



Comunicación y Hombre

ISSN: 1885-365X

j.conde@ufv.es

Universidad Francisco de Vitoria  
España

NIÑO GONZÁLEZ, José Ignacio; GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique; BARQUERO  
CABRERO, Mario

La comunicación transmedia en el sector de los videojuegos: perspectivas, horizontes y  
estudio de caso

Comunicación y Hombre, núm. 11, noviembre, 2015, pp. 20-36  
Universidad Francisco de Vitoria  
Pozuelo de Alarcón, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129442878002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Revista interdisciplinar  
de Ciencias de  
la Comunicación  
y Humanidades

Artículo extraído del número 11 de *Comunicación y Hombre*  
**NOVIEMBRE 2015**

**11**

ESTUDIO

## La comunicación transmedia en el sector de los videojuegos: perspectivas, horizontes y estudio de caso

NIÑO GONZÁLEZ, José Ignacio,  
(Universidad Complutense de Madrid,  
GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique  
Universidad CEU San Pablo  
BARQUERO CABRERO, Mario  
ESERP Business School



Universidad  
Francisco de  
Vitoria


UFV Madrid

**NIÑO GONZÁLEZ, José Ignacio**

Universidad Complutense de Madrid (España)

✉ jin@interacting.es  0000-0003-2775-7241**GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique**

Universidad CEU San Pablo (Madrid, España)

✉ juanenrique.gonzalezvalles@ceu.es  0000-0001-5127-7753**BARQUERO CABRERO, Mario**

ESERP Business School (Madrid, España)

✉ mariobarquero@eserp.com

RECIBIDO / RECEIVED

30 de abril de 2015

ACEPTADO / ACCEPTED

14 de mayo de 2015

PÁGINAS / PAGES

De la 21 a la 36

ISSN: 1885-365X

# La comunicación transmedia en el sector de los videojuegos: perspectivas, horizontes y estudio de caso

Transmedia communication in video games: prospects, horizons and case study

La apuesta por la transmedialidad, provocada por la aparición de las sucesivas innovaciones tecnológicas y los cambios que la sociedad ha experimentado tanto por éstas como por sí misma, ha provocado que la comunicación haya sufrido cambios sustanciales que han introducido nuevos términos y conceptos en nuestro vocabulario.

La narrativa transmedia, además, ha abarcado casi todos los soportes conocidos para encauzar las historias de la manera más holística posible. En este marco, el mercado de los videojuegos no iba a estar al margen y se ha adaptado con facilidad y agilidad a esta nueva realidad.

PALABRAS CLAVE: narrativa, audiovisual, videojuegos, transmedia, imagen.

The bet for transmediality, caused by the appearance of technological innovations and changes that society has experienced both by them and by itself, has caused the communication has undergone substantial changes that have introduced new terms and concepts in our vocabulary.

Transmedia narrative has also covered almost all known media to broadcast the stories of the most holistic way possible. In this framework, the videogaming market would not be outside and has been adapted with ease and agility to this new reality.

KEY WORDS: Narrative, audiovisual, video games, transmedia, image.

## 1. Introducción

No es posible concebir la historia de los videojuegos sin hablar de 'Resident Evil', al igual que no sería posible hablar del 'Resident Evil' que concebimos hoy en día sin la evolución que han sufrido las nuevas tecnologías y, especialmente, la clara apuesta por la transmedialidad y la *crossmedialidad* que se ha producido en este sector. Queda ya lejos el momento (1996) en el que se fundaba esta saga de éxito que venía a poner de nuevo en boga un género tan vibrante en el mercado de los videojuegos como es la acción, conjuntándolo con tintes

violentos provenientes del surgimiento de personajes de otro género, el terror, como son los vampiros.

La adición de todos estos elementos provocó un resultado espectacular para el público propio de este sector, que acogió la fórmula entre sus brazos y demandó más historias sobre este grupo de humanos que tratan de sobrevivir a los monstruos infectados por la Corporación Umbrella. Pero los pasos no se detuvieron en proporcionar nuevos videojuegos para los aficionados, sino que se pasó a ofrecer nuevos dispositivos y plataformas que habían surgido, aprovechando el carácter *crossmediático* de la propia historia.

Es este el momento de sumergirse en el análisis detallado del fondo y la forma, la historia y el discurso, de todas estas historias. Asumimos el reto con el interés propio de los jugadores de videojuegos, prometiendo no desfallecer en el intento por mucho que se nos vayan acabando las vidas. Tenemos nuevos soportes y plataformas para no desanimarnos y aprovechar también nuestros conocimientos analítico-textuales, lo que tiene que devenir necesariamente en una completa y holística investigación.

## 2. Metodología y objetivos

A la hora de dotar a esta investigación de un marco metodológico adecuado nos hemos decantado por la elección de una técnica cualitativa para el estudio de este caso, ya que destacaremos los aspectos que aportan valor añadido a la saga de 'Resident Evil' como conjunto de narrativas *transmedia*. Indagando pormenorizadamente en este caso lograremos conocer los métodos de aplicación de este modelo narrativo a un producto de ficción cuyo origen distaba mucho de ser ése.

