

SERIES DE FICCIÓN Y VIDEOJUEGOS: TRANSMEDIATIZACIÓN Y GAMIFICACIÓN DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEOS

FICTION SERIES AND VIDEO GAMES: TRANSMEDIA
AND GAMIFICATION IN CONTEMPORARY AUDIOVISUAL DISCOURSES

FRANCISCO JULIÁN MARTÍNEZ CANO
francisco.martinezc@umh.es

Universidad Miguel Hernández
de Elche

Resumen: La conexión entre series de ficción y videojuegos es notoria y de esta relación nacen nuevas estrategias para generar discursos narrativos dentro del contexto transmedia. En este artículo se revisa la conexión entre ambos medios a través de las producciones actuales, con la intención de identificar las aportaciones del videojuego dentro de los universos narrativos seriales. En el contexto de los discursos narrativos transmedia, la estrategia más habitual ha sido la creación de videojuegos a partir de series televisivas. En la actualidad esta tendencia se invierte dando lugar a títulos que beben del videojuego como fuente primigenia a la hora de confeccionar su línea argumental. Identificar las aportaciones del videojuego al ecosistema transmedia de los productos audiovisuales de entretenimiento contemporáneos ofrece la posibilidad de generar propuestas más atractivas e innovadoras para la audiencia. **Palabras clave:** videojuego; serie de televisión; transmedia; ficción; gamificación.

Abstract: The connection between fiction series and video games is evident, and this relationship drives to new strategies to generate narratives within transmedia context. In this article we try to revise the connection between the two media through current productions, with the intention of identifying the contributions of the video game in the serial narrative universes. Within the context of the transmedia narrative discourses, strategies usually have emerged from the TV series to the video game. Currently this tendency is turning around, giving birth titles that have been fed from the video game as the primary source to draw up their storyline. Identifying the contributions of the video game to the transmedia ecosystem of contemporary audiovisual entertainment products, offers the chance to generate more attractive and innovative designs for the audience. **Keywords:** Video Game; TV Series; Transmedia; Fiction; Gamification.

1. Introducción

Las narrativas transmedia, cogiendo el relevo de las narrativas tradicionales, fueron identificadas y analizadas por Henry Jenkins en su artículo 'Transmedia Storytelling' (*MIT Technology Review*, 2003) en el que afirmaba que los nuevos contenidos de ficción se distribuirían a través de múltiples canales. Es evidente que los nuevos medios tecnológicos posibilitan la creación de nuevos paradigmas narrativos, desde el uso de plataformas y redes sociales hasta la creación de videojuegos. Es lo que ya Lev Manovich (2005) apuntó, no como una digitalización de los medios tradicionales, sino más bien como una transición hacia la creación de nuevas estrategias infundadas en los medios clásicos. Y eso conecta con la tesis de Fidler (1997) –expandida posteriormente por Gómez (2007), Jenkins y Lazcano (2008) y Johnson (2014)– que indica que la audiencia, al consumir un mismo universo ficcional estructurado y creado sobre diferentes medios, refuerza la narración e impulsa la implicación de los usuarios. Así, estos se convierten en actores dentro de la propia historia, participando en comunidades y redes sociales, entornos interactivos multijugador, blogs y plataformas webs, sobre los que se va conformando la totalidad del producto. Los espectadores se transforman en *prosumers* o co-autores de la propia obra.

En este contexto, las series contemporáneas de ficción expanden sus historias cada vez más a través de obras interactivas como videojuegos, redes sociales y entornos web 2.0. En estas plataformas los fans pueden acceder a nuevos textos, contenidos extras, participar en la comunidad de seguidores compartiendo sus conocimientos y reflexiones sobre las tramas y personajes. En definitiva, participan construyendo el universo global de la ficción cuyas líneas argumentales se entretajan, combinan y complementan a partir de diferentes medios, generando un producto propio de la cultura de masas contemporánea.

