

El videojuego como motor de la trama filmica: una intertextualidad en auge


Videogames as drivers for film plots: booming intertextuality

Álvaro Jiménez Sánchez*  <https://orcid.org/0000-0002-4249-8949>

Universidad de Valladolid, España, alvarojs@uva.es

José M. Lavín  <https://orcid.org/0000-0002-4305-5154>

Universidad Internacional de La Rioja, España, josemaria.lavin@unir.net

Noemí Martín García  <https://orcid.org/0000-0003-3478-5021>

Universidad de Valladolid, España, noemicarmen.martin@uva.es

*Autor de
correspondencia:
Álvaro Jiménez Sánchez,
alvarojs@uva.es

Abstract: This research focuses on films whose plot is marked by a videogame and what this implies regarding the conception of characters, structure and story. Twenty-nine film productions were observed. A thematic-discursive film analysis was carried out for the purpose of deepening into the uses and conceptualizations derived from this synergy. The results show heterogeneity in the use of digital games as contributions for the narratives. We reflect on their various implications, in particular the relationship between reality and fiction, the use of avatars, structure and rules, concept of time, the figure of demiurges, the struggle against tyranny, and also the audiences. It is concluded that this type of films may represent a subgenre of its own and a very promising one in the sphere of science fiction and fantasy.

Key words: avatar, film, videogame, plot, intertextuality.

Resumen: Esta investigación se centra en aquellos filmes cuya trama viene marcada por el uso de un videojuego y lo que éste implica respecto a la concepción de los personajes, la estructura y la historia. Se observaron 29 producciones cinematográficas. Se realizó un análisis filmico de carácter temático discursivo, con el objetivo de profundizar en los usos y conceptualizaciones que se derivan de esta intertextualidad. Los resultados muestran una heterogeneidad en la manera de utilizar el juego digital como aporte narrativo. Se reflexiona sobre sus diferentes implicaciones, especialmente con la relación entre realidad y ficción, el uso del avatar, la estructura y reglas, el concepto de tiempo, la figura del demiurgo, la lucha contra la tiranía y la audiencia. Se concluye que este tipo de películas puede suponer un subgénero propio y muy prometedor dentro de la ciencia ficción y de la fantasía.

Palabras clave: avatar, cine, videojuego, trama, intertextualidad.

Recepción:
24/11/2022

Aceptación:
20/01/2023

Publicación:
21/02/2023



Introducción

La cinematografía ha aportado técnicas narrativas tradicionales y emergentes empleadas en el ámbito de los videojuegos desde sus orígenes hasta la actualidad, como por ejemplo: el viaje del héroe, la estructura en tres actos, la representación de las emociones humanas, los arquetipos de personajes, el uso del tiempo o las recreaciones ambientales (Ip, 2010a y 2010b).

Al principio, desde mediados de los años setenta, lo habitual era que las historias y personajes se originaran en el cine y la televisión, y se trasladaran a los videojuegos, incluso se habla de una cierta analogía estética entre el cine primitivo y estos primeros videojuegos de salón recreativo (Marcos-Molano *et al.*, 2021; Planells, 2011).

A su vez, existen otras fuentes y medios muy relevantes que también han influido a los videojuegos desde sus inicios (e incluso en el cine o en la televisión), como son los cómics o la novela. Personajes de la cultura popular como Batman, Drácula o Don Quijote (*Batman*, Ocean Software, 1983; *Dracula*, CRL, 1986; *Don Quijote*, Dinamic, 1987, respectivamente) aterrizan en los videojuegos o inspiran a otros personajes de semejante cariz, prácticamente desde sus comienzos. Éstos ejercen, además, unas prácticas intertextuales muy importantes entre los distintos medios, por ejemplo, en el caso de la novela *El juego de Ender* y su aterrizaje en la pantalla, o el de los videojuegos *Double Dragon* o *Super Mario Bros*, entre otros, que tienen sus propios cómics.

Después, en los años ochenta y durante las siguientes décadas, fueron los videojuegos los que mayormente sirvieron de aporte a la industria cinematográfica y televisiva (Carton, 2022; Martínez-Fabre, 2021; Stopel, 2019), en especial llevando a la gran pantalla películas basadas en míticos juegos (Wolf y Perron, 2005).

Estas adaptaciones (de videojuego a cine) pueden dividirse en tres tipos (Anyó, 2017):

a) Adaptación del mundo de juego, que se convierte en universo diegético en el cine, como en *Super Mario Bros* (Annabel Jankel y Rocky Morton, 1993), *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994) o *Double Dragon: The Movie* (James Yukich, 1994).

b) Adaptación de las reglas y estructura, que se convierte en estructura narrativa. Películas como *El club de la lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999), *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Mulholland Dr.* (David Lynch, 2002), *Funny Games* (Michael Heneke, 1997) o *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001).

c) Adaptación de la participación y jugabilidad, que se convierte en estilo y puede tener un carácter alegórico. Filmes como *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001), *Ben X* (Nic Balthazar, 2007) o *Chatroom* (Hideo Nakata, 2010).

Así, los videojuegos han supuesto y suponen un gran recurso en el panorama cinematográfico, especialmente en los géneros de ciencia ficción y fantasía (Fábics, 2017), siendo esta intermedialidad un campo de investigación más dentro de los amplios *Game Studies* (Gunkel, 2018; Heineman, 2015; King y Krzywinska, 2002; Maté, 2021; Muriel y Crawford, 2018;), basados sobre todo en tres paradigmas: ontológicos, metodológicos y de campo (Navarrete-Cardero *et al.*, 2014).

Los distintos enfoques que han intentado definir a los videojuegos apuntan a considerarlos como un medio único (Wolf y Perron, 2005). No obstante, aunque la categoría más llamativa y estudiada sea la de adaptaciones de videojuegos, esta investigación se centra en aquella que trata de películas donde los personajes juegan al videojuego y éste se constituye como el principal tema y discurso que mueve la trama fílmica (Martínez-Fabre, 2015).

Dicho planteamiento intermedial de tratar un género dentro de otro no es nada nuevo. Por ejemplo, hay novelas o filmes que van sobre el mundo del teatro, como *El viaje a ninguna parte*, la novela de Fernando Fernán Gómez publicada en 1985 y que en 1986 apareció en versión película; o por el contrario, obras de teatro lírico que versan o incluyen mitos, fábulas, leyendas u otras tipologías novelísticas (Serra-Heredia, 2015), convirtiendo de esta forma a la ópera en uno de los géneros más inclusivos (música, poesía, teatro, novela, danza, etc.), ya sea a nivel estilístico o narrativo.

Por su lado, el séptimo arte supone también una mezcolanza; además de servir como hipertexto de numerosas creaciones digitales lúdicas, el ámbito de los videojuegos puede utilizarse como base para la construcción de la propia trama fílmica y como parte inherente del contexto donde se desarrolla esta ficción cinematográfica tecnolúdica (Bittanti, 2003). Es esta vía la que diferencia a películas basadas en videojuegos concretos de aquellas sobre éstos (Sánchez-Mesa, 2012).

Sus influencias en la gran pantalla pueden plantearse bajo cinco epígrafes principales: mundos de juego, misiones ludificadas, controlador e interfaces, experiencia de juego y estructura del juego (Larsen, 2017). En la actualidad es normal ver tomas donde los personajes hablan mientras desarrollan la acción de jugar un videojuego, ya sea de forma individual o

colectiva. Sin embargo, son menos las películas donde dicha acción determina lo que les ocurre a los personajes a lo largo de la historia (Bittanti, 2003).

