

Dimensión transmedia de World of Warcraft. Del videojuego al fenómeno transmedia mundial.

Transmedia dimensión of World of Warcraft. From videogame to global transmedia phenomenon.

Alfredo Javier Medinilla Yáñez

Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. Madrid

201001764@campuslasalle.es

ORCID 0009-0006-8692-3069

Resumen

La narrativa transmedia en la actualidad no sólo comprende el proceso de entrelazar múltiples relatos a través de diversos medios para ampliar su audiencia, sino que también busca propiciar la creación de escenarios paralelos en otros contextos transmedia. Este término, acuñado por primera vez por Jenkins en 2006, es un reflejo de la convergencia mediática característica de nuestra sociedad digital. Este concepto no se limita a un único medio, sino que se expande a través de múltiples plataformas, interconectándolas en varios niveles para construir la estructura de la narrativa. La narrativa transmedia ha encontrado aplicación en el ámbito de los videojuegos durante varios años, adoptando formas variadas. Desde novelas breves que sirven como prólogos, cómics que aclaran eventos secundarios de una trama principal, hasta la organización de eventos en la vida real para atraer a los espectadores y seguidores a situaciones que les permiten interactuar de forma directa con el contenido de la historia más amplia. Un excelente ejemplo de esta integración es la profunda y compleja relación entre el MMORPG World of Warcraft y la narrativa transmedia.

Aquí, uno puede observar un fenómeno transmedia colosal que va más allá de las fronteras de un simple videojuego en línea, transformándose en un universo prácticamente infinito. La narrativa transmedia no sólo incrementa la inmersión y la profundidad del juego, sino que expande su alcance más allá de las limitaciones convencionales, ofreciendo una experiencia verdaderamente multidimensional y absorbente a los usuarios.

Abstract

Transmedia storytelling in today's context goes beyond weaving multiple narratives across various mediums to broaden the audience. It also encourages the creation of parallel scenarios in other transmedia contexts. This term, first coined by Jenkins in 2006, reflects the media convergence characteristic of our digital society. This concept is not confined to a single medium but spans across multiple platforms, interconnecting them at various levels to construct the narrative structure. Transmedia storytelling has found application in the realm of video games over several years, taking on varied forms. From short novels serving as prologues, comics clarifying side events of a main plot, to organizing real-life events to draw viewers and followers into situations that allow them to interact directly with the broader storyline content. An excellent example of this integration is the deep and complex relationship between the MMORPG World of Warcraft and transmedia storytelling. Here, one can observe a colossal transmedia phenomenon that goes beyond the boundaries of a simple online video game, transforming it into a practically infinite universe. Transmedia storytelling not only increases the immersion and depth of the game, but expands its scope beyond conventional limitations, offering a truly multidimensional and immersive experience to users.

Palabras clave

Narrativa transmedia
Contextos transmedia
Multidimensional
Videojuego
World of Warcraft

Keywords

Transmedia storytelling
Transmedia context
Multidimensional
Video game
World of Warcraft

Recibido: 13.07.2024

Aceptado: 01.11.2024



Cómo citar: Medinilla, A. (2024). Dimensión transmedia de World of Warcraft. Del videojuego al fenómeno transmedia mundial. *Indiv. Boletín de estudios e investigación*. 24, 50-62. DOI 10.37382/INDIVISA.VI24.103

LA TRANSMEDIA EN WORLD OF WARCRAFT

Emergida a principios de este siglo, la narrativa transmedia es un término que se introdujo por primera vez por Jenkins (2006). Este concepto refleja la convergencia de medios que caracteriza a nuestra sociedad digital contemporánea. No se focaliza en un único medio, sino que entrelaza múltiples plataformas a diferentes niveles, formando así la estructura integral de la narrativa (Jenkins, 2006). Scolari (2009), describe la narrativa transmedia como un "hypertext", refiriéndose a la expansión y conexión entre las diversas partes de la historia para darle un sentido coherente. Este fenómeno adquiere importancia debido al volumen de medios disponibles en nuestra sociedad digital, que impulsa a los usuarios y consumidores a navegar constantemente de un medio a otro.

Desde otra perspectiva, Dena (2009) propone que la narrativa transmedia es una evolución de la narrativa tradicional. En contraste con la interacción superficial que se tenía con la narrativa clásica, la transmedia permite una interacción más profunda y variada, gracias a la diversificación de medios. Esta evolución brinda a los creadores de contenido la oportunidad de ofrecer a los usuarios experiencias novedosas, con un enfoque más inmersivo y colaborativo. De esta manera, la narrativa transmedia trasciende los confines convencionales para ofrecer una experiencia de usuario más enriquecida y multidimensional. Con el progreso de la narrativa transmedia, esta ha ido ganando relevancia en distintos campos y a distintos niveles, uno de los más importantes es el ámbito académico. Es por eso por lo que, a partir de un análisis previo, Freeman y Gambarato (2019) identifican tres enfoques principales para analizar la narrativa transmedia, siendo estos la narratología, la ludología y la semiótica. La narratología estudia la estructura de las historias y cómo se transmiten a través de diferentes medios, la ludología se centra en los elementos de juego y la cooperación con la narrativa transmedia y, por último, la semiótica estudia cómo los significados se componen y se entienden en los textos.

