

ESTUDIO DE LOS *FAN FILMS* SOBRE VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DE APROPIACIÓN DEL CANON OFICIAL

GUILLERMO PAREDES-OTERO*
Universidad de Sevilla
gparedes@us.es

Recibido: 23 de junio del 2022 Aceptado: 18 de agosto del 2022

doi: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5869>

RESUMEN. La presente investigación pretende llenar el vacío académico existente sobre los *fan films* basados en videojuegos como estrategia de expansión transmediática. El objetivo es analizar cómo los seguidores del ocio interactivo aplican los principios de la narrativa transmedia a la hora de producir *fan films* como herramienta de apropiación y comprobar si respetan o subvierten el mundo ludoficcional. La metodología es descriptiva y basada en un análisis de contenido de 89 películas creadas por fans sobre sagas actuales de videojuegos, almacenadas en repositorios sobre *fan films* y en YouTube; se ahonda en los personajes, los eventos, la duración y el realismo de los metrajés respecto al canon oficial. Los resultados demuestran el interés por crear experiencias originales, pero respetando la franquicia interactiva con cortometrajés que completan los huecos argumentales a la vez que se expande el universo del juego con nuevos protagonistas y sucesos. Este trabajo revela la existencia de una profesionalidad detrás de estas producciones, más allá de ser prácticas aisladas y *amateurs*, y permite establecer un perfil sobre la publicación audiovisual prototípica de cara a futuros estudios en la materia.

PALABRAS CLAVE: convergencia mediática / cultura participativa / *fan films* / narrativa transmedia / videojuegos

* Magíster en Comunicación y Cultura por la Universidad de Sevilla, España (véase: <https://orcid.org/0000-0002-9732-521X>).

STUDY OF FAN FILMS ABOUT VIDEO GAMES AS A TOOL FOR APPROPRIATION OF THE OFFICIAL CANON

ABSTRACT. This research aims to fill the existing void in academic research on fan films based on video games as a transmedia expansion strategy. The objective is to analyze how video game followers apply the principles of transmedia narrative when appropriating the fictional world of video games in their fan films and whether they respect or subvert them. The methodology is descriptive and based on a content analysis of 89 films based on current video game sagas created by fans and stored in fan film repositories and on YouTube; it delves into the characters, the events, the duration, and the realism of the footage as compared to the official canon. The results demonstrate the interest in creating original experiences but respecting the interactive franchise with short films that fill in the plot gaps while expanding the game universe with new characters and events. The study reveals the professionalism behind these productions, which goes beyond isolated and amateur practices. It also establishes a profile of the prototypical audiovisual production for future studies.

KEYWORDS: media convergence / participatory culture / fan films / transmedia storytelling / video game

ESTUDO DE FAN FILMS SOBRE VIDEOGAMES COMO FERRAMENTA DE APROPRIAÇÃO DO CÂNONE OFICIAL

RESUMO. Esta pesquisa visa preencher a lacuna acadêmica existente sobre os filmes de fãs baseados em videogames como estratégia de expansão transmídia. O objetivo é analisar como os adeptos do entretenimento interativo aplicam os princípios da narrativa transmídia na produção de filmes de fãs como ferramenta de apropriação, e verificar se respeitam ou subvertem o mundo ludoficcional. A metodologia é descritiva, baseada em uma análise de conteúdo realizada em 89 filmes criados por fãs sobre sagas atuais de videogames, presentes em repositórios de filmes de fãs e no YouTube. Enfoca-se em personagens, eventos, duração e realismo das filmagens, em contraste com o cânone oficial. Os resultados mostram o interesse em criar experiências originais respeitando a franquia interativa com curtas-metragens que preenchem as lacunas da trama enquanto expandem o universo do jogo com novos protagonistas e eventos. Este trabalho revela a existência de um profissionalismo por trás dessas produções, além de práticas isoladas e amadoras, e nos permite traçar um perfil da publicação audiovisual prototípica para futuros estudos sobre o assunto.

