



LA NARRATIVA TRANSMEDIA Y LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS: UN ESTUDIO DE CASO

Escalas Ruiz, María Isabel¹
University of Balearic Islands, Spain
mrb192@gmail.com

Resumen

La narrativa transmedia se configura como una nueva forma narrativa contemporánea cuyo conocimiento forma parte de la competencia digital de los *prosumidores* o la nueva generación de los nativos digitales. A partir de dos estudios de caso que toman como base los cuentos de *Caperucita* (C. Perrault) y *Alicia* (L. Carroll) como narrativa transmedia y, especialmente, sus respectivos videojuegos, por una parte se pretende realizar un acercamiento a cuentos que se conciben como iconos de la literatura universal y que conectan con contenidos curriculares y, por otra parte, se pretende ofrecer una teoría general de la narrativa transmedia y de los videojuegos como herramienta educativa.

Abstract

Transmedia storytelling is configured as new narrative contemporary format whose knowledge takes part of the prosumers' digital competence or the new generation of digital natives. From two case studies which are based on the tales of Red Little Riding Hood (C.Perrault) and Alice (L. Carroll) as transmedia storytelling and their respective videogames, on the one hand we pretend to approach to tales conceived as universal literature icons which connect to curricular content. On the other hand, we aim to provide a general overview of transmedia storytelling theory and videogames such as educational resources.

Objetivos

Los objetivos que nos marcamos se siguen a continuación: en primer lugar, se plantea una propuesta teórica general sobre las nuevas formas narrativas contemporáneas dentro de la cultura de la convergencia y, concretamente, la narrativa transmedia para alumnos de secundaria. En segundo lugar, se proponen los videojuegos como herramienta educativa en tanto que constructo cultural a través del cual se brindan conocimientos de forma interdisciplinaria que parten, en muchos casos, de una base literaria. En tercer lugar, se presentan y analizan dos estudios de caso: dos videojuegos que se enmarcan como productos transmedia y que se fundamentan en los cuentos de *Alicia* (L. Carroll) en el caso de *Alice: Madness Returns* (2011) y *Caperucita* (C. Perrault) en el caso de *Woolfe. The Redhood Diaries* (2015). Los cuentos pueden entenderse como un género literario que apela a una significación compartida por la colectividad el cual se relaciona transversalmente con las asignaturas curriculares de lengua y literatura a lo largo de la educación secundaria (y, también, en primaria) y que supone una lectura transgresora y aparentemente incoherente de estos cuentos clásicos con respecto a su medio original.

¹ Philologist and master's degree in modern languages and literatures. Her master thesis project was based on the cultural imaginary, the fairy tales and transmedia storytelling. She is currently doing a PhD in the University of the Balearic Islands whose main research areas are focus on transmedia storytelling, cultural studies, audiovisual child identity and the reception of the audiovisual products at the audience. She is also collaborating with the research group RIRCA (Representation, Ideology and Reception in Audiovisual Culture) at the UIB.



Desarrollo

Entendemos la capacidad de ver, escuchar, o relatar historias como inherente al ser humano y la sociedad actual es consciente de la importancia de saber narrar (de ahí nuestra naturaleza como *Homo fabulators*) no solamente con fines literarios sino también educativos, culturales, comunicativos e industriales (lo vemos en ficción televisiva, cine, cómics, videojuegos, etc.). La Narrativa Transmedia (NT, término acuñado por Jenkins, 2003 y recogido por Scolari, 2013) se entiende, de forma sintética, como una nueva forma de contar historias en el siglo XXI que se expande en medios distintos de forma independiente aunque nutriéndose de todos ellos y creando una experiencia inmersiva donde la audiencia asume un rol activo en el proceso.