Si queremos despejar las incógnitas propias de una investigación empírica de actualidad, el estudio de caso, tal y como defienden Feagin, Orum y Sjoberg (1991), es el método más adecuado para realizar esta disección científica. En este supuesto, volvemos a poner de relieve el hecho de que pretendemos realizar un análisis holístico sobre la saga de 'Resident Evil', lo que no quiere decir que renunciemos a los postulados cualitativos, sino todo lo contrario.

Si focalizamos bien nuestro marco metodológico sobre nuestro objeto de estudio, deberemos obtener unos resultados claros acerca de la estructura organizativa del mismo. Esto incluye desde los distintos soportes utilizados hasta la gestión de contenidos que se hace en cada uno de ellos y el tipo de usuarios a los que se dirigen. Con la consecución de estos objetivos, desvelaremos cuáles son los engranajes que hacen funcionar las distintas historias confluyentes.

A la hora de justificar el objeto de nuestro estudio debemos incluir distintas variables que doten de razón a nuestra decisión. La primera de ellas es que se trata de un producto innovador en sus planteamientos desde el origen del primer videojuego, lo que le ha acarreado un éxito casi sin límites entre los distintos usuarios de las diversas plataformas en las que se ha distribuido.

Por ello podemos hablar con mucha precisión de las diversas connotaciones que han llevado a 'Resident Evil' a tener un grado de implantación y desarrollo muy alto en cuanto a su narrativa *transmedia*. Esas connotaciones, obviamente, también llevan aparejadas limitaciones y especificidades que también formarán parte de nuestra investigación, por cuanto nos ayudan a entender también las debilidades que pueden formar parte de este nuevo modelo narrativo.

Con millones de jugadores y usuarios a lo largo de todo el mundo, es uno de los videojuegos que ha batido récords en cuanto a ventas y penetración. Además, su adaptación cinematográfica también ha recaudado ingentes cantidades de dinero, pasando de los cien millones de dólares solamente con su primera entrega. Hablamos, por tanto, de una saga *transmedia* de éxito no sin precedentes, pero sí que muy reseñable a todas luces.

El reconocimiento en forma de premios le ha llegado en varias ocasiones, como el 'Nintendo Power', el 'IGN' o los distintos y numerosos nombramientos como 'Mejor videojuego del año' para las diferentes versiones del videojuego, valga la redundancia. En cuanto a las películas no es posible hablar de tanta gloria, ya que no ha sido precisamente la Academia la que ha valorado los diferentes largometrajes, sino los odiados premios Razzie. La protagonista de la saga cinematográfica, Milla Jovovich, ha sido nominada para este desgraciado galardón, lo que no vendrá a influir para nada en la investigación que estamos llevando a cabo.

Es por tanto nuestro objetivo el presentar en este artículo todos los resultados generales y específicos que encontremos en el análisis de la narrativa *transmedia* producidos por la saga de 'Resident Evil' para la esfera mundial. Esta investigación va a prestar una especial atención a las estrategias de tipo narrativo y comercial utilizadas para la construcción de este saga, lo que ha devenido en la cimentación y construcción de un ecosistema propio.

Éste está dotado de una marca propia que está diferenciada perfectamente y que es claramente reconocible por los usuarios, sin apenas distinción dentro del grupo objetivo al que se dirige. Por supuesto, sin olvidar que se desarrolla dentro de un contexto multisopORTE en el proliferan distintos públicos que requieren distintos tipos de narrativas en nuevos medios y con diferentes entornos de comunicación.

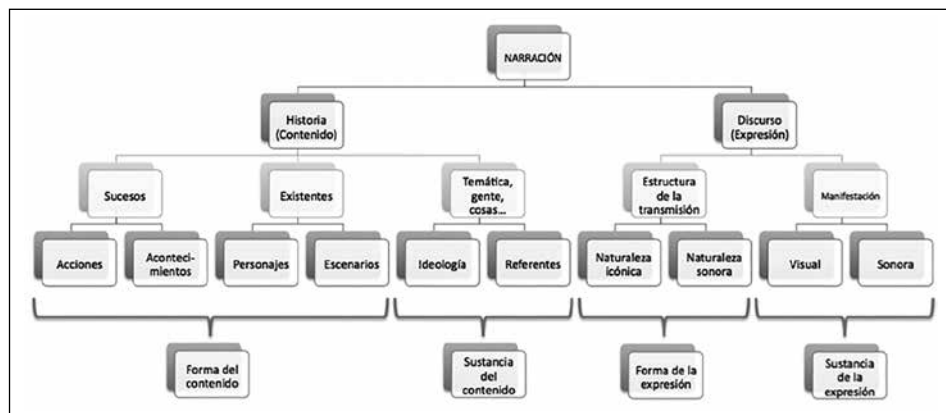
El bloque central de la investigación está centrado en la exploración de los objetos de estudio, esto es, los diferentes relatos narrativos, de los que vamos a extraer las muestras necesarias y suficientes para que nuestro microscopio, utilizando un símil anterior, los amplíe y analice con suficiencia. Por tanto, abarcaremos las diferentes producciones tanto cinematográficas como en el terreno de los videojuegos que completan el objeto *transmediático* de nuestro estudio.