PALAVRAS-CHAVE: convergência de mídia / cultura participativa / filmes de fãs / narrativa transmídia / videogame

INTRODUCCIÓN

Con tres mil millones de jugadores en el 2021 (Desarrollo Español de Videojuegos, 2022), el videojuego tiene una de las comunidades de seguidores más amplias del ecosistema mediático actual y es parte esencial de las narrativas transmedia (Cabezas, 2020), entendidas como la creación de mundos narrativos a través de diferentes plataformas y experiencias de producción y consumo (Scolari & Establés, 2017).

Estos mundos de ficción, donde siempre hay algo nuevo por explorar, se expanden a través de diversos lenguajes (interactivos, verbales, gráficos, etcétera) y medios (cine, cómics, libros, videojuegos, televisión, etcétera) (Scolari, 2009) para dar como resultado una multitud de producciones independientes pero complementarias entre sí (Jenkins, 2006). La convergencia de medios implica la “cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias” (Jenkins, 2006, p. 14) hasta el punto de modificar las bases de la cultura y democratizar la producción, distribución y recepción de los contenidos (Guerrero-Pico, 2015).

La convergencia mediática y la narrativa transmedia están intrínsecamente relacionadas con la cultura participativa (Jenkins, 2006; Scolari, 2009). Las empresas culturales no son las únicas que expanden un mundo ficcional. El usuario no es solo consumidor, tiene un rol activo al contribuir con sus propios contenidos (Cabezas, 2020), lo que deriva en una ruptura del esquema de transmisión unidireccional (Abad, 2016).

Las creaciones de fans no son producciones aisladas, se rigen por siete principios propios de la narrativa transmedia enfocada en el entretenimiento (Jenkins, 2009a; 2009b): expansión y profundidad (i), difusión de la narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales con usuarios que no se quedan en la superficie del relato y ahondan en los huecos de la historia y en detalles concretos; continuidad y multiplicidad (ii), a pesar de la variedad de canales e historias que ofrecen la visión personal del fan, hay una coherencia entre estas y están conectadas; inmersión y extracción (iii), con el usuario sumergiéndose en la historia debido a su necesidad de conocer más y extraer elementos del relato para su vida cotidiana. Estos principios permiten la construcción de mundos (iv), es decir, crear ficciones que puedan tener multitud de personajes e historias a través de diversos medios. La serialidad (v), por su parte, se basa en contar una historia desde diversas entregas extendidas en el tiempo, mientras que la subjetividad (vi) implica que el usuario vea la narración desde nuevas perspectivas, ya sean dimensiones inexploradas, o la ampliación de la cronología o a través de personajes secundarios o nuevos. Por último, la *performance* (vii) alude a la participación de las audiencias en el relato.

Atendiendo a este último principio y convertido en prosumidor (Toffler, 1980), el usuario tiene a su disposición una amplia variedad de formatos desde los cuales expandir su universo ficcional favorito o rehacerlo a su antojo (Espinoza, 2021) desde dispositivos tecnológicos (portátiles, consolas o *smartphones*) hasta tecnología de cada vez más fácil

acceso (internet y las redes sociales) (Pérez, 2015) para lograr un alcance global e inmediato. El formato que nos interesa estudiar son los *fan films* o películas sin ánimo de lucro creadas por fans (Roig, 2017) que estén ambientadas en los videojuegos.

El objetivo principal de esta investigación es estudiar cómo las películas sobre videojuegos elaboradas por fans manifiestan los principios de la narrativa transmedia. De esta finalidad extraemos dos objetivos específicos: primero, analizar el uso que hacen del *fan film* los seguidores de ocio interactivo como herramienta de apropiación, ahondando en si son prácticas que respetan el canon o lo subvierten; y, segundo, elaborar un perfil del metraje prototípico sobre videojuegos producido por fans.

