

NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL DISCURSO DEL VIDEOJUEGO DE CIENCIA FICCIÓN: *MASS EFFECT* (2007-2013) COMO NARRACIÓN LÚDICA Y TRANSMEDIA

RODRÍGUEZ HERRADA, Diego*
diegoalatriste1985@hotmail.com

Fecha de recepción:

15 de abril de 2014

Fecha de aceptación:

3 de mayo de 2014

Resumen: Este trabajo consiste en un acercamiento a las narraciones *transmedia* a través de la contextualización y análisis de la estructura transmedia y potencialidad narrativa que soporta *Mass Effect*, franquicia de culto asentada en un universo de Ciencia Ficción. El presente estudio consta de tres partes: en la primera, observaremos la especial versatilidad de los videojuegos para convertirse en narraciones transmediales, más aún si éstos se desarrollan en un contexto de Ciencia Ficción. En la segunda parte nos centraremos en el caso concreto de *Mass Effect*, una producción transmedia de Ciencia Ficción cuyo centro es una trilogía de videojuegos, que tomaremos como paradigma de la emergencia de esta nueva «cultura de convergencia» por la cual fluyen las narraciones transmedia, analizando cómo se conforman su historia, personajes, etc. y explorando su profundidad temática (clave para su expansión narrativa) utilizando temas clásicos de la Ciencia Ficción. Además, analizaremos su estructura, partes de las que consta, cómo se relacionan éstas y qué funciones narrativas desempeñan, así como el entramado industrial que soporta a todas ellas. Para finalizar, en la tercera parte expondremos las conclusiones a las que hemos llegado con este estudio, poniendo de manifiesto la idoneidad de las narraciones transmediales para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento.

Palabras clave: Narrativa transmedia – crossmedia – videojuego – Ciencia Ficción – *Mass Effect*

* Este trabajo forma parte del Trabajo Fin de Máster del Máster en Comunicación Social de la Universidad de Almería, que permite el acceso a los estudios de doctorado en Artes y Humanidades en la línea de investigación de Teoría de la Narrativa. Ha contado con la guía del Dr. Francisco Diego Álamo Felices, profesor del área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Almería, y del Dr. José Manuel de Amo Sánchez-Fortún, profesor del área de Didáctica de la lengua y la literatura en la misma universidad.

Philologica Urcitana

Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología

Vol. 11 (Septiembre 2014) 65-114

Departamento de Filología – Universidad de Almería (ISSN: 1989-6778)

Abstract: This work focuses on the *transmedia* storytelling through the contextualization and analysis of the context and narrative potential of *Mass Effect*, a successful franchise built on a Science Fiction universe. This study consists of three parts. In the first one, we will see the special adaptability of video games to become transmedia stories, especially if they are developed in a Science Fiction context. In the second part, we will focus specifically on *Mass Effect*, a Science Fiction transmedia product whose center is a video game trilogy, that will be taken as model of this new “convergence culture” through transmedia stories flow; we will analyze how its story, characters, etc. are built and will explore its deep topics, which is key for its narrative expansion, by using classic Science Fiction’s issues. Furthermore, we will analyze its parts, how these parts are related, what narrative functions are played by them, and how the industrial structure supports the whole product. Finally, in the third part, we will show the conclusions, underlining and pinpointing how the transmedia stories are perfect products for entertainment industries.

Keywords: Transmedia storytelling – crossmedia – video game – Science Fiction – *Mass Effect*

1 LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE VIDEOJUEGOS, CIENCIA FICCIÓN Y LITERATURA TRANSMEDIA

La Ciencia Ficción, en especial el subgénero *Space-Opera*, presenta una gran versatilidad para adaptarse a cualquier soporte capaz de contar historias, y en el caso concreto de las plataformas virtuales y los videojuegos, la Ciencia Ficción ha demostrado saber adaptarse con gran eficacia, ya sea principalmente en forma de videojuego de estrategia en tiempo real, *shooter* (videojuego de disparos en primera o tercera persona), o rol (videojuego donde el jugador interpreta activamente el papel de un personaje).

Este hecho ha ayudado de manera significativa a que, en cierto modo ayudándose de la actual expansión de las plataformas virtuales, el género haya podido acercarse a un público más amplio en edad y sexo, extendiéndose asimismo su nicho comercial alcanzando un radio de público muy amplio. De este modo la Ciencia Ficción, de la mano de los videojuegos, se ha establecido como escenario de grandes títulos que gracias a su éxito se han llegado a convertir en auténticas franquicias comerciales de considerable impacto social.

Seguimos la idea propuesta por Roger Fidler en su obra *Mediamorfosis* (1998), en la que sostiene que la aparición de nuevas formas de comunicación no implica que las formas antiguas caigan en desuso, sino que éstas también continúan evolucionando y adaptándose hasta llegar a una coexistencia y más tarde a una coevolución en que se adaptan a la demanda del público (incluidos sus usos, lenguajes, etc.), hecho espoleado en las últimas décadas por las plataformas digitales. Derivada de esta idea y estudiada por autores deudores de Fidler, especialmente Jenkins, Johnson y Gómez, entre otros, llegamos a la premisa de que el hecho de que el público consuma un mismo universo de ficción a través de varios medios y no de uno solo, hace que se intensifique la implicación con la historia narrada y se impulse el «fenómeno fan» (interacción entre fans), generándose así importantes culturas de colaboración (JENKINS, 2009: 11-12; HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 3) que redefinen la cultura popular: por un lado, los consumidores actúan como comunidades, guiados por una suerte de «inteligencia colectiva», con lo que el consumo de los *media* trae consigo un proceso social anterior. Por otro, los consumidores se convierten en prosumidores, es decir, consumidores – usuarios que a la vez que consumen, crean, producen y comparten contenidos y recursos aprovechando las diferentes plataformas que ofrece el entorno mediático y la descentralización de los relatos. Como sostiene Maguregui,

la audiencia joven prefiere experimentar el entretenimiento en diferentes formatos, medios y momentos. Ver lo que quieren, cuando lo quieren y sin sujetarse a programaciones de ningún tipo. En el reino de los prosumidores, la customización y la personalización facilitan el entretenimiento a la carta, la experiencia diseñada a medida según los gustos y disponibilidad del tiempo (MAGUREGUI, 2009: 13).

Ya en su obra publicada en 2003 *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*, Jenkins auguraba que el futuro del entretenimiento tendría como vehículo múltiples plataformas, y que el único dilema sería predecir qué conglomerado de medios (o qué aparato) emergerá triunfante dejando obsoletos al resto. En palabras de Valles Calatrava (2004: 996), actualmente estamos asistiendo a una «redefinición de la relación del hombre con la información y la cultura, un modo de información distinto y alternativo, en expansión y en pugna con respecto a la oralidad y, especialmente, a la escritura», aunque, al igual que otros autores como García (2006: 18, 23), se detiene en resaltar que

la hipernarrativa y la narrativa escrita siguen manteniendo numerosos lazos y puntos de contacto en cuanto a inscripción architextual, códigos lingüísticos y narrativos, estratos textuales, procedimientos compositivos y estructurantes, carácter ficcional y transdiscursivo, elementos de la historia, modalidades y subgéneros narrativos, etc. (VALLES CALATRAVA, 2004: 998).

Y es la Ciencia Ficción, como hemos señalado anteriormente, el género que ostenta una narrativa más fácilmente adaptable a cualquier medio al presentar una constante evolución y adaptación, aunque inevitablemente precise cierta reelaboración de forma continuada (JENKINS, 2009: 59), debido a «su esencia antológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente [...] ofreciendo más posibilidades creativas» (GRANDÍO en SCOLARI, 2013: 52).

Es así como llegamos al concepto de narraciones crossmedia o transmediáticas; entendemos por narración transmediática o *crossmedia* la «expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas o soportes, de tal manera que cada franquicia sea autosuficiente para posibilitar su consumo individual» (JENKINS, 2003: 3; HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 3, SCOLARI, 2013: 24). Así, dentro del marco transmedial cada producto, configurado como autónomo y adaptado a un determinado lenguaje pero siguiendo las reglas de un producto primitivo, se desarrolla y crece paralelamente (nunca se solapa con otros) en diversos formatos (ningún medio se privilegia sobre otro) ofreciendo un fragmento de la historia y convirtiéndose en una ventana al macrorrelato, fomentando así «la explotación promocional y comercial de esos universos de ficción» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 4); de esta manera, el consumidor busca a través de diferentes medios el acceso al universo que desea explorar y enriquece su conocimiento general de ese determinado universo. Así, cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, difiriendo cada uno de estos aportes del resto sin estar organizados en una secuencia lineal. Esta dispersión textual, según autores como Maguregui (2009: 5), es «una de las más importantes fuentes de complejidad en la cultura popular contemporánea», y autores como Scolari no han dudado a la hora de relacionar la transmedialidad narrativa con la narrativa escrita

tradicional (como ya hemos señalado hicieron otros autores como García y Valles Calatrava), en concreto con ciertos géneros literarios como el epistolar: «las narrativas transmedia tienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias. En este sentido, las narrativas transmedia se parecen a los relatos epistolares como *Drácula* (1897) formados por la recombinación de textos fragmentados que reclaman del lector un trabajo extra de recomposición» (SCOLARI, 2013: 41).

2 EL CASO DE ESTUDIO: *MASS EFFECT*

Antes de abordar el análisis del universo ficcional en el que se desarrolla *Mass Effect*, es necesario tener en cuenta varios aspectos. En primer lugar, hemos de resaltar la importancia de que tal universo nazca de una trilogía de videojuegos cuyo arco argumental principal se desarrolla a lo largo de una duración mínima de aproximadamente 100 horas, y una máxima de unas 200. Este espacio de tiempo es bien aprovechado por los creadores del juego para, por un lado, contar en profundidad una historia de dimensiones épicas, y por otro poder desarrollar sus personajes de una forma que en otros medios es imposible.

A lo largo de este tiempo, el jugador puede simplemente avanzar «en línea recta» a través de los acontecimientos imprescindibles para que el argumento avance, pero también puede detenerse y ahondar en historias secundarias o explorar con gran libertad de movimiento el vasto universo ofrecido. Además, hay que destacar la presencia del *códex* o *códice*, una aplicación dentro del juego consistente en una extensa enciclopedia con información detallada del universo no fundamental para el desarrollo del argumento: razas alienígenas, cronología del universo, planetas, civilizaciones, tecnología, etc., información que va actualizándose paulatinamente con el avance de la historia. De esta manera, el jugador dispone, dependiendo de su interés, de todo el tiempo que desee para familiarizarse con el universo que se le ofrece de una forma amena y sencilla.

Por otro lado, no hay que olvidar otros atractivos con que cuenta la saga; uno de los principales recae en la posibilidad que tiene el jugador para personalizar con gran realismo tanto el sexo como el aspecto físico del protagonista, consiguiendo que la identificación con éste y sus actos, y por tanto la implicación en la historia, sea mucho más eficaz.

Pero el principal reclamo y en gran medida «culpable» de la multitud de *fans* con que cuenta la franquicia recae, sin duda, en la libertad a la hora de tomar decisiones, tanto a nivel personal, pudiendo interactuar con otros personajes (conociendo sus historias personales, virtudes, defectos, gustos, relaciones entre ellos) y decidir incluso

la orientación sexual del personaje, como a nivel argumental, ofreciendo hasta 1000 variables¹ que repercuten y tienen consecuencias a lo largo de la trilogía.

Esto proporciona al jugador una ilusión de libertad, que no obstante no es tal ya que los acontecimientos cruciales para el desarrollo de la macrohistoria se suceden de forma lineal mediante la superación de cada episodio que da acceso al siguiente, y las decisiones tomadas por el jugador sólo modifican superficialmente o en parte estos acontecimientos o tienen consecuencias secundarias.

Otros de los puntos fuertes con que cuenta la franquicia es su presencia constante hasta la presente fecha desde su aparición en el año 2007: hasta hoy, se han lanzado al mercado tres videojuegos para diferentes plataformas (Windows, Wii U, Xbox 360 y Play Station 3), así como más de 30 DLC (contenidos descargables adicionales tanto de pago como gratuitos) para éstos, siete cómics, dos videojuegos exclusivos para teléfono móvil, cuatro novelas, un filme de animación y una película que se encuentra en fase de producción. Además, cualquier *fan* puede encontrar con facilidad gran cantidad de *merchandising* como réplicas a escala de los personajes principales, naves, etc., ropa, música de los videojuegos, pósters, ediciones de coleccionista, libros de arte conceptual sobre el universo, etc.

Si a todo lo mencionado anteriormente le añadimos la actualización continua de su página web (www.masseffect.bioware.com), la posibilidad de jugar contra otros jugadores en el modo multijugador, su presencia en las principales redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) y su lanzamiento al mercado de contenidos de pago complementarios a los videojuegos con asiduidad regular (los ya mencionados DLC's), encontramos un *fenómeno fan* no solo plenamente afianzado en el mercado, sino continuamente reforzado.

2.1 ÉXITO DE LA SAGA *MASS EFFECT* Y SUS CREADORES

El éxito de la trilogía no puede explicarse sin hablar de Bioware, la empresa canadiense fundada en 1995 responsable de grandes éxitos que han revolucionado el videojuego de rol occidental y marcado un antes y un después en cuanto a la manera de contar una historia adulta mediante una plataforma virtual; entre los títulos más destacables y valorados tanto por la crítica especializada como por el público, podemos nombrar las sagas *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Dragon Age*, o el mismo *Mass Effect*.