Evans (2011) sostiene que la narrativa transmedia permite a los usuarios sumergirse en la historia a un nivel de implicación y profundidad sin precedentes. En este proceso, los usuarios trascienden su papel de meros consumidores y se convierten en creadores, expandiendo así el universo narrativo que inicialmente consumían. Es aquí donde entra en juego el concepto de "prosumer" acuñado por Jenkins (2006), que está intrínsecamente ligado a la transmedia. Una de las características distintivas de la narrativa transmedia es su conexión con el usuario, propiciando una interacción con la esencia de la narrativa a un nuevo nivel. Esto fomenta la creatividad e imaginación del usuario, conduciéndolo a enriquecer el universo con sus propias historias.

Debemos considerar también el fenómeno del "fandom", que está estrechamente relacionado con la narrativa transmedia y el concepto del prosumer. El fandom, cuyo término proviene de la fusión de las palabras inglesas "fan" y "kingdom" (reino), es el espacio donde los aficionados dominan. Es el universo de las ilusiones de los fans sobre un contenido, universo o espacio que siguen con devoción. Este "fandom" tiene múltiples interpretaciones: puede ser una forma de dar rienda suelta a los sueños, aspiraciones y deseos de los fans, o simplemente una expresión de su amor y devoción por el universo que admiran. En este espacio, los fans crean sus propias historias, personajes y situaciones para rendir homenaje a las narraciones y situaciones presentes en el universo oficial que siguen. El "fandom" difiere del "canon" en que no incluye contenido, historias o personajes oficiales o aceptados por los creadores y propietarios de ese universo. No obstante, no hay nada malo en que los fans generen su propio contenido basándose en el original; de hecho, es precisamente esto lo que

da origen al fandom, un contenido creado por los fans que amplía el universo oficial sin ser oficial o canon en sí mismo.

Jenkins (2014) señaló acertadamente que los fans moldean su identidad a través de su interacción con el universo que consumen, y de la posterior creación de sus propias narrativas, vinculadas a las oficiales. La narrativa transmedia se caracteriza por su versatilidad, conectividad tanto en el ámbito físico como digital, y la posibilidad de improvisación que brinda. Sin embargo, uno de sus principales desafíos radica en mantener la coherencia de las historias o narrativas que se difunden a través de diversos medios o plataformas. Para interconectar de forma efectiva los distintos medios y, por ende, las diferentes partes de la historia, es necesaria una organización detallada. Según Long (2007), una de las mejores maneras de lograr esto es a través de la "continuidad". Esta se refiere a la coherencia que se consigue cuando se desglosa una historia en diferentes medios y se conectan de manera adecuada. Así, se logra una coherencia tanto a nivel individual como en conjunto, tanto de la trama como de los propios medios. Aunque en ocasiones el orden de los medios puede ser indiferente, en otras, una secuencia coherente a través de cada medio lleva a una coherencia conjunta más estable.

Además, la transmedia presenta un componente de interacción muy relevante, ya que permite un nivel de profundidad entre el espectador y la historia prácticamente inalcanzable en otras circunstancias. Con la narrativa transmedia, los espectadores pueden interactuar con la historia de una forma muy intensa y personal, llegando en algunos casos a formar parte de ella. También, la transmedia proporciona un nuevo grado de libertad de expresión para el espectador, al permitirle crear sus propias historias a partir de las originales.

El entendimiento de qué constituye la transmedia y el storytelling ha evolucionado con el tiempo, puesto que, como afirmó Jenkins (2009), la transmedia es subjetiva y depende de la percepción del consumidor en relación con la narrativa misma. Algunos de los ejemplos más destacados de narrativa transmedia que han cambiado a lo largo del tiempo con el avance de los medios de comunicación son Star Wars. Originalmente, Star Wars se centraba únicamente en películas y cómics, pero hoy en día, el macro-universo de Star Wars abarca muchos más componentes y medios que han enriquecido tanto ese universo como la experiencia del consumidor. Con el paso de los años, la transmedia de Star Wars ha crecido en profundidad y tamaño gracias a los eventos en la vida real (IRL), las series, tanto de fans como profesionales, las novelas, los videojuegos y juegos de mesa, el cosplay y el roleplay del universo de Star Wars, y, por supuesto, las nuevas películas y cómics.

Las investigaciones más recientes sobre la narrativa transmedia se han centrado en varios aspectos clave. Estos intereses se reflejan en las diferentes disciplinas que componen este fenómeno, que van desde los estudios de medios y comunicación hasta los estudios literarios y narrativos, o los Cross Cultural Studies, como bien señala Philips (2012). La gama de enfoques de investigación en estos estudios es tan amplia como la cantidad de disciplinas que conforman la narrativa transmedia. Además, a medida que más disciplinas se incorporan o surgen de este fenómeno, la amplitud de los enfoques de estudio aumenta en paralelo. Para la creación de contenido inmersivo o de alto nivel de interacción, existen componentes clave a considerar (Patten, 2015). Estos componentes aseguran que las diferentes partes de la narrativa involucren al usuario de tal manera que haya coherencia y cohesión, permitiéndole interactuar con la historia hasta el punto de sentirse como un personaje más, en lugar de un mero espectador.