2. Narrativas transmedia

El concepto de narrativa transmedia es un concepto en constante evolución. En el contexto académico, diferentes autores han tratado de definir este fenómeno, siendo Henry Jenkins (2003) el primer teórico en acuñar el término. Sin embargo, todavía queda un largo debate para establecer qué es y qué no es transmedia; sirva de ejemplo de su amplitud una definición aportada por Scolari (2013: 46): “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”.

Dicho esto, existe una característica intrínseca a dichas estrategias que parte de la idea de que cada medio se especializa en su función y, además, implica la necesidad de la participación del consumidor como último eslabón de la cadena

para que se complete el ciclo de la experiencia transmedia: “En las narrativas transmedia cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego” (Jenkins, 2003).

Ante este nuevo paradigma, entra en el debate la cuestión de si las adaptaciones entre medios también deben considerarse obras transmedia. En el caso de las adaptaciones, como es el de las versiones cinematográficas de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003), no se consideran transmedia ya que no agregan nada nuevo a la obra literaria de J. R. R. Tolkien. Lo mismo ocurre, por ejemplo, con todos los largometrajes con guion adaptado a partir de las novelas de Harry Potter escritas por J. K. Rowling. Ambas se sitúan más bien dentro del marco de la adaptación o remediación exacta de la obra literaria al lenguaje audiovisual.

Además, los principios fundamentales de las narrativas transmedia han sido identificados por Jeff Gómez (2007) y Henry Jenkins (2009). Estos principios van desde los conceptos de expansión y profundidad, continuidad y multiplicidad, inmersión y extraibilidad, construcción de mundos y serialidad. A estos Jenkins les añade los principios de subjetividad y de realización; en el primero hace referencia a la polifonía de voces derivada de la gran cantidad de personajes e historias que componen el universo narrativo, mientras que en el segundo se apunta a la participación de los consumidores, a la acción de los usuarios dentro de un contexto de evangelización y promoción de su narrativa favorita y, al mismo tiempo, generar y compartir contenidos relacionados con ella.

3. Conexiones entre series de ficción y videojuegos

La conexión entre series televisivas de ficción y videojuegos es cada vez mayor, la pantalla televisiva y la videoconsola se nutren cada vez más de productos que discurren de un medio a otro. La actual serie de televisión *Juego de Tronos* (HBO, 2011-2016), es una de las ficciones que permiten, en su versión interactiva, decidir el transcurso de los acontecimientos desde los escenarios de Winterfell hasta Castle Black, del mismo modo que podemos pasear por el Seattle Grace Hospital en el videojuego *Anatomía de Grey* (Ubisoft, 2009) o matar zombies en el videojuego *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) derivado de la serie del mismo nombre (AMC; FOX, 2010-2016). Cada vez más los productos seriales televisivos, al igual que los largometrajes cinematográficos, expanden sus universos narrativos a través de videojuegos interactivos.

Cabe señalar que la obra literaria es habitualmente el germen de todo el despliegue mediático posterior. Este fenómeno ha evolucionado dentro del marco de los discursos transmediales con obras como *Defiance* (Syfy, 2013-2014), consi-

derada como la primera serie creada simultáneamente con el videojuego complementario. Producida por Trion Worlds y el canal temático Syfy a finales de 2014, establece las bases de una interconexión entre la serie de ficción y el videojuego, proponiendo una estructura narrativa novedosa puesto que los sucesos que ocurren en el videojuego afectan a los acontecimientos en la serie y viceversa: lo que acontece en la serie influye en el transcurso del videojuego. El videojuego es un *shooter* (género de acción donde el principal objetivo es disparar y matar enemigos, generalmente con armas de fuego) en tercera persona y multijugador masivo en línea, que amplifica la experiencia de la serie estableciendo una interrelación entre ambos medios y generando mundos narrativos conectados, aunque manteniendo la independencia de ambos discursos. Además, en el videojuego el jugador puede customizar su propio personaje, enfrentarse a otros usuarios, compartir o colaborar en los lugares donde se establece la acción y navegar los entornos virtuales utilizando diferentes tipos de vehículos. La trama transcurre en el futuro, en la serie en la ciudad de Defiance mientras que en el videojuego la historia se desarrolla en San Francisco, donde la humanidad debe convivir con extraterrestres llamados Votons en un mundo devastado por guerras y enfrentamientos que asedian la supervivencia de ambas comunidades.



