



Avances

Reports

JAIME ALEJANDRO RODRÍGUEZ, LAURA D. LÓPEZ Y LUIS FELIPE GONZÁLEZ
La narrativa transmedia como experiencia de simulación de
inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*
Transmedia Narrative as an Experience of Collective
Intelligence Simulation. The Case of *Atrapados (Trapped)*

JAVIER MATEOS-PÉREZ Y JOSÉ CABEZA SAN DEOGRACIAS
El cine durante la primera competencia televisiva española
(1990-1994). La piedra angular de la programación
The Cinema During the First Spanish TV Competition
(1990-1994). The TV Programming Cornerstone

VIVIANA MUÑOZ ZÚÑIGA Y RAFAEL ÁNGEL FONSECA VALIDO
Caracterización de las agendas mediática y pública en las
provincias cubanas entre 2011 y 2014: el caso de Santiago de Cuba
Characterization of the Media and Public Agendas in the Cuban
Provinces between 2011 and 2014: the Case of Santiago de Cuba

MARIANELA DENEGRI C., DAVID CHÁVEZ H., CARLOS DEL VALLE
R, JOCELYNE SEPÚLVEDA A. Y FRANCISCA SILVA L.
Creencias y actitudes hacia los medios de comunicación en
estudiantes universitarios del sur de Chile
University Students' Beliefs and Attitudes Towards the Media
in Southern Chile

ESTEBAN VÁZQUEZ-CANO Y M.^a LUISA SEVILLANO GARCÍA
El *smartphone* en la educación superior. Un estudio
comparativo del uso educativo, social y ubicuo en
universidades españolas e hispanoamericanas
The Smartphone in Higher Education. A Comparative Study
of the Educational, Social and Ubiquitous Use in Spanish and
Latin American Universities



La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*

doi:10.11144/Javeriana.syp34-67.ntes

Recibido: 1 de marzo de 2015
Aceptado: 8 de septiembre de 2015

Submission date: March 1st, 2015
Acceptance date: September 8th, 2015

Transmedia Narrative as an Experience of
Collective Intelligence Simulation. The case of
Atrapados (Trapped)

Narrativa transmídia como a experiênciã de
simulação de inteligência coletiva. O caso de
Atrapados (Atrapalhados)

Origen del artículo

Este artículo muestra resultados provenientes de la investigación “Simulador de Inteligencia Colectiva IC: un escenario transmedial de pruebas para la simulación de inteligencia colectiva”. Dicho proyecto fue financiado por la Vicerrectoría de Investigación de la Pontificia Universidad Javeriana. Fecha de inicio: 15 de noviembre de 2012. Fecha de finalización: 14 de noviembre de 2014. La investigación se realizó en asocio con la Universidad Santo Tomás. El proyecto agradece la colaboración de su equipo de trabajo. Investigadores: Juan Daniel Gómez, Carlos Roberto Torres, Luis Enrique Quiroga, Luis Felipe González; asistentes de investigación: Cristian Giraldo, Daniel Alejandro Rodríguez, Juanita Melgarejo y Laura Daniela López Peinado; artistas: Jaime Gallo, Camilo Andrés Suárez, Daniel Alejandro Rodríguez, Sebastián Gil y Héctor Fabio Torres. URL del proyecto: <http://atrapados.co>

JAIME ALEJANDRO RODRÍGUEZ RUIZ

Director del Departamento de Literatura y de la Maestría en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana. Doctor en Filología por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España. Dirección de correspondencia: carrera 5 No.39-00 Edificio 95 Piso Tercero- Of 330, Bogotá DC, Colombia, Teléfono: (57-1) 3208320, ext. 5891/95. **Correo electrónico:** jarodri@javeriana.edu.co

LAURA D. LÓPEZ PEINADO

Estudiante de Psicología de la Universidad Santo Tomás. Asistente de investigación. **Correo electrónico:** lauralopezpeinado@usantotomas.edu.co

LUIS FELIPE GONZÁLEZ-GUTIÉRREZ

Profesor de la Facultad de Psicología de la Universidad Santo Tomás y de la Maestría en Estudios Literarios. Dirección de correspondencia: Campus San Alberto Magno, Autopista Norte, Av. Los Arrayanes, Km. 1.6. Teléfono: (75-1) PBX 5878797, ext. 3351/3321. **Correo electrónico:** luisgonzalez@usantotomas.edu.co

Resumen

Este artículo describe y analiza la experiencia transmedia del proyecto de investigación “Simulador IC, un escenario transmedial de pruebas para la simulación de inteligencia colectiva”, en el que se exploró la capacidad de cuatro artefactos ficticiales —texto literario, cómic, videojuego y juego de rol—, generados a partir de la transmediación de un texto literario fuente, para desarrollar sensibilidad en la resolución de problemas con características vinculadas a la inteligencia colectiva. El método de investigación fue mixto, con un componente principal cualitativo y un componente cuantitativo —metodología observacional—. Al realizarse una medición del gradiente de inteligencia colectiva de los participantes, tras el contacto y la interacción con diversas estrategias de simulación de los problemas —combinación de artefactos, según un diseño experimental específico—, se comprobó que la experiencia transmedia completa, es decir, la interacción con los cuatro artefactos potencia los efectos y beneficios de la simulación con artefactos individuales. Se concluye también que los participantes que interactuaron con diversas combinaciones de artefactos ofrecieron alternativas de solución colaborativas a problemas de la vida cotidiana.

Palabras clave: narrativas transmedia; inteligencia colectiva; cibercultura; simulación; ficción

Abstract

This article describes and analyzes the transmedia experience of the research project “Simulator IC, a transmedial test scenario for the simulation of collective intelligence”, in which the ability of four fictional artifacts was explored, —literary text, comic, videogame and role-playing game— generated from the transmediation of a literary source to develop sensitivity in resolving problems with characteristics linked to collective intelligence. The research method was mixed, with a main qualitative component and a quantitative one —observational methodology—. When a measurement of the collective intelligence gradient of the participants was performed upon contact and interaction with various problem simulation strategies —artifact combination according to a specific experimental design—, it was found that the complete transmedia experience, ie. Interaction with the four artifacts, enhances the effects and benefits the simulation with individual artifacts. It is also concluded that the participants who interacted with various artifacts combinations offered alternatives of collaborative solutions to everyday problems.