Para categorizar los diferentes elementos que van a estar a nuestra disposición vamos a utilizar dos estructuras básicas. La primera de ellas es el archiconocido esquema de análisis narrativo de Seymour Chatman (1990), que aplica los conocimientos que definen analíticamente una obra audiovisual narrativa, en este caso las obras de la saga de 'Resident Evil', lo que forma un subgrupo característico dentro del total de la obra *transmediática*. En concreto, la aproximación al planteamiento metodológico queda establecida desde la misma

fuentes generadoras de sucesos: las películas y videojuegos analizados; con lo que nuestros presupuestos se concretizan en sus líneas maestras conforme a su naturaleza.

La división del trabajo se llevará a cabo mediante la focalización de los momentos de su obra y las características de su producción y realización bajo este perfil de corte genérico que exponemos:

Gráfico 1: Análisis de la historia y el discurso / Fuente: 'Historia y discurso' (1990)



Las conclusiones se irán desgarnando una a una en cada apartado de manera que al final, la recopilación de las mismas y su visionado en conjunto nos permitan corroborar o refutar las hipótesis iniciales. El criterio general de aplicación será el de concatenación espacio-temporal de nexo causal entre los elementos que conformen unidades narrativas remarcadas y remarcables.

La segunda estructura es la que proponen Scolari et al. (2014) en su investigación sobre narrativas *transmediáticas*, aunque adaptándolo a nuestro estudio de caso, que versa sobre lo *transmedia* y no sobre producciones televisivas. Por lo tanto, quedaría de la siguiente forma:

- Los programas narrativos (generales e individuales) a lo largo de la expansión *transmediática*.
- Las estrategias de expansión narrativa.
- Las modificaciones en las estructuras actanciales en el contexto *transmediático*.
- La tensión entre género y *transmedialidad*.
- La construcción del lector modelo *transmediático*.
- El uso de las redes sociales y los contenidos generados por los usuarios.

Gráfico 2: Categorías analíticas / Fuente: Scolari et al. (2014: 89)

Información general del texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Título.</li> <li>- País/Año.</li> <li>- Idioma (s).</li> <li>- Productora/Cadena.</li> <li>- Creadores/Guionistas/Realizadores.</li> <li>- Cantidad episodios/temporadas.</li> <li>- Formato narrativo (serie, serial, etc.).</li> <li>- Personajes principales.</li> <li>- Género.</li> </ul>
Evolución transmediática	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medios que comprende el mundo narrativo.</li> <li>- Medio de origen.</li> <li>- Fases de expansión.</li> </ul>
Género	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mundo representado (western, ciencia ficción, etc.).</li> <li>- Tipo de fruición/consumo de la persona espectadora (cómic, horror, etc.).</li> <li>- Tono de la narrativa (drama, comedia, etc).</li> <li>- Género y expansión transmediática.</li> </ul>
Grandes líneas narrativas (dimensión macro)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación de las líneas narrativas con el visionado: episodio/temporada/serie.</li> <li>- Cantidad y relevancia de las grandes líneas narrativas.</li> <li>- Interacción entre las grandes líneas narrativas.</li> <li>- Grandes líneas narrativa, medios y jerarquía.</li> <li>- Hipernarración/Hiponarración.</li> <li>- Estrategias de expansión/compreensión de las grandes líneas narrativas (tramas).</li> </ul>
Programas narrativos (PN) individuales (dimensión micro)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación de PN de los personajes con el visionado: episodio/temporada/serie.</li> <li>- Cantidad y relevancia de las líneas narrativas individuales.</li> <li>- Interacción entre las líneas narrativas individuales.</li> <li>- Líneas narrativas individuales, medios y jerarquías.</li> <li>- Hipernarración/Hiponarración.</li> <li>- Estrategias de expansión/compreensión de las líneas narrativas individuales.</li> </ul>
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantidad y evolución de la cantidad de personajes.</li> <li>- Ritmo de aparición/desaparición.</li> <li>- Dependencia/Independencia de la narrativa respecto de los personajes.</li> <li>- Relaciones entre personajes.</li> <li>- Personajes y continuidad intermediática.</li> <li>- Relevancia y evolución intermediática.</li> </ul>
Tema/Tópico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Densidad (concentración de las obras).</li> <li>- Complejidad.</li> <li>- Relevancia.</li> <li>- Temas.</li> <li>- Evolución en el tiempo de los temas, densidad, complejidad, relevancia.</li> </ul>
Estrategias interpretativas en el texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcción del lector modelo.</li> <li>- Competencias intermediales.</li> <li>- Componentes intertextuales.</li> <li>- Componentes intertextuales-intermediáticos.</li> </ul>