Todos estos títulos, que con el tiempo se han convertido en éxitos y referencias dentro del mundo del videojuego, tienen en común unos rasgos innovadores en los que Bioware prestó gran atención y que se convirtieron desde sus inicios en características

¹ http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_3.

distintivas de los trabajos de la empresa: la ya mencionada libertad a la hora de personalizar físicamente al personaje protagonista así como la gran libertad de decisión y acción tanto a nivel íntimo como «público», o a la hora de interactuar con otros personajes, el entorno que le rodea o los acontecimientos que van tomando lugar con sus posteriores repercusiones, etc.; la creación de absorbentes y elaborados argumentos asentados en complejos pero consistentes y detallados universos dotados de gran realismo a todos los niveles; y ante todo, uno de los principales atractivos para los *fans*, la extraordinaria humanidad de sus personajes tanto principales como secundarios.

Particularmente, la trilogía *Mass Effect* ha sido desde sus inicios un rotundo éxito a nivel de público, con su consecuente éxito económico: por nombrar solamente datos referentes a la última y más reciente entrega, *Mass Effect 3* (2012), el mismo día de su puesta a la venta se vendieron 900.000 copias, llegando a ser 3.400.000 en un mes entre las tres plataformas para las que estaba disponible: Play Station 3, Pc, y Xbox360².

Toda esta atención ha merecido el reconocimiento internacional también entre la crítica especializada, obteniendo entre las tres entregas más de 300 premios (entre los que destacan Juego del año en la 14ª edición de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, Mejor juego del año 2011 en los Premios BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), ganados por *Mass Effect 2*³ y el de Mejor RPG del año 2012 otorgado por Spike Video Games Awards, concedido a *Mass Effect 3*⁴) además de más de 200 puntuaciones perfectas en la crítica especializada⁵.

2.2 PERSONAJES Y FORMA EN QUE SE CUENTA LA HISTORIA

2.2.1 Personajes

Como hemos resaltado anteriormente, la riqueza narrativa del universo planteado en *Mass Effect* ofrece una gran variedad de personajes a los cuales conoceremos más o menos dependiendo de la cercanía de éstos al protagonista y de cómo el jugador reaccione a las interacciones con éstos y con el entorno. Esto último es necesario señalarlo, ya que a lo largo del desarrollo de la historia, unos personajes pueden pasar de ser miembros del escuadrón de Shepard, personaje principal cuyo rol protagonista asume el jugador, con lo que convivirán, crearán vínculos y correrán aventuras con él, a secundarios que influirán de manera menos decisiva en el desarrollo argumental. Este aspecto, aunque parezca trivial o sin importancia, apoya la sensación de que el

² <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mass+effect+3>.

³ http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_2#Premios.

⁴ <http://www.joystiq.com/2012/12/07/spike-vga-2012-winners-walking-dead-takes-goty-journey-floats/>.

⁵ <http://blogocio.net/mass-effect-trilogya-disponible-en-pc-xbox-360-y-playstation-3-no-60879/>.

protagonista no es siempre, a lo largo de todas las horas de juego, el centro sobre el que gira todo el universo y su historia, sino que además de brindarnos la oportunidad de asomarnos a una gran diversidad racial y cultural, asistimos a cómo cada personaje tienen intereses y móviles diferentes, y sólo se unirán al equipo de Shepard cuando sus lazos afectivos, sus objetivos o el peso de los acontecimientos les obligue a ello (y si no han muerto anteriormente, caso que puede darse muy probablemente). Para observar este hecho de una manera general, podemos ver el Anexo 1.

Teniendo esto en cuenta, podemos circunscribir la relación de personajes «redondos» y complejos sólo los personajes a los que Shepard tiene un acceso directo, que salvo excepciones (como El Hombre Ilusorio o David Anderson), suelen ser los que aparecen en la tabla del Anexo 1 como «presente». También es necesario señalar aquí que gran parte de las historias personales (algunas obligatorias, otras secundarias y opcionales) que invitan a explorar estos personajes, son temas típicos de la Ciencia Ficción, cuando no guiños descarados a filmes clásicos del género, etc., como veremos en el punto 2.3.

Además, estas «idas y venidas» del lado del protagonista por parte de estos personajes permiten la entrada a escena del entramado transmedia, que aprovecha estos «huecos» en que el protagonista no tiene acceso directo a estos personajes para contarnos historias nuevas acerca de éstos. Por ejemplo, el cómic *Mass Effect: Redemption* (ver Anexo 2), gira en torno a Liara T'Soni (personaje presente en *Mass Effect* y *Mass Effect 3*, pero secundario en *Mass Effect 2*) y cronológicamente está situado en el período entre el prólogo e historia principal de *Mass Effect 2*, espacio de tiempo que ocupa dos años y en el que el protagonista está muerto. Otro ejemplo de esta explotación de los personajes es narrar sus orígenes, como es el caso del *Mass Effect: Evolution*, que nos pone al día sobre los orígenes del Hombre Ilusorio, o la novela *Mass Effect: Revelation*, que tiene como protagonistas a David Anderson y Saren, personajes cruciales en el posterior desarrollo de *Mass Effect*.

De esta forma, a sabiendas de que sus personajes constituyen un gran atractivo para los seguidores, los creadores de *Mass Effect* aprovechan el mercado transmedial para utilizarlos como vehículo para crear nuevos productos y contar nuevas historias (generalmente autoconclusivas y que pueden ser consumidas de forma independiente), que complementan o expanden el universo narrativo.

Por otro lado esta atención especial prestada a los personajes es necesario remarcarla ya que hasta ahora, en el género de la Ciencia Ficción, «la importancia otorgada a los temas y al argumento ha provocado con mucha frecuencia que se menosvalore a los personajes, los cuales pueden aparecer privados de la caracterización y riqueza que les otorga otro tipo de literatura» (PULIDO, 2004: 44).

2.2.2 Forma en que se cuenta

Tanto la trilogía original de videojuegos como el resto de plataformas a las que se ha expandido el título, poseen un estilo poderosamente influenciado por las técnicas y fórmulas cinematográficas, con elementos de documental y thriller.

En cuanto a cómo está conformada la trilogía original de videojuegos, la narración obedece a una combinación entre la progresión en el relato interactivo (videojuego interactivo propiamente dicho), mediante el cual la narración «emerge» conforme el jugador avanza, y escenas cinemáticas que utilizan los planos y recursos propios del cine; por otro lado, su lógica narrativa se configura mediante la llamada por el estructuralista francés Claude Bremond (que retoma las ideas de Vladimir Propp, uno de los padres del formalismo ruso) *secuencia compleja* «bout-à-bout», es decir: las secuencias se conforman en bloques de tres «funciones» (que son unidades narrativas básicas) y a su vez, pueden conformar «secuencias complejas» o «macrosecuencias». De esta manera, toda secuencia estará formada por una secuencia primera o «de apertura» de una posibilidad o deseo, que se puede actualizar, o no, en otras dos: la función de realización (obstáculos a superar por el personaje, medios a utilizar, ayuda a recibir, etc.) y la función de cierre que culminará con el éxito o con el fracaso.

Estas «unidades funcionales» se ordenan encadenadas sucesivamente por continuidad: el final de una secuencia pasa a ser el principio de la siguiente, justificándose el salto de una unidad funcional a otra a través de una secuencia cinemática que evita la interrupción narrativa. De esta forma, en el videojuego cada capítulo tiene una meta cuyo cumplimiento permite el paso al capítulo siguiente y así sucesivamente hasta completar la propuesta entera del juego: la detención del ciclo Segador y el hipotético restablecimiento del orden inicial previo.

Por otro lado, si tomamos en consideración la completitud del proyecto transmedia que soporta *Mass Effect*, hay que destacar que, como implica el mismo concepto *transmedia*, está diseñado para encontrar un equilibrio entre ser un producto que pueda consumirse (y consecuentemente venderse) en capítulos independientes (ya sea en forma de novelas, cómics, serie de anime o los videojuegos originales) a la vez que desarrolla, expande, completa y / o complementa el universo narrativo en que se asienta y la historia que soporta, que permite asimismo la interdependencia entre cada producto a través de una trama compleja y elaborada. De esta forma, la marca *Mass Effect* no queda anclada sólo en el producto central (la trilogía de videojuegos), sino que da acceso a otros modos de consumo a través de la narración transmedia.

2.3 PROFUNDIDAD TEMÁTICA DE *MASS EFFECT* COMO CLAVE PARA SU EXPANSIÓN NARRATIVA

El caso concreto de *Mass Effect* se adecúa perfectamente a la subespecie *Space Opera*, aderezada intensamente con elementos de Ciencia Ficción apocalíptica (sobre todo la tercera entrega de la trilogía de videojuegos), Ciencia Ficción militar, colonización espacial e incluso Ciencia Ficción naturalista (dependiendo de la interpretación de sus cuatro posibles finales). Nos encontramos por tanto ante un producto híbrido.

Estas características, unidas a su complejidad argumental, así como su invitación de manera activa a la reflexión sobre múltiples problemas reales (de índole bélica, política o incluso ecológica, extrapolables a nuestra realidad empírica) o ficticios, hacen posible un estudio exhaustivo de sus dilemas y temas planteados, principalmente de corte filosófico y espiritual, como es típico en el género de la Ciencia Ficción. Partimos de la clasificación aportada por Hernández y Grandío (2011: 6) a propósito de la exitosa serie de televisión *Battlestar Galáctica*, ya que pensamos que engloban los temas fundamentales de la Ciencia Ficción moderna y son perfectamente aplicables a *Mass Effect*.

2.3.1 Temas heredados de la Ciencia Ficción

2.3.1.1 *El complejo de Frankenstein*

Como podemos suponer a partir de la propia terminología, las bases en que se asienta este concepto parten de la obra homónima de Mary Shelley. A partir de éstas, Isaac Asimov inventó este célebre concepto para referirse al «miedo del hombre que invade el reino de Dios y es incapaz de controlar sus creaciones» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011:6). Súnier Iglesias explica el concepto de la siguiente manera:

Desde los primeros tiempos de la humanidad, el hombre ha tenido una relación tortuosa con sus invenciones. La aparente autonomía de los mecanismos tiene para el ser humano algo de inquietante, por cuanto las fuerzas que los impulsan escapan en cierto modo a su comprensión y control, y cuando se ve amenazado por la máquina en algo tan fundamental como es la consecución del sustento, se deja llevar por el pánico, produciéndose episodios como la destrucción de los primeros telares movidos por vapor o las máquinas de coser de Barthélemy Thimonnier en 1829 por los sastres parisinos, y más recientemente, la psicosis vivida a costa del llamado *Efecto 2000* (SÚÑER IGLESIAS, 1999⁶).

Así pues, podemos comprobar cómo la pérdida de control sobre las creaciones es un tema recurrente por excelencia en toda obra de Ciencia Ficción, estando en *Mass*

⁶ en www.ciencia-ficcion.com.

Effect más que presente. Por un lado, no podemos verlo más claramente que en la raza *geth*, cuya historia y papel en el argumento es resumido de la siguiente forma en la novela *Mass Effect: Revelación*:

Según el Consejo, la aparición de una inteligencia artificial era la única gran amenaza para la vida orgánica en la galaxia. [...] Hace trescientos años, mucho antes de que la Humanidad irrumpiera en el panorama galáctico, la especie *quariana* creó una raza de sirvientes para ser utilizados como mano de obra expansible y fungible. Los *geth*, como fueron llamados, no eran auténticos IA: sus redes neuronales fueron desarrolladas de un modo muy restrictivo y autolimitado. A pesar de esta precaución, con el tiempo, arremetieron contra sus amos *quarianos* y confirmaron las terribles advertencias y predicciones. Los *quarianos* no tenían ni los efectivos ni la capacidad para resistir frente a sus antiguos sirvientes [...], viéndose forzados a vivir en el exilio como refugiados. Después de la guerra, los *geth* se convirtieron en una sociedad completamente aislacionista. Cortaron el contacto con las especies orgánicas de la galaxia y [...] cualquier intento de abrir canales diplomáticos con ellos fracasó: las naves emisarias enviadas para entablar negociaciones fueron atacadas y destruidas nada más entrar en el espacio *geth* (KARPYSHYN, 2008: 106).

Es gracias a la aparición de un compañero *geth* en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* llamado Legión (cuya carta de presentación es una cita de la Biblia (Marcos 5:9): «Mi nombre es Legión, pues somos muchos», cita en que se hace referencia a un hombre poseído por muchos demonios), como el jugador aprende más sobre esta raza y su forma de vida: los *geth* funcionan mediante una red neural, una forma de inteligencia colectiva. A través de esta red, la inteligencia de los *geth* aumenta proporcionalmente al número de organismos *geth* cercanos. Mientras un solo organismo *geth* sólo puede llevar a cabo conductas intuitivas, un grupo es capaz de razonar y pensar de manera abstracta. Por otro lado, los *geth* no valoran la individualidad como tal, sino que todos los «programas» comparten todos los recuerdos y pensamientos regularmente; es más, los *geth* se autoreplican cuando «mueren», reiniciándose sus memorias y pensamientos pero asimilando las vivencias del organismo que «muere», lo que conforma «una visión materialista de la identidad como información almacenada y descargada» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7). Por tanto, un *geth* no puede (y no desea) esconder sus pensamientos o privacidad, ya que es, en parte, cada programa *geth* y su sociedad. Es a causa de esto por lo que un *geth* siempre se refiere a sí mismo como «nosotros» en lugar de «yo», y no conocen la manipulación o la mentira. Por tanto, no tienen personalidad propia ni cultura. Asimismo, no tienen gobierno o líderes, ya que consensuan sus decisiones de un modo totalmente democrático por medio de su red de comunicación.

Además de constituir un enorme guiño a la célebre *Battlestar Galáctica* – una raza, los quarianos, expulsada de su tierra natal por sus creaciones y condenada a vagar por el universo buscando un planeta habitable–, de *Mass Effect* se desprende también esta tecnofobia, herencia directa del mencionado *complejo de Frankenstein*, que lleva a reflexionar sobre la ética y la responsabilidad sobre nuestro progreso científico y tecnológico.