Los elementos constructivos de los mundos transmediáticos según las tesis de Klastrup y Tosca (2004) se sustentan en la creación del *Mythos* (hace referencia al conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo); el *Topos* (se centra en el contexto enmarcado en un período histórico específico ya sea presente, pasado o futuro así como en su detallada geografía) y el *Ethos* (corresponde a la ética implícita o explícita del mundo y las conductas o los códigos de comportamiento moral que los personajes deben seguir de acuerdo con los conceptos del bien y del mal del mundo narrativo). Estos tres elementos son esenciales para sostener los mundos transmediáticos pero también se erigen como elementos clave para el desarrollo de un universo narrativo con carácter universal y que entraña con contenidos curriculares presentes en asignaturas como lengua castellana y catalana y sus literaturas. Sin embargo, lo que verdaderamente permite establecer conexiones y mantener la continuidad de la historia para la participación de la audiencia es la *capacidad negativa* o construcción de brechas estratégicas y preguntas a la audiencia ofreciéndole, a su vez, *pistas de migraci n* (Long, 2007 basado en Ruppel, 2006), es decir, señales visibles que conducen a contenidos presentes en otros canales y que apelan al imaginario colectivo y a las representaciones culturales de las que se nutren los videojuegos.

Por su parte, los videojuegos en tanto que construcciones culturales que generan vivencias narrativas donde el sujeto participa como agente activo (Frasca, 2003; Juul, 2005; Ruiz-Collantes, 2008; Planells de la Maza, 2013 y Navarro, 2015), se presentan como una herramienta educativa a través de la cual se pueden desarrollar habilidades creativas, sociales, cognitivas además de facilitar la introducción de tecnologías de la información y de la comunicación. En los dos estudios de caso se parte de la premisa de que tanto el alumnado como el profesorado dispone de una serie de representaciones mentales acerca del universo narrativo basadas en los dos cuentos, ya sean de origen popular en el caso de *Caperucita* como de origen literario, en el caso de *Alicia*.

Todo ello permite primeramente al alumnado llevar a cabo un ejercicio para activar la memoria al preguntarle acerca de cuáles son los componentes esenciales de los cuentos: quién es Caperucita, cuáles son los personajes que forman parte de la historia, dónde sucede la historia, por qué lleva una caperuza roja, del mismo modo que cabe preguntarse quién es Alicia, por qué tiene prisa el conejo blanco, dónde situaríamos el País de las Maravillas, entre muchas otras cuestiones básicas. Una vez realizada dicha actividad, se puede presentar el corpus de productos transmedia tanto de Alicia como de Caperucita para explicar cómo se desarrollan las expansiones narrativas a partir de un universo diegético base del que todos, gracias a la memoria colectiva, han tenido algo que aportar y han colaborado colectivamente. De ese modo, se introducen elementos teóricos de la narrativa transmedia que incrementan, además, su competencia digital. Y, en tercer lugar, se pueden dedicar algunas sesiones a la experimentación personal con los dos videojuegos señalados para trabajar la importancia de la tecnología y las plataformas digitales en clase con la intención de que sirva para el desarrollo de su propia capacidad creativa, social y que permita la interactividad con los demás así como para mejorar en la resolución de conflictos en tiempo real.



This project has been funded
with support from the
European Commission.



Communication and
Education by Transmedia
Erasmus+ project 2014-2016



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



Generalitat de Catalunya
Departament
d'Ensenyament

XTEC Xarxa Telemàtica
Educativa de Catalunya





Conclusiones y futuro

Específicamente en el análisis de los videojuegos asistimos al choque de expectativas con las protagonistas que no se corresponden con la imagen que se transmite en su medio original. La "adultización" de Caperucita se plasma en el cambio de aspecto físico y psicológico y se convierte en una heroína con sed de venganza y, dada su mayor complejidad narrativa, aumenta el nivel de inmersión de la audiencia.

El videojuego basado en el universo transmediático de Alicia, considerado secuela del videojuego *American McGee's Alice* (*Rogue Entertainment, EA* 2000), supone una transgresión de las asentadas representaciones cinematográficas por la factoría *Disney* (1951) y de la que se genera la inmersión gracias al reconocimiento de los *evocative spaces*, es decir, espacios conocidos que reenvían al jugador/audiencia al, en este caso, País de las (no) Maravillas. Se cumple con el principio de "construcción de mundos posibles" donde la fantasía y la curiosidad infantil se tornan pesadillas.