La narrativa transmedia ha tenido aplicaciones en el mundo de los videojuegos durante varios años, implementándose a través de diversos medios como novelas cortas que actúan como prólogos, cómics para explicar eventos secundarios de la trama principal, y la creación de eventos en la vida real (IRL) para atraer a los espectadores y seguidores, permitiéndoles interactuar de primera mano con el contenido de la historia global.

Según Kirriemur y McFarlane (2005), los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficos, interacción y narrativa, que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo a su tipo. Combinado con el principio de diversificación e interconexión de la narrativa transmedia, esto permite que la historia principal del videojuego sea presentada de manera más amplia y efectiva al dividirla en diferentes medios, transformando así su narrativa en una macrohistoria. Sin embargo, esto también presenta desafíos, ya que la diversificación de medios y la división de la narrativa entre ellos puede afectar la coherencia del núcleo de la historia. Por eso, como señaló Long (2007), es necesario proporcionar una continuidad adecuada a la trama, interconectando de forma efectiva los diferentes medios para poder comprender correctamente el contexto del videojuego y su trama general. Como bien observó Susana O. Tosca (2014), "los videojuegos ofrecen la posibilidad de 'dar cuerpo' a los mundos transmediales, creando espacios navegables que permiten la interacción de los fans con lugares, personas y acontecimientos importantes del mundo transmedial". Esto resalta otro aspecto crítico de la transmedia en los videojuegos: la habilidad para transformar mundos ficticios en espacios interactivos y explorables que enriquecen la experiencia del usuario.

La transmedialización de los videojuegos, es decir, la transformación forzada de un videojuego en un mundo transmedia, añade una capa de complejidad a todos los niveles de la experiencia del juego. Al dividir la narrativa del videojuego en diferentes medios e interconectarlos, se profundiza la interactividad, y aunque este proceso aporta versatilidad en la difusión de contenidos, también convierte el conjunto de fragmentos de la narrativa en una macrohistoria. De esta manera, el videojuego se convierte en un mundo transmedial, en el que los jugadores ya no son meros observadores de la historia, sino que interactúan con ella y, en cierto modo, se convierten ellos mismos en personajes.

Un par de ejemplos de videojuegos que han sido transmedializados de esta manera son *The Witcher* y *Mass Effect*. En *The Witcher*, los jugadores siguen las aventuras de Geralt de Rivia. La serie de videojuegos amplía el universo original de las novelas y permite al jugador sumergirse en esas historias y, más que eso, asumir el papel de Geralt. Las decisiones tomadas durante la historia y las misiones tienen un peso significativo en la trama, en lugar de ser simplemente opciones que conducen a diferentes rutas.

Similarmente, en *Mass Effect*, el juego presenta un sistema de toma de decisiones basado en una dualidad de violencia/justicia. Dependiendo de si los jugadores eligen ser violentos o justos, la historia de *Mass Effect* cambia drásticamente, y lo mismo ocurre con la personalidad del personaje y su interacción con el mundo del videojuego. Basándose en el comportamiento y las decisiones del jugador, no solo la historia, sino el mundo entero de ambos juegos cambia en torno a la personalidad y acciones de los personajes. Este tipo de interacción y participación en la narrativa es fundamental para la narrativa transmedia y para la creación de un mundo transmedial completo.

El estudio de la narrativa transmedia en World of Warcraft (WoW) es interesante por varias razones. Como mencionaste, los estudios que se han realizado hasta la fecha se han centrado más en aspectos técnicos relacionados con el videojuego y en temas como el comportamiento de los jugadores, el marketing y el merchandising. Sin embargo, hay un potencial increíble para el estudio del storytelling transmedia dentro del universo de WoW, y hay muchas formas en que se puede hacer. El universo de WoW comenzó con el videojuego, pero ha evolucionado a través de una diversificación masiva de medios. Esto incluye novelas, cómics, un juego de mesa, y varios eventos en el juego que expanden la historia y le dan mayor profundidad. La adición de estos medios ha convertido a WoW en un ejemplo perfecto de un mundo transmedia.

Además, el universo de WoW tiene una característica especial: los eventos que ocurren en el juego suelen tener un impacto directo en las historias contadas en los otros medios. Por ejemplo, el cómic "Vientos de Guerra" termina con una trama principal del juego de 2004 y se conecta directamente con los eventos de la expansión "The Wrath of the Lich King". Esta interconexión entre los medios proporciona una experiencia de inmersión más profunda para los jugadores y les permite entender y apreciar la historia en un nivel más profundo.

Finalmente, hay un aspecto del universo de WoW que lo hace especialmente relevante para el estudio de la narrativa transmedia: su comunidad de fans. Los fans de WoW no sólo consumen los productos del universo de WoW, sino que también contribuyen a su expansión a través de la creación de sus propias historias y aventuras. Este fenómeno, llamado "fandom", es un componente crucial de cualquier universo transmedia, y WoW proporciona un terreno fértil para su estudio.

