el marco de la cultura participativa y de convergencia. Se relaciona con la idea de una narrativa compartida, expandida y modificada colectivamente. Las comunidades de fans de Austen, presentes en plataformas como Reddit, TikTok o foros especializados, son un claro ejemplo de ello: transforman la narrativa original mediante memes, teorías, reinterpretaciones visuales o escritas, y reelaboraciones narrativas colectivas, aportándoles valores, intereses y debates culturales del presente.

El mundo narrativo de Jane Austen se ha transformado en un ecosistema transmedia más amplio, en el que cada generación de lectores y espectadores participa activamente. Estas expresiones creativas colectivas no solo mantienen viva la obra de Austen, sino que también la adaptan a las sensibilidades y valores contemporáneos, haciendo de su mundo literario una narrativa en continua evolución en sincronía con la cultura global. A esto se suma su indiscutible relevancia dentro del ámbito académico y literario, donde continúa generando una abundante producción crítica y nuevas lecturas². No obstante, por la amplitud y profundidad de este enfoque, su análisis queda fuera del alcance de este trabajo, abriendo la vía a futuras investigaciones.

La transmedialidad de Jane Austen en la cultura digital y redes sociales.

En la actualidad, la influencia de Jane Austen en la cultura de masas ha sido potenciada por las nuevas tecnologías, especialmente a través de Internet. Autoras como Elise Barker (2010) y Sarah Glosson (2020) han analizado su presencia en plataformas como Facebook, así como el impacto del coleccionismo y los eventos temáticos relacionados con la autora. En 2010, existían múltiples aplicaciones en Facebook, que, tras responder a una serie de preguntas, clasificaban a los usuarios como uno de los personajes de sus novelas, tanto femeninos como masculinos. De igual forma, plataformas como Instagram, Pinterest y X son espacios donde aficionados, académicos y museos contribuyen activamente al compartir contenido relacionado con Austen, fomentando el debate, la interacción y la reinterpretación de su obra. Por ejemplo, en X se encuentra el perfil ‘Jane Austen First Drafts’ (@Austen1stDrafts), que se centra en memes y contenido humorístico sobre los personajes de Austen, generando una gran participación.

Jane Austen en la Era Digital: Transmedialidad y Expansión Cultural

Además de estas plataformas, existen en Internet numerosas páginas web y foros dedicados a la autora británica. En estos espacios, los usuarios exploran aspectos de su vida, sus novelas, su técnica, sus adaptaciones, el periodo histórico en el que vivió, la música que pudo haber escuchado, los libros que posiblemente leyó y, sobre todo, comparten su opinión sobre cualquier aspecto que consideren relevante. Se pueden mencionar dos ejemplos destacados: el primero es fanfiction.net, donde, a pesar de la antigüedad de la plataforma y no estar actualizado, se pueden encontrar más de 640



Tabla 1 @Austen1stDraft (Fuente: X)

escritos de fans dedicados a expandir y reinterpretar los universos y personajes creados por Austen. El segundo es el Virtual JaneCon un congreso digital organizado por fans, que permite a los seguidores de todo el mundo participar en charlas, discusiones, transmisiones en vivo y actividades para conmemorar su legado desde nuevas perspectivas.

Tabla 2 Virtual JaneCon (Fuente: <https://virtualjanecon.com/>)



Como señala Amanda Gilroy (2010), escribir fanfiction y especular sobre el potencial oculto de una historia puede empoderar al lector para involucrarse nuevamente en ella y reclamar el texto como propio, creando un método sutil pero efectivo de romper la disonancia de valores entre el autor y el lector (Omirova, 2019). Este fenómeno también se refleja en España, con iniciativas como 'El Sitio de Jane' fundado por Almudena y Mari Carmen Romero, quienes también gestionan el foro 'El Salón de té'. Según sus creadoras, el objetivo de la página web es "proporcionar información sobre la gran escritora inglesa Jane Austen de forma gratuita y desinteresada". Con el apoyo del foro, los usuarios registrados pueden hablar sobre esta escritora, así como de sus novelas y sus adaptaciones. Las opiniones y críticas que existen son variadas y dispares, además de ser representativas, ya que pueden reflejar la percepción de la sociedad en general. Además, Almudena y Mari Carmen

han realizado varias publicaciones relacionadas con el fenómeno austenita. Uno de sus trabajos más destacados es 'Historia de los Austenitas' (2015), que documenta la evolución del interés en Jane Austen entre los hispanohablantes, explorando cómo Internet y el cine han fomentado la expansión de este fandom en España y otros países. Este libro examina las traducciones, investigaciones y comunidades creadas en torno a la figura de Austen, incluyendo aspectos como los clubes de lectura y los eventos virtuales, así como detalles y análisis de las adaptaciones y de la recepción global de su obra.