Este recurso, tal y como tratará de demostrar la presente investigación, sirve para obtener no sólo una configuración estética y formal propia de los videojuegos (con todo lo que esto conlleva), sino también para que los personajes (y por tanto el público) se sumerjan en un mundo donde las reglas no vienen dadas por la realidad, sino por las características del videojuego, pero que a su vez acaban modificando la realidad preestablecida de los personajes.

Existen muchos antecedentes de esta superposición e interconexión de ficciones. Tal vez las más recurrentes sean la analepsis y prolepsis (*flashback* y *flashforward*), ya sea para contar hechos ya sucedidos, que podrían suceder o que podrían haber sucedido (Glosario de cine, s.f). Algunos ejemplos se pueden ver claramente en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) o en *Bienvenido, Mr. Marshall* (Luis García Berlanga, 1953). Así, se introduce una historia dentro de otra, tanto de manera puntual como global, siendo esta última forma la que más determinaría la premisa inicial, dejándola incluso en segundo plano (como en *Ciudadano Kane*).

Sin embargo, hay otras posibilidades de incluir ficciones a modo de *muñeca rusa* y que suponen un cambio en la composición de las reglas narrativas en las que se mueven los personajes. Uno de ellos es cuando los protagonistas aparecen representando una obra de teatro, como en el caso de ¡Qué ruina de función! (*Noises Off!*, Peter Bogdanovich, 1992) o *Shakespeare enamorado* (*Shakespeare in love*, John Madden, 1998), donde los actores que ya interpretan a un personaje, a su vez interpretan a otro dentro del marco de una representación teatral. Esto permite que la ficción teatralizada, al tener sus propias reglas y marco narrativo, promueva que los personajes se comporten y actúen de manera diferente a como lo harían en su contexto real, a la vez que sus acciones en esta ficción influyen en su previa realidad.

Y por último, otra posibilidad aún más desligada del marco de referencia original sería la introducción de sueños o del ámbito onírico, como se muestra en parte de la filmografía de David Lynch (Sheen y Davison, 2004), en la saga de *Freddy Krueger* y también de forma extremista con la película *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010). En estos casos, lo surrealista permite un amplio abanico de posibilidades, donde el tiempo y lo físico pueden transgredirse casi con tranquilidad, y donde el mundo y sus personajes pueden comportarse de forma muy distinta a la esperada o preestablecida por la tópica realidad. En definitiva, dichos ejemplos son

algunos antecedentes o similares de la inclusión de videojuegos en la historia fílmica, los cuales contarían, al igual que los casos comentados, con sus propias peculiaridades y características.

Así, el punto central para entender la influencia del uso de videojuegos en la trama fílmica es analizar las divergencias entre la realidad estándar y la propuesta por el universo lúdico digital (Mateu, 2017). Algunas de éstas pertenecen al propio concepto de juego. Éste se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico (Vázquez-Neira, 2011). Tienen objetivos y un modo definido de llevarlos a cabo: perseguir algo o a alguien, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etcétera. En el caso de los juegos de rol, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario en una aventura fuera de los límites de la vida diaria (Vázquez-Neira, 2011).

Las características más comunes en los videojuegos (algunas derivadas del juego tradicional) con el propósito de fomentar la motivación y competitividad son: inclusión de niveles o fases, diversas vidas o niveles de salud, e incluso vidas extras o dispositivos de recuperación de salud (brebajes, comida, píldoras, etc.); límite de tiempo; la interacción; múltiples objetivos (corto, medio y largo plazo); y sistemas de recompensa a medida que transcurre el juego, como derrotar al enemigo, adquisición de trofeos, puntos, vidas o monedas (algunas reales).

Otro recurso con gran eficacia para enganchar es el uso del *storytelling* (Jiménez-Sánchez y Frontera, 2019), pieza fundamental de algunos géneros como las aventuras gráficas, los juegos de plataformas o los *RPG* (*Role Playing Game*) (Lebowitz y Klug, 2011; Stone, 2019). En este sentido, la narratología presenta tres conceptos relevantes: focalización, granularidad y modo de narración, los cuales pueden combinarse para crear efectos de significado y así aumentar la implicación del jugador y su interés por el juego, a través de dichos elementos narrativos (Arjoranta, 2015).

Cuando todo esto se aplica al cine, se tiene a unos personajes inmersos en una historia mediada por una serie de reglas o estructuras lúdicas, diferenciada de sus vidas reales. Estas dos ficciones entrelazadas generan varios planteamientos en la narrativa fílmica.

Entre los más recurrentes está el concepto de vida y muerte. Por lo general, en los juegos de video se permiten más vidas e incluso vidas extra, modificando así —respecto al mundo real— la resistencia a perderlas. Igualmente, en algunos casos, la muerte en el juego no implica que sea en la

realidad, lo cual permite al personaje sobrevivir a pesar de morir en la ficción lúdica.

Otro tema es el de los avatares y la configuración de la identidad, pues el videojuego da la posibilidad de que el cuerpo original se transforme en uno diferente con el cual actuar acorde a un contexto distinto al real. A su vez, se puede hablar también de la identidad sexual, del concepto de género e incluso de la orientación sexual, ya que el avatar podría suponer una transgresión de estos términos.

Otro ámbito es la delgada diferencia entre la realidad y la ficción percibida por los personajes, lo cual provoca que a veces el espectador no sepa si lo que le ocurre a éstos pertenece a la realidad o al juego. De manera contraria, una ficción idílica y muy alejada de la realidad puede generar que los personajes prefieran estar dentro del videojuego o de una realidad virtual —como el personaje de Cypher en *Matrix* (Lilly y Lana Wachowski, 1999)—; aunque generalmente lo que se acaba por demostrar es que resulta preferible vivir en la realidad (aunque sea mala) que dentro de una mentira.

Por último, y derivado de esta creación de universos tanto utópicos como malignos, se plantea hasta qué punto la inteligencia artificial (I.A.) y la tecnología pueden regir la vida de los seres humanos, o incluso el concepto de libertad y libre albedrío de éstos frente al control de las máquinas.

Objetivos

Todos estos temas serán las unidades de análisis a investigar dentro de una serie de películas, donde las características propias de los videojuegos se vuelven factores claves para entender las tramas y sus personajes. La justificación es que hasta el momento no se ha hecho un estudio pormenorizado y actualizado de este tipo de películas. Por tanto, el objetivo principal será investigar la manera en la que dichos elementos inherentes al videojuego proponen nuevas u originales formas de narrar en el cine. Derivado de ello, otro objetivo será reflexionar sobre la evolución de esta intertextualidad y conocer si se puede actualmente hablar de un género propio en auge.

Metodología

Las referencias más prolijas empleadas para la metodología son la de Notargiacomo-Mustaro *et al.* (2013) y la de Sulbarán-Piñeiro (2000). Se realizó un análisis fílmico de carácter temático discursivo. En primer lugar

se seleccionaron aquellas películas donde el videojuego era el motor principal del relato. Para ello, se buscó en multitud de páginas de internet especializadas como IMDB.com o Filmaffinity.com, así como en blogs y webs de cine, y en las principales bases de datos como Scopus, WOS y Latindex acerca de investigaciones relacionadas con películas y videojuegos. Además, se recurrió al servicio de sugerencias que algunas plataformas ofrecen al mostrar una película, para ir así seleccionando poco a poco filmes menos comerciales o más desconocidos pero con similares planteamientos.