Por lo tanto, aunque la investigación de la narrativa transmedia en WoW aún está en sus primeras etapas, hay un gran potencial para un análisis más profundo. Los estudios futuros pueden considerar cómo los diferentes medios interactúan entre sí, cómo los jugadores interactúan con los medios y cómo estas interacciones contribuyen a la experiencia general de la narrativa transmedia. Además, los investigadores pueden considerar cómo los fans contribuyen a la expansión del universo de WoW y cómo estos aportes encajan en el marco más amplio del storytelling transmedia.

Si bien hay investigaciones y estudios transmedia previos de World of Warcraft, no hay estudios de narrativa transmedia analizando conjuntamente el desarrollo transmedial de la historia, el lore y la trama del universo del WoW en sus diferentes medios y cómo influyen estos en el consumo de los usuarios así como el comportamiento de los mismos al pasar de ser «consumers» y convertirse en «prosumers», ya que la mayoría de una forma u otra crean sus propias historias del universo de WoW, escribiendo sus propios grupos de personajes o usando sus personajes dentro del juego como protagonistas y creando historias al tiempo que las juegan y expanden la historia y orígenes de sus personajes. Es por eso por lo que tal como dijo Scolari (2013) en relación con la conexión del fandom con el canon sería muy interesante un estudio sobre cómo el contenido influye en el fandom y los usuarios y a raíz de esto, analizar el comportamiento de los fans y cómo se expande la comunidad para ver cómo afectan todos estos factores a la creación de nuevo contenido canónico, ya que hasta cierto punto los usuarios y consumidores influyen en el producto que consumen a cierto nivel. Es por eso que el estudio transmedia en lo que se refiere a la trama principal del videojuego a partir del producto original en adelante (porque el juego original sin las expansiones fue el único no influenciado por los usuarios y la comunidad) sería muy interesa

nte para analizar no solo los gustos de la comunidad y cómo surgieron la mayoría de las historias del fandom al consumir las diferentes tramas originales, sino cómo a raíz del fandom y de la opinión de las historias canónicas consumidas por los usuarios se desarrollaron las tramas canónicas que encarnaron las nuevas expansiones y cómo nacieron de las ideas originales de los desarrolladores de Blizzard combinadas con las experiencias y opiniones de los jugadores con el juego original. Es con esta dinámica de consumo y creación que fueron naciendo las diferentes expansiones.

Pues conforme se consume el contenido hay que hacer más, una forma de pensar en nuevo contenido es escuchar a los usuarios, observando sus impresiones y experiencias con respecto al “Primary Source” y también observando el contenido que los propios fans han creado para otros miembros de la comunidad o únicamente para satisfacer sus propios deseos de crear historias. Dicho esto, el estudio no solo se centraría en ese aspecto, sino que se enfocaría en otros puntos de universo del WoW como narrativa transmedia: cómo el contenido está dividido en distintos medios, a que niveles está dividida la narrativa del universo del WoW, cuanta cohesión tiene la trama tanto por separado como en conjunto, cómo se interconectan las diferentes partes de la historia a través de los distintos medios utilizados, y la jerarquía de éstos y cómo influyen en los usuarios tanto de manera conjunta para darle coherencia al conocimiento y experiencia de los fans como de forma individual, siendo cada experiencia diferente de las demás pero hallándose todas conectadas entre sí.

Por consiguiente, a pesar de la multitud de estudios existentes en el universo de Warcraft, sorprendentemente, la narrativa transmedia no es un ámbito que haya sido explotado en profundidad. Dada la rica narrativa que envuelve al universo Warcraft en diversos medios, la ausencia de este tipo de análisis es notable. Más aún, si estos estudios existieran, su aplicabilidad se extendería más allá del mundo de los videojuegos. Las conclusiones obtenidas podrían extrapolarse a otros contextos y universos, sirviendo como valiosos precedentes para futuros estudios del mismo tipo. Incluso, podrían allanar el camino para investigaciones transmedia en otros campos como la filosofía, la antropología o incluso la religión.

Esto es así porque dentro del universo de Warcraft, una multitud de religiones "benignas" coexisten armoniosamente. Sin embargo, las religiones que exhiben características crueles, malignas, que implican sacrificios humanos o que están directamente relacionadas con monstruos, están en conflicto con las religiones "benignas". Esta rica dinámica proporciona un amplio espacio para una serie de estudios e investigaciones. Por lo tanto, podemos concluir que el análisis de la narrativa del fenómeno transmedia, como el universo de World of Warcraft, puede generar conocimientos extrapolables para investigaciones en campos tan diversos como los mencionados anteriormente.