Tabla 3 El sitio de Jane (Fuente: <https://janeausten.org.es/blog/>)

Por otro lado, la comercialización de productos que representan a Jane Austen, sus obras, sus películas o su época ha tenido un papel desatado. Según Allison Thompson (2008) estos productos pueden clasificarse en tres grupos: “evocadores” y que funcionan como un indicador de clase social real o deseada, rememoran a la autora o a la época de la Regencia en general (tazas de té, collares, plumas de ave para escribir, jabones o vestidos); productos artesanales y juegos creados por los fans para su comercialización por Internet, aunque no exclusivamente (patrones de costura en lona o en punto de cruz, pendientes y collares, cartas de tarot o juegos de mesa); y, productos que crean una imagen opuesta a la Austen tradicional y romántica (títeres, ropa interior con frases picantes e irónicas o figuritas de porcelana). Thompson determina que incluso

within the Austen fandom there is a great divide, very apparent in the fanfic and paraliterature, between those fans who are primarily inspired by Messrs. Firth and Macfadyen and those who, while enjoying the movies, focus principally on the books and claim, justly or not, some intellectual superiority over the first group. (2008)

Estos productos son elaborados por aficionados o grupos de seguidores como JASNA, lo que explica por qué los países de habla inglesa, como EEUU, Gran Bretaña y Australia, sean los principales productores y compradores. Sin embargo, otros productos, como los juegos y la artesanía, atraen a públicos de habla no inglesa. Esta oferta ha crecido en plataformas como Etsy, donde se pueden encontrar más de 1000 artículos en formato físico y descargas digitales relacionados con Austen.

Jane Austen en la Era Digital: Transmedialidad y Expansión Cultural

En 2011, la cantidad de artículos disponibles en esta plataforma era únicamente en formato físico y sumaban 61 artículos. En la actualidad suman más de 1000 artículos en ambos formatos.

Otra tienda online de características similares, en esta vez española y creada en 2014, es 'Superbritánico', ubicada en Sevilla, que ofrece productos diseñados y fabricados por ellos para los amantes de la lengua inglesa y la cultura británica. En lo que respecta a Jane Austen, se pueden encontrar 24 artículos, entre los cuales destacan camisetas, pines, postales, libretas y puzzles.

Asimismo, existen algunos productos elaborados por los fans y comercializados a través de Amazon como juegos de mesa como 'Marrying Mr. Darcy Board Game' (un juego de rol en el que los personajes debe trabajar por mejorar con el fin de conseguir un pretendiente), trivials, naipes con personajes de las novelas de Austen, puzzles, libros de escape room, macetas, pegatinas y libros de colorear, entre una gran variedad de artículos más.

Esta apropiación va más allá de lo literario, sus fans recrean y reinterpretan sus novelas, creando obras de teatro basadas en ellas y convirtiéndose en expertos de la Inglaterra de principios del siglo XIX y sus tradiciones. Esto es especialmente evidente en Gran Bretaña, donde las dos principales asociaciones dedicadas a Jane Austen, 'The Jane Austen Centre Exhibition' y 'The Jane Austen Society', junto con el museo 'Jane Austen's House' en Chawton, organizan anualmente diversos eventos en honor a la autora. Uno de estos eventos culturales es el 'Jane Austen Festival', que se celebra cada año en la ciudad de Bath desde 2001, que congrega a miles de entusiastas que se visten de la época de la Regencia. Este evento ha evolucionado para incluir una amplia variedad de actividades y eventos, como el 'Grand Regency Promenade', donde cientos de personas desfilan con trajes de la época, así como numerosos bailes temáticos que permiten a los asistentes revivir la atmósfera de las novelas de Austen.