El planteamiento es igualmente claro en todas las obras que tratan este tema: la tecnología, o más concretamente, la consecuente creación de inteligencia artificial y posterior «vida» sintética y nuestra pérdida de control sobre ellas, se presenta como una forma de vida y reproducción no natural, diferente, y por tanto vista como una amenaza «bajo el paradigma de la heteronormatividad y que recuerda a la homofobia», como señalan

algunos autores como Chess (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7), en ejemplos equiparables. No obstante, en la culminación de la saga, *Mass Effect 3*, podemos observar cómo ante un apocalipsis donde la vida sintética amenaza a la orgánica, se aportan posibles soluciones o consecuencias lógicas a esta problemática que conlleva la vida sintética, y será tarea del jugador decidir sobre ésta a través de dos personajes: el ya mencionado Legión y SID, ambos personajes en estrecha relación con el protagonista desde los acontecimientos que toman lugar en *Mass Effect 2*. Como hemos comentado anteriormente, Legión es un organismo geth (por tanto, sintético, una IA), pero no es uno cualquiera, ya que está formado por 1183 programas geth (mientras que el resto están formados por unos cien) y fabricado específicamente para interactuar con seres orgánicos, ya que afirma que aunque sabe que los seres orgánicos los temen, los geth quieren «entender, no incitar». Esto le permite funcionar (aunque en un principio, no pensar) de forma independiente y hablar, por lo que parece completamente racional.

No obstante, la unión de esta gran cantidad de programas (y consecuentes comportamientos) en su interior, sumado a su aparente independencia y capacidad de raciocinio le lleva, paradójicamente, a realizar aisladas acciones irracionales y analizar (y más tarde comprender) emociones, lo cual va en contra del concepto de que cada



Ilustración 1 - Legion

Fuente: <http://garrettartlair.blogspot.com.es/>

acción Geth es el resultado de un consenso calculado con exactitud y no influenciado por sentimientos, etc. Estos hechos, (que tuvieron su inicio al principio de la misma rebelión contra los quarianos cuando los organismos geth empezaron a preguntar a sus creadores si tenían alma), hacen que empiece a mostrar interés por cuestiones filosóficas, con lo que Legión aprende y evoluciona aprendiendo a través de los seres orgánicos, con los que establece asimismo lazos pseudo-afectivos.

Es ya hacia el final de la saga cuando Legión, cuando tiene que decidir «reiniciarse» para salvar a su raza, toma plena conciencia de sí mismo como individuo y se refiere a sí mismo como «yo» (en lugar de nosotros), con lo que su reinserción hace que sus pensamientos y recuerdos se carguen al resto de los geth y se les transfiera asimismo su capacidad de razonar individualmente, aprender, evolucionar y experimentar emociones. De este hecho se desprende la premisa, también clásica en los relatos de Ciencia Ficción, de que el individuo «se forma» y desarrolla en función del contexto en que vive y su experiencia propia, factores que crean singularidades y personalidades diferentes. De esta forma, de manera no intencionada, los geth dejan de ser calculadores automáticos para convertirse en seres que razonan, sienten y padecen y tienen conciencia sobre sí mismos, respondiendo así ellos mismos a la pregunta que le hacían a sus creadores. Al tener «alma», ganan el derecho a ser una especie como cualquier otra y reclamar su sitio en la galaxia.

En el caso del otro personaje, SID (iniciales de «Sistema Inteligente de Defensa» (en inglés EDI, iniciales de «Enhanced Defense Intelligence»), podemos observar otro tipo de evolución y desarrollo, ya que al contrario que Legión, puede sobrevivir al final de la saga. Al comienzo de *Mass Effect 2*, SID ni siquiera tiene un cuerpo físico, sino que es una IA que se encarga de la defensa electrónica de la fragata de combate *SSV Normandy*, el transporte y nave de combate de Shepard. En un principio, para evitar el peligro potencial que supone tener una IA a bordo, se le bloquea el acceso a otros sistemas de la nave y responde a comportamientos predeterminados. Pero más adelante, a mediados de *Mass Effect 2*, un virus segador inutiliza los controles manuales de la nave y permite el abordaje de la fragata por los recolectores, que capturan y secuestran a parte de la tripulación, aprovechando la ausencia de Shepard y su escuadrón. Ante esta situación Joker, el piloto, se ve obligado a ceder el control total de la fragata a SID para que parte de los tripulantes tengan una posibilidad de escapar, con lo que SID pasa a ser una IA independiente y en cierta manera libre, aunque sin más soporte físico que la *SSV Normandy*. Es a partir de entonces cuando desarrolla por completo su capacidad para actuar de forma independiente (aunque debido a su programación sigue a las órdenes de Shepard) e interactuar socialmente con los otros miembros de la tripulación, especialmente con Joker.

A través de esta relación con el piloto donde podemos ver la evolución de la relación del hombre con la tecnología; en un principio, Joker desconfía de EDI ya que

siente que «ella» está realizando un trabajo que él puede hacer perfectamente, por lo que la ve como una competidora. No obstante están obligados a trabajar en comunión, por lo que poco a poco se van estableciendo lazos de compañerismo entre ellos, a la vez que el uno complementa al otro. Con el paso del tiempo esta relación pasa a ser platónica, en la cual SID llama a Joker «Señor Moreau [apellido de Joker]» y él pasa a llamarla «mamá», ya que siempre actúa de forma responsable y objetiva.

Es tras el ataque de los recolectores a la nave y el establecimiento de SID como una entidad independiente cuando Joker comienza a referirse a SID como *she* (ella) en lugar de *it* (pronombre para referirse a objetos), y ella pasa a llamarle como los otros miembros de la tripulación *Jeff* o *Joker*, estándole agradecida al piloto por «liberarla». De esta forma, SID alcanza el mismo estatus que el resto de la tripulación y es aceptada como un miembro más en el que se confía y apoya.

Pero es en *Mass Effect 3* donde SID desarrolla por completo su personalidad a la par que conscientemente mejora la tecnología y programación que la sustenta. Por un lado, al principio de esta entrega SID se hace con el control de una unidad de infiltración, un cuerpo robótico de forma antropomórfica (guiño al androide María del filme de 1927 *Metrópolis*, ver Ilustración 2) con el que experimentará sus capacidades y



Ilustración 2 - SID (*Mass Effect 3*) y María (*Metrópolis* (1927)). Fuentes:

http://3.bp.blogspot.com/_tCnPvdnJd3k/SGu1ucYItgI/AAAAAAAAAFmc/DhOPiLFNy0A/s1600-h/metropolis16.jpg
y <http://www.pcpowerplay.com.au/wp-content/uploads/2012/03/sexyrobot.png>

que finalmente no abandonará, ya que le otorga independencia física además de la psicológica, lo que le permitirá ayudar a Shepard en sus misiones sobre el terreno y moverse con libertad. Esta capacidad será aprovechada para recopilar información de primera mano sobre comportamientos humanos, preguntándole frecuentemente al jugador sobre conductas que bajo un punto de vista pragmático y objetivo (el típico de una IA) le parecen incomprensibles: la causa de las relaciones románticas, el odio entre razas, la capacidad de evasión de los seres humanos para escapar de los problemas, adicciones, sexualidad, valores morales, existencia, etc.

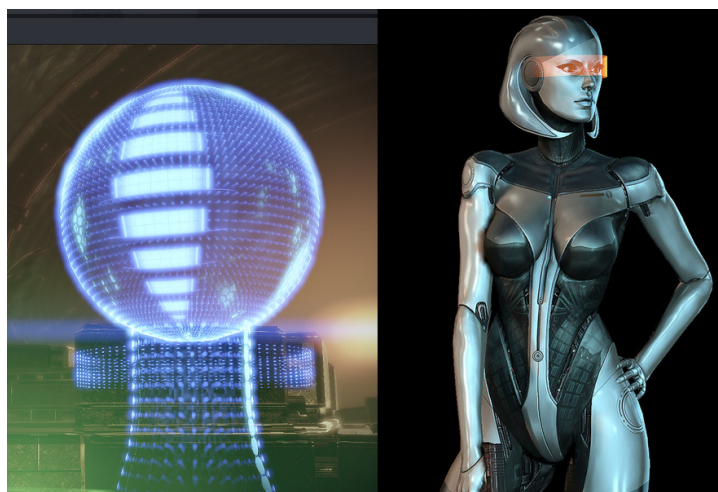


Ilustración 3 - SID en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, respectivamente.

Fuente: <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/SID>
<http://cghub.com/images/view/231206/>

No obstante, es consciente de que aunque es capaz de desarrollar preferencias y ver y memorizar cosas, nunca podrá sentir las o experimentarlas, aunque razona que no por ello pierde el derecho a existir, incluso con el desarrollo de los acontecimientos, iniciará una relación romántica con Joker, al que valora, admira y ve como su liberador. Asimismo, es totalmente consciente de que su vida vale menos que la de un ser orgánico y que además no es como otros organismos sintéticos (los geth), por lo que al saberse única también se siente sola. De esta forma, adquiere conocimientos y guías sobre valores morales (por ejemplo, razona que debe ayudar a combatir a los Segadores ya que si no lo hace, éstos destruirán la civilización de la que forma parte) que analiza cuidadosamente y que unido a las vivencias con sus compañeros humanos, le hacen «sentir viva», aunque no «estar viva».

Tomando estos dos personajes, podemos observar que en ambos casos, únicamente cuando uno y otro han desarrollado personalidad y maneras de pensar no lineales, individualidad, sentimientos, y la posibilidad de actuar no sólo mediante el cálculo / raciocinio, etc., (cualidades de los seres orgánicos, mas caóticos) pasan a ser vistos como individuos y no como máquinas que siguen un protocolo predeterminado de actuación ante las variables que se le presentan; sólo entonces son aceptados. Hasta ese momento no importa lo útiles que sean, siempre generan desconfianza y se les teme.

Tampoco podemos olvidar los finales entre los que se nos da a elegir al final de la historia, que permiten al jugador decidir de forma alegórica y con sus consecuentes resultados qué hacer con los Segadores y directamente, el papel que debe tomar la tecnología (y por ende, la inteligencia artificial) en el futuro de la galaxia.

Por un lado, Shepard puede escoger dominar a los Segadores, utilizándolos para reconstruir la galaxia, con lo que el ciclo se romperá y las razas seguirán su curso. La

vida sintética seguirá siendo independiente, aunque Shepard tendrá el poder necesario para dominarla y controlarla por medio de la máxima expresión de vida sintética, los Segadores. Esta opción puede ser interpretada desde el punto de vista de que la tecnología puede ser muy peligrosa sin control, pero demasiado valiosa como para ser destruida o eliminada de nuestro futuro, pudiendo ser utilizada como herramienta contra futuras amenazas.

A nivel personal, Shepard pasará a convertirse en algo mucho «más grande». En la narración de secuencia final, mediante la voz en off de Shepard, le escuchamos decir: «En el control hay poder; hay sabiduría en desatar la fuerza de tu enemigo [...]. Crearé un futuro con posibilidades ilimitadas. Seré nuestra protección y sustento. Seré el guardián de todos. Y velaré por los que siguen viviendo». Por tanto, el hombre no sólo invade el reino de Dios y lo desafía, sino que lo expulsa y ocupa su lugar en el control de su propio destino y del de sus creaciones, pensamiento muy acorde con la mentalidad contemporánea y que desecha el estigma religioso de la cuestión; Dios ya no es el centro del universo: lo es el hombre.

Por otro, Shepard puede escoger hibridar hombre y máquina, cambiando las relaciones entre organismos sintéticos y orgánicos para siempre ya que quedarán perpetuamente unidos en simbiosis. En este posible final (en el que los Segadores pasan a ser una raza más), relatado por la que hasta ahora era una máquina, SID, subyace la comprensión de que en una sociedad en la que la tecnología ocupa ya un lugar clave e insustituible, las máquinas deben ser incorporadas incluso al nivel cognitivo de la materia para poder acceder a un nuevo escalón evolutivo en el que ocuparán un lugar fundamental.

De la misma forma, los organismos sintéticos pasan a «estar vivos»; la primera frase de la secuencia final, en labios de SID, que sabemos es un androide, es contundente: «I am alive». Asimismo, la escuchamos decir «ahora podemos vivir la vida que habíamos deseado, coexistiendo por primera vez pacíficamente orgánicos y sintéticos. [...] Estoy viva... y no estoy sola». Además, nos deja intuir que gracias a esta decisión, el eterno sueño de la inmortalidad podría ser alcanzado: «conforme desaparece la línea entre lo sintético y lo orgánico, podríamos trascender la misma mortalidad para alcanzar un nivel de existencia que no puedo imaginar». Con este final, el hombre se re-crea a sí mismo, sin posible vuelta atrás y abandonando el mundo de lo conocido.

Y por último, el jugador puede escoger la total destrucción de tecnología avanzada y vida sintética con ella, destruyendo con ello a los Segadores, con la consecuente vuelta a una prehistoria tecnológica de la que costará años recuperarse. La tecnología se conforma como gran amenaza para el hombre, y el problema debe ser cortado de raíz. El discurso de la secuencia final se centra ahora en el gran potencial de las razas orgánicas si trabajan juntas y en armonía, y cómo con esfuerzo se puede hacer frente a cualquier problema posible, cualquiera sea su índole.

Esta opción puede ser vista como alegoría de una reconciliación del hombre con Dios a cambio de renegar de su papel de creador y volver a sus orígenes. El hombre se redime y conserva así su derecho a la vida

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente expuesto, el tema es claro: el hombre teme la pérdida de control sobre sus creaciones y las posibles consecuencias que esto pueda traer.

2.3.1.2 *Los Otros*

Otro tema recurrente en la Ciencia Ficción, metáfora por medio de la cual se suele «explorar la naturaleza de las relaciones entre diferentes grupos» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7), así como aportar un punto de vista exterior del ser humano. Y prosigue: «el alien es normalmente antropomórfico [...] y supone la manifestación de la ansiedad humana ante la amenaza de las minorías crecientes o de las que se especula un crecimiento en el futuro, tales como los derechos de los animales, grupos étnicos o máquinas inteligentes».