Estrategias de expansión y de comprensión narrativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategia de expansión utilizada.</li> <li>- Estrategias que operen sobre la dimensión temporal.</li> <li>- Estrategias que operen sobre la dimensión espacial.</li> <li>- Estrategias que operen sobre los personajes.</li> <li>- Estrategias que operen sobre los géneros.</li> </ul>
Contenido generados por los usuarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipo de contenido: tráiler falso, spoiler, parodia, etc.</li> <li>- Medios/plataformas.</li> <li>- Tipo de relación con los contenidos oficiales.</li> <li>- Grado de autonomía/dependencia respecto a otros contenidos.</li> <li>- Contenido solicitado o individual.</li> </ul>

### 3. Contexto teórico previo

Las nuevas narrativas literarias o audiovisuales nos han permitido poner bajo el microscopio lenguajes ya muy asentados, como es el caso de la novela y el séptimo arte, que tradicionalmente se han erigido como representantes excelsos de la faceta artística. Otro tipo de narrativas han corrido similar suerte a la del cine, como por ejemplo los cómics, pero, aunque han conquistado algunos nichos interesantes, no han terminado de despegar de la misma forma que sus progenitoras, si es que podemos realizar este símil paternalista, y, por tanto, tampoco están dotado de ese alto status.

El videojuego sin embargo, faceta que nos va a ocupar y preocupar a lo largo de este artículo, y ejemplarizándolo con el genuino caso de 'Resident Evil', podemos afirmar que se encuentra en una fase intermedia de desarrollo. Lo que no quiere decir que se encuentre precisamente estancado en ese punto, puesto que, al tratarse de la primera forma artística del siglo XXI, está ganando terreno a pasos agigantados tratando de ocupar el puesto de octava arte que tiene en seria disputado junto a otros hermanos rivales como la publicidad, el cómic, la televisión, la papiroflexia...

Pero, sin lugar a dudas, no nos encontramos en una época donde los distintos tipos de narrativas sean departamentos estancos, sino todo lo contrario. La apuesta decidida de todos los creadores es la de acentuar cada vez más la llamada *era de la convergencia* (Costa y Piñeiro, 2012: 102) que ha provocado el surgimiento de esas nuevas narrativas que citábamos anteriormente y que, gracias al uso de las nuevas tecnologías, ponen el foco en la relación entre el soporte y el usuario, especialmente en la capacidad de interacción entre ambos.

Sin lugar a dudas este nuevo tipo de historias han provocado una vuelta de tuerca en toda la industria audiovisual, que ha encontrado un nuevo mercado, con multitud de segmentos y casi infinidad de nichos que rellenar. Se trató, se trata y se tratará de contar historias con un punto común en formato multisoporte que, a pesar de desarrollar diferentes lenguajes que se adapten a las diferentes narrativas, construyan una relato unitario.

Desde este punto saldrán nuevas expresiones que analizaremos en la parte de la metodología como *multiplataforma*, *crossmedia*, *transmedia*... que han convergido en términos de convención para nombrar a este tipo de proyectos. Los ejemplos son variados y muy ricos en cuanto a su capacidad para asombrar a los usuarios y, como fin último, persuadirlos para



que interactúen con los soportes que tienen capacidad para ello.

La narrativa *transmedia* y *crossmedia* aporta una visión holística al usuario, permitiéndole formar parte del propio relato narrativo ya que, a través de la interacción va a conseguir avanzar en la historia propuesta. Es, por tanto, la implicación del usuario la clave para que este tipo de nuevo arte tenga el éxito que actualmente posee, sin olvidarnos de la potencia que existe en la novedad que implica el uso de las nuevas plataformas.

No hay que olvidar que no todas las historias consiguen captar la atención de los usuarios y es por eso que también debemos preguntarnos si en el emisor del mensaje multisoporte reside la clave fundamental del éxito o fracaso de estos nuevos tipos de narrativas. Vamos a partir de la base de que estos ámbitos recreativos nos permiten adentrarnos, normalmente, en terrenos, mundos y/o lugares que no están al alcance de nuestra mano de forma normal.

Las historias nos cautivan, nos seducen y por ello nos gusta sumergirnos en ellas. En este sentido los videojuegos no se han diferenciado en nada de sus hermanos mayores, si ahora se permite el símil fraternal, puesto que una buena historia bien contada ha tenido igual éxito tanto en el cine como en el teatro, la televisión... o ahora los videojuegos.

Cuando hablamos de *crossmedia* y/o *transmedia* tampoco vamos a encontrar diferencias, puesto que si las historias están bien contadas tendrán muchas posibilidades de éxito y de buena respuesta en los usuarios. Si bien esta premisa es casi inmutable, lo complicado de la cuestión reside en la coordinación de las distintas historias y tramas que van a formar parte según los soportes en los que deseemos estar.