Keywords: transmedia narratives; collective intelligence; cyberculture; simulation; fiction

Resumo

Este artigo descreve e analisa a experiência transmídia do projeto de pesquisa “Simulador IC, cenário transmedial de testes para a simulação de inteligência coletiva”, no que se explorou a capacidade de quatro artefatos fictícios —texto literário, quadrinhos, videogame e jogo de rol—, gerados a partir da transmediação de um texto literário fonte, para desenvolver sensibilidade na resolução de problemas com características vinculadas à inteligência coletiva. O método de pesquisa foi misto, com componente principal qualitativo e componente quantitativo —metodologia observacional—. Quando realizada medição do gradiente de inteligência coletiva dos participantes, após contato e interação com diversas estratégias de simulação dos problemas —combinação de artefatos de acordo a design experimental específico—, verificou-se que a experiência transmídia completa, ou seja, a interação com os quatro artefatos, potencializa os efeitos e benefícios da simulação com artefatos individuais. Conclui-se também que os participantes que interagiram com diversas combinações de artefatos ofereceram alternativas de solução colaborativas a problemas da vida cotidiana.

Palavras-chave: narrativas transmídia; inteligência coletiva; cibercultura; simulação; ficção

La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*

Introducción

En “Cultural logic of media convergence”, un artículo que ya puede ser considerado clásico dentro de la convergencia de medios, Jenkins advierte el nacimiento de nuevas comunidades de intereses como efecto de las interacciones generadas a través de los espacios mediados y actualizados por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Afirma: “Estas nuevas comunidades se definen a través de afiliaciones voluntarias, a través de los proyectos intelectuales y las inversiones emocionales y se mantienen unidas gracias a la producción mutua y el intercambio recíproco de conocimientos” (Jenkins, 2004, p. 35).

Esta convergencia, sin duda, ha impulsado el desarrollo de experiencias e investigaciones sobre narrativas transmedia aplicadas a diversidad de fenómenos y comunidades. Entre otros estudios, se pueden mencionar los aportes del aprendizaje transmedia (Raybourn, 2014), como propuesta de un nuevo paradigma para mejorar la efectividad de los entrenamientos educativos a través del uso de los juegos serios. Los juegos serios son para Chipia (2011): “[...]un ejercicio creativo basado en escenarios reales, donde se asume un rol en el mundo real o virtual, para obtener un aprendizaje,

dirigido a una gran variedad de público[...] los juegos serios pueden ser de cualquier género, usar diversa tecnología de juegos y estar desarrollados para multiplataforma” (p. 5). Para de Freitas (Inoue, 2008), se agrupan en dos categorías: los diseñados, para uso profesional y los juegos recreativos, con aplicaciones en contextos educativos. Además de estos aportes a los juegos serios, se pueden considerar experiencias de lectura de la era transmedia a partir de los aportes de Lefebvre, específicamente sobre Mediatización (Jansson, 2013) y los aportes de Costa (2013) en el desarrollo de proyectos audiovisuales centrados en narrativas transmedia. No hay que olvidar las decisivas contribuciones de Jenkins, en sus estudios sobre la relación de narrativas transmedia y el entretenimiento (2008, 2010) además de su creciente interés por acercar la industria y la investigación de audiencias (Jenkins y Deuze, 2008).

Por lo anterior, este artículo de resultados busca discutir la experiencia transmedia de la investigación “Simulador IC, un escenario transmedial de pruebas para la simulación de inteligencia colectiva” y sus implicaciones para potenciar esta última. Los objetivos perseguidos por la investiga-

ción fueron: comprobar la hipótesis según la cual los formatos semánticos más flexibles favorecen ejercicios de simulación y, por lo tanto, promueven formas de conocimiento más efectivas en el ámbito de la cibercultura; establecer la progresión, en grados de libertad, para la exploración y manipulación de variables de simulación de cuatro artefactos —el texto literario *Atrapados* y tres versiones transmedia del mismo: cómic, videojuego y juego de rol—. Para esta investigación El concepto de artefacto se entiende como: “[...] un aspecto del mundo material que se ha modificado durante la historia de su incorporación a la acción humana dirigida a metas” (Cole, 1999, p. 114). Esto permite moldear las relaciones estructurales de los individuos con la cultura, por lo que se consideran valiosos los aportes de la Psicología cultural, en términos de la necesidad de comprender la evolución histórica de estos artefactos y cómo los apropian los individuos en sus actividades y modos de vida cotidiana. Diversos estudios recogen la historia y aportes conceptuales de Vygotsky, en el surgimiento de esta forma de psicología, que enclava la experiencia de las personas con sus objetos, actividades y relaciones con el contexto (Pizzinato, 2009; Esteban y Ratner, 2010).

Transmedia

El estudio de las narrativas transmedia, desde que Jenkins acuñó el término en 2003, ha sido enriquecedor y provechoso para el giro en la construcción y comprensión de las narrativas contemporáneas. Como lo menciona Scolari (2013c), la necesidad de narrar ha impulsado el desarrollo y evolución cognitiva de la especie. En sus palabras, “Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano” (pp. 16-17).

Esto ha permitido entender mejor el paso de la multimedia a las múltiples plataformas mediáticas, en las que cada medio se constituye en un mundo autónomo para contar una historia a la vez que esas historias se integran en diversidad de formatos. Esto último enriquece la experiencia del usuario y de la historia misma. Por ello, y como lo resume el autor argentino, “las NT (Narrativas Transmedia) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine cómic, televisión, videojue-

gos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013c, p. 24). En este sentido, se pasa de la usual conceptualización de *adaptación* a la *expansión* de los mundos narrativos, involucrando nuevos personajes y variaciones en la trama o la creación de nuevos formatos que complementan y complejizan el mundo narrativo. Eso implica que el cambio de esta perspectiva creativa no solo ha involucrado a los autores tradicionales de estos formatos y medios, sino a sus consumidores, quienes se consolidan como fuerza creativa capaz de expandir este ya complejo mundo. Por ello, la definición de *prosumidor* integra la experiencia de productores y consumidores de contenidos.