Los *fan films* en la era de la convergencia y la transmedialidad

El *fandom* no es simplemente un conjunto de grupos de individuos con intereses comunes en relación con una narrativa concreta en un formato específico (Cabezas, 2020) y a la que profesan devoción (Espinoza, 2021). Son fans fieles a una saga que desean la expansión de sus mundos ficcionales (Abad, 2016), objetivo que toman como suyo para contribuir con sus propios contenidos (Guerrero-Pico, 2015) y migran hacia los formatos según sus intereses (Jenkins, 2006), gracias a estar acostumbrados a moverse entre los medios; así se convierten en “receptores muy activos, ávidos de nuevas entregas, y también receptores muy creativos” (Abad, 2016, p. 2016).

Las competencias adquiridas por los fans se resumen en la búsqueda de información sobre la saga que les interesa, la interacción con ese material y otros seguidores, y la edición de contenido (Lozano Delmar et al., 2017). Grandío (2016) y Guerrero-Pico (2017) añaden un cuarto nivel de actuación, en el que los fans se convierten en activistas, movilizándose para, por ejemplo, evitar la cancelación de series de ficción.

Los fans pueden apropiarse de los mundos narrativos, originalmente nacidos con el fin de generar ganancias, para crear obras derivadas sin que les mueva un objetivo comercial (Scolari, 2019, p. 46). Estas producciones guardan diferentes relaciones respecto al canon, es decir, la versión oficial de las franquicias, sus personajes, historias y reglas (Jenkins, 2006; Wolf, 2012; Pérez, 2015): desde adaptaciones y expansiones de dicho mundo ficcional hasta una resistencia al relato oficial, reconstruyéndolo y adaptándolo según su interés (Roig, 2017; Espinoza, 2021). Estos contenidos se distinguen por no ser canónicos, carecer de reconocimiento oficial, tener carácter *amateur* (Roig, 2017), ser paralelos a la industria (Abad, 2016), y difundidos en plataformas colaborativas como redes sociales, blogs o wikis (Guerrero-Pico & Scolari, 2016).

La relevancia y alcance de los contenidos creados por fans son fruto del contexto en el que estamos inmersos, conocido como sociedad red (Castells, 2006), con el mundo como una red global compuesta por nodos interconectados y caracterizada por su flexibilidad y adaptabilidad ante la aparición de nuevos elementos. Este paradigma

ha traído consigo cambios en los modelos de creación y distribución (Area & Pessoa, 2012; Guerrero-Pico, 2015). Sumado al aprendizaje digital cada vez a más corta edad, la cultura participativa (Jenkins, 2006) se ha extendido con comunidades de aficionados nunca antes vistas al eliminarse la barrera de la presencialidad (Abad, 2016; Cabezas, 2020). El usuario ya no necesita un espacio físico para hacer circular sus ideas (Espinoza, 2021). Gracias a la tecnología y los dispositivos que en la actualidad son “una especie de prótesis, de prolongación de uno mismo” (Ferrés, 2014, p. 26), el fan dispone de los medios necesarios para convertirse en prosumidor y llegar a un público masivo (Walliss, 2010). No está aislado dentro de una comunidad, sino que su producción es global, enfocada en la difusión a través de las redes sociales (Postigo, 2008).

Cada vez existe un mayor número de formatos desde los cuales los fans pueden crear su propio material a partir de sus sagas de culto como *fanfiction* o textos escritos (Guerrero-Pico et al., 2022), *fan films* o producciones audiovisuales (Pérez, 2015; Roig, 2017; Souza-Leão et al., 2020), *fan arts* o arte gráfico (Dovey & Kennedy, 2006), y los *cosplays* o disfrazarse de un personaje de ficción (Hernández, 2017).