Una vez más nos referiremos en este punto al desarrollo tecnológico como el elemento clave para todo este proceso. Estamos en la era del desarrollo de los distintos soportes y es un punto clave para que el público en general se sienta atraído por lo desconocido y lo semiconocido. En este sentido, la complementación de historias o la extensión de historias principales en otros soportes llama la atención de los usuarios y ayuda a la comercialización de este tipo de productos.

Por último no queremos ni debemos acabar este capítulo introductorio sin hacer una alusión a uno de los grandes teóricos del relato como es Bettendorf que afirmó que “las narraciones forman parte un marco dentro del cual se desenvuelven distintos discursos sobre el pensamiento y las potencialidades del hombre; en este sentido, su función principal es hacer inteligibles las acciones humanas para nosotros mismos y para los otros” (2000:13). Hablamos pues del relato sobre zombies y experimentos químicos más conocido del mundo.

## 4. La narrativa crossmedia a través de plataformas y soportes

Como parte fundamental de la metodología propuesta, el análisis de las plataformas y los soportes nos proporcionará una radiografía perfecta del proceso *transmediático* de la saga de ‘Resident Evil’. Es decir, como primer paso, debemos analizar todo este recorrido desde la parte más externa del mismo, es decir, como y de qué forma se han adaptado los contenidos

a cada una de estas distintas plataformas y soportes.

Comenzamos con el terreno de los videojuegos, sin lugar a dudas el más extenso, donde 'Resident Evil' ha demostrado una capacidad de adaptación *transmediática* fuera de toda duda. Exponemos a continuación los diferentes formatos del videojuego (serie principal, *revelations*, *survivor*, *outbreak*, *chronicles* y *spin-off*) para posteriormente analizarlos convenientemente:

Gráfico 3: Relación de videojuegos y distribución en plataformas.  
Fuente: Elaboración propia.

Año de lanzamiento	Título	Desarrollador	Plataformas																		
			PS1	PS2	PS3	PS4	X360	ONE	GC	Wii	PC	PSP	DS	3DS	N64	GBC	Saturn	DC	Móvil	Wii U	Vita
Serie principal																					
1996	Resident Evil	Capcom																			
1998	Resident Evil 2	Capcom																			
1999	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom																			
2000	Resident Evil Code Veronica	Capcom																			
2002	Resident Evil (remake)	Capcom																			
2002	Resident Evil Zero	Capcom																			
2005	Resident Evil 4	Capcom																			
2009	Resident Evil 5	Capcom																			
2012	Resident Evil 6	Capcom																			
Revelations																					
2012	Resident Evil: Revelations	Capcom																			
2015	Resident Evil: Revelations 2	Capcom																			

Año de lanzamiento	Título	Desarrollador	Plataformas																			
			PS1	PS2	PS3	PS4	X360	ONE	GC	Wii	PC	PSP	DS	3DS	N64	GBC	Saturn	DC	Móvil	Wii U	Vita	
Survivor																						
2000	Resident Evil: Survivor	Capcom																				
2001	Resident Evil Survivor 2: Code Veronica	Capcom, Namco																				
2003	Resident Evil: Dead Aim	Capcom																				
Outbreak																						
2003	Resident Evil Outbreak	Capcom																				
2004	Resident Evil Outbreak File 2	Capcom																				
Chronicles																						
2007	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Capcom																				
2009	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom																				
Spin-off																						
2000	Resident Evil Gaiden	Capcom																				
2011	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom, Namco																				
2012	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom, SlantSixGames																				
No disponible			Disponible																	Retrocompatible		

Es evidente, a la luz del gráfico anterior, el deseo de Capcom de llevar 'Resident Evil' al mayor número de plataformas posibles, lo que no significa que los diferentes productos fueran distribuidos a la misma vez en una gran cantidad de plataformas. De hecho, son las series principales las que más presencia simultánea han tenido, mientras que los *spin-off* apenas fueron lanzados en más de una plataforma, siendo la excepción el 'Resident Evil: Operation Racoon City', con presencia en Play Station 3, Xbox 360 y PC.

Gráfico 4: Relación de videojuegos y distribución dispositivos móviles / Fuente: Elaboración propia.

Dispositivos Móviles	
2002	Resident Evil Assault The Nightmare
2003	Resident Evil Zombie Buster
2004	Biohazard: The Stories
2005	Resident Evil: The Missions
2006	Resident Evil Confidential Report
2006	Biohazard: The Episodes
2007	Biohazard: The Operations
2007	Resident Evil Genesis
2008	Resident Evil Degeneration
2009	Resident Evil Uprising
2009	Resident Evil 4 Mobile
2010	Biohazard: Survival Door
2011	Resident Evil: Mercenaries Vs.
2012	Resident Evil Uprising
2013	Resident Evil Outbreak Survive
2014	Resident Evil: Afterlife Movie Game

En cuanto a dispositivos móviles, simplemente reseñar la compatibilidad que los distintos videojuegos han desarrollado, puesto que han estado disponibles para los diferentes sistemas operativos del mercado, es decir, Android y Iphone. Cabe reseñar que el más reciente de los mismos, 'Resident Evil: Afterlife Movie Game' también desarrolló su compatibilidad para los dos productos estrellas de Apple, es decir, tanto el Iphone como el Ipad.