Diversos estudios manifiestan el impacto del tema y los posibles alcances del estudio de las NT en las Ciencias de la Comunicación y en las Ciencias Sociales. Por ejemplo, Porto-Renó, Versuti, Moraes-Gonçalves y Gosciola (2011) advierten la importancia de ampliar el discurso sobre las narrativas transmedia para otro tipo de contenidos, más allá de los destinados a la ficción o el entretenimiento —como es el caso de este tipo de narrativas en el campo del periodismo—.

Asimismo, Noronha, Zagalo y Martins (2012) muestran las ventajas de las narrativas transmediáticas a la hora de consolidar espacios de participación, donde la diversidad y la multiplicación de procesos creativos movilizan nuevas formas de contar historias y de consumirlas. Otros trabajos centran su atención en estudios de caso sobre series televisivas web, en tanto espacios potenciales para la creación de narrativas transmedia (Guerrero, 2014; 2012); para provocar reflexiones en torno al estudio y análisis de eventos noticiosos (Gonçalves, Renó y Miguel, 2013); para el enriquecimiento de la escritura estudiantil a través de la navegación transmedia (Baepler y Reynolds, 2014), y para la exploración de nuevos medios de alfabetización aplicados a la educación en la temprana infancia (Alper, 2011). Otras investigaciones se han centrado en recoger, interpretar y debatir las conceptualizaciones y desarrollos teóricos contemporáneos sobre narrativas transmedia (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013; Carrera, Limón, Herrero y Sainz, 2013).

Como afirma Scolari (2013b), se pueden identificar dos tipos de textos involucrados en las

narrativas transmedia: el mundo narrativo transmedia —que es una red de textos— y los textos individuales. La red, en este sentido, es expansiva y los textos que la componen pueden ser *expansivos* o *compresivos*. Son *expansivos* en la medida en que amplíen el mundo narrativo con nuevos personajes y tramas, y *compresivos* en tanto creen nuevas porciones o recapitulaciones del mundo narrativo que, a su vez, generen nuevas interpretaciones.

Es en este doble movimiento de expansión y compresión que la riqueza de interpretaciones se hace palpable para sus prosumidores. Esto requiere de un modelo que defina qué es un medio de comunicación y cuál su evolución. Para seguir con Scolari (2013a), este propone un modelo de evolución de medios más concreto que el ciclo de vida natural de la evolución de los nuevos medios descrito por Lehman-Wilzig y Cohen-Avigdor (2004). Scolari propone tres momentos en esta evolución: emergencia, dominancia y supervivencia o extinción. Sin embargo, y como lo afirma el mismo autor, estos momentos actúan en su modelo como una red, en la que es imposible considerar una secuencia lineal de la vida de los medios. Así,

Todas las fases y procesos que aquí se presentan se pueden solapar y, teniendo en cuenta la diversidad de los medios de comunicación y experiencias de comunicación, se pueden dar en diferentes momentos de su desarrollo simultáneamente. Cuando un nuevo medio surge, otros medios de comunicación están pasando por su fase hegemónica y los viejos medios están tratando de adaptarse para sobrevivir. Se podría decir que todos los medios se someten a la dinámica de simulación durante su ciclo de vida, ya sea simulando o siendo simuladas. (Scolari, 2013, p. 1433)

De acuerdo con lo anterior, la simulación es un elemento primordial para esta convergencia de medios, en la medida en que un medio particular puede apropiarse de recursos de medios precedentes en diferentes niveles de interacción —contenido, interfaz, prácticas de producción y de con-

sumo—. Se comprende la simulación, de acuerdo a Gonzalo Frasca (2003), como la exploración de un sistema (fuente) a través de un sistema diferente (también llamado modelo) que le facilita a algo o a alguien los comportamientos del sistema original. La simulación no se limita, por tanto, a describir o representar las características del objeto, sino que también incluye un modelo de sus comportamientos. Este modelo reacciona a ciertos estímulos (datos de entrada, botones, *joystick*), de acuerdo con un conjunto de condiciones o reglas. En últimas, las simulaciones son laboratorios para la experimentación, donde la acción del usuario no solo es permitida sino también necesaria. Por lo anterior, y como lo propone Elwell (2014), cuatro condiciones serían necesarias para la construcción de un relato-mundo en un modelo de narrativa transmedia. Este relato-mundo: “es (generalmente) caracterizado por la integración de múltiples elementos del relato que se dispersan a través de múltiples plataformas mediales en un formato episódico que permite la integración de una audiencia cocreativa” (p. 240). Integración, dispersión, lo episódico y la interacción, se convierten en características de este modelo ecológico.

Método

El método desarrollado para el Simulador IC fue de carácter mixto, de acuerdo con los planteamientos de Denzin y Lincoln (2005) y Morse y Niehaus (2009). Se construyó un componente principal de carácter cualitativo y un componente suplementario de corte cuantitativo.

El componente cualitativo estuvo centrado en el análisis del discurso (van Dijk, 2012, 2011, 2008, 2000). Van Dijk propone analizar tres dimensiones del discurso: el uso del lenguaje, la comunicación de creencias y las interacciones — estas últimas producidas socialmente por las dos dimensiones anteriores—. En la presente investigación se abordaron las dimensiones relativas a la comunicación de creencias y a las interacciones producidas, debido al uso de los artefactos y sus niveles de complejidad —texto, cómic, video juego y juego de rol—. Para lograr este análisis, se tuvieron

en cuenta las conexiones entre el discurso sobre IC y las oraciones específicas de los participantes, cuya característica fuera la integración cognitiva entre uno o varios artefactos y las comprensiones sobre IC, expresadas en percepciones particulares sobre posibles problemas de la vida cotidiana y en las que fuera posible una explicación colectivamente inteligente. Así las cosas, los investigadores construimos un conjunto de seis códigos a partir del análisis de las transcripciones de los grupos focales, cada uno de ellos conformado por cuatro subcódigos (Tabla 1).