Figura 1. Lanzamiento digital *online* de *Defiance*, mitad serie, mitad videojuego.

Fuente: <http://www.fsgamer.com/defiance-mitad-videojuego-mitad-serie-de-television-20130405.html>

Otra de las sagas que ha comenzado a establecer la evolución de estas nuevas combinaciones a la hora de crear producciones transmedia entre series y videojuegos, cuyo pilar principal es el hecho de permitirnos vivir la experiencia en la piel de los protagonistas de nuestras series favoritas, es *Lost* (ABC, 2004-2010). Esta compleja historia creada por J. J. Abrams, Damon Lindelof y Jeffrey Lieber completa la experiencia inmersiva a través del videojuego *Lost: Via*

Domus (Ubisoft, Gameloft, 2008) para PC, PS3 y Xbox. Este es, si cabe, uno de los precursores de este fenómeno debido al éxito que tuvo entre los fans de la serie. Este juego de acción y aventura, que versa fielmente sobre los acontecimientos de la serie, despuntó en su momento debido a la cuidada calidad de sonido y gráficos. Igualmente su guion fue alabado por público y crítica, señalando únicamente su corta duración y, en ocasiones, su baja dificultad a la hora de resolver los rompecabezas y puzles.

Actualmente, no sólo se trata de generar un producto para videoconsolas y ordenadores personales sino que con la rápida expansión de los dispositivos móviles, los videojuegos diseñados exclusivamente para estos medios están ganando terreno rápidamente, constituyendo una cuota de mercado importante para la industria. En este contexto encontramos ejemplos de series de ficción que no sólo se han convertido en videojuego para plataformas convencionales, sino que además han saltado a las pantallas de nuestros dispositivos móviles en formato interactivo. Se invierte la estrategia habitual de construir y publicar el videojuego a partir de la ficción audiovisual, como en el caso del relanzamiento de la serie *Heroes Reborn* (NBC, 2015), la serie que da lugar a los videojuegos *Heroes Reborn: Gemini* (Imperative Entertainment, 2015), para PC y consolas y *Heroes Reborn: Enigma* (Imperative Entertainment, 2015), para móviles y tabletas, desarrollados como precuelas de la primera temporada de *Heroes Reborn*, a su vez secuela de la cuarta temporada de *Heroes* (NBC, 2006-2010).

El caso de *Heroes Reborn* (NBC, 2015) es llamativo desde el punto de vista de la estrategia comercial: sustentarse en los videojuegos publicados recientemente para rescatar la serie emitida hace cinco años y, al mismo tiempo, promocionar la nueva temporada que constará de trece episodios y cuya emisión comenzó el pasado 24 de septiembre de 2015. Es evidente que la estrategia transmedia favorece la difusión y promoción del producto, constituyéndose como una herramienta de *marketing*. En cuanto a los guiones del videojuego, encargados a diferentes guionistas pero dirigidos por el creador de la serie Tim Kring, conectarán entre sí y con la serie mediante los personajes y las situaciones que acontecen en los episodios de la serie televisiva. Así, cumplen una de las características principales de las narrativas transmedia: cada uno de los productos en torno a esta franquicia serán independientes, de manera que los videojuegos se podrán jugar por separado y, además, los seguidores de la serie de televisión podrán, a través de ellos, expandir y adentrarse en su universo narrativo.