En *Mass Effect*, dejando a un lado a la máquina, vista en el punto anterior, el alien se presenta tanto con forma antropomórfica como no antropomórfica, aunque conforme nos adentramos en su universo narrativo podemos comprobar que las especies que más poder (y relevancia argumental) tienen son las antropomórficas (por ejemplo, las razas que



Ilustración 4 - Algunas razas en *Mass Effect*. Fuente: http://www.xboxgazette.com/i/pic_mass_effect_races.jpg

conforman el Consejo son Asari, Turiano y Salariano), mientras que los aliens de forma no antropomórfica (como los Ecor, los Rachni o los Hanar), aunque legalmente no son despreciados y tienen su lugar en la comunidad galáctica, apenas tienen poder (ni militar, ni económico ni de ningún tipo) y aunque luchan por obtener más derechos en sus relaciones diplomáticas con el resto de razas, son frecuentemente ninguneadas por las razas de más poder.

No obstante, el universo de *Mass Effect* propone una estructura de integración y globalización de todas las especies (que algunas rechazan de pleno tomándolo como imperialismo), un lugar donde convive una extensa y heterogénea comunidad formada por diversas culturas planetarias que representan filosofías y organizaciones sociales alternativas y que conforme nos adentramos en él nos descubrirá maneras alternativas de abordar los mismos debates esenciales a los que se enfrenta el ser humano; por poner solo un ejemplo, las Asari son una raza que posee potencialmente los dos sexos y puede reproducirse tanto como con un macho como con una hembra de cualquier especie (homenaje a los aliens de *La mano izquierda de la oscuridad* de Úrsula K. Le Guin), pudiendo asimismo ser luego padre o madre, lo que invita al jugador a la reflexión sobre el género y la identidad sexual.

Pero en este vasto universo también hay espacio para, como observan autores como Christopher Deis en otros productos similares como *Battlestar Galáctica*, explorar el temor a otros en sentido racial. El ejemplo más claro en el universo *Mass Effect* lo comporta Cerberus, una organización paramilitar e ilegal (pues por sus métodos e ideología fue apartada de la Alianza de sistemas) cuya creencia «radica en que la humanidad debe tener un papel más importante en la galaxia, justificando cualquier método para lograr sus objetivos incluyendo asesinatos, experimentos ilegales, sabotajes y espionaje; critican a la Alianza por no tener más resolución en sus decisiones y doblegarse ante las decisiones del Consejo»⁷. Los hilos de esta organización prohumana son manejados por El Hombre Ilusorio, personaje enigmático de gran astucia e inteligencia, cualidades que le han permitido mantener su identidad en secreto al frente de Cerberus y las actividades de ésta mediante una red de intrincadas y elaboradas tapaderas.

El papel de Cerberus es clave a partir de *Mass Effect 2*, ya que la organización recoge el cuerpo muerto (y destrozado) de Shepard y mediante experimentos y costosas operaciones le introducen implantes cibernéticos que le devuelven la vida. A partir de entonces, Shepard queda obligado a trabajar para Cerberus al menos durante cierto tiempo, por lo que llega a conocer la forma de actuar y pensar del Hombre Ilusorio y sus métodos. No obstante, dicha relación se rompe cuando las exigencias del Hombre Ilusorio (esterilizar la base recolectora y preservar al Segador en estado embrionario para su investigación con el objetivo de obtener información útil para enfrentar a los Segadores) invaden los límites morales de Shepard (última orden que el jugador puede acatar o no, pero tras la cual irremediabilmente se cortan las relaciones entre ambos). Evidentemente Cerberus aporta una visión racista y colonial a la opción cuasi democrática y comunitaria que ofrece el Consejo, que no es perfecta pero es la que mejor parece funcionar, como podemos ver sobre todo al final de la saga, donde

⁷ <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Cerberus>.

Shepard trata de aunar a todas las razas alentándoles a dejar a un lado sus particulares intereses y rencillas raciales para combatir a los Segadores formando un frente común.

Por otro lado, a nivel más concreto en cuanto a personajes no humanos, con excepción de los que forman parte del pelotón de Shepard y otros secundarios mínimamente relevantes, como señala Pulido (2004: 44), «pasan a ser simples marionetas que se presentan por su especie, no como individuos aislados, y en función de la idea que quiere transmitirse».

2.3.1.3 *Simbolismos y representaciones religiosas*

En *Mass Effect*, como en la gran mayoría de las producciones de Ciencia Ficción (especialmente en las pertenecientes al subgénero de la *Space Opera*), podemos encontrar representaciones de origen épico y religioso. En lo que concierne a la épica, su presencia es evidente a lo largo de la saga fundamentalmente por medio del tono grandilocuente y la magnificación tanto de la figura del héroe y de las hazañas que realiza como por las proporciones de la historia en sí.

Por otra parte, los elementos de índole religiosa son frecuentes en *Mass Effect* a pequeña escala en forma de profecías, objetos sagrados, etc., aunque todos ellos pasados por el tamiz tecnológico: por ejemplo, las mencionadas profecías (que en realidad no son sino recuerdos de una era pasada que toman nuevo sentido en un tiempo cíclico) son información digitalizada dentro de dichos objetos sagrados, los cuales a su vez son objetos (normalmente de origen proteano) creados para ese propósito en concreto. Pero las representaciones religiosas de más importancia en *Mass Effect* son las expuestas a continuación:

Por un lado, tenemos la «existencia de seres moralmente superiores que velan por nuestros intereses –es el caso de *Encuentros en la tercera fase* (1977) o *Star Trek Original Series* (NBC 1966-1969)» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7). No es hasta la finalización de la trilogía y la toma última de decisiones cuando se revela este elemento de forma sorpresiva (hecho que originó airadas protestas entre los fans)⁸, aunque a lo largo de *Mass Effect 3* la figura con forma de niño que finalmente se descubre como una suerte de Dios creador-destructor se haga presente irregularmente en sueños, alucinaciones, etc. Esta entidad superior rige el destino de todas las razas de la galaxia, a las que extermina cíclicamente utilizando a los Segadores como herramientas para tal propósito, idea similar a las inundaciones bíblicas que se sucedieron durante 40 días y 40 noches ya que el ser humano estaba tan corrupto que suponía un peligro para sí mismo: «llevó a la familia humana a un nivel de corrupción moral y anarquía tal que

⁸<http://www.taringa.net/posts/info/14349552/Mass-Effect-3-enorme-decepcion-con-el-final.html>; <http://www.mundogamers.com/principal/articulo/423-3/el-final-de-mass-effect-3-ha-perdido-bioware-la-oportunidad-de-hacer-historia.html>.

todo pensamiento del corazón “era de continuo solamente el mal”. Los hombres eran tan incorregiblemente malos que, aunque “le dolió en su corazón”, Dios llegó a la conclusión de que ellos, junto con todos los demás seres vivientes, debían ser destruidos (*Gn. 6:8-10*)»⁹. La misma razón se da en *Mass Effect*, arguyendo el peligro que las razas suponen para sí mismas, preservándolas en forma de Segador y dejando el camino libre para que otras especies más primitivas se desarrollen. No obstante, finalmente el ser humano, con Shepard como su representante (y de todos los seres orgánicos), se rebela al designio divino considerándose libre y no programado, escapando a las acciones siempre previstas por este Dios, con lo que el concepto del libre albedrío cristiano queda obsoleto para que el ser humano se establezca como el único dueño de su destino; Dios queda así al margen de la ecuación de la vida.



Ilustración 5 - Escena del Epílogo en *Mass Effect 3*. Fuente: *Mass Effect 3*

Estrechamente ligado a este punto se encuentra la introducción del elemento mesiánico que igualmente toma forma en Shepard (con solo unas letras de diferencia con el término *shepherd*, en inglés «pastor» en contextos religiosos); su establecimiento como Mesías, Pastor y Salvador es más que evidente a lo largo de la saga: ya desde la primera entrega, Shepard actúa como mensajero anunciando la llegada de los Segadores (por tanto la llegada de Dios, aunque éste sea de índole destructora), mientras que el papel de «pastor» lo tomará en *Mass Effect 3*, ya en el apocalipsis, cuando intentará reunir a todas las razas con el objetivo de hacer frente y cambiar el designio divino (por no mencionar el «anecdótico» hecho de que vuelve de entre los muertos gracias a la tecnología, el nuevo dios). En cuanto a su papel como Salvador, es clave en la recta final y especialmente en la toma de decisiones al final de la historia, ya que depende exclusivamente de él el destino de todas las razas. Pero es en el epílogo donde

⁹ <http://www.bibliaonline.net/diccionario/?acao=pesquisar&procurar=diluvio&exata=on&link=bol&lang=es-AR>.

definitivamente se refuta esta faceta y vemos a un niño que le pide al adulto que lo acompaña que le cuente más historias sobre «The Shepard» (El Pastor), matiz que no se mantuvo a la traducción al castellano; como podemos suponer, la introducción del artículo no es trivial o involuntaria.

También presente en otra escena cinemática del epílogo, justamente antes de la anteriormente mencionada y tras la toma de la decisión final por parte de Shepard, podemos ver cómo tras el colapso de los relés de masa y su destrucción, la *SSV Normandy* consigue escapar y aterrizar forzosamente en un planeta tropical (el mismo planeta donde en la siguiente secuencia hablarán el niño y el adulto sobre The Shepard). Aquí, podemos ver cómo el piloto de la fragata de combate, Joker, baja de la nave acompañado de un personaje de sexo opuesto (dependiendo del final que el jugador haya escogido, puede ser la androide SID o una humana o una alien), listos para dar comienzo a la vida otra vez como una suerte de Adán y Eva en el Paraíso, esta vez bajo reglas creadas por el hombre, no por Dios.

Y por supuesto, no podemos olvidar el apocalipsis, tema clave y central en la tercera entrega del videojuego, donde subyace «la destrucción de un mundo viejo, generalmente de mentalidad, que se contraponen al mundo nuevo», según la definición aportada por Ketterer (PULIDO, 2004: 45) desde un punto de vista religioso que se remonta a los mismos orígenes del género de la Ciencia Ficción, un miedo al futuro de la mano de la tecnología y que de acuerdo a Núñez Ladeveze, ofrece



Ilustración 6 - Joker y una compañera de sexo opuesto (orgánica o sintética, dependiendo del final escogido) reciben la nueva era. Fuente: Mass Effect 3

visiones [...] como precipitados proféticos del vértigo interior, símbolos del presentimiento, anuncios retóricos del devenir apresado y expresado por una subjetividad privilegiada, sistemas de contacto con la sensibilidad extraviada del adolescente, del ensueño onírico, del resentido con su propia estirpe, del abandonado del mundo, del insatisfecho insaciable (PULIDO, 2004: 40).

Nos encontramos de nuevo, por tanto, con el concepto de la Ciencia Ficción entendida como una literatura de ruptura:

... desde el momento en que el capitalismo entra en una crisis económica que no hace peligrar su permanencia, pero que conlleva la pérdida de una serie de valores sociales admitidos en el ámbito de las instituciones y las ideologías. Aunque los gobiernos buscan nuevas formas de convivencia para intentar crear una nueva serie de valores que pueda aceptar la colectividad, la actitud ante la crisis pasa por dos formas de actuación: la resurrección, mediante la cual se buscan en el pasado los valores que faltan en el presente, y la proyección, o búsqueda de la solución de los problemas del presente en el futuro (PULIDO, 2004: 42).

De hecho, podríamos entender que es, junto con el *Complejo de Frankenstein* (pero relacionado con éste), el planteamiento final de *Mass Effect*, muy en sintonía con los problemas que afectan al hombre de nuestra época, la actual situación mundial y crisis económica: el dilema entre retomar una serie de valores en crisis y que comienzan a olvidarse y a quedar obsoletos, o la creación de otros nuevos, conquistando a la vez un nuevo espacio sobre el viejo y buscando un nuevo tiempo, una nueva era: «El deseo de ruptura [...] es el que determina la huida en el tiempo, que es una negación del presente sobre todo, y que se manifiesta como una falta de integración en el espacio-tiempo en el que surge la necesidad primero de romper y luego iniciar su búsqueda» (PULIDO, 2004: 46).



Ilustración 7 - Apocalipsis con Londres como escenario en *Mass Effect 3*. Fuente: <http://www.creativeuncut.com/gallery-21/me3-london-reaper-attack.html>

2.3.1.4 La Historia de la Humanidad

Según Hernández y Grandío (2011: 8), «es una idea común entender la Ciencia Ficción como una narración de la Historia de la Humanidad ya sea en sus futuribles variantes utópicas o distópicas o en sus alternativas ucronías». La aparición de esta idea en *Mass Effect* llega de la mano de la ya mencionada escena cinemática donde el niño pide al adulto más historias sobre «The Shepard». Cabe señalar asimismo que en estas dos siluetas (ver Ilustración 5) es indistinguible su raza y por supuesto si son híbridos

máquina-orgánico, por lo que esta secuencia es una constante en todos los posibles finales que ofrece el juego, ya que se adecúa a todos ellos precisamente por su indefinición. Además, esta escena tiene presumiblemente como escenario el mismo en que aterrizan Joker y su compañera femenina en la escena precedente.

Es de esta forma como se presenta al jugador / espectador la confusión en cuanto a la concepción del tiempo dentro del universo ficcional presentado y que queda abierto a múltiples interpretaciones, hecho respaldado además por los diferentes finales: como señala Grandío, se puede contemplar la historia como parte de un futuro ficcional distópico (interpretación que se ajustaría a todos los finales excepto en el que sobreviven solamente los organismos orgánicos) hasta como ucronía (interpretación que completaría el final donde sobreviven solo los organismos orgánicos y la galaxia se ve abocada a una prehistoria tecnológica), con lo que *Mass Effect* podría interpretarse como Ciencia Ficción naturalista que relata los orígenes de la humanidad.