Con motivo del 250º aniversario de su nacimiento en 2025, el 'Jane Austen's' House ha anunciado actividades especiales a lo largo del año. Las celebraciones incluirán exposiciones permanentes y temáticas que se centrarán en sus novelas y su proceso creativo. Entre los eventos destacados están el 'Pride and Prejudice Festival' en enero y el 'Sense & Sensibility Festival' en mayo, los cuales explorarán distintos aspectos de su obra y su legado cultural (las entradas ya están disponibles para su compra). El festival que realizará 'The Jane Austen Centre Exhibition' en ese año será más especial que en años anteriores, con una programación ampliada que se desarrollará del 12 al 21 de septiembre e incluirá exhibiciones, conferencias y eventos inmersivos en honor a su legado. Además, el centro ha anunciado colaboraciones y exhibiciones especiales, como la muestra 'Illustrating Austen' en el Museo Holburne, que explorará la evolución de las ilustraciones de sus personajes, desde las primeras interpretaciones hasta las más modernas. Asimismo, se realizarán otras actividades que permitirán a los visitantes profundizar en el vínculo entre Austen y Bath, la ciudad que inspiró parte de su obra.

Percepciones actuales sobre Jane Austen

Para completar este análisis se diseñó un cuestionario distribuido en redes sociales, foros temáticos nacionales e internacionales, grupos de investigación vinculados a la literatura británica, así como a personas interesadas en el universo de Jane Austen. En total, se obtuvieron 64 respuestas, lo que permite una aproximación cualitativa al perfil y las percepciones de los seguidores contemporáneos. A través de este cuestionario se han recogido datos sobre hábitos de consumo, plataformas preferidas, interés por el merchandising, participación en comunidades online y percepción de la relevancia cultural de la autora. Los resultados revelan una presencia activa de prosumidores que reinterpretan y expanden el universo austeniano en clave digital, evidenciando un compromiso emocional e identitario con su obra.

La mayoría de los encuestados residen en España (58%) y Costa Rica (20%), seguidos de Estados Unidos (5%) y otros países europeos como Reino Unido, República Checa e Italia, lo que confirma el carácter transnacional del fenómeno austenita.

En cuanto a la distribución por edad, la franja de 25-34 años fue la más representada (34%), seguida por los grupos de 45-54 años (28%) y 35-44 años (28%). Estos datos refuerzan la vigencia de la obra de Austen entre jóvenes adultos y generaciones intermedias. Respecto al género, más del 85% de los participantes se identificaron como mujeres, lo cual coincide con estudios previos que apuntan a un predominio femenino en el fandom de Austen.

El descubrimiento de la autora se ha producido mayoritariamente a través del cine y la televisión (48%), seguido por la lectura directa de sus libros (44%), y en menor medida, por redes sociales u otros medios. Este dato respalda el argumento de cómo la adaptación precede muchas veces a la lectura y sigue funcionando como primer canal de contacto con el universo de Austen. Las redes sociales empiezan a desempeñar un papel activo, con plataformas como Instagram, YouTube y foros o blogs especializados, aunque también se mencionan TikTok, X (antes Twitter), Facebook y Reddit, en combinación o por separado. En ellos, los fans no solo consumen contenido, sino que interactúan, comentan y lo reinterpretan desde múltiples perspectivas. La mayoría de los encuestados consumen contenido sobre Austen de manera ocasional o semanal (73%), mientras que un grupo reducido lo hace a diario (19%), lo que implica un público fidelizado y altamente comprometido. En cuanto a la participación activa en el fandom, más del 60% ha leído fanfiction o estaría interesado en hacerlo, aunque solo una minoría declara haberlo escrito o leído habitualmente. Este dato refuerza la inclusión del fanfiction como forma de apropiación cultural dentro del ecosistema transmedia de Austen.

Respecto a la comercialización de productos inspirados en la autora y su universo, la mayoría considera que se trata de una estrategia válida para acercarla a nuevos públicos, siempre que se respete el espíritu original de la autora. Muchas personas afirmaron haber comprado libros, objetos decorativos, ropa o artículos de papelería relacionados con Austen, mientras que otros indicaron que estarían dispuestos a hacerlo.



Tabla 4: Respuesta a la pregunta: ¿Qué opinas de la comercialización de Jane Austen en productos, videojuegos y merchandising?