El primero de estos videojuegos, *Heroes Reborn: Gemini* (Imperative Entertainment, 2015), para PC y consolas, es un juego de acción y aventura en primera persona, donde el personaje que el usuario suplanta es Cassandra, un nuevo rol dentro de la historia, con poderes telequinéticos que utiliza para desplazarse a

través del tiempo y el espacio con el objetivo de resolver los rompecabezas que se dosifican a lo largo de los niveles del juego. Además, *Heroes Reborn: Enigma* (Imperative Entertainment, 2015), producido para móviles y tabletas, es una aventura de puzzles y acción en primera persona, diseñado con el motor Unreal Engine 4, última versión de esta potente plataforma para el desarrollo de videojuegos y material interactivo, y que nos ofrece el control sobre Dahlia, la hermana pequeña de Cassandra, quien también dispone de poderes sobrenaturales que debemos utilizar para escapar de unas instalaciones secretas del gobierno estadounidense. Ambos juegos, aunque disponen de una historia independiente y propia, comparten la misma localización, con lo que al jugador se le ofrece una imagen total de la historia y de lo que ha ocurrido en ese lugar. La experiencia de usuario está diseñada en su totalidad como un discurso autónomo, pero interconectado a su vez con el resto de productos que componen el relanzamiento de la serie de televisión, a través no sólo del lugar donde convergen ambos juegos sino también a través de los personajes que aparecen en la serie.



Figura 2. *Heroes Reborn: Gemini*, fotograma del videojuego.

Fuente: <http://www.gamezone.com>

4. La narrativa en los videojuegos

En la relación entre series de ficción y videojuegos el aspecto narrativo es fundamental, entendiendo este factor como primordial para generar obras interconectadas entre series y videojuegos. Es necesario entender de qué modo los videojuegos son capaces de adoptar estas narraciones y, además, también es clave identificar qué aportaciones a la trama se pueden llevar a cabo desde la expan-

sión de la historia a un contexto virtual interactivo. Partiendo de la base de que los videojuegos no tienen porqué tener la intención de contar historias, actualmente los grandes títulos persiguen y utilizan distintas formas del *storytelling* dentro de sus discursos.

El potencial narrativo de un juego no se centra únicamente en el objetivo de contar una historia, ya que existen otros factores relevantes a considerar como son las mecánicas y dinámicas del juego. Las historias no son contenidos vacíos que pueden ser trasladados de un medio a otro. Normalmente en un producto audiovisual lineal la historia transcurre bajo un férreo control por parte del autor, esto sería totalmente contrario a los fundamentos básicos del videojuego que deben priorizar la experiencia del usuario. Para poder generar un discurso narrativo a través de un videojuego se atiende más al proceso, al cómo contar la historia, que a las aspiraciones o actividades que transcurren a través de los acontecimientos narrados.

Los videojuegos, como indicábamos anteriormente, no sólo cuentan historias, sino que las cuentan a través de espacios y mundos virtuales. Hablamos de una arquitectura narrativa: la transmisión de los hechos a través de la navegación y exploración de los lugares diseñados para ser jugados. En el caso de las series, al igual que en el caso de las películas o ficciones fílmicas, cuando son trasladadas a un videojuego el proceso implica reformular los acontecimientos en entornos espaciales dentro del juego; por lo tanto, el modo en que se estructura el espacio del juego facilita o propicia diferentes tipos de experiencias narrativas.

Según Jenkins, en su artículo 'Game Design as Narrative Architecture' (2002), el espacio virtual es pieza clave para potenciar la experiencia narrativa inmersiva y establece cuatro modelos de construcción de la trama a través de los espacios narrativos:

- ▶ Historias que a través de los espacios evocan asociaciones narrativas preexistentes en el producto audiovisual previo.
- ▶ Escenarios utilizados como lugar donde reconstruir un fragmento o parte de la narración.
- ▶ Espacios que contienen y aportan información no mostrada anteriormente a través de su puesta en escena.
- ▶ Escenarios para nuevas narrativas extraídas del eje original.