El resultado dio una muestra de 25 películas y cuatro capítulos de *Black Mirror*, pues a pesar de tratarse de una serie, cada capítulo puede considerarse como un filme de corta duración independiente uno del otro. Cabe mencionar que se excluyeron películas de animación para no extender demasiado la muestra y, sobre todo, porque el propósito básico de esta investigación no es presentar un listado general de películas de este tipo, sino servirse de un número suficiente de producciones cinematográficas con el cual ejemplificar los diferentes elementos objetos de estudio. La lista final en orden cronológico se puede observar en la Tabla 1¹, donde también se aportan las temáticas que más predominan en cada uno de los filmes.

Cabe recalcar que el criterio para seleccionar la muestra fue, en primer lugar, que hubiera un componente lúdico propio de los videojuegos; por lo tanto, se descartaron aquellas ficciones contextualizadas en entornos virtuales tipo Sims, que plantean una realidad virtual alternativa pero no gamificada como, por ejemplo, refleja la serie *Upload* (Greg Daniels y Jeffrey Bilitz, 2020-). En segundo lugar, que el videojuego fuese suficientemente relevante a nivel narrativo. Por ello, es importante aclarar el motivo por el cual algunas cintas se quedaron fuera de la lista.

No entran en la muestra: *VGHS: The movie* (Matthew Arnold, 2012), por ser un compendio de la propia serie; *Scott Pilgrim contra el mundo* (*Scott Pilgrim vs. the world*, Edgar Wright, 2010), porque la presencia del videojuego es más a nivel estético; *Starfighter: la aventura comienza* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984), *El campeón del videojuego* (*The Wizard*, Todd Holland, 1989), *Juego secreto* (*Cloak & Dagger*, Richard Franklin, 1984) o *Ben X* (Nic Balthazar, 2007), porque no hay trama dentro de un videojuego, simplemente se juega de manera puntual; *El cortador de césped* (*The Lawnmower man*, Brett Leonard, 1992), pues aunque el protagonista mejora su inteligencia (entre otras técnicas) jugando a la realidad virtual (VR), el videojuego no propone una ficción con la cual cambiar la realidad del personaje; *Pixels* (Chris Columbus, 2015), *Pokemon: detective Pikachu*

1 Dicha tabla se encuentra en el Anexo, al final del presente artículo (Nota del editor).

(Rob Letterman, 2019) ni *¡Rompe Ralph!* (*Wreck-it Ralph*, Rich Moore, 2012), porque no hay videojuego como tal, sólo se toman partes de la estética del videojuego y son los personajes de éste los que interactúan en su mundo real, no al contrario.

En el caso de *¡Rompe Ralph!*, su universo sería el propio de los videojuegos, pero no hay una ficción dentro de otra; además, se trata de una película de animación, las cuales fueron descartadas previamente al igual que las series y cortometrajes como *Pac-man the movie* (James Farr, 2012) o *The bishop of battle*, incluido en *Nightmares* (Joseph Sargent, 1983). De manera similar, no se incluye a *Super Mario Bros* ni a *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2016), pues el mundo paralelo o alternativo que ofrecen no es un videojuego; y aunque las dos se basen en los clásicos juegos, este estudio no versa sobre adaptaciones. También se descartaron algunas cintas por tratarse más de una *VR* que de un juego, como *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995) o *Matrix*; por último, tampoco se escogieron *Nerve, un juego sin reglas* (*Nerve*, Henry Joost y Ariel Schulman, 2016) ni *Guns Akimbo* (Jason Lei Howden, 2019), pues estos filmes versarían sobre un juego mediado por una interfaz digital (una *Gymkana* gestionada con tecnología) y no basados en un videojuego propiamente dicho.

Una vez seleccionada la muestra definitiva se visualizaron las películas, centrándose en las temáticas relacionadas con el aporte que la introducción del videojuego supone para el desarrollo y comprensión de los diferentes aspectos de la narrativa fílmica (Sulbarán-Piñeiro, 2000). Para ello, a modo de análisis crítico discursivo, se anotaron en una tabla de Excel aquellas películas (filas) que tuvieran relación con cada temática (columnas), y en la intersección de ambos componentes se escribió de qué manera el filme reflejaba ese objeto de estudio concreto, derivado de los videojuegos.

Tras haber realizado todo el visionado y llenado la tabla correspondiente, en último lugar se procedió a resumir de manera discursiva y conjunta lo anotado en cada una de las intersecciones, en función de cada temática y añadiendo otras de menor calibre, resultantes del proceso de observación y reflexión. Todo ello derivó en los siguientes resultados.

Resultados

Éstos se mostrarán a continuación, según las distintas unidades de análisis investigadas.

¿Realidad o ficción?

Como se señaló antes, existen dos temas principales respecto a la relación entre la realidad y la ficción percibida por los personajes. Por un lado, hay la clásica confusión entre éstas, visto elocuentemente en la película *The Game* (David Fincher, 1997) o con el tema de los sueños y pesadillas ya mencionado —de hecho, la canción que se repite en *Tron: legacy* y *Gamer* es *Sweet dreams* (Eurythmics y Marilyn Manson, respectivamente), lo que demuestra la clara alusión a lo onírico—. Esto deriva en dos posibilidades generales: o bien que los personajes creen estar en la realidad cuando realmente se trata de un juego; o al revés, que creen estar jugando cuando lo que sucede es real.

Aunque en ambos casos se produce una revelación, una catarsis en los personajes (y en los espectadores), en el primero las consecuencias serían más decepcionantes, como cuando al final se descubre que todo fue un sueño. Sin embargo, a pesar de esta posible decepción, el espectador puede sentir alivio de la tensión dramática, pues la gravedad de las situaciones sufridas por los personajes acaba en el plano de la ficción. Películas representativas serían: *eXistenZ*, *Gamebox 1.0*, *Juego mortal*, *viaje interactivo*, *Free Guy* y, especialmente, *Juegos de Guerra* y su *remake*.

En el segundo caso, donde el juego acaba siendo real, se produce una catarsis trágica, ubicando a personajes y público ante una situación de alta tensión dramática por resolver. Un ejemplo es *El juego de Ender*, donde al final los protagonistas descubren que no se trataba de una simulación, sino que de verdad mataron a todos esos insectores, lo cual deriva en un profundo cambio en Ender que le obliga a replantearse todo su mundo. No obstante, las historias cinematográficas no suelen esperar hasta el final para mostrar que no se trata de un juego, sino que generalmente esto se introduce poco a poco, incrementando el nivel de aturdimiento en el espectador a medida que los personajes se dan cuenta de que su sufrimiento es palpable. Algunas películas que lo ejemplifican son: *Beta test*, *Max reload* y *los desintegradores abisales*, *Level UP*, *The Call-up* o *Stay alive*.

De cualquier manera, la táctica en estos casos consistiría en ir confundiendo al espectador sobre qué catarsis deberá tener, lo cual, a su vez, le anima a seguir la historia para comprobar finalmente qué partes eran reales y cuáles pertenecían al juego. Algunas películas incluso van más allá, mostrando, al terminar el planteamiento, que todo lo visualizado (realidad y videojuego) formaba parte de otra ficción superior. Esta muñeca rusa se puede observar en filmes como: *Nirvana*, *eXistenZ* o *Juego mortal*, *viaje interactivo*.