La participación en actividades o eventos relacionados con Austen aún es limitada: la mayoría no ha asistido a encuentros o festivales, aunque algunos han participado en clubes de lectura, conferencias virtuales o eventos (Ilustración 6):

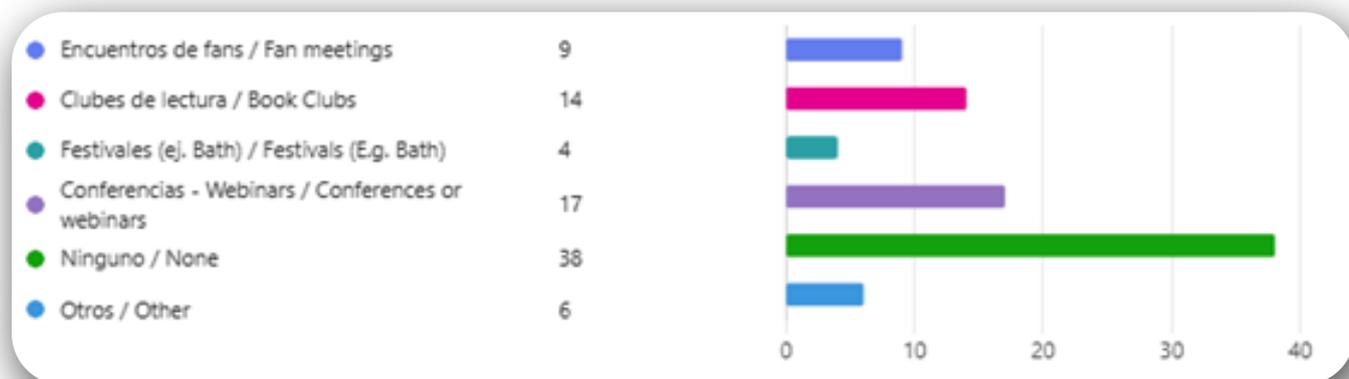


Tabla 5: Resultados a la pregunta ¿Has participado en eventos o actividades relacionados con Jane Austen?

Finalmente, la percepción general sobre el futuro de la comunidad austenita en la era digital es positiva. La mayoría considera que seguirá creciendo y adaptándose a nuevos formatos gracias a las redes sociales y la creación de contenido digital (podcasts, adaptaciones, videojuegos o eventos interactivos). Se destaca el valor de las comunidades online como espacios de encuentro, reinterpretación y difusión del legado de Austen entre las nuevas generaciones cada vez más diversas.

Discusión

Jane Austen ha dejado de ser solo una figura literaria para convertirse en un icono cultural presente en múltiples ámbitos de la cultura de masas. Los lectores se transforman en prosumidores y consumidores de los productos derivados de sus novelas y adaptaciones, lo que permite que la imagen de Austen sobreviva no sólo en la literatura y en el medio fílmico, sino que perdure a través de los productos disponibles en Internet y en los museos dedicados a la autora.

La relevancia de Jane Austen en la cultura contemporánea refleja una confluencia de intereses literarios, culturales y sociales que han posicionado su obra en el centro de la narrativa global. Desde las primeras adaptaciones cinematográficas de sus novelas, la literatura de Austen ha trascendido las páginas impresas, conectando con un público diverso y generacionalmente variado que encuentra en sus personajes y temáticas una expresión de valores contemporáneos. Esta conexión, sin embargo, no se limita a la lectura de sus novelas o a la visualización de sus adaptaciones, sino que se extiende a una red cultural de intertextualidad y transmedialidad en la que los medios digitales y las comunidades de fans tienen un rol fundamental.

Jane Austen se ha convertido en un icono cultural que trasciende su contexto histórico y desafía las limitaciones de género, clase y espacio temporal. Las adaptaciones de sus novelas, desde las más fieles a las más liberales, han permitido que sus historias perduren en la mente colectiva y se adapten a las sensibilidades actuales. Como observó Jenkins en 2015, “la propagación de textos mediáticos nos ayuda a expresar quiénes somos, reforzar nuestras relaciones personales y profesionales, fortalecer las relaciones entre unos y otros, y forjar conciencia y comunidad en torno a los temas que nos importan” (313). Esta frase ilustra cómo la obra de Austen ha impulsado diálogos significativos sobre la identidad y los valores individuales y sociales, convirtiéndola en un recurso cultural transgeneracional.

En este contexto, los prosumidores ocupan un rol esencial. Crean fanfiction, memes y videos, y emplean plataformas como YouTube, Instagram y X para compartir sus perspectivas sobre los personajes, tramas y mensajes de Austen. Este fenómeno subraya como, en palabras de Jenkins, “la difusión de contenido a través de fronteras culturales incrementa nuestra oportunidad de escuchar otras perspectivas y desarrollar empatía hacia perspectivas foráneas” (2015:313). A través de la transmedialidad, los seguidores de Austen exploran temas como el feminismo, la clase y la autonomía personal desde ópticas multiculturales, convirtiendo el universo de Austen en un espacio de intercambio y reflexión global.