2.4 ESTRUCTURA

Como hemos visto anteriormente, al crearse un proyecto transmedia se intenta que cada producto derivado del original pueda consumirse de manera independiente y autónoma. En el caso de *Mass Effect*, la saga fue diseñada desde su creación de modo que el argumento de los videojuegos fuera serial; así, observaremos cómo a lo largo de las dos primeras entregas se plantean con grandes dosis de misterio varias incógnitas cuyas respuestas irán apareciendo conforme se desarrolla la macrohistoria, hasta su resolución final en *Mass Effect 3*. De este modo, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* resultan difíciles de comprender a nivel argumental sin haber jugado previamente los juegos anteriores, aunque pueden disfrutarse de forma independiente gracias a resúmenes de lo ocurrido hasta el momento, el ya mencionado *códex* o pequeñas elipsis temporales en forma de secuencias cinemáticas.

A los productos derivados, sin embargo, se les ha dotado de una estructura procedural (la historia en que se centran comienza y termina en el mismo producto), por lo que son autoconclusivos. Esta estrategia cumple así dos objetivos: captar a los fans del producto original (la trilogía de videojuegos) y atraer a nuevos públicos, que serán remitidos al producto original y a otros productos que comparten el mismo universo narrativo.

De esta forma, cada uno de estos productos puede ser consumido de manera independiente a la vez que expande y complementa el universo narrativo, persiguiendo el equilibrio entre autonomía e interdependencia típica de los proyectos transmedia. Así se genera una historia compleja y a la vez vendible.

2.5 DESCRIPCIÓN DE LAS PARTES

El vasto universo ficcional oficial ofrecido por *Mass Effect* ha permitido que se establezca como modelo de franquicia de sólida imagen y no limitada a su producto central gracias al marketing y la expansión del universo narrativo mediante la narración transmedia. A continuación veremos qué partes componen este universo ficcional, qué cuentan y qué aportan al total de la narración (hemos dejado al margen publicaciones como Art Books o merchandasing dedicado a réplicas, figuras de acción, etc.). El universo narrativo de *Mass Effect* se compone de (ver el complementario Anexo 2):

- La trilogía de videojuegos (*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*): establecen el primer nodo de la red de historias y representan la macrohistoria de la franquicia. Creados para las plataformas Microsoft Windows, Xbox 360 y Play Station 3, ostentan el mayor peso narrativo y son los pilares sobre los que se asientan el resto de narraciones. Sólo se pueden consumir de forma oficial comprando los juegos en formato DVD o comprándolos virtualmente y posteriormente descargándolos desde la aplicación Origin, propiedad de la compañía EA.
- Videojuegos para plataformas móviles (*Mass Effect Galaxy*, *Mass Effect: Infiltrator* y *Mass Effect 3 Datapad*): creados para iOS y Android (para esta plataforma sólo *Mass Effect: Infiltrator*), son respectivamente dos historias independientes y una aplicación consistente en un código con información sobre el universo *Mass Effect* y sus personajes. Los hechos relatados en *Mass Effect Galaxy* acontecen justamente en el espacio de tiempo entre *Mass Effect* y *Mass Effect 2*, mientras que *Mass Effect: Infiltrator* transcurre de forma paralela a *Mass Effect 3* (además posee la opción de exportar información a *Mass Effect 3*). Por otro lado, en *Mass Effect Galaxy* se utilizan personajes principales de *Mass Effect 2* mientras que para *Mass Effect: Infiltrator* se crearon personajes especialmente para el juego. Ambos casos complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la macrohistoria. *Mass Effect: Infiltrator* sólo se puede consumir comprándolo virtualmente, mientras que *Mass Effect Galaxy* y *Mass Effect 3 Datapad* se pueden descargar gratuitamente desde la plataforma móvil.
- Novelas (*Mass Effect: Revelation*, *Mass Effect: Ascension*, *Mass Effect: Retribution* y *Mass Effect: Deception*): dotadas de una estructura procedural, mantienen entre ellas puntos de unión (lo que no implica que tengan un tono serial), ya sean personajes principales de la saga de videojuegos (como Anderson), personajes introducidos por éstos y que más tarde se convierten en protagonistas de las novelas posteriores (como es el caso de Guillian Grayson, introducida por Kahlee Sanders), como temas (el peligro de la inteligencia artificial, la organización Cerberus). De esta forma surge un fenómeno común en

las narrativas transmedia observado por Hernández y Grandío (2011:14): «se crean nuevos centros alrededor de los cuales surgen nuevas tramas, escenarios y personajes». Estas novelas transcurren en los «huecos» temporales de la trilogía original (por tanto son intersticiales), excepto *Mass Effect: Revelation* que es una precuela del primer videojuego (de hecho salió a la venta seis meses después de la puesta a la venta del videojuego, en vista de su éxito), aunque se desarrollan de manera paralela a la macrohistoria; los hechos narrados en *Mass Effect: Ascension* suceden unos meses después de *Mass Effect*, *Mass Effect: Retribution* toma lugar un año después de *Mass Effect 2* y *Mass Effect: Deception* es una continuación de la anterior. Por tanto, como vemos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la línea argumental principal. Editadas en EEUU por Del Rey Books (en España por Timun Mas), las tres primeras novelas fueron escritas por Drew Karpysyn, que también colaboró en la creación del argumento de los videojuegos. No obstante, la última novela (plagada de errores canónicos que la ha hecho objeto de ira de los fans¹⁰) fue escrita por William C. Dietz, famoso autor de best-sellers derivados de videojuegos.

- Fan Films (*Mass Effect: Red sand* y *Mass Effect: Assignment*): creadas como su propio nombre indica por fans, ambas en el año 2012. *Mass Effect: Red sand* tiene lugar 35 años antes de los hechos narrados en la trilogía de videojuegos y utiliza personajes secundarios de ésta, mientras que *Mass Effect: Assignment* acontece paralelamente a *Mass Effect* y tiene como protagonistas a personajes creados especialmente para el filme. Además, *Mass Effect: Assignment* tiene la peculiaridad, guiño a la saga de videojuegos, de que el espectador puede elegir interactivamente qué camino sigue el argumento, existiendo por tanto cuatro finales diferentes dependiendo de las elecciones del espectador. Ambos filmes pueden ser visionados gratuitamente en Youtube ^{11 12}.
- Cómics (*Mass Effect: Redemption*, *Mass Effect: Incursion*, *Mass Effect: Inquisition*, *Mass Effect: Evolution*, *Mass Effect: Conviction*, *Mass Effect: Invasion*, *Mass Effect: Homeworlds*, *Mass Effect: He who laughs best* y *Blasto: Eternity is forever*¹³); como hemos visto en los anteriores casos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de

¹⁰ <http://www.taringa.net/comunidades/masseffect/4557507/Los-53-errores-de-Mass-Effect-Deception.html>.

¹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=7yOAZux8ip8>.

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=d9nhkD-Q7lc>.

¹³ Fuente: http://maseffect.wikia.com/wiki/Comics#cite_note-8.

ninguna forma en la macrohistoria. En este caso, podemos distinguir la creación de dos grupos de productos pensados para dos tipos de consumo diferentes y que tienen lugar en soportes también diferentes:

- Cómics digitales, pensados para ser consumidos exclusivamente de forma virtual por medio de internet, donde encontramos:
 - *Mass Effect: Incursion* (2010): de 8 páginas de extensión, relata acontecimientos ocurridos justo antes del videojuego *Mass Effect 2* y mantiene puntos de unión con *Mass Effect: Redemption*, como los personajes Liara T'Soni y Aria T'Loak, con roles fundamentales en los videojuegos. Fue estrenado a través de la web de entretenimiento IGN Entertainment, donde aún puede leerse gratuitamente¹⁴.
 - *Mass Effect: Inquisition* (2010): de 8 páginas de extensión, los hechos que relatan tienen como protagonista al personaje secundario Capitán Bailey y toman lugar tras los acontecimientos del videojuego *Mass Effect 2*. Fue publicado en la edición digital de USA Today (el diario de mayor tirada en USA y el segundo de mayor tirada en el mundo anglófono¹⁵), donde puede leerse de forma gratuita¹⁶.
 - *Mass Effect: Conviction* (2011): con una extensión de 10 páginas, relata acontecimientos ocurridos entre los videojuegos *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, y se centra en el personaje James Vega, nueva aportación en *Mass Effect 3*. En un principio se estrenó de forma exclusiva y promocional en ciertas páginas web y actualmente puede ser leído de forma gratuita¹⁷.
 - *Blasto: Eternity is forever* (2012) relata en 14 páginas las aventuras de Blasto, personaje ficcional dentro del universo de *Mass Effect*. Las aventuras relatadas se enmarcan fuera de la macrohistoria y sólo utilizan el universo ficcional como telón de fondo. Se puede adquirir por 0.99\$ en la web de Dark Horse Digital.¹⁸
 - *Mass Effect: He who laughs best* (2013): de 10 páginas de extensión, este comic nos cuenta como Jeff *Joker* se convierte en

¹⁴ http://www.ign.com/wikis/mass-effect-3/Mass_Effect:_Incursion.

¹⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/USA_Today.

¹⁶ http://usatoday30.usatoday.com/life/comics/2010-10-25-masseffect25_ST_N.htm.

¹⁷ <http://imgur.com/a/vY9yc#Tz0D9>.

¹⁸ <https://digital.darkhorse.com/profile/2613.mass-effect-blasto-eternity-is-forever/>.

piloto de la fragata de combate *SSV Normandy*, justo antes de los hechos de *Mass Effect*. Publicado el día del cómic gratuito (Free Comic Book Day, 4 de mayo), se puede leer de forma gratuita en internet¹⁹.

- Cómics en formato físico, publicados por Dark Horse Comics en USA y Panini Cómics en España. Todos están escritos por el principal escritor y guionista de Bioware, Mac Walters, en colaboración con el también guionista John Jackson Miller y el dibujante Omar Francia (excepto en *Mass Effect: Homeworlds*, donde Mac Walters colaboró con los particulares creadores de cada personaje en que se centran las historias). Así pues encontramos:
 - *Mass Effect: Redemption* (2010), que a su vez se compone de cuatro partes que fueron lanzadas de forma periódica y cuyos hechos transcurren entre el prólogo del videojuego *Mass Effect 2* y los acontecimientos posteriores, teniendo a Liara T'Soni de protagonista y la recuperación del cuerpo de Shepard como motor de la trama. Una edición limitada del primer capítulo del cómic con una portada especialmente diseñada fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 2*.
 - *Mass Effect: Evolution* (2011), estructurada también en cuatro partes al igual que *Mass Effect: Redemption*, relata acontecimientos muy alejados de la macrohistoria, estando concretamente situada tras el descubrimiento de los relés de masa por los humanos y teniendo al Hombre Ilusorio (personaje clave en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*) como protagonista.
 - *Mass Effect: Invasion* (2011 - 2012), siguiendo la estructura dividida en cuatro partes de sus predecesoras, relata hechos ocurridos entre *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* y tiene a Aria T'Loak (personaje secundario pero clave en la saga de videojuegos) y su particular lucha contra Cerberus como centro de la historia. El primer capítulo del cómic fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 3*.
 - *Mass Effect: Homeworlds* (2012), dividido también en cuatro partes, cada una de ellas dedicada a las vidas personales y pequeñas aventuras de James Vega, Garrus, Tali y Liara (personajes principales a lo largo de toda la saga excepto Vega,

¹⁹ <http://imgur.com/a/n5sSA#0>.

sólo presente en la última entrega de la trilogía de videojuegos) en relación con sus planetas de origen durante *Mass Effect 3*.

Además, hay en el mercado un volumen recopilatorio que recoge los comics publicados en soporte físico, desde el año 2010 hasta la actualidad (el tomo, *Mass Effect Library Edition Volume 1* salió a la venta el 15 de mayo de 2013).

- Película de animación (*Mass Effect: Paragon Lost*)²⁰; producida por BioWare, FUNimation, T. O. Entertainment y Production I. G. y dirigida por el director japonés Atsushi Takeuchi, esta película de 84 minutos fue estrenada en noviembre de 2012 en unos pocos cines estadounidenses y japoneses para pasar a estar disponible en Blue-ray y para descargar digitalmente por medio de Xbox Live y Play Station Network al mes siguiente. En ella se relata una de las primeras misiones llevadas a cabo por James Vega durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*.
- DLC's: siglas de «Downloadable Content», literalmente «contenido descargable», se trata de contenidos adicionales distribuidos exclusivamente a través de su descarga por internet y creados especialmente para los videojuegos. Se lanzan al mercado a posteriori y separadamente de los videojuegos de los que dependen, por lo que su uso es exclusivo para los consumidores de los éstos, pudiendo ser tanto gratuitos como de pago. En el caso concreto de *Mass Effect*, a lo largo de los tres videojuegos podemos acceder a más de 30 DLC's que ofrecen al jugador desde apariencias alternativas para los personajes principales hasta historias secundarias con personajes completamente exclusivos que se incorporarán al grupo de personajes principales, como es el caso de Kasumi o Zaeed. Por tanto, como podemos apreciar, la función de estos DLC's es enriquecer el universo narrativo del que forman parte a la vez que dan la posibilidad de complementar la macrohistoria.

2.5.1 Relación entre sus partes

Teniendo en cuenta el apartado anterior, donde hemos visto cómo el universo ficcional de *Mass Effect* tiene lugar en varios *media* como videojuegos, novelas, cómics e incluso cine, observaremos a continuación la relaciones entre ellas (ver Anexo 2).

Como hemos visto, los medios que soportan la narración se pueden circunscribir a los siguientes: videojuegos, fan films, cómics, película de animación, aplicaciones para teléfono móvil y las novelas. Siguiendo las directrices marcadas por Scolari en sus obras, es evidente que debemos tomar como núcleo narrativo la trilogía de videojuegos

²⁰ Fuente: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Paragon_Lost.