Los *fan films* son películas realizadas por fans sin ánimo de lucro e inspiradas en mundos ficcionales provenientes de películas, series de televisión, cómics o videojuegos, y con personajes y situaciones propias de dichos productos (Pérez, 2015). Estos metrajés son relacionados con el cine *amateur*, “a pesar de que hay una tendencia a profesionalizarse y a realizar *fan films* con acabados similares a las producciones comerciales” (p. 740). Los fans pueden reinterpretar sagas y crear nuevas historias, y factores como el impacto cultural del mundo ficcional, su longevidad y la propia comunidad de seguidores son determinantes (Souza-Leão et al., 2020, p. 31).

Sin embargo, la creación de *fan films* puede derivar en problemas legales. “Los titulares de los derechos han adoptado una variedad de enfoques para las películas de fans, desde la desaprobación y la amenaza de sanciones legales, pasando por la aprobación tácita si se producen sin fines de lucro” (Walliss, 2010). Los fans reconocen los intereses económicos de los propietarios de derechos de autor, “pero sostienen que sus actividades no perjudican e incluso ayudan a los ingresos de las obras autorizadas, al aumentar la lealtad y el interés en las versiones oficiales” (Tushnet, 2017, p. 87). Para McKay (2011), si los derechos de autor buscan promover el crecimiento cultural, es fundamental un marco legal que ampare las nuevas tecnologías, como las redes sociales. Debe haber “un equilibrio entre los derechos de los creadores a beneficiarse de sus obras y el derecho de la sociedad a beneficiarse de una mayor producción cultural” (p. 146).

Otro problema surge cuando los creadores de contenido consiguen rentabilizar la inversión económica para elaborar el *fan film* o financiarlo gracias al dinero de los fans (Despain, 2020). “Los millones de reproducciones de los que gozan algunos de estos *films* en plataformas como YouTube generan ingresos para los autores, mientras que en

algunos casos se ha pasado de la autofinanciación al *crowdfunding*" (Roig, 2017, p. 987), de manera que se convierte en una actividad lucrativa sobre la base de unos personajes y sagas, de los cuales los autores de estas películas carecen de *copyright*.

Esto ha llevado a empresas como Paramount a demandar películas de fans sobre *Star Trek* como *Axanar* (2015) y a Warner Bros a hacer lo propio con la saga *Harry Potter* y el *fan film* *Voldemort: Origins of the Heir* (2018) (Despain, 2020). Lucasfilm solamente permite aquellas producciones audiovisuales que no vulneren el espíritu de *Star Wars* (Tryon, 2012). Sin embargo, prácticas de protesta y movilización (Walliss, 2010) a través de las redes sociales, sumadas al temor a la mala fama, hacen que muchos titulares se resistan a buscar remedios legales (Despain, 2020).

El videojuego como mundo ludoficcional transmediático

Dentro de este ecosistema mediático encontramos el videojuego, que ha superado su concepción original de formato lúdico y es un fenómeno cultural del que deriva la ludificación de la sociedad, entendida como la normalización del uso del videojuego en cualquier ámbito de la vida cotidiana. "La última evidencia de la emergencia y consolidación de la cultura del videojuego" (Muriel & Crawford, 2018, p. 22).

Todo juego, a pesar de su simpleza a primera vista para los jugadores, tiene un guion en el que se apoya la narración propuesta (Levis, 1997, p. 167). El videojuego es un formato narrativo (Jenkins, 2004; Pérez Latorre, 2012; Martín, 2015) como el cine o la literatura, pero con una diferencia: la interactividad. Sin embargo, Jenkins (2004) llama a la prudencia al acotar que "no todos los juegos cuentan historias" (p. 118).

Los videojuegos también son observados como objetos de simulación debido a la insuficiencia que, para autores como Frasca (2003), supone el modelo estrictamente narrativo, de ahí que acuñara el término *ludología*, y desde entonces existen seguidores y detractores de ambos modelos. A su vez, el videojuego puede ser una forma de representación (Anyó, 2016) de la realidad y cuestiones que atañen a la sociedad, gracias a los personajes y las situaciones planteadas y con las que interactúa el usuario (Paredes-Otero, 2022).