Por otro lado, el segundo tema tiene relación con la divergencia entre el mundo del juego de video y la realidad, lo cual provoca que: o bien quieran quedarse dentro del juego o deseen salir, aunque generalmente se suele optar por la última opción. Ejemplos donde se plantea esta diatriba son: *Tron: Legacy*, *Nirvana*, *Ready Player One*, *Jumanji 2*, *Avalon*, *Spy Kids 3-D: Game over*, *Gamebox 1.0*, *Free Guy* y los capítulos de *Black Mirror* titulados “USS Callister” y “Striking Vipers”.

En definitiva, los motivos para quedarse dentro suelen relacionarse con vivir en el juego situaciones idílicas, donde pueden realizarse verdaderamente como personas, o cumplir sus sueños y anhelos. En tanto, los motivos para querer salir se relacionan más con la carencia de libertad, el sentimiento de estar controlados, la falta de libre albedrío o la nostálgica preferencia por la vida que tenían, con sus más y sus menos.

Estructura y reglas

Éstas influyen a nivel narrativo en la mayoría de la muestra. Para empezar, en muchas películas se establece la premisa de que si se muere en el juego también se muere en la realidad, tanto en aquellas donde los personajes sólo están dentro del videojuego, como en otras donde usan un avatar, y su cuerpo queda presente en la realidad. En estos últimos casos, la muerte en la realidad suele estar causada por un colapso cerebral que: o mata directamente (el cerebro interpreta el daño en el videojuego y lo traslada a nivel corporal sintiéndolo como real) o bien, deja a la persona en estado vegetativo o en coma. Así, el hecho de que puedan morir, a pesar de estar en un juego, sirve para darle un carácter de peligrosidad irreversible, lo cual mueve a los personajes a tener cuidado con su vida o vidas, e incluso provoca que el espectador se preocupe por contabilizar las vidas que le van quedando a los protagonistas.

Por tanto, esto deriva directamente en el concepto de vida en una u otra ficción, donde los personajes están obligados a ser conscientes de las vidas o niveles de salud que tienen, empleando en ocasiones diversas estrategias sobre cómo gestionarlas. Aquí también entrarían las vidas extras, una posibilidad análoga a la de revivir o renacer. En algunas películas dicha gestión es fundamental para entender la evolución de la trama. Por ejemplo, en *Ready Player One* el avatar protagonista mata al de su compañera de juego para que ésta pueda ayudarlo en el mundo real y no en el juego de video. También en dicha película se aprovechan de la vida extra al final, un recurso ideado *in extremis* que permite la victoria del héroe. Algo similar ocurre en

Spy Kids 3-D: Game over, donde el protagonista cede su posible sanación a su objeto de deseo y, a la vez, también se aprovecha de una vida extra al final.

Así, existen numerosas maneras de externalizar lo vital, de que la vida pueda compartirse a través de objetos encontrados en el camino, ya sea aportando más nivel de salud o protegiéndola. Esto se daría con el uso de talismanes, brebajes mágicos, píldoras o medicinas, ropa de protección (escudos), etc., como se observa en *Stay alive*, donde las rosas funcionan como talismanes. Además, otros recursos similares y característicos de los videojuegos están presentes en muchos filmes, como la adquisición de monedas, superación de niveles, límites de tiempo, pistas, etc. Esto aporta a nivel narrativo que los personajes se muevan, que aumenten sus motivaciones y organicen sus acciones en el videojuego para conseguir sus objetivos en la realidad y viceversa. Por ejemplo, en *Ready Player One* o en *Avalon* muchas personas viven en el mundo real gracias a los premios conseguidos en el juego (como pasaría hoy en día con los *gamers* profesionales).

Los niveles o fases funcionarían como secuencias o actos, permitiendo en ocasiones que los personajes reflexionen en el mundo real sobre lo jugado antes y que puedan prepararse para afrontar los siguientes niveles. Esos intermedios facilitan que se desarrolle la trama perteneciente a la realidad, intercambiándose sucesivamente con la del videojuego hasta llegar al final, tal y como puede verse en las dos últimas películas mencionadas o en *Gamer*, *Spy Kids 3-D: Game Over*, *Supresión máxima*, *Stay alive* o *Juego mortal, viaje interactivo*.

Por último y como contrapunto, también es de interés el concepto opuesto al cumplimiento de las reglas, es decir, su tergiversación. En este sentido, se aprecia cómo muchos jugadores/as rompen las propias reglas establecidas previamente en el videojuego, permeando ciertos conceptos narrativos del cine relacionados con este medio lúdico. Por ejemplo, en un pasaje de *Spy Kids 3-D: Game Over*, los protagonistas aluden a los *cheats* (atajos en la programación del juego) para poder superar un nivel, al igual que ocurriría en algunas escenas de *Jumanji* y *Reraeady Player One*.

En definitiva, la aventura lúdica se nutre tanto de la aventura real como de la acontecida en el juego, remodelando así la trama intermedial (remediación), compuesta por dos ficciones íntimamente conectadas (Bolter y Grusin, 2000; Rajewsky, 2005).

Avatar

Aunque en el Diccionario de la Lengua Española (RAE, s.f.) el término *avatar* se entiende más como reencarnación o transformación, en los videojuegos y ámbitos virtuales supone un complejo mundo de posibilidades, siendo tal vez lo más aproximado aquella identidad que no sólo afecta a la construcción del cuerpo (aparición, movimientos), sino también a la mente (personalidad, estados de ánimo y emociones), afectando ambos la capacidad de comunicación (Oyarzun, 2010).

De cualquier manera, para el objeto de estudio existirían de base dos posibilidades: una donde los personajes son los propios jugadores, quienes han sido absorbidos por el videojuego; es decir, cuando están en el juego no existen en la realidad y viceversa, sólo hay un cuerpo-mente. En estos casos, incluso podría pensarse que no se trata de avatares, pues simplemente son ellos en otro contexto, no se crea un *alter ego* digital, otro yo, sino que son ellos mismos.

La otra posibilidad es que el jugador (presente en la realidad) juegue a través de una identidad virtual, un *alter ego* que puede ser similar al real o muy diferente. Así, se derivan cuatro opciones: una donde el avatar es el mismo que el jugador (sólo un cuerpo) y además es igual en el físico (*Trom*, por ejemplo); otra donde a pesar de que literalmente el jugador está dentro del juego, su representación es muy distinta a cuando se encontraba en la realidad (como en las dos películas de *Jumanji*). Y por último, las otras dos opciones serían cuando el jugador (a través de una interface) controla a un personaje, ya sea éste la representación de él mismo físicamente, como en los casos de *eXistenZ* o *Stay alive* (tanto de manera realista como digital, respectivamente), o bien cuando el avatar es muy diferente, como se puede ver en *El juego de Ender*, con éste manejando a un ratón, en *Ready Player One* con avatares más propios de los *MMORPG* de fantasía medieval (WOW, LoL Dota, etc.) y con toques futuristas distópicos, o en *Nirvana*, donde el avatar es un señor muy distinto al jugador.

Derivada de esta última opción, habría una quinta posibilidad que volvería a replantear el concepto de avatar y que se da cuando no existe una *VR* como tal, sino que tanto el juego como sus personajes también son reales, sólo que éstos son controlados por un agente externo (jugador), como en *Gamer* o *Beta test*. En dichos ejemplos se justifica la inmoralidad de apropiarse del control de alguien real, argumentando que esas personas son delincuentes o malos ciudadanos, cuya vida no vale nada, aunque les queda el juego como oportunidad de salvarse en vez de cumplir la pena de muerte

o cadena perpetua. Una situación similar ocurriría con los personajes de *The Jurassic Games*, aunque en este caso sí son ellos mismos dentro de un entorno virtual.