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico de este documento se basa en la selección y el análisis de cuatro casos de estudio específicos de World of Warcraft, los cuales serán desglosados y explicados brevemente a continuación. Para seleccionar los casos más pertinentes dentro del vasto universo de World of Warcraft, hemos establecido cuatro criterios fundamentales: versatilidad, creatividad, profundidad e interactividad:

- El primer criterio, la versatilidad, hace referencia a la accesibilidad de los casos de estudio para una amplia gama de usuarios. Este atributo es crucial, ya que garantiza que los diferentes elementos de la narrativa transmedia estén disponibles y sean accesibles para una diversidad de usuarios, independientemente de su grado de familiaridad con el universo del juego.
- El segundo criterio, la creatividad, es esencial para garantizar que los casos de estudio representen auténticas expansiones del universo narrativo. Este criterio busca evitar casos que se limiten a replicar el contenido oficial, priorizando en cambio aquellos que introduzcan innovaciones narrativas y contribuyan al desarrollo del mundo de World of Warcraft.
- En tercer lugar, la profundidad es un criterio de doble filo. Un caso de estudio excesivamente profundo puede ser confuso para los usuarios si no está adecuadamente fundamentado y vinculado a otros elementos del universo de Warcraft. Sin embargo, un caso demasiado superficial puede volverse monótono rápidamente. Por lo tanto, hemos buscado casos que mantengan un equilibrio, proporcionando una profundidad que enriquezca la experiencia del usuario sin sobrecargarlo.
- Por último, la interactividad es un criterio clave, ya que uno de los aspectos más atractivos de estos casos es que no sólo sean fácilmente accesibles, sino que también permitan un alto grado de interacción e incluso personalización por parte de los usuarios. Los casos de estudio seleccionados en función de estos criterios proporcionan una visión integral y diversa del uso de la narrativa transmedia en World of Warcraft.

Continuaremos con la presentación de cuatro casos emblemáticos que ilustran los principios que hemos mencionado anteriormente.

El primer caso de estudio es Azeroth Choppers (2023), un programa en el que Blizzard colaboró con el programa de televisión "American Choppers" para introducir dos nuevas monturas en el universo de World of Warcraft. En este caso, vamos a resaltar la creatividad como factor principal y la interactividad como factor secundario. La creatividad es destacada debido a la manera innovadora y entretenida en que se desarrollaron y presentaron las nuevas monturas. A pesar de que ya existían monturas mecánicas en el juego, nunca se había emprendido un desarrollo tan creativo para una montura, y mucho menos dos. La interactividad, aunque es un punto secundario, también es relevante en este caso, ya que se llevó a cabo un evento en vivo donde los jugadores pudieron votar por su diseño favorito, interactuando directamente con las monturas en el evento.

El segundo caso de estudio es más sombrío, pero ilustra un aspecto importante de la comunidad de World of Warcraft. Aunque este incidente impactó negativamente en la imagen de la empresa Blizzard, sirvió para demostrar la solidaridad entre los jugadores de World of Warcraft. En 2021, una empleada de Blizzard se suicidó a causa del acoso por parte de un superior. Este caso también es un ejemplo de cómo los eventos organizados por los jugadores dentro del juego pueden llegar a ser altamente interactivos, permitiendo a otros jugadores unirse y crear sus propias "actividades" dentro de los mismos.

Este trágico incidente provocó una gran conmoción en la comunidad de jugadores, llevándolos a organizar eventos en el juego en memoria de la empleada y para protestar contra el acoso.

Además de las sanciones que el estado de California impuso a la empresa, los jugadores de World of Warcraft reaccionaron con indignación, llevando a cabo una protesta singular y efectiva: optaron por abstenerse de realizar actividades dentro del juego y comenzaron a congregarse en las entradas de las ciudades, sentándose en forma de protesta. Esta manifestación digital fue especialmente prominente en los servidores "Moon Guard" y "Wormrest Accord", donde la hermandad "Fence Macabre" se reunió en la entrada de Oribos, la ciudad principal de la expansión "Shadowlands" lanzada en 2020. Esta protesta paralizó en gran medida la actividad dentro del juego y demostró la versatilidad y originalidad de las protestas digitales. Es una lástima que un evento de esta magnitud haya sido desencadenado por la falta de respeto de superiores hacia sus subordinadas.

El tercer caso destaca el sentido de empatía y camaradería entre los jugadores de la Horda con el personaje "Colmillosauro" tras la publicación del cortometraje "El Viejo Soldado". En este cortometraje se exploran momentos críticos en la vida de Colmillosauro, generando un fuerte sentimiento de solidaridad entre los jugadores. En respuesta al descontento hacia el líder actual de la Horda, muchos jugadores se unieron a un evento de protesta en el que, al igual que Colmillosauro en el cortometraje, se quitaban sus hombreras como signo de desafío y apoyo.

El cuarto caso que analizaremos es el evento crossover entre World of Warcraft y Diablo 4, que tuvo lugar en mayo de 2023. Este evento fue creado por Blizzard para los jugadores de World of Warcraft como un homenaje a la saga Diablo. Dentro de este evento se incorporaron los goblins del tesoro, una especie especial de monstruo de Diablo, que los jugadores debían capturar y derrotar para obtener los tesoros que estos habían acumulado. Este evento demuestra la profundidad de la conexión entre los dos universos de juego y la capacidad de Blizzard para crear contenido interactivo y entretenido que atraiga a su base de jugadores.

El próximo análisis detallado se centrará en el caso de Azeroth Choppers (2023), tomando en cuenta los criterios de selección previamente mencionados. Profundizaremos en su impacto, evaluación y finalmente reflexionaremos sobre el mismo.