5. Aportaciones del videojuego a los universos transmedia

La relación entre narrativas de ficción y videojuegos plantea la siguiente cuestión: ¿Qué pueden los videojuegos aportar a los relatos de ficción? Pajares Tosca, coautora de *Understanding Videogames, The Essential Introduction* (2008), afirma que el componente lúdico dispone de los métodos para encargarse de las narraciones dinámicas, las que surgen a partir de la interacción del usuario. Estas, a diferencia de las estáticas de las novelas o películas, integran la capacidad de decisión por parte del consumidor, además de romper con las estructuras literarias tradicionales, generando estructuras narrativas no lineales y cuya duración temporal depende del modo de consumo de las mismas. A estos componentes debemos añadir el aumento de la inmersión del público en estos universos narrativos y, en relación a esto, lo que más se valora de los videojuegos que forman parte de universos transmedia es la posibilidad de vivir los lugares ontológicos de dichas historias, formar parte de los eventos que ocurren en dichos mundos e interactuar en sus conflictos, siempre y cuando las historias que cuenten sean novedosas. El papel de los jugadores que se conforman como *prosumers* hace de los videojuegos, y en concreto de los MMORPG (videojuego de rol multijugador masivo en línea), el género idóneo para que estos puedan interactuar libremente e interpretar a su personaje llevando la historia hasta donde sean capaces de imaginar.

También es importante remarcar que además de los cánones de cada una de las franquicias transmedia, de sus contenidos oficiales y las estrategias de explotación comercial de las mismas, paralelamente se encuentra el dominio de los *fans*. En este ámbito coexisten los contenidos generados por los consumidores o *prosumers*, los circuitos alternativos y las producciones *indie* de contenidos extra como pueden ser los *mods* y *skins* (accesorios jugables y aprovechables por otros usuarios que se comparten dentro de la comunidad de *fans*).

En definitiva, la expansión de las series audiovisuales de ficción hacia los videojuegos y viceversa aumenta la experiencia de usuario, incrementa el potencial de penetración dentro de las audiencias, atomiza los modelos de consumo al remediar los discursos clásicos en productos para dispositivos móviles (ya sean videojuegos casuales para móviles o ‘mobisodios’ de corta duración), potencia las estrategias de promoción y otorga a los usuarios el poder formar parte activa de la experiencia narrativa. La revolución de los medios ha transformado el modo en que contamos historias y estos nuevos paradigmas continúan evolucionando al mismo ritmo que progresan las nuevas tecnologías audiovisuales.

6. Referencias

- ▶ EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J. H.; y TOSCA, S. P. (2013): *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Taylor y Francis.
- ▶ FIDLER, R. (1997): *Mediamorphosis: Understanding New Media*. London: SAGE Publications.
- ▶ GILLEZEAU, M. y SAUNDERS, E. (2013): *Hands On - All Media Producing: Advice and Experience in All Media Producing*. Sidney: Firelight Productions.
- ▶ GÓMEZ, Jeff (2007): 'Jeff Gomez's 8 Defining Characteristics of Transmedia Production', en *Christy's Corner of the Universe*, 7 de octubre. Consultado en línea el 6 julio de 2015 desde: <http://www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-8-defining-characteristics-of-transmedia-production/>
- ▶ JENKINS, Henry (2009): 'The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling', en *Confessions of an ACA/Fan*, 12 de diciembre. Consultado en línea el 12 julio de 2015 desde: http://www.henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- ▶ JENKINS, Henry (2004): 'Game Design as narrative architecture', en *Computer*, n° 44(3), pp. 118-130.
- ▶ JENKINS, Henry (2003): 'Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling', en *MIT Technology Review*, 15 de enero. Consultado en línea el 15 julio de 2015 desde: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- ▶ JENKINS, H. y LAZCANO, P. H. (2008): *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- ▶ JOHNSON, D.; KOMPARE, D. y SANTO, A. (2014): *Making Media Work: Cultures of Management in the Entertainment Industries*. New York: NYU Press.
- ▶ JONES, S. E. (2008): *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Taylor y Francis.
- ▶ MANOVICH, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- ▶ MITTELL, J. (2015): *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press.
- ▶ SCOLARI, C. A. (2013): *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, Centro Libros PAPF, S.L.U.