De esta forma, las opciones narrativas relacionadas con el avatar serían más ricas cuanto mayor divergencia exista entre el jugador y su avatar. En algunos casos se encuentra que el avatar se rebela contra el jugador, queriendo tener el propio control de la situación, como en *Nirvana*, *Gamer*, o incluso en "USS Callister", donde la tripulación prepara un motín para liberarse de la opresión del jugador. En cualquier caso, el planteamiento narrativo conduce a reflexionar sobre la idea de libertad y opresión ya comentada antes. Además, surgen otras cuestiones en estas películas: ¿matar a alguien real en un juego a través de un avatar te convierte en asesino? ¿Eres un asesino o violador si estás siendo controlado por otra persona? ¿Quién es culpable de los actos: el cuerpo o la mente? ¿Se puede justificar la crueldad dentro de un contexto lúdico?, etcétera.

Aparte de estas ideas surgen otras más relacionadas con el concepto de identidad en sus diversas formas. En *Jumanji, bienvenidos a la jungla*, el hecho de tener cuerpos muy diferentes a los reales (y también capacidades intelectuales) provoca que los personajes duden de si están enamorados por cómo son en el juego o en el mundo real. De manera similar ocurre en *Ready Player One*, donde la chica tiene miedo de que el protagonista esté enamorado de su avatar Artemis y no de la real Samantha. Además, el hecho de tener un cuerpo idealizado ocasionaría también el conflicto de que la persona prefiera el mundo virtual, lo cual afectaría a su vez a la relación sentimental con el resto de los personajes, como en *Jumanji* (2017) con el personaje de Spencer, interpretado por el fortachón Dwayne Johnson.

Un ejemplo más singular se da cuando cambian de sexo respecto a la realidad, como se muestra en *Jumanji* (2019) y, especialmente, en el capítulo "Striking Vipers", donde incluso este hecho se vuelve el tema principal de la historia, abarcando no sólo el concepto de género respecto al sexo, sino también el de orientación sexual. Algunas cuestiones podrían ser: ¿hasta qué punto la orientación sexual viene determinada por mi sexo? ¿Se puede ser heterosexual en la realidad pero homosexual en el juego? ¿Puede el sexo virtual ser más real o intenso que el de la realidad? ¿Se puede hablar de infidelidad si ésta ocurre en un mundo virtual?

Finalmente, cabe mencionar un último ejemplo donde el tema de los avatares va un paso más allá. En *Bandersnatch* sería el propio espectador quien ejerce el rol de jugador, controlando las decisiones del protagonista, un pseudo-avatar que además acaba dándose cuenta de que está siendo

controlado por el telespectador. Así, este capítulo fuerza aún más lo visto anteriormente, pues el videojuego sería más bien una película multiaventura, donde el espectador ya no tendría un rol pasivo (observar), sino activo, propio del jugador de videojuegos. Esto no sólo replantea la idea de videojuego y avatar, sino también la de cine, pues la simbiosis entre ambos géneros encuentra en este capítulo un paradigma de diégesis hipermedia, una película interactiva, también calificada como cine hiper-narrativo interactivo, cuya recepción y experiencia mediática tuvo sus más y sus menos, especialmente porque el público no sabía hasta qué punto eran ellos quienes controlaban la historia o si Netflix los manipulaba a ellos (Elnahla, 2019; Martín-Ramallal *et al.*, 2019; McSweeney y Joy, 2019; Roth y Koenitz, 2019).

Tecnología y rebelión

Algunos filmes analizados aprovechan el contexto de la informática para hablar del futuro de la I.A. Películas como *Tron* (ambas), *Juegos de guerra* (ambas), *eXistenZ*, *Gamer*, *Juego mortal*, *viaje interactivo*, *Free Guy* o *Arcade* dedican en mayor o menor medida diálogos sobre la evolución de la I.A. Los argumentos dados sirven para conocer una parte de la visión que el cine (al menos en la muestra seleccionada) tiene sobre el progreso tecnológico. Así, muchas de estas películas esbozan un futuro controlado por las máquinas, lo cual sirve a nivel narrativo para que los protagonistas (humanos) contradigan y demuestren que de momento la supremacía no vendrá por la tecnología; pues aunque los humanos tengan sus defectos, también tienen sentimientos, los cuales son necesarios para la toma de decisiones y para actuar con relatividad en vez de fríamente tal y como, por ahora, lo hacen las máquinas. Esta diatriba entre razón y emoción se observa con claridad en *El juego de Ender*, buscando finalmente el término medio o la complementariedad como lo óptimo, como trata de reflejar el personaje de Spock en la saga de *Star Trek* (Gene Roddenberry *et al.*, 1966-1969).

Relacionado con ello, algunos filmes proponen una lucha contra esta tiranía, no tanto de la I.A., sino de las élites que buscan controlar o aprovecharse de las clases desfavorecidas. Es el caso de *Tron* (ambas), *Gamer*, *Ready Player One*, *The Jurassic Games*, *eXistenZ*, *Spy Kids 3-D: Game over*, “USS Callister” o *Supresión máxima*. Narrativamente, el juego se convierte en la herramienta de castigo, por lo que ganar supone derrotar a esta clase dominante. Esto se da en otras películas que no tratan de videojuegos, pero que sí utilizan el juego como contexto para luchar contra la tiranía. Ejemplo de ello es la saga de *Los juegos del hambre* (*The Hunger*

Games, Gary Ross y Francis Lawrence, 2012-2015), *Espartaco* (*Spartacus*, Stanley Kubrick, 1960) o *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). Así, el juego se plantea inicialmente como una de las pocas opciones que tiene una persona en ese mundo de pasar de la pobreza a la riqueza; sin embargo, lo que hace el protagonista es rehuir del premio individual para optar por una victoria en la igualdad de clases, transformar la competición personal por una lucha social contra la tiranía.

Siguiendo esta idea, no es de extrañar que algunos filmes propongan un concepto de juego diferente. Por ejemplo, en *Juegos de guerra* (ambos filmes) argumentan a través de las *tres en raya* que para ganar el juego la clave es no jugar; es decir, en un juego donde nadie puede vencer, gana el que no juega —analogía con una posible tercera guerra mundial y del conjeturable $1+1=0$ de la “guerra fría”—. También *Avalon* apoya esta idea al decir que “un juego que no puedes acabar no es un juego”, o como hacen en *Gamer*, la única manera de vencer es huir del juego, escapar de él. Algo similar ocurre en *Spy Kids 3-D: Game over*, pues el quinto nivel es invencible, lo cual provoca que los personajes cambien en su intento por eliminar un juego imposible de ganar. Por último, en *Free Guy* se consigue acabar con el juego *Free City*, el cual representa una ludificación distópica, caracterizada por una sociedad violenta, competitiva y sin ley al estilo *GTA* o *Fornite*, por la falta de libertad para ciertos colectivos, como en este caso para los personajes no jugables (*NPC*); todo ello gestionado por una empresa (Tsunami) dirigida por un déspota egoísta e infantil. En su lugar, se instaura un nuevo orden alejado de los componentes propios del juego (niveles, objetivos, recompensas, etc.) y más cercano a mundos virtuales no competitivos, basados en la contemplación, la armonía y la convivencia de sus integrantes. En definitiva, lo que se demuestra con esto es que el uso del videojuego y de sus características intrínsecas dentro del ámbito cinematográfico puede servir para representar con cierta originalidad el tradicional derrocamiento de un *statu quo* injusto y dictatorial por otro igualitario y democrático.