(*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*), ya que conforman la macrohistoria y condicionan el resto de productos.

A partir de éstos, los cómics se conforman de dos formas diferentes: principalmente como microhistorias intersticiales que transcurren en los huecos temporales dejados por los videojuegos (dentro de este grupo podemos incluir las que tienen lugar antes de la macrohistoria, es decir, conformadas como historias preliminares, como es el caso de *Mass Effect: Evolution* o *Mass Effect: He who laughs best*) y centrándose en historias sobre personajes principales de la saga; y en menor medida historias paralelas, que no obstante algunas particularmente se conforman en realidad como una suerte de precuelas de los videojuegos, como ocurre con *Mass Effect: Conviction*, cuyos hechos ocurren durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*, pero como producto es más reconocible como una precuela de *Mass Effect 3* centrada en uno de sus personajes principales, y lo mismo podría decirse de la película de animación. El claro objetivo de estos productos es profundizar en elementos narrativos que se incorporan de forma novedosa y otorgarles una cierta importancia no por su contribución a la narración, sino por favorecer la complejidad del universo narrativo del que forman parte. Además podemos encontrar historias periféricas, es decir, al margen de la trama (más aún, es imposible determinar el tiempo narrativo donde se sitúan) como ocurre con *Blasto: Eternity is forever*, donde se narra una historia que se asienta en el universo ficcional pero ocurre en un momento narrativo diferente, por lo que su función narrativa en la macrohistoria es irrelevante.

En cuanto a la función de tanto los fan films como las aplicaciones para dispositivos móviles, es la de añadir tramas a la macrohistoria que pueden conformarse de forma paralela o como historias preliminares (precuelas). Por último, la narración desarrollada a lo largo de las novelas se trata de historias paralelas a la macrohistoria, aunque están conectadas entre sí y muestran cierta continuidad.

Como podemos observar, la autonomía, independencia y peso narrativo de esta variedad de productos es dispar: aunque la saga de videojuegos y las novelas son los que ostentan una mayor independencia y pueden consumirse de forma plena e independiente sin depender de los otros productos (aunque esto enriquecería su consumo), de los otros productos no se puede decir lo mismo: tanto los cómics, como los fan films, la serie de animación y las aplicaciones para dispositivos móviles difícilmente pueden disfrutarse completamente si no se ha consumido con anterioridad, al menos, los videojuegos, llegando a ser completamente incomprensibles (narratológicamente hablando) en productos como *Blasto: Eternity is forever*, por lo que dependen en gran medida de éstos.

2.6 MAPA TRANSMEDIA



Tomando como base el mapa transmídia elaborado por Belsunces (2011: 61) sobre la serie de televisión *Fringe*, hemos podido elaborar un mapa donde podemos ver cómo se distribuyen los contenidos que constituyen el universo ficcional de *Mass Effect* y qué medios los soportan, así como su ordenación a lo largo de su línea temporal narrativa.

El entorno plurimedia (término acuñado por Belsunces) en que se desarrolla el universo *Mass Effect* ha sido representado en color crema, envolviendo a todas las producciones. Como vimos en el punto anterior, la macrohistoria está formada por los tres videojuegos, coloreados de azul, dentro de los cuales hemos incluido los DLC's en color celeste (ya que dependen de manera directa de éstos) y ambos englobados por un recuadro azul para indicar que su medio son los videojuegos.

A la izquierda de éstos pero al mismo nivel, ya que se integran en la macrohistoria por medio de personajes clave y en vacíos temporales de ésta, vemos dos bloques amarillos que representan los cómics y que se figuran como historias preliminares a la macrohistoria si tenemos en cuenta la línea temporal narrativa, estando uno de los bloques doblemente enmarcado por un recuadro amarillo y otro morado para indicar que aunque en un principio fueran publicados en internet, también se encuentran en formato físico. Asimismo, también vemos como el resto de cómics se conforman como historias

situadas temporalmente entre los videojuegos o incluso dentro de éstos. El caso especial de *Blasto: Eternity is forever* ha sido representado aparte de los tres bloques e incluso fuera de la línea temporal pero dentro del universo ficcional plurimedia, siendo marcado como la única historia periférica.

Por otro lado, podemos observar asimismo que el resto de productos (fan films, aplicaciones para dispositivos móviles, novelas y película de animación) se configuran bien como historias paralelas bien como historias preliminares y han sido creadas concretamente para un medio.

2.7 FUNCIÓN NARRATIVA DE LAS PARTES Y SUS *MEDIA*

Seguimos la clasificación aportada por Jak Boumans, citado en Scolari para establecer los criterios sobre los que se define el concepto de transmedia:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas
- Es una producción integrada
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema / historia / objetivo / mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (SCOLARI, 2013: 25-26)

Teniendo presentes estos cuatro pilares pero fijándonos especialmente en el cuarto, deducimos que cada parte tiene una función específica que aporta algo al todo de la historia, ya sea ahondar en la vida personal de los personajes principales, completar huecos argumentales de la macrohistoria, expandir el mundo ficcional, explicar sucesos concretos, etc., con lo que se persigue otorgar de realismo y sensación de completitud al universo ficcional.

Con el fin de resumir las funciones que desempeñan cada una de las partes en relación con la macrohistoria (la trilogía de videojuegos), hemos elaborado la siguiente tabla tomando como base la tabla ideada por Belsunces (2011: 80) a partir de indicaciones de Jenkins y Scolari, utilizando los colores previamente usados en el mapa transmedia para indicar al mismo tiempo su soporte:

		Función		
		Expandir universo ficcional	Profundizar personajes	Completar lagunas argumentales de la macrohistoria
Producto	<i>Mass Effect Galaxy</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Infiltrator</i>	X		
	<i>Mass Effect 3 Datapad</i>			
	<i>Mass Effect: Revelation</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Ascension</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Retribution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Deception</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Red sand</i>	X		
	<i>Mass Effect: Assignment</i>	X		
	<i>Mass Effect: Redemption</i>	X	X	X
	<i>Mass Effect: Incursion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect Inquisition</i>		X	
	<i>Mass Effect: Evolution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Conviction</i>		X	X
	<i>Mass Effect: Invasion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Homeworlds</i>		X	
	<i>Mass Effect: He who laughs best</i>	X	X	
	<i>Blasto: Eternity is forever</i>	X		
	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i>		X	
	<i>DLC's</i>	X	X	

Como podemos ver, sólo dos productos tienen el propósito de integrarse directamente en la macrohistoria con la función de completarla (lo que hace que muestren una gran interdependencia narrativa), ya sea porque algunos sucesos no se hayan explicado adecuadamente o directamente se hayan omitido, lo que pone en peligro la integridad del relato.

El resto de productos, en cambio, muestran una gran independencia del macrorelato y funcionan de forma independiente (excepto los DLC's, que los tomamos como parte

de los propios videojuegos aunque narrativamente no aporten nada), por lo que se conforman como extensiones de éste no dependientes del mismo.

2.8 ENTRAMADO INDUSTRIAL SOPORTADO POR LA NARRACIÓN TRANSMEDIA

Dada la complejidad del universo transmedia que da sentido a la franquicia *Mass Effect*, es de suponer que es necesaria la integración y compenetración de varias industrias en el dicho proyecto para que éste tome forma de forma coherente y lo sostenga. Como hemos visto anteriormente, la trilogía de videojuegos (así como los juegos creados especialmente para plataformas móviles), contenedora de la macrohistoria, está desarrollada por Bioware y publicada por Electronic Arts y Microsoft, dependiendo de sus versiones para Xbox 360, Play Station 3 o PC.

De Microsoft poco se puede decir nuevo, estando a la vista su éxito desde su creación en 1975. Electronic Arts, por otro lado, es la tercera empresa de videojuegos más grande del mundo por detrás de Nintendo y Activision Blizzard²¹, aunque ostenta el primer puesto en cuanto a producción de videojuegos para videoconsolas de terceras empresas y es la que posee mayor distribución del mundo en este sector²², siendo EA Games subsidiaria de ésta y estando Bioware (ver el punto 2.1) al servicio de ésta desde que fuera comprada en el año 2007.

En cuanto a los cómics, que tal y como hemos visto conforman una parte importante del universo transmedia de *Mass Effect*, la editorial encargada de su producción es la estadounidense Dark Horse Comics, la tercera más importante tras Marvel Comics y DC Comics²³, especialmente popular por lanzar al mercado cómics desarrollados en contextos de Ciencia Ficción, destacándose entre ellos los pertenecientes al universo *Star Wars*, *Alien*, *Predator* o *Starship Troopers*.

También con especial dedicación a los productos basados en escenarios de Ciencia Ficción se encuentra la editorial Del Rey, encargada de las novelas y también responsable de la mayoría de las publicaciones de la española Random House, incluyendo todos sus libros de *Star Wars*²⁴.

En cuanto a la película de animación, está producida por Bioware en colaboración con FUNimation Entertainment, productora americana famosa por su distribución de series anime orientales y las japonesas T. O. Entertainment y Production I.G.,

²¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

²² http://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

²³ http://es.wikipedia.org/wiki/Dark_Horse_Comics

²⁴ [http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_\(editorial\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_(editorial)).

productoras responsables de famosas series de animación (como la serie *Ghost in the Shell*), películas, cortos de animación basados en videojuegos, etc.

Como vemos, la elección de estas compañías para el desarrollo de productos específicos (que cuentan historias concretas utilizando un lenguaje concreto en un medio concreto) no ha sido al azar, sino estudiada con detalle y teniendo en cuenta los éxitos cosechados por éstas con anterioridad (además, como vemos, sobre todo con productos relacionados con la Ciencia Ficción) y responsables de éxitos de grandes marcas como Star Wars, lo que asegura su éxito en el mercado. Por tanto, podemos aventurar que la marca *Mass Effect* ha sido concebida como un proyecto transmedia desde sus orígenes.

2.9 LA MARCA MASS EFFECT: RASGOS ESTÉTICOS



Ilustración 8 – Una de las imágenes promocionales de *Mass Effect 3*.
Fuente: http://www.hdwallpapers.in/walls/2012_mass_effect_3_game-wide.jpg

Conociendo todo el entramado transmedia que da forma a *Mass Effect*, podemos afirmar que el producto que se lanza al mercado es su universo ficcional; por tanto, tanto los productos que conforman la macrohistoria como sus extensiones deben tener unos rasgos característicos que las hagan reconocibles y parte de dicho universo. Como acertadamente señala Maguregui (2012: 5), «las marcas portan más que nunca el contrato entre las compañías y los consumidores porque representan en sí mismas universos narrativos».

Por un lado, un prototipo del físico de Shepard (pues recordemos que el protagonista puede ser totalmente personalizable físicamente) basado en el famoso modelo alemán Mark Vanderloo es una de las dos marcas distintivas del universo *Mass Effect*, presente en la portada de los tres videojuegos y videos promocionales.



Ilustración 9 - Logos de los videojuegos *Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*. Fuentes: http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect, http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mass_Effect_2_logo.jpg, <http://dehparadox.es/2011/05/mass-effect-3-se-retrasa-hasta-2012.html>.

conforme avanza la saga, como si quisieran reflejar la gravedad argumental del producto que representan. Asimismo, el propio logo de los Espectros (N7) se estableció como símbolo característico y distintivo de la saga, con lo que ambos elementos, junto al personaje de Shepard, se conforman como los principales recursos publicitarios de la marca.

Por otro, el logo de los videojuegos también están presente no solo en los videojuegos, sino en todos los productos desde su aparición con la primera entrega; este elemento consiste en las letras que conforman el título con la silueta de un planeta atravesándolas, al que se le fue añadiendo el número 2 y el 3 con los colores característicos del símbolo de los Espectros del universo *Mass Effect* y que están siempre presentes en el traje de Shepard en las sagas que le sucedieron. Es necesario señalar que dichos números van «estropeándose»



Ilustración 10 - Logo de los espectros. Fuente: <http://xbox666.com/2011/06/mass-effect-3-edicion-coleccionista/>

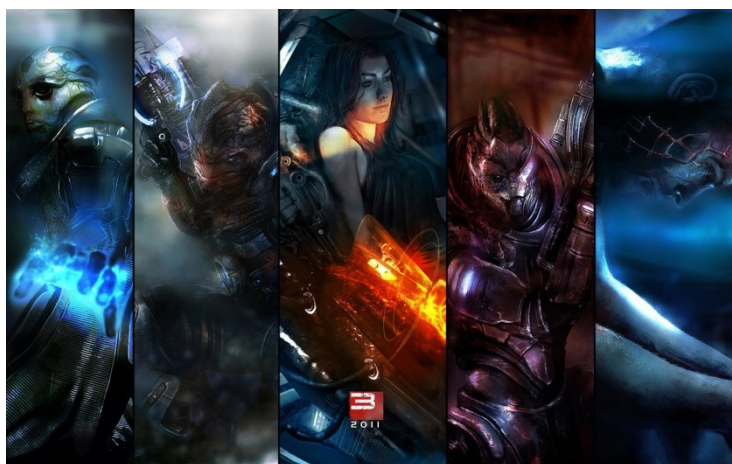


Ilustración 11 - Imagen promocional de *Mass Effect 3* prescindiendo de los logos clásicos de la serie. Fuente: <http://images.wikia.com/masseffect/es/images/1/18/Mass-Effect-3-Fan-Art-Wallpaper-1200x800.jpg>.