Tabla 1. Relación de códigos y subcódigos del componente cualitativo

Código	Subcódigo
Inteligencia colectiva	Definición
	Colaboración
	Obstáculos de la IC
Interactividad	Solidaridad
	Emociones
	Empatía
	Personajes
Inmersión	Usuarios
	Contexto
	Historia/trama
	Verosimilitud
Transmediación	Participación colectiva
	Multisoporte
	Cocreatividad diferida
	Individuación
Simulación	Adaptabilidad
	Reglas de simulación
	Estrategia cognitiva
	Relación con vida cotidiana
Artefactos	Relación con el usuario
	Texto literario
	Cómic
	Videojuego
	Juego de rol

Fuente: elaboración propia

En relación con el componente cuantitativo, se desarrolló una metodología observacional

(Anguera, 1990) basada en el Test de la Mirada (Baron-Cohen, Jolliffe, Mortimore y Robertson, 1997) y adaptada a la población argentina por Román et ál. (2012). Esta prueba pretende medir la sensibilidad social a partir del conteo de los turnos conversacionales. El uso del conteo de turnos conversacionales, según diferentes estudios, permite observar y evaluar el desempeño de grupos en el cumplimiento de diversas tareas (Clemente y Navarro, 1990; Williams, Chabris, Pentland, Hashmi y Malone, 2010). La metodología observacional se usó para evaluar el desempeño de los grupos de trabajo en su capacidad y sensibilidad para enfrentar problemas de inteligencia, antes y después de interactuar con los diferentes artefactos. La idea era verificar si la experiencia de interacción con los artefactos conducía a una distribución más equitativa de los turnos conversacionales entre los participantes.

Participantes

Se contó con 21 estudiantes de un curso de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, quienes fueron distribuidos en grupos de 2 a 3 participantes. Esta población de jóvenes universitarios bogotanos se corresponde a lo que Gómez ha llamado Jóvenes Integrados: jóvenes que cuentan con ciertas condiciones familiares y económicas que les permiten gozar de cierta moratoria social (Margulis y Urresti, 1996, citado por Gómez, 2012). Jóvenes que se han denominado integrados (Pérez, 1996, citado por Gómez, 2012), en tanto tienen una forma de conciencia derivada de la ampliación real de las oportunidades de consumo de bienes y servicios; una conciencia para la cual muchas opciones de vida podrían ser posibles. A cada uno de estos grupos se le asignó una actividad específica a desarrollar, que consistió en la interacción con diferentes conjuntos de artefactos, según una asignación que variaban en sus niveles de complejidad. La población fue seleccionada a partir de una muestra no probabilística, específicamente realizada por conveniencia (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Esta muestra, frente a

la propuesta metodológica mixta —en su componente cuantitativo—, no constituía un diseño experimental y se subsumía, en su interpretación, a los datos cualitativos del componente principal.

Procedimiento

La experiencia transmedial en el Simulador IC

Esta investigación plantea como hipótesis que la capacidad o sensibilidad de que los grupos tienen para resolver problemas en tareas concretas de forma colaborativa —su inteligencia colectiva— depende de la experiencia de simulación que cada uno encare. La simulación de dichos problemas se organizó en función de la distribución de los distintos artefactos en los conjuntos preparados para la investigación —escenario transmedia—, lo que permitió explorar la diversidad de reacciones frente a dichos problemas.

Así, el texto literario fuente tiene un modo de simular vinculada a la experiencia mental de la representación literaria, que promueve preguntas del tipo “¿qué haría yo si...?” (frente a una acción determinada de la trama que provoca la reacción mental del lector). Sin embargo, este efecto mental no permite una alteración de la situación ya narrada en el texto y por tanto limita su función simuladora. Se puede evocar y hasta evaluar mentalmente el problema, pero no se consigue verificar posibles divergencias de la historia, ya plasmada de forma definitiva en el texto literario. Para ello, se debe sofisticar el artefacto simulador para que favorezca otras operaciones cognitivas como verificar, comparar y garantizar la posibilidad de variar fácilmente los parámetros del modelo —en este caso, las acciones de los personajes, los finales de la trama, los efectos sobre los comportamientos, etc.—. También es importante que el artefacto permita observar visual e inmediatamente las consecuencias de dichas variaciones, de manera que se puedan formular y explorar diversas hipótesis.

En ese sentido, el espacio transmedia del proyecto se diseñó de manera tal que los artefactos derivados del texto literario fuente tuvieran distintos grados de sofisticación, en función de la posibilidad de manipular los parámetros de la

situación inicial. El cómic, entonces, ofrece no solo detalles dramáticos que no están presentes en la fuente, sino tres finales distintos derivados de la alteración de las condiciones del clímax narrativo. El videojuego ofrece la posibilidad más explícita de jugar con los caracteres predeterminados —pero a la vez relativos— de los personajes y exige la constante toma de decisiones por parte del usuario. Finalmente, el juego de rol permite que el jugador construya su personaje y lo exponga a distintos destinos y tensiones. Además, exige la construcción colectiva de la trama y sus finales.

Asimismo, el proyecto se propone indagar por los efectos de la experiencia diversificada, en función del uso de los artefactos en ciertas combinaciones prediseñadas. En otras palabras, nos preguntamos por los efectos que la experiencia transmedial tiene sobre la capacidad/sensibilidad (C/S) en la inteligencia colectiva. De hecho, los grupos de usuarios que hicieron parte del diseño experimental del proyecto se vincularon a ciertas experiencias específicas (Tabla 2), en la que se atribuyó un peso de 1 a la experiencia con el texto literario; 2, a la experiencia con el cómic; 3, con videojuego, y 4, con juego de rol; y pesos ascendentes a las combinaciones diseñadas.

De este modo se buscó verificar qué tanto, por qué y de qué modo incide cada experiencia

específica en el mejoramiento o no de la capacidad/sensibilidad en la inteligencia colectiva. Se esperaba que los grupos que solo tuvieron contacto con un artefacto presentaran menores niveles de mejora en su C/S que aquellos presentados por quienes tuvieron contacto con dos, tres o cuatro artefactos —en diversas combinaciones—.