EL CASO DE AZEROTH CHOPPERS

Azeroth Choppers (2023) es un excelente ejemplo de cómo las empresas de juegos pueden interactuar con su comunidad y darles la oportunidad de tener un impacto real en el mundo del juego. En términos de impacto, la serie web no solo generó una mayor participación de la comunidad de World of Warcraft, sino que también creó una gran anticipación para la próxima expansión "World of Warcraft: Warlords of Draenor". Además, la idea de que la facción ganadora recibiría la motocicleta diseñada de forma gratuita, generó una competencia saludable entre los jugadores de la Alianza y la Horda. En términos de evaluación, la serie Azeroth Choppers fue un éxito. La interacción de la comunidad fue alta, el programa generó un gran interés y, finalmente, la Horda ganó la competencia, lo que resultó en que todos los jugadores de la Horda recibieran la montura de la motocicleta de forma gratuita.

La reflexión final es que la serie web "Azeroth Choppers" demuestra que las empresas de juegos pueden utilizar medios alternativos, como una serie web, para interactuar con su comunidad de formas significativas y atractivas. Esto, a su vez, puede aumentar la lealtad de los jugadores y mejorar su experiencia general de juego.

En cuanto a la difusión en varios medios, este caso muestra un uso hábil de varias plataformas para alcanzar y atraer a la comunidad de jugadores. El programa se transmitió en la televisión, se anunció en Twitter, se discutió en los foros oficiales de Blizzard, y se subió a YouTube para visionado a posteriori. Esta estrategia multicanal permitió a Blizzard maximizar la visibilidad y la participación en el evento, alcanzando a jugadores que podrían preferir una plataforma sobre otra, e incluso permitió la votación simultánea durante el evento en vivo. Este uso de múltiples plataformas para interactuar con su comunidad es un modelo excelente de cómo las empresas pueden involucrar a sus usuarios en la era digital.

Con respecto a la recepción y el impacto de "Azeroth Choppers" en la comunidad, es importante mencionar que su acogida fue positiva, tanto dentro de los fieles seguidores de World of Warcraft como fuera de este círculo. La emoción generada por las motocicletas personalizadas que se añadirían al juego capturó la atención de entidades de opinión y publicidad, así como de individuos ajenos al universo del WoW. Esto se demostró a través de las reacciones en Twitter, los comentarios en los foros y los videos de YouTube, así como las críticas en los sitios web de noticias de gaming y tecnología.

La estrategia de promoción de Blizzard para "Warlords of Draenor" fue considerada un éxito, y los fans disfrutaron mucho de la serie y del evento en vivo que marcó el final de la misma. La adición posterior de la opción de adquirir la motocicleta de la facción contraria usando la divisa del juego también fue bien recibida. Sin embargo, a lo largo del tiempo, algunos miembros de la comunidad han expresado su insatisfacción con la desigualdad de acceso a las motocicletas entre las facciones.

Los aspectos clave y transmedia de este caso incluyen una interacción intensiva con la comunidad, donde los fans tuvieron un papel activo en lugar de ser meros espectadores. La estrategia de Blizzard permitió la expansión del universo de World of Warcraft no sólo en términos narrativos sino también comunitarios, y dio lugar a eventos y movimientos propios de los fans que se difundieron a través de diversos medios. El principio de interactividad en un universo transmedia es un componente esencial, evidenciado en la forma en que Blizzard y la comunidad interactuaron a través de varios medios. Esto condujo a una retroalimentación positiva en la que las reacciones de los usuarios en un medio se propagaban a otros, creando un bucle de interacción y compromiso.

Finalmente, la expansión a través de la adición y conexión de diversos medios fue un aspecto clave en este caso. La integración de la televisión en el universo de World of Warcraft no sólo amplió la narrativa del juego, sino también su comunidad, pues la inclusión de nuevos medios conduce a un crecimiento, tanto en términos de número de participantes como de contenido y trama.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación han sido hasta cierto punto esperables, ya que con la combinación del esquema de la narrativa transmedia con el universo de World of Warcraft como ha sido mostrado ampliamente en los materiales y en el caso estudiado. Esto ha dado lugar a un universo transmedia, amplio, rico y profundo el cual incluye a los usuarios y la comunidad en su crecimiento, con lo que si no es por el desarrollo de los creadores el universo crece por la intervención de la comunidad. De esta forma se da una relación simbiótica entre la comunidad y el universo, ya que este se expande por la comunidad y los jugadores y estos crecen como jugadores e individuos además de como colectivo.

Esto es palpable dado el antes y después del propio videojuego de WoW en el cual los usuarios eran poco más que jugadores con apenas inclusión en el desarrollo de ese universo más allá del papel de sus personajes en el desarrollo de la trama del videojuego. Eso en la actualidad es completamente distinto ya que como se puede apreciar en el caso mostrado y estudiado, tanto por las herramientas que los desarrolladores proporcionan a los usuarios, como la implicación de estos en el desarrollo de eventos y de ese universo, es obvia la diferencia de integración e interacción entre la comunidad y el universo transmedia de WoW en comparación con el pasado.