Otro aspecto significativo de la transmedialidad es la inclusión del universo de la autora en formatos lúdicos como videojuegos, que abren nuevas posibilidades para explorar su obra en entornos interactivos. Videojuegos como ‘Ever, Jane: The Virtual World of Jane Austen’ (2016) o ‘Matches and Matrimony: A Pride and Prejudice Tale’ (2011) ofrecen a los usuarios la oportunidad de experimentar la narrativa de Austen de una forma activa, participando en elecciones que replican la toma de decisiones de los personajes de sus novelas. Estos juegos fomentan el empoderamiento femenino al explorar tanto la independencia como la elección racional en la vida de

Jane Austen en la Era Digital: Transmedialidad y Expansión Cultural

los personajes, alineándose con las ideas de Austen sobre la autonomía y la autodeterminación.

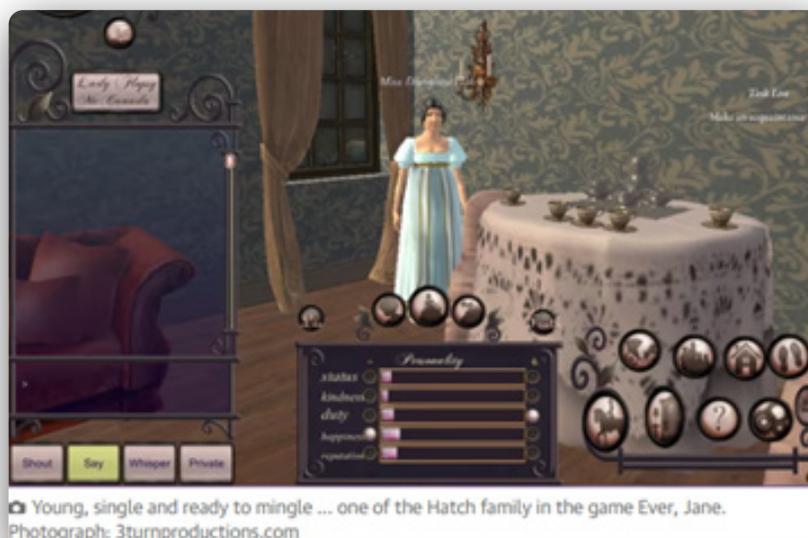


Tabla 6: Juego Ever, Jane

(Fuente: <https://www.theguardian.com/books/2017/sep/28/ever-jane-reader-i-clicked-on-him-i-test-drive-the-virtual-jane-austen-role-playing-game> Consulta 04/04/2025)

Traducir la obra de Austen a un formato interactivo de este tipo no solo tiene un valor de entretenimiento, sino que también permite una apreciación de los detalles y elecciones prudentes, incentivando a los usuarios a reflexionar sobre los valores y decisiones de sus personajes, aplicándolos a su propia experiencia vital.

Jane Austen ha pasado de ser una figura literaria a consolidarse como un símbolo cultural que permite comprender y debatir cuestiones fundamentales sobre la identidad y la sociedad. La intertextualidad y la transmedialidad han facilitado una apropiación cultural que adapta su obra a los valores y sensibilidades contemporáneas, enriqueciendo su legado y ampliando su alcance a audiencias que encuentran en sus historias una resonancia continua. Su relevancia en la cultura popular moderna indica que su obra perdurará en el tiempo y seguirá evolucionando y adaptándose a los contextos cambiantes de cada generación.

Por tanto, el fenómeno de Jane Austen es una demostración poderosa de cómo la literatura puede trascender su tiempo y lugar de origen, adaptándose a nuevos formatos y audiencias sin perder su esencia. El uso de tecnologías digitales y redes sociales ha expandido la participación activa de los lectores y consumidores de su obra, demostrando que la narrativa de Austen sigue siendo tan relevante hoy como lo fue hace más de dos siglos. Las historias de Austen, por tanto, no solo continuarán siendo una referencia literaria, sino que seguirán inspirando y moldeando las conversaciones sobre identidad, género y clase en la cultura popular global del futuro.

Notas

¹Sue Parrill (2002) señala que la BBC, junto con otras cadenas como BBC 2 (desde 1964), Granada ITV y Channel 4, ha desempeñado un papel clave en la producción y difusión de adaptaciones literarias, ya sea a través de producciones propias o adquisiciones de otras compañías. Un estudio reciente, “Catálogo de adaptaciones en el nuevo milenio: de la literatura al cine británico (2001-2020)”, examina la evolución del cine británico en ese periodo, con un enfoque en las adaptaciones literarias para cine y televisión. Su objetivo es analizar la influencia de estas producciones en la cultura británica y destacar cómo la literatura sigue siendo una fuente inagotable de inspiración.