Resultados

Como se observa en la tabla 3, producto de la aplicación del Test de la Mirada que se aplicó a los diferentes grupos, los resultados confirmaron la hipótesis sobre la distribución de los turnos conversacionales en el desempeño de los grupos frente a una tarea. En este caso, se comprobó una mejoría de la respuesta de los participantes cuando solucionaron problemas de manera colaborativa —uso de la IC en la resolución de los problemas planteados en los artefactos—, con diferencias valorativas luego de interactuar con combinaciones de artefactos más sofisticados que la experiencia singular con uno solo de ellos.

A partir de los datos de la tabla 3 se puede apreciar una tendencia de la distribución de los turnos conversacionales hacia una forma equitativa de participación, que permitió observar en los miembros de los grupos, luego del postest, una colaboración conjunta expresada en la disminución

Tabla 2. Relación de peso de la experiencia transmedial en grupos

Grupo	Relación con artefactos	Peso de la experiencia transmedial
Grupo 1	Experiencia con fragmento Atrapados	1
Grupo 2	Experiencia con cómic	2
Grupo 3	Experiencia con videojuego	3
Grupo 4	Experiencia con juego de rol	4
Grupo 5	Experiencia con fragmento Atrapados y cómic	3
Grupo 6	Experiencia con videojuego y juego de rol	7
Grupo 7	Experiencia con fragmento Atrapados y videojuego	4
Grupo 8	Experiencia con cómic y juego de rol	6
Grupo 9	Experiencia con fragmento Atrapados, cómic, videojuego y juego de rol	10

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Comparación de resultados del Test de la Mirada²

	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8	Grupo 9
Pre test	300	133	313	188	139	126	384
Postest	168	85	255	167	62	132	172

Fuente: elaboración propia

y distribución de estos turnos. Esto confirma la hipótesis desarrollada por Williams et ál. (2010) sobre la distribución de la interacción en grupos pequeños para el desarrollo de una tarea. Si se observa la diferencia de turnos en el grupo 9—que interactuó con todos los artefactos—, la diferencia de turnos fue de 384 en la prueba pretest a 172 turnos en la prueba postest. Este descenso de turnos fue constante en todos los grupos, pero se presentaron diferencias significativas en los grupos 6, 7, 8 y 9. Lo anterior demuestra que, si bien el descenso de turnos fue constante en el desempeño de todos los grupos, las mayores variaciones se dieron en las experiencias con dos, tres y cuatro artefactos.

En consecuencia, si se relacionan estos datos con el peso de la experiencia transmedial (Tabla 2), el impacto de una secuencia predeterminada de artefactos hizo que los participantes de los grupos 6 al 9 fueran más competentes en anticipar problemas de la vida cotidiana—desde la perspectiva de la Inteligencia Colectiva—. Estos datos se relacionan con las afirmaciones interpretadas en los resultados del componente cualitativo—que se profundizará en la discusión de resultados—. Tales datos ofrecen la perspectiva cognitiva que usan los participantes para evocar la experiencia de simulación propuesta en los artefactos y sus consecuencias en la lectura de experiencias de la vida cotidiana. La evocación cognitiva enfatiza categorías mentales como la colaboración, la solidaridad y la escucha del otro, todas estas características de la IC.

Discusión de resultados

Frente a los resultados cualitativos, se pueden hacer algunas reflexiones teóricas sobre el efecto de la experiencia transmedia, a partir de las experiencias subjetivas recogidas en algunas de

las principales frases de los participantes—fundamentalmente de los grupos 3 y 4, conformados por personas que habían transitado por diferentes combinaciones de artefactos—.

En primer lugar, se puede afirmar que la importancia de lo ficcional como estrategia de simulación (Scolari, 2013c) se hace patente en las expresiones de los usuarios a propósito de la importancia de la historia, la trama y los personajes. La historia moviliza las reflexiones y orienta las alternativas entre leer un texto literario y jugar un video juego; entre vivir la experiencia del juego de rol y la lectura del cómic. Una historia bien contada permea la relación de los artefactos, que se articulan con la experiencia y subjetividad de sus usuarios. Como lo afirma uno de los participantes, la conexión con la historia se expresa en la forma del personaje y la identificación propia de este en la relación con el juego de rol. Así lo expresa un participante del grupo focal 4:

Sí, es que en un juego de rol uno es el personaje. Entonces, es un paso más para meterse a la historia, no solamente para leerla. En el videojuego uno puede interactuar con los personajes pero en la parte del rol, el hecho de ser tú mismo personaje, así no sea de los de la historia, es meterse más en el cuento, y de la misma manera uno empieza a conocer otras personas. Es una forma de interactuar con ellos. (Participante, comunicación personal)

La identificación que usualmente se daría en la simulación mental, producto de la lectura de un texto literario, se transforma en un ser-personaje en que desaparece la identificación y el usuario se vuelve el personaje mismo. Esto hace eco con el argumento de Schaeffer (2002): “Por tanto, es importante reconocer que la ficción tiene modos

de ser muy diferentes según los soportes simbólicos en los que se encarna [...] Y esas diferencias no son ‘simples’ diferencias formales” (p. 228). Uno de los efectos de los dispositivos ficcionales propuestos por Schaeffer sería que el usuario de los artefactos vive y se compromete con las exigencias del personaje. Esto también ofrece perspectivas de estudio sobre la Nueva Ficción, que, para Garrido, “es, sobre todo, un movimiento comprensivo con los nuevos dispositivos ficcionales (independientemente de la procedencia) a través de su entronque con lo antropológico y una dinámica que arranca de los orígenes de la humanidad” (Garrido, 2011, p. 187).