Gráfico 5: Relación de películas / Fuente: Elaboración propia.

Nº	Película	Año de lanzamiento	Director
1.	Resident Evil	2002	Paul W. S. Anderson
2.	Resident Evil: Apocalipsis	2004	Alexander Witt
3.	Resident Evil: Extinción	2007	Russell Mulcahy
4.	Resident Evil: Afterlife	2010	Paul W. S. Anderson
5.	Resident Evil: Retribution	2012	Paul W. S. Anderson
6.	Resident Evil: The Final Chapter	2016	Paul W. S. Anderson

Los cinco largometrajes que hasta ahora se han distribuido, además del sexto que está

NIÑO GONZÁLEZ, José Ignacio, GONZÁLEZ VALLÉS, Juan Enrique y BARQUERO CABRERO, Mario. "La comunicación transmedia en el sector de los videojuegos: perspectivas, horizontes y estudio de caso". *Comunicación y Hombre*. 2015, nº11, pp. 21-36.

en proceso, han recorrido el camino lógico de cualquier proyecto narrativo audiovisual que se precie. Es decir, todas las cintas, si se permite el anacronismo, han pasado por las salas de cine y, posteriormente, han sido lanzadas en otro tipo de soportes de consumo individual, como el DVD, el Blue Ray y, últimamente en todo tipo de plataformas digitales como Netflix, Wuaki... Sólo mencionar como algo particular y valorable el que ninguno de estos proyectos audiovisuales haya sido diseñado directamente para ser distribuido en televisión, como los *telefilmes* que se pueden ver casi a diario en cualquier canal. La apuesta *transmediática* entendía esta saga desde la gran pantalla como complemento a toda la historia, siempre con grandes proyectos adheridos.

Gráfico 6: Relación de películas hechas con gráficos por ordenador / Fuente: Elaboración propia.

Año de lanzamiento	Película	Desarrollador/Notas
2000	Resident Evil: 4D Executer	OohataKouich, toma lugar en 1998
2008	Resident Evil: Degeneration	Capcom, toma lugar en 2005
2012	Resident Evil: Damnation	Capcom, toma lugar en 2011

El caso contrario es el de las películas generadas por ordenador, en las que no se produjo una distribución en los cines, ni siquiera estuvieron concebidas para la televisión, sino que se concibieron como productos *transmediáticos* de consumo familiar o individual. No son grandes producciones pero sí efectivas y ayudan a mostrar aspectos novedosos sobre la historia entre los miembros de STARS y la Corporación Umbrella.

## 5. La narrativa *crossmedia* a través del análisis de los personajes

Finalizamos nuestro exhaustivo análisis con una relación profusa en términos cuantitativos y cualitativos de los distintos personajes. De esta forma cerraremos el círculo de nuestra investigación para terminar de explicar de qué forma se ha explicitado la narrativa *transmedia* en 'Resident Evil' a lo largo de toda su saga. No es menos cierto que la parte del análisis de los distintos soportes también ha contribuido a arrojar luz sobre este modelo narrativo, pero es a través de este diagnóstico holístico como observaremos realmente el modelo de estas distintas pero no distantes historias, bajo el prisma del marco metodológico propuesto.

### 5.1. Chris Redfield

Iniciador de la saga, es el principal impulsor de la misma desde 1996 con su búsqueda, como miembro de los STARS, una unidad de élite policial que investiga los sucesos provocados por la Corporación Umbrella en Racoon City, de los supervivientes de la ciudad.

Curiosamente es una de los personajes con mayor riqueza narrativa puesto que es capaz de sostener su presencia incluso cuando ésta no es física, como el caso de 'Resident Evil 2', actuando como el demiurgo que dirige las acciones de los personajes principales que sí que están en carne y hueso, o en ceros y unos, dentro del videojuego. Igualmente, también tiene una mínima presencia en la tercera parte de la saga principal, aunque ésta se limita sólo a una mención en el epílogo del juego.

Las características del personaje no han variado cualquiera que haya sido el soporte en el que se haya desarrollado, y han sido muchos puesto que ha estado presente, de forma principal, en las siguientes historias:

- Resident Evil.
- Resident Evil Code Veronica.
- Resident Evil 5.
- Resident Evil 6.
- Resident Evil: Revelations.
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles.
- Resident Evil: The Darkside Chronicles.
- Resident Evil: The Mercenaries 3D.