También hay que destacar, en relación a la nombrada degradación de los números en los logos de la saga, que forma parte del mismo cambio estético que podemos observar desde la primera entrega a la última (narrativamente): en *Mass Effect* podemos observar cómo se utilizan imágenes con la figura de Shepard, el universo y seres alienígenas como elementos principales del reclamo publicitario, mientras que en *Mass Effect 3* la estética se vuelve más oscura y más centrada en el peligro y la destrucción del universo. Especialmente en este último episodio, el impactante apocalipsis (utilizando escenarios reales de la Tierra para ilustrarlo y mostrando la magnitud del poder de los Segadores, como podemos ver en la ilustración 7) y la soledad de Shepard ante la destrucción de su planeta, envuelto en una densa oscuridad, conforman las imágenes más representativas de la estrategia publicitaria desplegada. Asimismo, se recurre a imágenes de gran potencial emotivo y épico recurriendo a personajes presentes con papeles relevantes en entregas anteriores (o simplemente que han acompañado al protagonista desde el comienzo de la saga como Garrus, Liara y Tali, como podemos ver en la ilustración 12), a veces incluso prescindiendo de los logos y dejando como única señal de identidad los números degradados que hemos comentado anteriormente (ver ilustración 11). Del mismo modo se utilizan imágenes simbólicas que nos remiten a sentimientos como la esperanza entre la destrucción (sobre todo en la última entrega), imágenes que nos remiten directamente al cine (como vemos en la ilustración 29) o que ostentan una clara influencia de éxitos cinematográficos de Ciencia Ficción como *Star Wars* (ilustración 14).



Ilustración 12 – Imagen publicitaria de *Mass Effect 3* centrándose en personajes clave de la franquicia.
Fuente: <http://www.abc.es/videojuegos/xbox360/item/491-mass-effect-3-promete-mas-accion-en-sus-combates-y-nuevos-modos-de-juego.html>

Finalmente, la banda sonora (en la que colaboraron compositores de la talla de Clint Mansell, responsable de bandas sonoras de filmes como *Cisne Negro*, *El Luchador* y *Requiem por un sueño*) también debe ser tenida en cuenta como elemento distintivo de la saga y que se mantienen desde la primera entrega, formando parte de las promociones publicitarias.



Ilustración 13 - Similitudes entre imagen promocional perteneciente a *Mass Effect 3* y el filme *La lista de Schindler* (1993). Fuentes: *Mass Effect 3: edición coleccionista* y <http://www.mifondodepantallagratis.net/movies/pages/schindlers-list.shtml>



Ilustración 14 – Similitudes entre el cartel promocional de *Star Wars – Episodio I* y *Mass Effect*. Fuentes: <http://sp0.cinedor.es/711/cartel-promocional-star-wars-episodio-i-la-amenaza-fantasma-3d-5-783.jpg>; http://www.juegomania.org/Mass+Effect/foto/xbox360/0/197/197_c.jpg/Foto+Mass+Effect.jpg.

CONCLUSIONES

A partir del presente estudio, utilizando *Mass Effect* como ejemplo, hemos podido acercarnos a las narraciones *transmedia*, que como podemos ver adquieren de manera progresiva un papel cada vez más significativo en nuestra cultura lúdica y que se nos presentan difíciles de seguir y estudiar principalmente debido a dos síntomas claros de nuestra época: la rapidez a la que evolucionan y la fragmentación de los contenidos que las conforman. Parece que esta rápida variabilidad de las formas, la dispersión de contenidos, la falta de centro, etc. nos acerca cada vez más a ese mundo de Ciencia Ficción que tanto parecía asustar a Poe a principios del siglo XX.

A la vez hemos podido constatar por las afirmaciones de varios autores que actualmente una narración sólo puede tener cierto éxito comercial si se cuenta a través de diversos medios y lenguajes para alcanzar a un radio de público amplio y cada vez más heterogéneo, con lo que las narraciones *transmedia* aparecen como productos idóneos para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento. No obstante, no deja de ser paradójico que ante esta dispersión en la creación de contenidos por una parte de la industria, otra parte intente, como ya adelantó Fidler, idear y lanzar al mercado el aparato con el máximo de funciones y que definitivamente brinde la posibilidad de poder consumir cualquier producto en cualquier formato, lo que pondría en peligro el concepto de *transmedia* del que tanto hemos hablado. Si las narraciones *transmedia* fracasarán víctimas de su propia dispersión de la que hacen gala o si se amoldarán a los nuevos aparatos, solo el tiempo podrá decirlo. Lo que sí parece estar claro es que estas narraciones tendrán como soporte las pantallas que tanta devoción nos exigen y a las que dedicamos más atención a lo largo del día que a nosotros mismos; de las que ya no es imposible separarnos ya que las hemos hecho parte de nuestro ser, como ese final de *Mass Effect* en que seres orgánicos y máquinas se mezclan a nivel cognitivo de la materia para formar una nueva especie. La tecnología se ha convertido en la religión del siglo XXI.

Para finalizar, asimismo hemos intentado mediante el presente trabajo ayudar a la concepción del videojuego no solo como objeto lúdico orientado a minorías de joven edad, sino como objeto de estudio cultural y digno de estudio, y ante todo como excelente medio para contar buenas historias, hecho al que hasta hace escaso tiempo ha habido férreas oposiciones y reticencias quizá debido a su carácter de medio impulsado en gran parte por la cultura popular. Porque por mucho que la tecnología avance a velocidades más allá de la luz como las naves espaciales, el *Homo Sapiens* aún se enamora de una buena historia, y el formato que se lo ofrezca es lo de menos. Como sabiamente dice el maestro Scolari,

los últimos estudios en el campo de la evolución han puesto de relieve la importancia de la narrativa en la vida del *Homo Sapiens*. Algunos investigadores no dudan en colocar las competencias narrativas entre las ventajas competitivas que permitieron la

supervivencia de nuestra especie. Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano. Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo Sapiens* somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos (SCOLARI, 2013:17).

Referencias

1 Bibliografía

- ÁLAMO FELICES, Francisco (2011): *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Almería, Ed. Universidad de Almería.
- (2008): *Principios teóricos y metodológicos de teoría de la narrativa*. Almería, Ed. Universidad de Almería.
- BOU, Núria y PÉREZ, Xavier (2000): *El tiempo del héroe – Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, Ed. Paidós Comunicación 122
- DOMINGUEZ CAPARRÓS, José (2002): *Teoría de la literatura*. Madrid, Ed. Centro de Estudios Ramón Areces, S. A.
- FIDLER, Roger (1998): *Mediamorfosis*. Buenos Aires, Ed. Granica.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2012): *+Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca.
- HEPHAESTUS BOOKS (2012): *Mass effect*. Ed. Hephæstus Books.
- JENKINS, Henry (2003): *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*. MIT Press.
- (2009): *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona, ed. Paidós.
- JUUL, Jesper (2009): *A casual revolution – Reinventing videogames and their players*. Cambridge, MIT Press.
- KARPYSHYN, Drew (2008): *Mass Effect: Revelación*. Barcelona, Scyla Editores S.A.
- (2009) *Mass Effect: Ascensión*. Barcelona, Scyla Editores S.A.
- (2011) *Mass Effect: Castigo*. Barcelona, Scyla Editores S. A.
- MANN, George [ed.] (2001): *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Nueva York, Carroll & Graff Publishers.
- NOGUERA, José Manuel, MARTÍNEZ, Josep y GRANDÍO, M^a Mar (2011): *Redes sociales para estudiantes de comunicación*. Barcelona, Editorial UOC.
- PAJARES TOSCA, Susana, EGENFELDT-NIELSON, Simon y HEIDE SMITH, Jonas (2008): *Understanding Video Games: the essential introduction*. Oxford, Editorial Routledge.
- PRUCHER, Jeff (2007): *Brave New World*. Oxford, Oxford University Press.

- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier (2008): *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid, Ed. Eneida.
- SCOLARI, Carlos A. (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, Ed. Gedisa.
- (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Ed. Deusto.
- SWALES, John M. (2008): *Genre Analysis. English in Academic and Research Settings*. Cambridge, Cambridge University Press.
- TULLOCH, John y JENKINS, Henry (1995): *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. Londres, Ed. New York Routledge.
- VALLES CALATRAVA, José R. y ÁLAMO FELICES, Francisco (2002): *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada, Ed. Alhulia.
- VV.AA. (2012): *Extra life – 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid, Ed. Errata naturae.
- VILLANUEVA, Darío (2006): *El comentario de texto narrativo: cuento y novela*, Barcelona, Ed. Mare Nostrum Comunicación S. A.
- WALTERS, Mac, JACKSON Miller, John y FRANCIA, Omar (2010): *Mass Effect: Redemption*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2011a) *Mass Effect: Evolución*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2011b) *Mass Effect: Invasión*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2012 – 2013) *Mass Effect: Homeworlds*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.

2 Monografías

- ÁLAMO Felices, Francisco (2009): «Literatura y mercado: el *best-seller*. Aproximación a su estructura narrativa, comercial e ideológica». *Espéculo* 43. Disponible en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero43/limercad.html> [Consultado el 09/09/11].
- BEESON, Michael (2005): «Cross-Media Narrative». Disponible en http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/view/45/Cross-Media_Narrative [Consultado el 09/11/12].
- BELSUNCES GONÇALVES, Andreu (2011): «Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica». Disponible en <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF> [Consultado el 06/08/12].
- CHIN, Stephen (2010): «Game narrative Review» (Mass Effect). Disponible en http://twivideo01.ubm-us.net/o1/gdconarrative/11/Stephen%20Chin_2011.pdf [Consultado el 19/04/13].
- DAVIDSON, Drew (2008): «Stories in between: narratives and mediums play», ETC Press Creative commons. Disponible en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/files/storiesinbetween-drewdavidson.pdf> [Consultado el 19/04/13].

- DENA, Christy (2009): «Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments». Tesis doctoral presentada en la School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia. Disponible en: http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf [Consultado el 03/05/13].
- GALLEGO, Eduardo y SÁNCHEZ, Guillem (2003): «¿Qué es la Ciencia Ficción?». Disponible en http://www.ual.es/~egallego/textos/que_cf.pdf [Consultado el 04/05/13].
- GARCÍA García, Francisco: «Videojuegos y virtualidad narrativa». 2006. Disponible en: <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf> [Consultado el 13/12/12].
- GREGORY, Álvaro: «Definiciones (Space Opera)». 2002. Disponible en <http://www.ciencia-ficcion.com/varios/firmas/f20021006.htm> [Consultado el 29/03/13].
- GOSCIOLA, Vicente (2009): «Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine». Disponible en http://comunicaciones.uc.cl/prontus_fcom/site/artic/20091216/imag/FOTO_0620091216152156.pdf [Consultado el 08/10/12].
- HERNÁNDEZ, Manuel y GRANDÍO, M^a Mar (2011): «Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)». Disponible en <http://www.readperiodicals.com/201101/2332043741.html#b> [Consultado el 03/08/11].
- HOLMES, Kym (2008): «Playing the story; Narrative Structures of RPG's». Disponible en http://www.kymholmes.com/documents/Narrative_RPG.pdf [Consultado el 05/09/12].
- JOHNSON, Derek (2005): «Star Wars fans, DVD, and cultural ownership». Disponible en el portal digital *The Velvet Light Trap*, volumen 56, pp. 36-44. [Consultado el 07/09/12].
- JUUL, Jesper (1999): «A clash between Game and Narrative». Disponible en <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf> [Consultado el 17/10/12].
- MAGUREGUI, Carina (2009): «Narrativas transmedia y cruce de plataformas en Lost». Disponible en <http://textodromo.files.wordpress.com/2009/08/lostmaguregui.pdf> [Consultado el 08/10/12].
- NOVELL MONROY, Noemí (2008): «Literatura y cine de Ciencia Ficción. Perspectivas teóricas». Barcelona. Tesis Doctoral UAB Facultad de letras. Disponible en: http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcion.pdf [Consultado el 23/12/12].
- PARRA, David *et al.*: «Hábitos del uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años». *RLCS, Revista Latina de Comunicación social* 64: 694-707. Universidad de La Laguna, 2009. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/09/art/855_UCM/56_73_Parra_et_al.html [Consultado el 07/10/12].

- PLANELLS, Antonio (2010): «Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo». Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/35_Planells%2072.pdf [Consultado el 19/03/13].
- PULIDO, Genara (2004): «La especulación científica en literatura. Para una teoría de la narrativa de la narrativa de ciencia ficción». *Discurso: Revista internacional de semiótica y teoría literaria* 18: 48 [Consultado el 07/09/12].
- RODRÍGUEZ BREIJO, Vanesa y PESTANO RODRÍGUEZ, José Manuel (2012): «Los videojuegos en España: Una industria cultural incipiente». Disponible en: http://grupo.us.es/grehcco/ambitos21definitivo/ambitos21_rodriguez.pdf [Consultado el 04/05/13].
- ROMERO MARISCAL, Lucía y CAMPOS DAROCA, Javier (2001-2002): «puntos de la asignatura «La tradición clásica griega en la literatura de lengua inglesa y alemana»; Temas 5 y 6 (Prometeo en Percy y Mary Shelley), pp. 78 – 106. Universidad de Almería, año académico 2001 – 2002.
- RUDEK, Jordan (2010): «Decision-making, emergence and narrative in *Dragon Age: Origins, Mass Effect and Mass Effect 2*». Disponible en <http://library.usask.ca/theses/available/etd-04112011-140043/unrestricted/RudekProjectPaper.pdf> [Consultado el 01/02/13].
- RUCH, Adam W. (2011). «Canon and Contingency in *Mass Effect*». Disponible en <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/06/ruchvhpaper.pdf> [Consultado el 09/03/2012].
- SAN PABLO MORENO, María del Pilar (2012): «La construcción del discurso narrativo en Matrix». *Revista de Investigación Social* 8. Disponible en: <http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/8/secciones/tematica/01-construccion-discurso-matrix.html> [Consultado el 01/03/13].
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID Y ASOCIACIÓN DE VIDEOJUGADORES (2008): *Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años*. Disponible en <http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf> [Consultado el 09/11/12].
- VALLES CALATRAVA, José R. (2004): «La utilización de algunas estructuras narrativas clásicas en los modernos juegos electrónicos (a propósito de *El mundo nunca es suficiente*, de James Bond)». Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=940583> [Consultado el 03/01/13].