La experiencia de inmersión expresada en esta suerte de re-creación-encarnación de personajes fue posible por las conexiones establecidas en la experiencia de uso de diferentes artefactos, propiciadores de la transmedialidad. Como lo afirma este participante del grupo 4:

Leímos el texto y pues hubo aspectos que no nos quedaron muy claros, pero con el cómic ya todo fue súper claro y eso nos ayudó mucho para jugar, entender que esos eran ya los personajes, que están atrapados y que tienen que hacer tal cosa, o sea, sí hay coherencia [...] Yo digo que la base de la historia está bien, porque ofrece herramientas para ser creativo. (Participante, comunicación personal)

Muchas de las sensaciones de los participantes estuvieron relacionadas con la búsqueda de nuevas posibilidades de integración y convergencia con los artefactos. Ello hizo posible la apertura a nuevas formas de comprensión, no solo de la historia que los artefactos cuentan, sino sus modos de construir historias ficcionales y no ficcionales. En definitiva, y como lo manifiesta la siguiente frase el trabajo en equipo y la inteligencia colectiva permiten:

Que uno sea realmente otra persona, y esa es la actividad colectiva de juntar lo que él sabe con lo que yo sé, y ese tipo de cosas; uno mismo es el que escoge el personaje para lograr algo; un objetivo necesita de varios, con diferentes habilidades. (Participante, comunicación personal)

Lo anterior refleja dos de las características de la transmedia recogidas por Noronha et ál. (2012), basándose en los estudios de Jenkins (2008): el público que se involucra en la historia interactúa con diversos medios de comunicación que ayudan a comprender la historia. A su vez, este público se vuelve cazador y recolector de información, con el fin de alimentar estas conexiones entre medios.

Además de estas posibilidades de interacción, la transmedia es una oportunidad para construir mundos alternativos donde es posible apoyarse en otros para lograr objetivos comunes —que es una de las formas de la IC—. Pensar con otros para lograr objetivos es una de las alternativas que ofrecen diferentes artefactos de interacción, como lo ilustra la experiencia de este participante:

Me ha parecido bien lo que decía ella, que en el video juego se desarrolla más el concepto de un trabajo de grupo, pero en el cómic tú le das más contexto a los personajes de la historia. Se desarrolla más porque tú entras y te pones en ese papel: en el cómic sí fue un poquito más de contextualización, pero frente al texto, creo que lo importante es la historia. (Participante, comunicación personal)

De acuerdo con lo anterior —y como una manifestación de la IC— muchos de los participantes vivieron la experiencia de integración de medios en sus reflexiones cognitivas, al relacionar características en común entre los artefactos, independientemente de la propia historia que estos contaban. Al mismo tiempo, reconocieron la importancia de esta relación, que promueve una mirada en conjunto de la experiencia: “Entonces es como interesante poder ver cómo la misma historia, supuestamente desde diferentes enfoques para poder construir algo totalmente nuevo” (Participante, Comunicación personal).

A mí me parece que los artefactos se complementaban unos con otros porque lo primero que hice fue el videojuego y no entendí al principio (se puso en negro la pantalla o perdí siempre), pero, digamos, la fortaleza que le vi al juego era

que ustedes nos habían mencionado la inteligencia colectiva y yo veía cómo el juego estaba ubicado o funcionaba en la medida que tú tenías que cambiar de personaje; tú no tenías todas las habilidades, o sea, tocaba usar las habilidades de otro, entonces, que si ibas a hacer una cosa primero tenías que encontrar al otro; entonces digamos que ahí se veía como un concepto interesante de pronto de esa unión y de esa colectividad; digamos que la fortaleza del videojuego me pareció esa: tú no podías continuar o no podías ver ciertas cosas si no habías hecho algo antes en especial con otros personajes. (Participante, comunicación personal)

De este modo, como lo afirma Elwell (2014), se va creando progresivamente un relato-mundo, compuesto por diferentes experiencias mediáticas que luego se convierten en transmedia, gracias a la evolución progresiva de una inicial dispersión —como aparente desorden de experiencia— y se integran en un relato unificado. La historia transmedia *Atrapados* integra las cuatro características de las narrativas transmediales propuestas por Elwell: integración —por la identificación de los usuarios entre las complementariedades de los artefactos—, dispersión —por el reconocimiento de los usuarios con la autonomía de cada uno de los artefactos, que a la vez exige la organización en red del relato-mundo, compuesto por la serie de artefactos interconectados—, lo episódico —en tanto cada artefacto se constituye en un episodio, es decir, en un fragmento de una secuencia, a la cual se puede acceder en la medida de las necesidades de uso y apropiación— e interacción —gracias a la permanente actividad que requiere el uso de los artefactos, siempre visibles y siempre abiertos a nuevas experiencias de relación—. Estas características pueden verse reflejadas en la frase que sigue, en la que se advierte no solo la intención cognitiva detrás de la integración de medios en una complejidad de relaciones, sino las implicaciones para las experiencias de la vida cotidiana:

Yo creo que esto muestra lo que pensé sobre las experiencias de la vida cotidiana: es la posibilidad

que tenemos de contar cosas a través del medio que sea, que es la misma historia a través del videojuego, el texto... entonces es juntar diferentes partes y escoger los medios adecuados para hacerlo y de todas formas uno puede contar lo mismo a través de diferentes medios o crear un universo muy complejo y contando sus diferentes partes. (Participante, comunicación personal)

Una de las implicaciones de la experiencia transmediática es la necesidad de reconfigurar la idea del *yo* en tiempos de la cibercultura. Serres, en su libro *Atlas* (1995), integra con acierto muchas de las características de este nuevo sujeto:

¿Cómo describir y nombrar el nuevo sujeto?

Integra tan bien la colectividad de los hombres y la suma de sus medios que, trabajador o contemplativo, su red de todas las redes incluye la memoria inmensa y total, enumeración y revista general, sin omisión alguna; la inmediatez del recuerdo que se hace presente de inmediato, a placer; una inteligencia perfectamente conectada, cerebro suma de todos los cerebros; un juicio equilibrado, por control y regulación recíprocos de las informaciones cotejadas; la imaginación, como conjunto de las imágenes, reales y virtuales, y de las situaciones posibles, que pueden sustituir a las antiguas experiencias, demasiado lentas por comparación con su rapidez (Serres, 1995, p. 127).