La identificación de los jugadores con la protagonista es inmediata y, pese a considerar que tenemos total libertad de movimiento y acción, éstas se enmarcarán en una lógica narrativa diseñada de la que no podremos escapar lo que constituirá, por otra parte, una mayor inmersión en la historia. Dado que lo soñado y lo imaginado por Alicia es susceptible de convertirse en objeto-victima de sus traumas, propondremos que tanto objetos, personajes como criaturas serán transformados por el filtro de la locura y de la irracionalidad que repercutirá en el desarrollo de una marcada estética neogótica.

En definitiva, a través del planteamiento de este trabajo se ha pretendido ofrecer un panorama de las nuevas formas narrativas contemporáneas y, concretamente, de la narrativa transmedia a través de objetos de estudio que son dos cuentos que apelan al imaginario cultural colectivo y de gran aplicabilidad no solamente en territorio nacional sino internacional, debido a que forman parte del acervo cultural y literario compartido. Este acercamiento tiene la intención de mejorar la competencia digital de los nuevos nativos digitales a través de la resignificación de cuentos clásicos y, por tanto, de contenidos transversales tratados en asignaturas de lengua y literatura castellana, catalana, universal, de su exposición a los nuevos formatos narrativos y de producción y a la inclusión de los videojuegos en el aula que conecten, también, con conocimientos vistos en aulas de teatro, en tecnología educativa además de con otras formas de conocimiento no formal que contribuyen, igualmente, como herramienta educativa a través de medios y formatos poco convencionales.

Bibliography

- *Alice: Madness Returns* (Versión 9.0, 2011). Spicy Horse, Electronic Arts.
- FRASCA, G. "Simulation versus narrative: Introduction to ludology". En: WOLF, M. J. P.; PERRON, B., (eds). *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.
- JENKINS, H., "Transmedia Storytelling". *Technology Review*, 15 de enero (2003), [revista en línea] Disponible desde Internet en: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Web. 2 oct. 2015.
- JUUL, J. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- KLASTRUP, L. y TOSCA, S. "Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design". *International Conference on Cyberworld*. Disponible desde Internet en: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf> Web. 5 nov. 2015.
- LONG, G. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts, Massachussetts Institute of Technology, 2007. Tesis de Máster.



This project has been funded
with support from the
European Commission.





- NAVARRO, V. *Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: UOC, 2015.
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semiótico-pragmática a su estructura y significación*. Tesis Doctoral. Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, 2013. Web. 5 julio. 2015.
- RUIZ-COLLANTES, F. X. "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas". En: SCOLARI, C. A., (eds). *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, 2008.
- RUPPEL, M. 2006. *Learning to Speak Braille: Convergence, Divergence and Cross-Sited Narratives*. University of Maryland. College Park. [Slide Presentation for Oral Examinations] Disponible desde Internet en: <http://www.glue.umd.edu/~mruppel/oralex_presentation_2.4>. Web. 9 nov. 2015.
- SCOLARI, C. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Deusto, 2013.
- Woolfe. *The Redhood Diaries* (Versión 9.0., 2015). GriN Gamestudio.

Cuestiones y/o consideraciones para la discusión

Indudablemente, este trabajo deja abierto un horizonte de preguntas para los profesionales de la educación así como para los investigadores, creadores y productores de la narrativa transmedia y de los videojuegos, entre las que podrían cuestionarse si debería tener mayor presencia la inclusión de contenidos teórico-prácticos de la narrativa transmedia en el aula, si sería viable realizar proyectos educativos a través del transmedia (y adaptado a muchas materias distintas) como, por ejemplo, para trabajar contenidos de literatura, de teatro, de música y/o de cine, entre otras. También deberían plantearse la viabilidad de incluir los videojuegos o bien la propuesta del mismo como proyecto creativo con el fin de adaptar la realidad educativa a la realidad sociocultural.



This project has been funded
with support from the
European Commission.



Communication and
Education by Transmedia
Erasmus+ project 2014-2016



Generalitat de Catalunya
Departament
d'Ensenyament

XTEC Xarxa Telemàtica
Educativa de Catalunya