Target

Cabe destacar que el público objetivo de muchas de las películas analizadas corresponde a los jóvenes y adolescentes del momento, algo lógico, ya que tanto tradicional como actualmente han sido y son los jóvenes los mayores consumidores de videojuegos (Statista-Porcentaje, 2022). Esto influye filmicamente, pues, por ejemplo, algunos de los personajes salen caracterizados como *nerds* o *freaks* en la realidad, pero idealizados en

el juego (*Level Up*, *Max reload* y *los desintegradores abisales* o *Jumanji*), tratando así de llegar al tópico público relacionado con la informática. A su vez, éstos se enfrentan al mundo adulto, lo que representaría una apología del relevo generacional y, por tanto, un motivo más para que a los jóvenes les gusten este tipo de películas. Incluso, como en *Ready Player One*, se añade que para ganar (a los adultos) hay que saltarse las reglas, es decir, que la desobediencia y rebeldía típica de la adolescencia sería fundamental para poder conseguir la victoria, simpatizando aún más con el *target* juvenil.

Algunos filmes también muestran que para conseguir la victoria debe primar la cooperación, valor que se trataría de fomentar, sobre todo, en los jóvenes y adolescentes, quienes por su edad gran parte de sus vidas gira en torno a las amistades y grupos sociales. Así, varias de las últimas películas se basan en los *RPG*, lo cual permite que cada personaje tenga no sólo un avatar, sino también un rol diferenciado del resto. Esto favorece el fomento del trabajo en equipo en detrimento del individualismo (más representado por el antagonista), un componente necesario si se quiere ganar el juego; recordando así que la unión hace la fuerza o que la amistad es mejor que el egoísmo, tal como se observa, especialmente, en el final de *Max reload* y *los desintegradores abisales*.

Creadores

Muchos de los protagonistas o antagonistas tienen relación directa con el mundo de los videojuegos e incluso con la propia creación de ellos. Esto supone introducir la figura del demiurgo, de un artista creador, otorgando así un componente metalúdico, pues en algunos filmes el objetivo no es tanto superar el juego, sino destruir a su creador o al amo del juego.

De esta forma, la visión del demiurgo varía según la película. En *Tron: legacy*, *Nirvana*, *Gamer*, *eXistenZ* o *Beta test* hablan del artista y de su obra de arte, así como también se repite la idea de *jugar a ser Dios* o Dios como artista, describiendo perfectamente la mentalidad arrogante del antagonista, o como lo denominan en “USS Callister”: “Dios sádico”.

En otros casos, como en *Free Guy*, *Ready Player One* o *Max reload* y *los desintegradores abisales*, los diseñadores originales son buenos, se consideran escritores —o como ellos mismos mencionan: “las palabras son unos y ceros”—, y elaboran el juego con la intención de hacer el bien, de ahí que parte de las tramas consistan en combatir aquellos enemigos que impiden estos planes.

El tiempo

Otro tema relevante es el concepto del tiempo dentro del videojuego, algo recurrente en muchas películas y que supone una divergencia, además de la espacial, de la temporalidad desarrollada en la realidad frente a la del juego. En *Tron: legacy*, los mismos personajes son conscientes de ello, lo comentan y le dan una definición propia (ciclos).

Lo que se quiere señalar es que la inmersión en el juego no sólo provoca cambios en el espacio, sino también en el tiempo y que, además, éste puede ser psicológico o dependiente de nuestra percepción. Algo similar se observa en los sueños; por ejemplo, en *Inception* cinco minutos de la vida real equivalen a una hora de tiempo onírico y así sucesivamente por cada sueño dentro de otro (Gon, 2010). O también en “White Christmas”, un capítulo de *Black Mirror*, donde la percepción del tiempo dentro de la *cookie* varía según el caso, terminando con la imposición de 1000 años por cada minuto real.

Discusión y conclusión

Como se ha podido observar, el uso de las características particulares del videojuego implica una renovación en la narratología fílmica, unos recursos que cada vez se van utilizando más en el mundo del cine hasta el punto de atisbar un género propio, o al menos un subgénero bien diferenciado de los que se pueden encontrar dentro de la fantasía o de la ciencia ficción (en ocasiones más cercano a uno que a otro).

Por tanto, tras el análisis fílmico realizado, se podría afirmar la presencia del origen y evolución de una tipología de películas de carácter propio dentro de los dos géneros mencionados (Fábics, 2017). Como prueba de este auge, se puede ver el año de producción de la muestra analizada, con dos películas en la década de 1980, cuatro en la de 1990, ocho en la primera década del siglo XXI, y once filmes y cuatro capítulos de *Black Mirror* en los últimos diez años.

Como demuestra el rango etario y el volumen de consumo ya señalados, los videojuegos llevan instaurándose poco a poco, desde los años ochenta, en la vida de millones de personas, lo cual permite a la industria cinematográfica llegar a un mayor público. Además, se añade que la informática avanza a pasos agigantados, lo cual favorece que cada vez se generen nuevas tramas o escenarios en donde situar a los personajes.

También está la proliferación de los *MMORPG*, con jugadores profesionales y campeonatos multitudinarios; esto hace que ya no se deba hablar de

un público de *freaks* o *nerds* y, por ende, tampoco de películas para aficionados a los videojuegos. Por último, han mejorado y aumentado los modelos de negocio en esta industria; algunos en su proceso de consolidación son los servicios de venta en línea, el *free to play*, los micropagos, las suscripciones o el *pay per play*.

Todos estos aspectos promueven que el cine y la televisión utilicen cada vez más el videojuego como mecanismo de entretenimiento audiovisual. Queda entonces preguntarse cómo será el futuro o cuál será la evolución de esta simbiosis, dependiente, principalmente, de los avances tecnológicos y de las diversas tendencias de sus jugadores. Como ha mostrado la presente investigación, este tipo de cine ha sabido aprovechar las renovaciones continuas del videojuego. Las posibilidades fílmicas son múltiples, con géneros o enfoques dispares como el infantil, el terror, la ciencia ficción, el cómico o el bélico. Así, el cine juega cada vez más a combinar y renovar de distintas maneras los elementos analizados, proponiendo nuevas posibilidades (como en los casos, especialmente, de los cuatro capítulos de *Black Mirror*), lo cual permite augurar un crecimiento de dicho sector cinematográfico en las próximas décadas.

Por todo ello, se espera que el presente artículo haya servido de aporte para el creciente campo de estudio de la dialéctica entre cine y videojuego; asimismo, se recomienda seguir actualizando el tema para observar cómo va evolucionando esta fructuosa sinergia.

Referencias

- Anyó, Lluís (2017), "El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas", en *Quaderns de cine*, núm. 12, España: Universidad de Alicante.
- Arjoranta, Jonne (2015), "Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games", en *Games and Culture*, vol. 12. Doi: 10.1177/1555412015596271 Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015596271> [25 de octubre de 2022].
- Bittanti, Matteo (2003), "The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973-2001)", en Nakatsu *et al.* [comps.], *Entertainment Computing. IFIP-The International Federation for Information Processing*, Estados Unidos: Springer.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (2000), *Remediation: Understanding new media*, Estados Unidos: MIT Press.
- Carton, Christopher (2022), *A guide to video game movies*, Estados Unidos: Pen and Sword.
- Elnahla, Nada (2019), "Black Mirror: Barndersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods", en *Consumption Markets & Culture*, vol. 23, Inglaterra: Taylor & Francis.