La experiencia del *yo* en las narrativas transmediales requiere de una mirada en red, que no siempre es suficiente cuando se considera un *self* centrado en la estabilidad o en un ideal de identidad plenamente construida. La inteligencia no es ya un asunto cognitivo privado, sino que se expande a todos los cerebros interconectados en la red; las experiencias se atraviesan en episodios vividos entre lo virtual y lo real, entre lo inmediato y la recuperación del recuerdo. El mismo Elwell (2014) ha abordado una definición que aplica muy bien para la experiencia transmedia. Se trata del *self* transmediado. Afirma el autor:

El *self* transmediado está constituido por la equivalencia existencial de lo digital y lo analógico, en el que la narrativa del yo se construye simultáneamente en y fuera de línea, como una red de marcadores de identidad y los responsables que se unen en una identidad en-vida. (Elwell, 2014, p. 243)

Estas nuevas categorizaciones permiten pensar en la ‘inestabilidad’ del yo requerida en la experiencia transmedia. Como lo afirman Gergen y Gergen (2011), para que exista una noción relacional del yo —que sería equiparable a la propuesta de Elwell—, se requiere que las representaciones mentales adquieran sentido en el significado compartido de las experiencias de los sujetos y en la necesidad de colaborar conjuntamente en los acuerdos sobre los conceptos y la experiencia de la vida cotidiana. Se requiere entonces de un *self* que sea capaz de integrar y comprender el abanico de posibilidades que ofrecen los múltiples formatos, pues ellos, por sí solos, no hacen el trabajo de integración. Como el mismo Serres lo afirma, las herramientas y objetos crean sus sujetos, a la vez que los sujetos convocan esas herramientas en una relación complementaria que produce nuevas realidades.

Esto tiene, como se prevé, importantes consecuencias para la sociedad. Por ejemplo, en el campo de la educación y siguiendo los planteamientos de Amador (2013), hay que considerar tres atributos del aprendizaje transmedia: las comunidades de práctica — en el que la condición de los grupos cambia de un grupo de estudiantes que toman clase, a una comunidad que se encuentran en red—; la socialización de saberes, en la que la comunicación no se daría entre el estudiante y el profesor, sino que se crearían nuevas audiencias, integradas por los demás compañeros y otras comunidades de interacción; y la participación colaborativa, en la que se potencian estrategias pedagógicas como el aprendizaje significativo, con el fin de incorporar estos saberes en discursos que van más allá del contexto escolar.

En definitiva, la experiencia narrada por los participantes guarda relación con los datos

cuantitativos del diseño experimental, dado que el peso de la experiencia transmedia (Tabla 2) se relaciona con las frases de reflexión, en las que prima la colaboración y la apertura al trabajo en red entre los participantes que interactuaron con varios artefactos.

Conclusiones

En síntesis, la dimensión transmedial de *Atrapados* favoreció cuatro aspectos respecto de la construcción y socialización de narrativas transmedia: en primer lugar, confirmó la potencia narrativa para generar relatos-mundo complejos, producto de la puesta en marcha de relaciones transmediales entre los artefactos involucrados. Si bien este caso estuvo orientado a indagar la resolución de problemas con una perspectiva de la Inteligencia Colectiva, puede extrapolarse a otros escenarios de investigación, como herramienta exploratoria para problemas sociales y culturales.

En segundo lugar, creó las condiciones para generar relaciones significativas a través de una experiencia de entretenimiento con aspectos de la vida cotidiana, gracias al poder inmersivo y de simulación de los artefactos. La triada conformada por una estrategia de simulación, un marco de una experiencia transmedia y el carácter inmersivo de la narrativa resultante genera una fuerte implicación de los usuarios, que les permite construir perspectivas alternativas, complementarias y enriquecedoras para la vida real.

En tercer lugar, el carácter transmedial de *Atrapados* demostró ser una estrategia adecuada para la promoción de prácticas sociales y culturales sobre lo que implica la IC. Esta experiencia podría extenderse a escenarios como el educativo, en el que la gestión del conocimiento ha estado centrada en la apropiación del artefacto libresco y en la formación de inteligencias individuales casi con exclusividad. Nuestra propuesta es que esta gestión se abra a experiencias más transmediales, tal como lo propone Amador (2013).

En cuarto lugar, *Atrapados*, como experiencia investigativa, propició el trabajo en red entre los investigadores y participantes del proyecto; entre

artistas —encargados del desarrollo de los artefactos—, investigadores —encargados de la conceptualización y el diseño metodológico— y participantes o usuarios de la plataforma —en tanto población objetivo del estudio, pero también como sujetos que extienden resultados y colaboran de forma emergente con propósitos y proyecciones de la investigación—. Todo esto puede capitalizarse ciertamente en nuevas maneras de hacer investigación en Ciencias Sociales.

Finalmente, este ejercicio transmedia se alinea con los principios de integración, dispersión, lo episódico y la interacción propuestos por Elwell (2014), como fuentes para la construcción de un sujeto transmediado. La tarea es compleja: se trata de promover la formación de sujetos que a través de sus habilidades interactivas —tanto en el mundo digital como en el mundo análogo— y hacer de lo episódico una oportunidad para apreciar e integrar lo disperso, poniendo en escena una diversificación en la apropiación de códigos y una inteligencia colectiva muy práctica. Se trata también de crear sujetos que capitalicen constantemente las experiencias estéticas y cognitivas de los distintos medios que se ofrecen en el mundo contemporáneo y sean capaces no solo de apropiarse sus contenidos, sino de crearlos ellos mismos.

Referencias

- Alper, M. (2011). Developmentally Appropriate New Media Literacies: Supporting Cultural Competencies and Social Skills in Early Childhood Education. *Journal of Early Childhood Literacy*, 13(2), 175-196. Doi: 10.1177/1468798411430101
- Amador, J. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y ciudad*, 25, 11-24.
- Anguera, M. (1990). Metodología observacional. En J. Arnau, M. Anguera y J. Gómez (Comps.), *Metodología de la investigación en ciencias del comportamiento* (pp. 123-236). Murcia: Editum.
- Baepler, P. y Reynolds, T. (2014). The Digital Manifesto: Engaging Student Writers with Digital Video Assignments. *Computers and composition*, 34, 122-136. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compcom.2014.10.002>
- Baron-Cohen, S., Jolliffe, T., Mortimore C. y Robertson, M. (1997). Another Advanced Test of Theory of Mind: Evidence From Very High Functioning Adults with Autism or Asperger Syndrome. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38, 813-822.
- Carrera, P., Limón, N., Herrero, E. y Sainz, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, 18, 535-545. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44257
- Chipia, J. (2011). Juegos serios: alternativa innovadora. *Conocimiento libre y educación*, 2, 1-18.
- Clemente, R. y Navarro, F. (1990). La interacción comunicativa entre adultos y niños down. *Revista de psicología general y aplicada*, 43(3), 385-391.
- Costa, C. (2013). Narrativas transmedia nativas: ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574. Doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44349
- Denzin, N. y Lincoln, Y. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research. Third Edition*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Elwell, J. (2014). The Transmediated Self: Life Between the Digital and the Analog. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20(2), 233-249. Doi: 10.1177/1354856513501423
- Esteban, M. y Ratner, C. (2010). Historia, conceptos fundacionales y perspectivas contemporáneas en psicología cultural. *Revista de Historia de la Psicología*, 31(2-3), 117-136.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader*. Londres: Routledge.
- Garrido, A. (2011). *Narración y ficción. Literatura e invención de mundos*. Madrid: Iberoamericana.
- Gergen, K. y Gergen, M. (2011). *Reflexiones sobre la construcción social*. España: Paidós.