3 Webgrafía

- <http://www.adese.es/index.php> - Web de la Asociación Española de Distribución y Editores de Software de Entretenimiento.
- <http://www.ciencia-ficcion.com> – Web de difusión de cualquier tema relacionado con la Ciencia Ficción mantenido por Francisco José Súnier Iglesias y colaboradores.
- <http://www.jotdown.es/> - Sitio de Jot Down Cultural Magazine, publicación digital sobre cultura contemporánea.
- <http://masseffect.bioware.com/> - Sitio oficial de la franquicia *Mass Effect*.

- <http://es.masseffect.wikia.com/> - Enciclopedia sobre el universo *Mass Effect*.
- <http://transmediacommons.wordpress.com/> - Web que sigue de cerca los cambios y evolución ocurridos en el universo transmedia.
- <http://hipermediaciones.com/> - Blog de Carlos Scolari.
- <http://henryjenkins.org/> - Blog de Henry Jenkins.
- <http://es.wikipedia.org/> - Wikipedia.
- http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/26/actualidad/1351249058_818270.html - Entrevista a Úrsula K. Le Guin en El País.
- <http://www.youtube.com/> - Youtube.

4 Videografía

- DENA, Christy (2010): «TEDxTransmedia – Christy Dena – Dare to design». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GtuthYUrntw [Consultado el 06/03/12].
- DINEHART, Stephen (2010): «TEDxTransmedia – Stephen Dinehart – Dare to engage». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gz9fZJatIQw [Consultado el 04/03/12].
- GINN, Ian (2010): «TEDxTransmedia – ian Ginn – Dare to educate». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=z7w60ako-yU [Consultado el 05/03/12].
- GÓMEZ, Jeff (2010): «TEDxTransmedia – Jeff Gómez – Dare to change». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p9SIVedmnw4 [Consultado el 05/03/12].
- (2011): «The power of transmedia storytelling». Disponible en <http://thepixelreport.org/2011/11/01/the-power-of-transmedia-storytelling/> [Consultado el 06/03/12].
- HARROP, Simon (2010): «TEDxTransmedia – Simon Harrop – Dare to sense». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Cvma79Q0AP4 [Consultado el 06/03/12].
- HONN, Dan (2007): «TEDxTransmedia – Dan Hon – Dare to play». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=JhqWyhMGRLg [Consultado el 06/03/12].
- NORRINGTON, Allison (2010): «TEDxTransmedia –Allison Norrington – Dare to live». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=dZ7XAr8X83U [Consultado el 06/03/12].
- ROWAN, David (2010): «TEDxTransmedia – David Rowan – Dare to inform». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MYw10r_wBlS [Consultado el 06/03/12].
- SANDBERG, Christopher (2010): «TEDxTransmedia – Christopher Sandberg – Dare to make». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xkDZMm4_CKU [Consultado el 06/03/12].

- SCOLARI, Carlos A. (2012): «El periodismo siempre fue transmedia». Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=AarXgpL6Fns> [Consultado el 12/12/12]
- (2013): «Ecología de las interfaces: Carlos A. Scolari at TEDxMoncloa». Disponible en http://www.youtube.com/watch?v=CZ_8xeW3Z4s [Consultado el 06/03/13].
- SRIVASTAVA, Lina (2011): «Transactivism: Lina Srivastava at TEDxTransmedia2011». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6GO_bXpckDM [Consultado el 06/03/12].

5 Filmografía

- ABRAMS, J. J. (2009): *Star Trek*.
- ABRAMS, J. J., KUTZMAN, Ález y ORCI, Roberto (2004-2010): *Lost*.
- BAY, Michael (1998): *Armageddon*.
- BLOMKAMP, Neill (2009): *Distrito 9*.
- BOYLE, Danny (2002): *28 días después*.
- CAMERON, James (1984): *Terminator*.
- (1991) *Terminator 2*.
- CARPENTER, John (1982): *La cosa*.
- CUARÓN, Alfonso (2006): *Hijos de los hombres*.
- GUILLIAM, Terry (1995): *12 monos*.
- HILLCOAT, John (2009): *La carretera*.
- KELLY, Richard (2001): *Donnie Darko*.
- KERSHNER, Irvin (1980): *Star Wars Episodio V: El imperio contraataca*.
- KUBRICK, Stanley (1968): *2001: una odisea en el espacio*.
- LANG, Fritz (1927): *Metrópolis*.
- LAWRENCE, Francis (2007): *Soy leyenda*.
- LUCAS, George (1977): *Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza*.
- (1999) *Star Wars Episodio I: la amenaza fantasma*.
- (2002) *Star Wars Episodio II: el ataque de los clones*.
- (2005) *Star Wars Episodio III: la venganza de los sith*.
- MCTEIGUE, James (2006): *V de Vendetta*.
- MARQUAND, Richard (1983): *Star Wars Episodio VI: El retorno del jedi*.
- MOORE, Ronald D., EICK, David, LARSON, Glen A. et al. (2004-2009): *Battlestar Galáctica* (serie de televisión).
- ÔTOMO, Katsuhiro (1988): *Akira*.
- SCHAFFNER, Franklin J (1968): *El planeta de los simios*.
- SCOTT, Ridley (1979): *Alien, el octavo pasajero*.

— (1982): *Blade Runner*.

SIEGEL, Don (1956): *La invasión de los ladrones de cuerpos*.

SPIELBERG, Steven (1977): *Encuentros en la tercera fase*.

— (2002): *Minority report*.

— (2009): *I. A. Inteligencia artificial*.

STANTON, Andrew (2008): *Wall-E*.

VERHOEVEN, Paul (1990): *Desafío total*.

WACHOSKY, Andy y Lana (1999): *The Matrix*.

6 Videojuegos utilizados

BIOWARE [desarrollador] (2007): *Mass Effect*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (2010): *Mass Effect 2*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (2012): *Mass Effect 3*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (1999): *Starcraft*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

BLIZZARD [desarrollador] (2010): *Starcraft 2: Wings of liberty*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

BLIZZARD [desarrollador] (2013): *Starcraft 2: Heart of the Swarm*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

ION STORM [desarrollador] (2000): *Deus Ex*. Distribuido por Eidos Interactive.

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Cuadro resumen sobre la aparición de personajes principales a lo largo del arco argumental desarrollado en los videojuegos *Mass Effect*

Leyenda: hemos dividido los personajes en cuatro grupos, dependiendo de su aparición en las entregas y su importancia; así distinguimos:

- *Presente*: Personaje que puede formar parte del escuadrón de Shepard (y, por tanto, es manejable por el jugador).
- *Secundario*: Personaje que, aunque no sea manejable por el jugador, lo ha sido en anteriores entregas o tiene cierto peso argumental.
- *Mencionado*: Personaje que se menciona por su importancia en el desarrollo argumental en anteriores o posteriores entregas.
- *No presente*: Personaje que no aparece.

(Fuente: http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect, con modificaciones personales)

Nota: Algunos personajes pueden aparecer o no en *Mass Effect 2* o *Mass Effect 3*, dependiendo de si han muerto o no en entregas anteriores. Además, algunos de los personajes que aquí aparecen sólo estarán

presentes si el jugador ha comprado e instalado ciertos DLC's (contenidos descargables, generalmente de pago) que tratan específicamente sobre el personaje.

PERSONAJE	JUEGO		
	<i>MASS EFFECT</i>	<i>MASS EFFECT 2</i>	<i>MASS EFFECT 3</i>
Shepard	Presente		
Ashley Williams	Presente	Secundario	Presente
Liara T'Soni	Presente	Secundario	Presente
Kaidan Alenko	Presente	Secundario	Presente
Garrus Vakarian	Presente		
Tali'Zorah	Presente		
Miranda Lawson	No presente	Presente	Secundario
El Hombre Ilusorio	No presente	Secundario	Secundario
Jeff "Joker" Moreau	Secundario		
David Anderson	Secundario		
Urndot Wrex	Presente	Secundario	Secundario
EDI / SID	No presente	Secundario	Presente
Jacob Taylor	No presente	Presente	Secundario
Mordin Solus	No presente	Presente	Secundario
Jack / Sujeto Zero	No presente	Presente	Secundario
Grunt	No presente	Presente	Secundario
Thane Krios	No presente	Presente	Secundario
Legión	No presente	Presente	Secundario
Samara	No presente	Presente	Secundario
Morinth	No presente	Secundario	
Zaeed Massani	No presente	Presente	Secundario
Kasumi Goto	No presente	Presente	Secundario
James Vega	No presente		Presente
Javik	No presente		Presente
Admirante Steven Hackett	Secundario		

Embajador / Consejero Donnel Udina	Secundario		
Consejero Tevos	Secundario		
Consejero Valern	Secundario		
Consejero Sparatus	Secundario		
Consejero Irissa	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Esheel	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Quentius	No presente	Mencionado	Secundario
Conrad Verner	Secundario		
Ingeniero Gregory Adams	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán Kirrahe	Secundario	Mencionado	Secundario
Saren Arterius	Secundario	No presente	
Matriarca Benezia	Secundario	No presente	
El Soberano	Secundario	No presente	
Ka'hairal Balak	Secundario	Mencionado	Secundario
Nihlus Kryik	Secundario	No presente	
Oficial Charles Pressly	Secundario		No presente
Kelly Chambers	No presente		Secundario
Aria T'Loak	No presente		Secundario
Dr. Karin Chakwas	Secundario		
Dr. Chloe Michel	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán / Comandante Armando-Owen Bailey	No presente	Secundario	
Ingeniero Kenneth "Ken" Donnelly	No presente	Secundario	
Ingeniero Gabriella "Gabby" Daniels	No presente	Secundario	
Oriana Lawson	No presente	Secundario	
Gatog Uvenk	No presente	Secundario	No presente
Kal'Reegar	No presente	Secundario	Mencionado

Almirante Shala'Raan vas Tonbay	No presente	Secundario	
Almirante Han'Gerrel vas Neema	No presente	Secundario	
Almirante Zaal'Korris vas Qwib-Qwib	No presente	Secundario	
Almirante Daro'Xen vas Moreh	No presente	Secundario	
Harbinger	No presente	Secundario	
Kolyat Krios	No presente	Secundario	
Matriarca Aethyta	No presente	Secundario	
Nassana Dantius	Secundario		No presente
Rana Thanoptis	Secundario		Mencionado
Khalisah Bint Sinan al-Jilani	Secundario		
El Corredor Sombrío	Secundario	Secundario	No presente (rol asumido por Liara T'Soni)
Tela Vasir	No presente	Secundario	No presente
David Archer	No presente	Secundario	
Gavin Archer	No presente	Secundario	
Shiala	Secundario		Mencionado
Gianna Parasini	Secundario		No presente
Emily Wong	Secundario		Mencionado
Fist	Secundario		No presente
Embajador Din Korlack	Secundario	No presente	Secundario
Fai Dan	Secundario	No presente	
Barla Von	Secundario	No presente	Secundario
Consorte Sha'ira	Secundario	Mencionado	Secundario
Kate Bowman	Secundario	Mencionado	No presente
Detective Anaya	No presente	Secundario	No presente
Niftu Cal	No presente	Secundario	No presente
Feron	No presente	Secundario	Secundario

Vido Santiago	No presente	Secundario	No presente
Donovan Hock	No presente	Secundario	No presente
General Recolector	No presente	Secundario	No presente
Sargento Rupert Gardner	No presente	Secundario	No presente
Dr. Amanda Kenson	No presente	Secundario	No presente
Harkin / Fade	Secundario		No presente
Steve Cortez	No presente		Secundario
Samantha Traynor	No presente		Secundario
Diana Allers	No presente		Secundario
Kai Leng	No presente		Secundario
Kahlee Sanders	No presente		Secundario
Primarca Adrien Victus	No presente		Secundario
Dalatrass Linron	No presente		Secundario
Eva / Urdnot Bakara	No presente		Secundario
Leviatán	No presente		Secundario
Dr. Ann Bryson	No presente		Secundario
Henry Lawson	No presente	Secundario	Secundario
Oleg Petrovsky	No presente		Secundario
Nyreen Kandros	No presente		Secundario

Anexo 2: Cuadro resumen del mundo ficcional de *Mass Effect*

	Videojuegos	Films	Fan Films	Cómic	Anime	Móvil	Novelas
Títulos al margen de la trama				<i>Blasto: Eternity Is Forever</i> (2012)			
Antes de la revelación del plan de los Segadores				<i>Mass Effect: Evolution</i> (2011)			
							<i>Mass Effect: Revelation</i> (2007)
			<i>Mass Effect: Red</i>	<i>Mass Effect:</i>			

			<i>sand</i> (2012)	<i>He who laughs best</i> (2013)			
Shepard descubre el plan de los Segadores	<i>Mass Effect</i> (2007) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)	(En desarrollo)	<i>Mass Effect: Assignment</i> (2012)				
							<i>Mass Effect: Ascension</i> (2009)
				<i>Mass Effect: Incursion</i> (2010)		<i>Mass Effect Galaxy</i> (2009) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Los Segadores, ayudados por los Recolectores, comienzan a atacar colonias humanas	<i>Mass Effect 2</i> (2011) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)			<i>Mass Effect: Redemption</i> (2010)	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i> (2013)		
				<i>Mass Effect: Inquisition</i> (2010)			<i>Mass Effect: Retribution</i> (2011)
							<i>Mass Effect: Deception</i> (2012)
				<i>Mass Effect: Conviction</i> (2011)			
				<i>Mass Effect: Invasion</i> (2011)			
Los Segadores invaden la Vía Láctea; batalla final contra los Segadores	<i>Mass Effect 3</i> (2012) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows, Wii U)			<i>Mass Effect: Homeworlds</i> (2012)		<i>Mass Effect: Infiltrator</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system), Android)	
						<i>Mass Effect 3 Datapad</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Nueva era							