²Jane Austen mantiene una presencia constante en la crítica literaria y en el ámbito académico. Su obra se ha adaptado y reinterpretado en formatos muy diversos, desde ‘Orgullo y Prejuicio’ (1995) o ‘El diario de Bridget Jones’ (2001), hasta mash up como ‘Orgullo y Prejuicio y zombis’ (Seth Grahame-Smith, 2009). También han surgido productos derivados que fusionan el mundo de Austen con otros géneros literarios como el detectivesco (‘La muerte llega a Pemberley’, P.D. James 2012 o ‘Jane Austen investiga’, Jessica Bull, 2024), manga (‘Manga: Jane Austen’, 2023) o recetarios (‘Dinner with Jane Austen: Menus inspired by her novels and letters’, 2023), que muestran su impacto cultural más allá del texto literario. Dada su amplitud, este fenómeno se plantea como vía para futuras investigaciones complementarias.

Bibliografía

- Barker, Elise (2010). “Playing With Jane Austen: Gender Identity and the Narrowing of Interpretation”. *Persuasions: The Jane Austen Journal On-Line* vol. 31 n° 1. (<https://jasna.org/persuasions/on-line/vol31no1/barker.html?>)
- Baroni, Raphaël, Goudmand Anaïs y Ryan, Marie-Laure (2023) “Transmedia narratology and transmedia storytelling”. En Bruhn, J., López-Varela, A., de Paiva Vieira, M. (eds) *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Palgrave Macmillan, Cham. (https://doi.org/10.1007/978-3-030-91263-5_16-1)
- Braguez, Joana (2023). “SEVEN ReImagined: A Transmedia Storytelling Evolution Proposal”. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 8(4), 122-130. (<https://dx.doi.org/10.25046/aj080414>)
- Dionisio, Mara and Nisi, Valentina (2021). “Leveraging Transmedia storytelling to engage tourists in the understanding of the destination’s local heritage”. *Multimedia Tools and Applications*, 80(26), 34813-34841. (<https://doi.org/10.1007/s11042-021-10949-2>)
- Gilroy, Amanda (2010). “Our Austen: Fan Fiction in the Classroom”. *Persuasions: The Jane Austen Journal On-Line* vol. 31 n° 1. (<https://jasna.org/persuasions/on-line/vol31no1/gilroy.html?>)
- Glosson, Sarah (2020). *Performing Jane: A Cultural History of Jane Austen Fandom*. Louisiana State University Press.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós, Barcelona.

- Jenkins, Henry, Ford, Sam y Green, Joshua (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura de red*. Editorial Gredisa, S.A, Barcelona.
- Kaplan, Deborah (2005). "The Pride of Austen Critics: a Prejudice?". *Chronicle of Higher Education*, vol. 51(27), 03/11/2005.
- Omirova, Dana (2019). "Matches and Matrimony: Choice and Empowerment in Austen Video Game Adaptation". *Persuasions: The Jane Austen Journal On-Line* vol. 40 n° 1. (<https://jasna.org/publications-2/persuasions-online/volume-40-no-1/omirova/>)
- Parrill, Sue (2002). *Jane Austen on film and television: a critical study of the adaptations*. McFarland & Company, Inc., Publisher, Carolina del Norte.
- Romero González, Irene (2024). "Catálogo De Adaptaciones En El Nuevo Milenio: De La Literatura Al Cine británico (2001-2020)". *Trasvases Entre La Literatura Y El Cine*, n.º 6, octubre de 2024, pp. 247-11, (<https://doi.org/10.24310/tlc.6.2024.20239>).
- Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Deusto, Barcelona
- Thompson, Allison (2008). "Trinkets and Treasures: Consuming Jane Austen". *Persuasions: The Jane Austen Journal On-Line*, vol 28 n° 2. (<https://www.jasna.org/persuasions/on-line/vol28no2/thompson.htm>)
- Vicente, Álex (2025). 'Bienvenidos a Austenlandia: un viaje al país de Jane Austen, epicentro del primer fenómeno de fans literario'. *El País*, <https://elpais.com/cultura/2025-02-23/bienvenidos-a-austenlandia-un-viaje-al-pais-de-jane-austen-epicentro-del-primer-fenome-no-de-fans-literario.html> (Fecha consulta, 04/04/2025).