Además de los videojuegos, la narrativa *transmedia* también le ha incluido en las películas 'Resident Evil: Afterlife', 'Resident Evil: Retribution' (aquí sólo recibe una mención) y 'Resident Evil: The Final Chapter' (cuyo estreno está prevista para 2016); y en dos *crossover* en forma de videojuego, como 'Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds' y 'Project X Zone'.

## 5.2. Jill Valentine

Compañera de fatigas de Chris Redfield, es miembro también de los STARS y recibe un gran protagonismo en las siguientes partes de la saga:

- Resident Evil.
- Resident Evil 3.
- Resident Evil 5.
- Resident Evil: Revelations.
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles.
- Resident Evil: The Dark side Chronicles.

Al ser uno de los personajes emblema de la saga, su narrativa *transmediática* se ha visto impulsada casi como ninguna otra, llegando a estar presente en los siguientes videojuegos:

- Pocket Fighter.
- SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash.
- Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes.
- Under The Skin.

- WeLove Golf.
- Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds.
- Project X Zone.
- Ultimate Marvel vs. Capcom 3.

Además, también se ha podido ver a Jill Valentine en tres de las adaptaciones cinematográficas: 'Resident Evil: Apocalipsis', 'Resident Evil: Afterlife' y 'Resident Evil: Retribution'.

### 5.3. Albert Wesker

Aunque formó parte de los STARS, ahora se ha pasado al lado oscuro, si se permite el símil bélico galáctico, puesto que ejercía de agente doble para Umbrella. Siempre ejerce el papel narrativo de antagonista, sin posibilidad de redención. Es uno de los pocos personajes principales que ha finalizado su presencia en la saga, puesto que fue asesinado por Chris Redfield y Sheva Alomar en 'Resident Evil 5':

- Resident Evil.
- Resident Evil Code Veronica.
- Resident Evil 2.
- Resident Evil 4.
- Resident Evil 5.
- Resident Evil: Revelations.
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles.
- Resident Evil: The Dark side Chronicles.
- Resident Evil: The Mercenaries 3D.

Al igual que sus dos anteriores compañeros, también encontramos su presencia *transmediática* en otros videojuegos, como:

- Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds.
- Lost Planet 2.

En cuanto al terreno cinematográfico, Wesker aparece en:

- Resident Evil: Extinction.
- Resident Evil: Afterlife.
- Resident Evil: Retribution.

### 5.4. Leon S. Kennedy

Miembro de la policía de Raccoon City, es uno de los personajes más carismáticos de toda la saga y no ha cambiado ese papel en ninguno de los soportes en los que ha estado presente, dando una coherencia *transmediática* a su personaje. Participa en las siguientes partes del

videojuego:

- Resident Evil Outbreak File 2.
- Resident Evil 2.
- Resident Evil The Dark side Chronicles.
- Resident Evil: Operación Raccoon City.
- Resident Evil: The Umbrella Chronicles.
- Resident Evil 3: Némesis.
- Resident Evil Survivor.
- Resident Evil Code: Verónica.
- Resident Evil Gaiden.
- Resident Evil: The Dark side Chronicles.
- Resident Evil 4.
- Resident Evil: Degeneration.
- Resident Evil 5.
- Resident Evil 6.

Además, es el protagonista indiscutible de las tres películas generadas a través de gráficos por ordenador, puesto que es el personaje principal en dos de ellas y secundario en otro:

- Resident Evil: 4D Executer.
- Resident Evil: Degeneration.
- Resident Evil. Damnation.

Igualmente, Johann Urb ha sido el actor encargado de dar vida a Keneddy en las películas 'Resident Evil: Retribution' y 'Resident Evil: The Final Chapter'. Queda claro que es el más prolífico de los personajes pero sus características, muy versátiles de por sí, no varían en función de las variables *transmediáticas* a las que esté sometido en cualquiera de los mismos.

## 5.5. Claire Redfield

Hermana de Chris, va en su búsqueda tras los sucesos de Raccoon City y siempre busca ese reencuentro como motivo para seguir avanzando. La recompensa le llegará en 'Resident Evil: Code Veronica' cuando por fin huye con su hermano, aunque volverá a tener presencia en otros videojuegos, con historias paralelas:

- Resident Evil 2.
- Resident Evil The Dark side Chronicles.
- Resident Evil: Operación Raccoon City.
- Resident Evil 3.
- Resident Evil: Code Veronica.
- Resident Evil The Dark side Chronicles.
- Resident Evil Survivor 2.



- Resident Evil 6.
- Resident Evil: Revelations 2.

También tiene presencia en una de las películas generadas por ordenador, 'Resident Evil: Degeneration', y en las películas con actores de carne y hueso 'Resident Evil: Extinction' y 'Resident Evil: Afterlife'.