- Fábics, Natalia (2017), “Where Good Old Cinema Narratives and New Media Collide”, en *International Journal of Film and Media Arts*, 2, núm. 1. Disponible en: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/6153> [25 de octubre de 2022].
- Gon (2010), “Inception y la ciencia del sueño”. Disponible en: <https://espaciociencia.com/inception-y-la-ciencia-del-sueno/> [25 de octubre de 2022].
- Gunkel, David (2018), *Gaming the System: Deconstructing Video Games, Games Studies, and Virtual Worlds*, Estados Unidos: Indiana University Press.
- Heineman, David (2015), *Thinking About Video Games: Interviews with the Experts (Digital Game Studies)*, Estados Unidos: Indiana University Press.
- Ip, Barry (2010a), “Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings”, en *Games and Culture*, vol. 6, núm. 2. Doi: 10.1177/1555412010364982 Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412010364982> [25 de octubre de 2022].
- Ip, Barry (2010b), “Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes”, en *Games and Culture*, vol. 6, núm. 3. Doi: 10.1177/1555412010364984 Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412010364984> [25 de octubre de 2022].
- Jiménez-Sánchez, Álvaro y Frontera, María Rosa (2019), “Audiovisual storytelling approaches in the marketing of luxury clothing brands”, en Vasilica, Margalina *et al.* [comps.], *Management and Inter/Intra Organizational Relationships in the Textile and Apparel Industry*, núm. 21, Estados Unidos: IGI Global.
- King, Geoff y Krzywinska, Tanya (2002), *Screenplay: Cinema/video games/interfaces*, Estados Unidos: Wallflower.
- Larsen, Lasse Juel (2017), “Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema”, en *Games and Culture*, vol. 14, núm. 5. Doi: 10.1177/1555412017700601 Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412017700601> [25 de octubre de 2022].
- Lebowitz, Josiah y Klug, Chris (2011), *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*, Reino Unido: Taylor & Francis.
- Marcos-Molano, Mar *et al.* (2021), “La herencia narrativa del cine en el videojuego: espacios, personajes y argumentos en RIME”, en *Rotura-Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, núm. 1, Portugal: Centro de Investigação em Artes e Comunicação.
- Martín-Ramallal, Pablo *et al.* (2019), “Blackmirror-Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD”, en *Ámbitos, Revista internacional de comunicación*, 45. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/88083;jsessionid=D440741F7CEA32F56ECF17420E9C672E> [25 de octubre de 2022].
- Martínez-Fabre, Mario Paul (2015), “El videojuego en el cine. Adaptaciones y representaciones de la lúdica digital en la pantalla” (tesis doctoral), España: Universidad Miguel Hernández. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=63314> [25 de octubre de 2022].
- Martínez-Fabre, Mario Paul (2021), “El videojuego redefiniendo al cine: O cómo la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica”, en Guidobono, Olivero [comp.], *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural*, España: Dykinson.

- Maté, Diego (2021), “*Game studies*: apuntes para un estado de la cuestión”, en *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, núm. 98. Disponible en: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3967/2218> [25 de octubre de 2022].
- Mateu, Fran (2017), “Analogías y divergencias de la simbología laberíntica entre cine y videojuegos”, en *Quaderns de cine*, núm. 12, España: Universidad de Alicante.
- McSweeney, Terence y Joy, Stuart (2019), “Change your past, your present, your future? Interactive narratives and trauma in *Bandersnatch* (2018)”, en McSweeney, Terence *et al.* [comps.], *Through the Black Mirror*, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Muriel, Daniel y Crawford, Garry (2018), *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Reino Unido: Routledge.
- Navarrete-Cardero, Luis *et al.* (2014), “Una aproximación a los paradigmas de la teoría del videojuego”, en *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 19, núm. 37. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/24726> [25 de octubre de 2022].
- Notargiacomo-Mustaro, Pollyana *et al.* (2013), “Análise fílmica sobre a representação de jogos eletrônicos no cinema: um estudo a partir de narratologia e mitologia”, en *XII SBGames, São Paulo, SP, Brazil*. Disponible en: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-11_full.pdf [25 de octubre de 2022].
- Oyarzun, David (2010), “Representación de habitantes de mundos virtuales” (tesis doctoral), España: Universidad del País Vasco, Donostia-San Sebastián. Disponible en: <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=lfD9LkDpAu0%3D> [25 de octubre de 2022].
- Planells, Antón (2011), “El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos”, en *TELOS perspectivas*, vol. 88. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero088/el-cine-primitivo-y-el-nacimiento-de-los-videojuegos/> [25 de octubre de 2022].
- RAE [Real Academia Española] (s.f.), “Avatar”, en *Diccionario de la Lengua Española*. Disponible en: <https://dle.rae.es/avatar?m=form> [25 de octubre de 2022].
- Rajewsky, Irina (2005), “Intermediality, intertextuality and remediation: A literary perspective on intermediality” en *Intermedialités / Intermediality*, núm. 6. Doi: 10.7202/1005505ar Disponible en: <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> [25 de octubre de 2022].
- Roth, Christian y Koenitz, Hartmut (2019), “Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video”, en *TVX '19: Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*, Estados Unidos: Association for Computing Machinery.
- Sánchez-Mesa, Domingo (2012), “Videojuegos y Cine: intermedialidad / transmedialidad”, en Zecchi, Barbara [comp.], *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*, España: Universidad Complutense.
- Serra-Heredia, Marina (2015), “*Ópera y literatura: del mito clásico a la novela romántica*” (Trabajo/Proyecto fin de carrera), España: Escola Superior de Música de Catalunya. Disponible en: <http://hdl.handle.net/2072/252268> [25 de octubre de 2022].
- Sheen, Erica y Davison, Annette (2004), *The Cinema of David Lynch: American Dreams, Nightmare Visions*, Estados Unidos: Wallflower Press.

- statista.com (2022), “Distribución de los jugadores de videojuegos en España en 2021, por edad y género”. Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/481369/jugadores-de-videojuegos-en-espana-por-edad-y-genero/> [25 de octubre de 2022].
- Stone, Chris (2019), “The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games”, en *Gamasutra, the art & business of making games*. Disponible en: https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisStone/20190107/333798/The_evolution_of_video_games_as_a_storytelling_medium_and_the_role_of_narrative_in_modern_games.php [25 de octubre de 2022].
- Stopel, Bartosz (2019), “On Botched Cinematic Transformations of Video Games”, en Callahan, David y Barker, Anthony [eds.], *Body and Text: Cultural Transformations in New Media Environments*, Reino Unido: Springer.
- Sulbarán-Piñero, Eugenio (2000), “El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa filmica”, en *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, año 16, núm. 31. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953> [25 de octubre de 2022].
- Vázquez-Neira, Rodrigo (2011), *El juego en la educación escolar*, Estados Unidos: Lulu.
- Wolf, Mark y Perron, Bernard (2005), “Introducción a la teoría del videojuego”, en *Formats, Revista de Comunicación Audiovisual*, núm. 1-27. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420> [25 de octubre de 2022].