- Gonçalves, E., Renó, D. y Miguel, K. (2013). Narrativa transmídica, ativismo e os múltiplos discursos dos protestos brasileiros de 2013. *Chasqui*, 123, 55-63.
- Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina. El caso de *Infidels* y *Mistresses*. *Signo y pensamiento*, 31(61), 74-90.
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de “Águila Roja” y “Juego de tronos” en España. *Comunicación y sociedad*, 21, 239-267.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. México: Mc Graw-Hill.
- Inoue, V. (2008). Abrimos la puerta a los juegos serios. *Learning Review Latinoamérica*, 2, 12-17.
- Jansson, A. (2013). Mediatization and Social Space: Reconstructing Mediatization for the Transmedia age. *Communication Theory*, 23, 279-296. Doi:10.1111/comt.12015
- Jenkins, H. (2004). The cultural logic of media convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 33-43. Doi: 10.1177/1367877904040603
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus, *Continuum: Journal of Media y Cultural Studies*, 24(6), 943-958. <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2010.510599>
- Jenkins, H. y Deuze, M. (2008). Editorial. Convergence culture, *Convergence*, 12(1), 5-12. Doi: 10.1177/1354856507084415
- Lehman-Wilzig, S. y Cohen-Avigdor, N. (2004). The Natural Life Cycle of New Media Evolution: Inter-Media Struggle for Survival in the Internet Age. *New Media y Society*, 6, 707-730. doi:10.1177/146144804042524
- Levy, P. (2004). Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio. *Biblioteca virtual en salud*. Recuperado de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Montoya, D., Vásquez, M. y Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 40(18), 137-159.
- Morse, J. y Niehaus, L. (2009). *Mixed Method Design. Principles and Procedures*. California: Left Coast Press.
- Noronha, M., Zagalo, N. y Martins, M. (2012). “Eu também posso propagar histórias”. A adaptação e as narrativas transmediáticas na era da participação. *Comunicação e sociedade*, 22, 167-183.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales*. Madrid: Santillana.
- Pizzinato, A. (2009). Psicología cultural. Contribuciones teóricas y fundamentos epistemológicos de las aportaciones de Vygotsky hacia la discusión lingüística de Bakhtin. *Universitas Psychologica*. 9(1), 255-261
- Porto-Renó, D., Versuti, A., Moraes-Gonçalves, E. y Gosciola, V. (2011). Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. *Palavra clave*, 14(2), 201-215.
- Raybourn, E. (2014). A New Paradigm for Serious Games: Transmedia Learning for More Effective Training and Education. *Journal of Computational Science*, 5, 471-481. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jocs.2013.08.005>
- Román, F., Rojas, G., Román, N., Iturry, M., Blanco, R., Leis, A., Bartoloni, L. y Allegri, R. (2012). Baremos del Test de la Mirada en español en adultos normales de Buenos Aires. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 4(3), 1-5.
- Schaeffer, J.M. (2002). *¿Por qué la ficción?* España: Lengua de trapo.
- Scolari, C. (2013a). Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival and Extinction in the Media Ecology. *International Journal of Communication*, 7(24), 1418-1441. Recuperado de <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1919/936>
- Scolari, C. (2013b). Lostology: Transmedia Storytelling and Expansion/Compression Strategies. *Semiotica*, 195, 45-68. Doi 10.1515/sem.2013.0038

- Scolari, C. (2013c). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Planeta.
- Van Dijk, T. (2000). *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona: Gedisa.
- Van Dijk, T. (2008). El discurso como interacción en la sociedad. En T. Van Dijk (Comp). *El discurso como interacción social. Estudios sobre el discurso II. Una introducción multidisciplinaria*, (pp. 19-64). España: Gedisa.
- Van Dijk, T. (2011). *Sociedad y discurso. Cómo influyen los contextos sociales sobre el texto y la conversación*. España: Gedisa.
- Van Dijk, T. (2012). *Discurso y contexto. Un enfoque sociocognitivo*. España: Gedisa.
- Williams, A., Chabris, C., Pentland, A., Hashmi, N. y Malone, T. (2010). Evidence for a Collective Intelligence Factor in the Performance of Human Groups. *Science*, 330, 686. Doi: 10.1126/science.1193147.

Notas

1. La transmediación de *Atrapados* (texto literario) presenta una situación en la que unos personajes se encuentran atrapados en un edificio colapsado y deben unirse para sobrevivir. Así, la situación de inteligencia colectiva sugerida en el texto fuente fue asumida como pretexto base, que se extendió luego sobre un ambiente transmedial —para lo cual se desarrolló la adaptación de la pieza literaria en tres artefactos derivados: un cómic, un videojuego y un juego de rol— y al cual accedió un grupo de personas que pasaron por distintos retos, siguiendo un diseño metodológico preparado para verificar las hipótesis planteadas. La URL de la plataforma es: <http://atrapados.co>.
2. No se presentan los datos de los grupos 1 y 4, por inconsistencia en las pruebas pretest y posttest.

Cómo citar este artículo

Rodríguez, J. A., López, L. D. y González-Gutiérrez, L. F. (2015). La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de *Atrapados*. *Signo y Pensamiento*, 34(67), 60-74. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.syp34-67.ntes>