La principal discusión relacionada a los resultados y conclusiones sería la siguiente, debido a la interactividad inherente de la narrativa transmedia es plausible pensar donde acaba la influencia del marco estructural de la narrativa transmedia respecto a la evolución del universo de World of Warcraft y donde empieza la influencia del propio universo y por supuesto la comunidad, ya que son el propio universo y la comunidad de usuarios que gira en torno al mismo, lo que constituye que principio de expansión transmedia, pero es el propio marco de la narrativa transmedia lo que permite esa expansión. La comunidad y el universo de WoW son el origen de la expansión, pero el marco transmedia es el medio, con lo que los límites de influencia de ambos se difuminan ya que es prácticamente imposible determinar dónde acaba la influencia de uno y empieza la del otro debido a la casi perfecta integración del marco transmedia con el universo de World of Warcraft debido al crecimiento que ha tenido este debido a dicho marco. Con lo que si bien se pueden esclarecer perfectamente las conclusiones del proyecto, es prácticamente inviable separar las conclusiones de narrativa transmedia y World of Warcraft en apartados distintos debido a la expansión y al crecimiento simbiótico de ambos, el cual los potencia mutuamente.

Un aspecto esencial para debatir en torno a nuestros hallazgos y conclusiones es el dilema de determinar dónde finaliza la influencia del marco estructural de la narrativa transmedia y dónde comienza la influencia del propio universo de World of Warcraft y, por supuesto, su comunidad. El universo de WoW y su comunidad de usuarios son los principales motores de la expansión transmedia, pero es el marco de la narrativa transmedia lo que facilita y estructura esta expansión.

Ambas dimensiones están profundamente entrelazadas y coexisten en un equilibrio simbiótico, en el que uno no puede existir sin el otro. La comunidad y el universo de WoW generan el contenido y las ideas para la expansión, mientras que el marco de la narrativa transmedia proporciona las herramientas y el contexto para que esta expansión tenga lugar. Este entrelazamiento es tan profundo que resulta casi imposible determinar dónde finaliza la influencia de uno y dónde comienza la del otro.

La integración entre el marco de la narrativa transmedia y el universo de WoW es casi perfecta, gracias al crecimiento mutuo y simbiótico que ambos han experimentado. Por lo tanto, aunque nuestras conclusiones son claras, resulta prácticamente inviable separar las conclusiones de la narrativa transmedia y de World of Warcraft en categorías distintas, ya que ambos se potencian y dependen mutuamente para su expansión y desarrollo.

Nuestro estudio en la narrativa transmedia del universo de World of Warcraft (WoW) revela varios hallazgos clave. Primero, es un universo en constante expansión, tanto en términos de contenido como en relación con la comunidad de jugadores que interactúa y contribuye activamente a su crecimiento. Este universo se caracteriza por una coherencia y cohesión notables en todos sus medios, presentando una profundidad y amplitud de contenido transmedia accesible y adaptable para los usuarios. Finalmente, el universo de WoW también se interconecta con otros universos a través de la diversificación de medios y la vinculación de tramas a través de eventos crossover y otros juegos relacionados.

La narrativa transmedia de WoW, además de ser profunda y extensa, es muy valorada por los jugadores y la comunidad en general. Sin embargo, como cualquier universo narrativo que ha existido durante un largo período de tiempo (en este caso, casi dos décadas), WoW ha experimentado altibajos en su popularidad. Hubo momentos en los que ciertos aspectos de la trama no fueron bien recibidos por la comunidad. Las expansiones "Battle for Azeroth" y "Shadowlands", en particular, fueron consideradas menos satisfactorias debido a decisiones cuestionables de guión y a la incapacidad de cumplir con las expectativas creadas en torno a personajes icónicos. A pesar de estos desafíos, en general, WoW ha mantenido una comunidad fuerte y estable, siempre ansiosa por descubrir lo que viene después y contribuir con su creatividad para expandir y enriquecer este universo narrativo.

El éxito de la estrategia transmedia de Blizzard en WoW puede servir como un modelo para otros videojuegos que buscan construir mundos profundos y extensos. Se deben tener en cuenta varios factores, entre ellos: la diversidad de medios que componen el universo transmedia, el respeto y la consideración de las opiniones de la comunidad y la diversificación de historias dentro del universo. Cabe señalar que este éxito no se logró de la noche a la mañana; la profundidad y la diversidad que caracterizan a WoW son el resultado de muchos años de trabajo, adaptación y compromiso con la comunidad de jugadores.