Anexo

Tabla 1

Lista de películas (director, año de producción) y apartados en los que aparecen: 1=¿Realidad o ficción? / 2=Estructura y reglas / 3=Avatar / 4=Tecnología y rebelión / 5=Target / 6=Creadores / 7=El tiempo

Tron (Steven Lisberg, 1982) => 3, 4	Juegos de guerra (War Games, John Badham, 1983) => 1, 4	Arcatron (Arcade, Albert Pyun, 1993) => 4
Juego mortal, viaje interactivo (Brainscan, John Flynn, 1994) => 1, 2, 4	Nirvana (Gabriele Salvatores, 1997) => 1, 3, 6	eXistenZ (David Cronenberg, 1999) => 1, 3, 4, 6
Avalon (Mamoru Oshii, 2001) => 1, 2, 4	Spy Kids 3-D: Game Over (Robert Rodríguez, 2003) => 1, 2, 4	Supresión máxima (Maximum Surge, Jason Bourque, 2003) => 2, 4
Gamebox 1.0 (David Hillenbrand y Scott Hillenbrand, 2004) => 1	Stay alive (William Brent Bell, 2006) => 1, 2, 3	Juegos de guerra 2 (War Games 2: The dead code, Stuart Gillard, 2008) => 1, 4
Assault girls (Mamoru Oshii, 2009)	Gamer (Mark Neveldine y Brian Taylor, 2009) => 1, 2, 3, 4, 6	Tron: Legacy (Joseph Kosinski, 2010) => 1, 4, 6, 7
Level UP: The movie (Peter Lauer, 2011) => 1, 5	El juego de Ender (Ender's Game, Gavin Hood, 2013) => 1, 3, 4	Jugadores (The Call-up, Charles Barker, 2015) => 1
Beta Test (Nicholas Gyenyey, 2016) => 1, 3, 6	Jumanji, bienvenidos a la jungla (Jumanji: Welcome to the jungle, Jake Kasdan, 2017) => 2, 3, 5	Ready Player One (Steven Spielberg, 2018) => 1, 2, 3, 4, 5, 6
The Jurassic Games (Ryan Bellgardt, 2018) => 3, 4	Jumanji, siguiente nivel (Jumanji: The next level, Jake Kasdan, 2019) => 1, 2, 3, 5	Max reload y los desintegradores abisales (Max Reload and the Nether Blasters, Scott Condit y Jeremy Tremp, 2020) => 1, 5, 6
Free Guy (Shawn Levy, 2021) => 1, 4, 6	Black Mirror: -Playtest (Dan Trachtenberg, 2016) -USS Callister (Toby Haynes, 2017) => 1, 3, 4, 6	Black Mirror: -Bandersnatch (David Slade, 2018) => 3 -Striking Vipers (Owen Harris, 2019) => 1, 3

Fuente: Elaboración propia a partir de IMDb.com y filmaffinity.com

Álvaro Jiménez Sánchez. Licenciado en Psicología y Doctor en Comunicación por la Universidad de Salamanca. Actualmente es Docente Investigador del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Valladolid (España). Trabajó durante cinco años en la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), en el grado de Comunicación y también en Trabajo Social. Allí dirigió varios proyectos en edu-entretenimiento e impartió clases en diversas maestrías relacionadas con el ámbito cinematográfico. Posteriormente fue docente de la Universidad de Salamanca, en el grado de Psicología. Líneas de investigación: estudios culturales, entretenimiento, comunicación y nuevas tecnologías, estudios de género, psicología social y el arte como herramienta pedagógica. Publicaciones recientes: 1) Jiménez-Sánchez, Álvaro y Lavín, José María (2020), “Anime-manga en la televisión de España: orígenes, auge y zocaso?”, en Pomares, Francisco [coord.], *Cómics y Estudios Culturales*, España: Ediciones Idea; 2) Lavín, José María, Jiménez-Sánchez, Álvaro, Frontera, María Rosa (2020), “Bienvenido Mr. Quijote. La literatura en español reflejada en la pantalla hollywoodense”, en *Revista Question*, vol. 2, núm. 67, Argentina: Universidad Nacional de la Plata. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/5563>; 3) Jiménez-Sánchez, Álvaro y Lavín, José María (2019), “Saga Libertadores: independencia iberoamericana en el cine”, en *Revista Fonseca*, núm. 18, España: Universidad de Salamanca. Doi: 10.14201/fjc201918167184

José María Lavín de la Cavada. Licenciado en Ciencias Políticas por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (España), Maestro en Cooperación Internacional Unión Europea-América Latina por el Instituto de Investigación Dr. José María Luis Mora (México); Máster Oficial en Ingeniería de la Decisión por la Universidad Rey Juan Carlos (España) y Doctor por la misma universidad. En la actualidad es docente en la Universidad Internacional de la Rioja y en la Universidad Europea de Valencia. Ha sido docente en la Universidad Nebrija, Coordinador del grado de Publicidad en el centro Universitario Cesine (Santander, España), Coordinador de Investigación en la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, Docente Investigador en la Universidad Rey Juan Carlos (España) e investigador asociado en el Centro de Estudios Europeos de la Universidad Nacional Autónoma de México (México). Líneas de investigación: cine, comunicación, estudios culturales, política y economía. Publicaciones recientes: 1) Jiménez-Sánchez, Álvaro y Lavín, José María (2020), “Anime-manga en la televisión de

España: orígenes, auge y ¿ocaso?”, en Pomares, Francisco [coord.], *Cómics y Estudios Culturales*, España: Ediciones Idea; 2) Lavín, José María, Jiménez-Sánchez, Álvaro y Frontera, María Rosa (2020), “Bienvenido Mr. Quijote. La literatura en español reflejada en la pantalla hollywoodense”, en *Revista Question*, vol. 2, núm. 67, Argentina: Universidad Nacional de la Plata. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/5563>; 3) Jiménez-Sánchez, Álvaro y Lavín, José María (2019), “Saga Libertadores: independencia iberoamericana en el cine”, en *Revista Fonseca*, núm. 18, España: Universidad de Salamanca. Doi: 10.14201/fjc201918167184

Noemí Martín García. Doctora por la Universidad de Valladolid (España), Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid y Curso Superior de Medios, impartido por la Asociación de Agencias de Medios. Desarrolló su carrera profesional como planificadora de medios publicitarios durante diez años en las agencias de medios internacionales Havas Media y Mindshareworld, donde gestionó los presupuestos publicitarios de anunciantes públicos y privados. Desde 2018 imparte docencia de las asignaturas Investigación de la eficacia publicitaria y Los medios publicitarios: investigación, planificación y gestión en el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad de Valladolid, en el campus María Zambrano de Segovia. Su línea de investigación se centra en la relación de la publicidad con los medios de comunicación. Publicaciones recientes: 1) Ávila-Rodríguez de Mier, Belén y Martín-García, Noemí (2019), “La frecuencia del uso de internet como determinante de la vulnerabilidad entre la población sénior: Usuario habitual vs. no usuario habitual”, en *Revista Mediterránea*, vol. 10, núm. 1, España: Universidad de Alicante. Doi: 10.14198/MEDCOM2019.10.1.16; 2) Arranz-Rodríguez, Inés, Martín-García, Noemí y Ortega-Fernández, Eglée (2022), “El cine como medio publicitario: elementos clave para su planificación”, en Rodríguez-Malo de la Cruz, Sergio y Rubial-Villamarín, Rubén [coords.], *Desafíos audiovisuales de la tecnología y los contenidos en la cultura digital*, España: McGraw-Hill; 3) Pastor-Rodríguez, Ana, Martín-García, Noemí, de Frutos-Torres, Belinda y Ávila-Rodríguez de Mier, Belén (2022), “Píldoras de conocimiento: evaluación de los vídeos docentes para el autoaprendizaje en el contexto universitario”, en *Doxa Comunicación*, núm. 35, España: Universidad San Pablo. Doi: 10.31921/doxacom.n35a1538