## 5.6. Alice Abernathy

Es quizás el personaje más *transmediático* puesto que, si bien no aparece en la historia original de los videojuegos, sus características se han adaptado al argumento de la misma, dentro de la gran pantalla, puesto que su personaje se desarrolló explícitamente para las películas con actores reales. La principal diferencia con los personajes de los videojuegos es quizás la adquisición de poderes sobrenaturales dados los acontecimientos que le suceden en las cintas.

Su capacidad de supervivencia a las manadas de zombies que la acosan sí que es digna de equiparación a la del resto de sus colegas como Chris, Claire o Leon. Milla Jovovich, la actriz que da vida a Alice, es la protagonista de todas y cada una de las películas y su interacción con el resto de personajes, los que ya hemos visto y varios más, es constante.

## 6. Conclusiones


Tras el análisis de la narrativa *transmedia* de la saga de 'Resident Evil' podemos concluir que el marco metodológico propuesto no sólo era el adecuado, sino que además era suficientemente amplio como para abarcar las diferentes plataformas objeto de estudio, y suficientemente concreto como para establecer las características concretas de los personajes principales de esta historia de terror y ficción.

No es menos cierto que el poder haber comparado las distintas historias que se han generado sobre 'Resident Evil' y aquellas plataformas donde fueron distribuidas constituyen un valor añadido de nuestra investigación. De esta forma podemos establecer como conclusión específica la clara y decidida apuesta de Capcom por la narrativa *transmedia*, con un amplio y variado abanico de soportes en los que se han incluidos las historias principales: *survivor*, *outbreak*, *spin-off*, *revelations*, *chronicles* e incluso los diferentes sistemas operativos para dispositivos móviles.

El análisis de los personajes nos ha dejado claro que la coherencia ha sido la nota predominante de toda esta historia *transmediática*, incluso cuando varios de los personajes han saltado a otras historias, pero siempre conservando aquellos rasgos que les hicieron inimitables dentro de 'Resident Evil'. Es un motivo de orgullo para sus creadores que han ensalzando este valor por encima de cualquier tentación de explotación crematística de los

personajes.

Alice Abernathy ha demostrado ser un personaje peculiar, que se salta todos los canones establecidos, puesto que fue creado para las películas, pero que pretendemos erigir en estandarte de narrativa *transmediática*. No sólo porque interactúe con las circunstancias que la rodean en Raccoon City gracias a la Corporación Umbrella, sino que también lo hace de forma natural, integrada y coherente, junto al resto de los principales personajes de toda esta saga.

Queremos terminar nuestro estudio con una conclusión general, puesto que, después de todo lo analizado podemos inferir que 'Resident Evil' es una de las historias más atrayentes del mundo del videojuego y del cine. Su transferencia de valores es total y no se ha visto menguada por la narrativa *transmedia* sino justo al contrario, puesto que la lucha por la supervivencia, la unión frente a la adversidad y la amenaza del terrorismo de laboratorio son sus señas de identidad. 

## Bibliografía / Bibliography

---

BETTENDORF, M.E. *El relato audiovisual*. Buenos Aires: Lonseller, 2000.

CHATMAN, S. *Historia y discurso*. Madrid: Taurus, 1990.

COSTA SÁNCHEZ, C. y PIÑEIRO OTERO, T. "Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)". *Icono14*. 2012, vol. 10, nº 2, pp. 6-28.

FEAGIN, J.R., ORUM, A.M. Y SJOBERG, G. *A case for the case study*. EE.UU.: UNC Press Books, 1991.

SCOLARI et al. "Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación". *Quaderns del CAC*. 2014, nº 38, pp. 79-89.



Universidad  
Francisco de Vitoria  
UFV Madrid

[www.comunicacionyhombre.com](http://www.comunicacionyhombre.com)

**REVISTA CIENTÍFICA INTERNACIONAL INDEXADA EN:**

**BASES DE DATOS  
INTERNACIONALES SELECTIVAS**

IEDOYT  
EBSCO TOC Premier

**PLATAFORMAS DE  
EVALUACIÓN DE REVISTAS**

IN- RECS  
MIAR  
Latindex. Catálogo y directorio

**DIRECTORIOS SELECTIVOS**

ULRICH'S

**OTRAS BASES DE DATOS  
BIBLIOGRÁFICAS**

DIALNET  
UNEvidas  
Jaume I  
CIRC

**HEMEROTECAS SELECTIVAS**

Redalyc

**PORTALES ESPECIALIZADOS**

Red Iberoamericana de revistas  
de Comunicación y Cultura  
Comarbatario.com  
Portal de la Comunicación  
Universia

**BUSCADORES DE LITERATURA  
CIENTÍFICA OPEN ACCESS**

DOAJ  
Dulchess  
E- REVISTAS  
La crísis  
Google Académico  
Google Books

**CATÁLOGOS DE BIBLIOTECAS**

REBIUN  
New Jour  
ZED  
WORLDCAT  
COMPLUDOC  
COPAC  
CISNE

ISSN: 1885-365X | E-ISSN: 1885-9542

2015