Referencias

- Alanis Ortiz, I. (2021). Jugadores de WoW protestan contra Activision Blizzard. *CODIGO ESPORTS*.
- Atarama-Rojas, T. y Menacho-Girón, N. (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. Artículo de investigación. *Scielo revista de comunicación*. <https://doi.org/10.26441/RC17.1-2018-A2>
- Balicer, R. D. (2007). Modeling infectious diseases dissemination through online role-playing games. *Epidemiology*, 18(2), 260-261. <https://doi.org/10.1097/01.ede.0000254692.80550.60>
- Blizzard Entertainment. (2023). Lanzamiento de evento crossover WoW x Diablo. Blizzard News.
- Boquera Solaz, C. (2019). *La narrativa transmedia en los videojuegos. Estudio de caso de la saga Final Fantasy*. [Trabajo final de Grado]. Universitat Politècnica de Valencia.
- Brugat, M. (2022). *Demanda contra Blizzard*. La Vanguardia.
- Calderón, C. (2022). *Serie colaborativa entre Blizzard Entertainment y American Chopper*. Tarreo.
- Carrera Garrido, M. (2020). Transmedialidad, interactividad y lo fantástico. Artículo de investigación Universidad de Granada. *Brumal, Revista de investigación sobre lo fantástico*. 8(2). 9-19. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.745>
- Cejas, S. (2018). *Protesta de jugadores por la decisión de Blizzard respecto a la trama del juego*. VidaExtra.
- Chen, C. M. (2009). Spatial and temporal patterns of avatar and NPC characters in World of Warcraft. *arXiv preprint arXiv:0904.3440*.
- Choppers, A. (2023). *Artículo de Wikipedia*. Wikipedia
- Da Cuña, A. (2021). *Cronología literaria de World of Warcraft*. Sitio web El Ancestro Errante.
- Equipo 3Djuegos. (2021). *Las protestas por el caso de acoso contra Blizzard*. 3D Juegos.
- Fefferman, N. H., y Lofgren, E. T. (2017). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. *The Lancet Infectious Diseases*, 7(9), 625-629. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8)
- G. Cabezas, S. (2022). *Videojuegos y narrativa transmedia*. LinkedIn.
- Galeano, S. (2018). Los 7 principios de la transmedia de Henry Jenkins. *Marketing4ecommerce*.
- Gil Royo, J. (2014). *¿Cómo crear un proyecto de narrativa transmedia? Análisis, planificación y producción de la experiencia*. [Trabajo Final de Master]. Universidad politécnica de Valencia.
- Historia de Warcraft. (2018). *Artículo de Wowpedia*. Wowpedia.
- Historia del mundo Warcraft. (2023). *Artículo de Wikipedia*. Wikipedia
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.
- Klastrup, L., y Tosca, S. (2004). Transmedial worlds - rethinking cyberworld design. In *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds (CW'04)*, 409-416. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Kryptonsolid Team. (2018). *La protesta de los jugadores en relación a la trama de World of Warcraft*. Kryptonsolid.
- Lofgren, E., y Fefferman, N. (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. *The Lancet Infectious Diseases*, 7(9), 625-629. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8)
- Macabre Caravan, F. (2022). *Perfil principal de Twitter de la hermandad de World of Warcraft*. X.

- Mansilla Gómez, A. (2022). Guía de lectura de World of Warcraft (novelas y comics). Guías de lectura Panini Comics España.
- Monti, Agustín. (2014). *Llegó la primera serie Web de Blizzard: Azeroth Choppers*. CulturaGeek.
- Mora-Fernández, J. I. (2017). Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales, *Icono 14, volumen 15* (1), pp. 186-210.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v15i1.1032>
- Nardi, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
<https://doi.org/10.3998/toi.8008655.0001.001>
- Narrativa Transmedia. (2018). *Artículo de Transmedia Wiki*. Transmedia Fandom.
- Nesterenko, O. (2021). WoW players stage virtual sit-in to protest Activision Blizzard's culture of sex discrimination and to support Black Girls Code charity. Game World Observer.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203642900>
- Nicolás Ojeda, M., Ros Velasco, J. y San Nicolás Romera, C. (2019). In the Warcraft Universe We Trust: An Analysis of Transmedia Advertising Strategies in the World of Warcraft Video Game Series ("Battle Chest 3.0," "Cataclysm," and "Mists of Pandaria"). *International Journal of Communication*. 13. 1507-1525.
- Paredes Otero, G. (2017). La narrativa transmedia en el videojuego. El Correo de Andalucía.
- Pearce, C. (2009). Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8039.001.001>
- Pedraz, P. (2021). *6 principios básicos de los mundos transmedia*. Game Design.
- Pérez, M. (2019). Las 10 personas más influyentes en la historia de los videojuegos. Hobbyconsolas.
- Quesada Bernaus, A. y Tejedor Calvo, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de World of Warcraft. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*. 187-196.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i48.12>
- Rodríguez, J. M. (2021). Artículo sobre las protestas por el caso de acoso contra Blizzard. 3D Juegos PC.
- Sánchez-Olmos, C. y Viñuela, E. (2019). Narraciones transmedia, música y videojuegos: el caso de Los ríos de Alice de Vetusta Morla y Delirium Studios, *Icono 14, 17* (1), 60-82.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1242>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Tosca, S. (2014). Entre la ludología y los mundos transmedia (entrevista). Hipermediaciones.
- World of Warcraft: The Comic. (2015). *Artículo de Wowpedia*. Wowpedia.
- World of Warcraft: The Game- (2022). *Artículo de Wowpedia*. Wowpedia.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
<https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Zucarelli, S. (2022). Activision Blizzard pagará 18 millones de dólares para resolver la demanda por acoso sexual. Infobae.