Independientemente de cómo se entienda el videojuego —narración, simulación o representación—, todos los títulos interactivos tienen lugar en un mundo de ficción, sin importar si cuentan o no una historia. Cuadrado y Planells (2020) describen estos mundos como ludoficcionales, "espacio ficticio que busca provocar en el usuario la eclosión de una experiencia lúdica mediante la interacción y las actitudes performativas" (pp. 54-55).

Planells (2015) destaca que estos mundos ludoficcionales son cohesionados, ya que, al contrario de lo que pudiera parecer, sobre todo en títulos de mundo abierto con escenarios de gran extensión, el videojuego no es un espacio de libertad absoluta. Están

limitados por las posibilidades jugables para una parcela concreta del mundo lúdico (p. 100). Navarro (2012) introduce el término *libertad dirigida*, refiriéndose a que todo videojuego “siempre tendrá puntos a partir de los cuales la navegación es imposible; estos puntos se conocen con frecuencia como ‘muros invisibles’” (p. 185).

Al ser el videojuego un formato más de la cultura transmedia, los mundos ludo-ficcionales participan en relaciones intertextuales con otros medios (Planells, 2015, p. 109), generando libros, películas y cómics, con retroalimentación; y, al ser limitados y no depender del relato original, permiten tanto “albergar otras historias que amplíen y enriquezcan el mundo de ficción” (Cuadrado & Planells, 2020, p. 48) como ser lo suficientemente amplios como para expandirse, ya que “siempre queda algo por explorar” (Abad, 2016, p. 97).

Respecto al usuario, Jenkins (2004) recurre al término de *narrativa emergente* para referirse a las historias que este crea a lo largo de la partida. Gracias a la interactividad, el jugador visita mundos imaginarios de una forma que no permiten otras expresiones artísticas (Levis, 1997, p. 167), y se le invita a decodificar el mensaje del videojuego (Pérez Latorre, 2012) para tomarlo como propio de múltiples formas. Martín (2015), por su parte, plantea el concepto de *retonarratividad* como “proceso que invierte la dirección del mensaje, permitiendo al receptor (jugador) crear él mismo su propio argumento a partir de lo diseñado” (p. 8).

La figura del usuario es fundamental en las narrativas transmedia por dos motivos: la práctica de juego permite nuevas pautas dentro de los relatos interactivos y, a su vez, al ser incompletas las narrativas canónicas, el prosumidor puede rellenar aquellos huecos inexplorados en la historia oficial (Cuenca & López, 2021, pp. 26-27). Abad (2016) cita un tercer factor: la retroalimentación entre las grandes compañías y los fans, una relación cada vez más estrecha entre ambos por la cercanía del videojuego con las nuevas tecnologías y sus posibilidades comunicativas (p. 70).

Al margen de formatos como los *fanfictions*, los *fan films* o los *fan arts*, que también emplean otros fenómenos culturales, el ocio digital tiene otras vías propias. En las plataformas de retransmisión en directo como YouTube o Twitch, el *gameplay* (Montero, 2021, p. 264) permite al usuario emitir su partida ante la comunidad de jugadores mientras la comenta. Los *mods* son un paso más a la hora de la apropiación, ya que el fan rediseña un videojuego completo o introduce cambios puntuales, como añadir mecánicas y personajes diferentes, provenientes de otras franquicias (Jenkins, 2006; Dovey & Kennedy, 2009). Esta práctica no está exenta de debates sobre derechos de autor entre los *modders* y fans, por un lado, y las desarrolladoras de juegos, por otro, lo que deriva en tensiones entre ambos grupos. Los casos paradigmáticos fueron el *mod Duke It Out in Quake* (2001), que añadía en *Quake 3* (id Software, 1999) personajes, armas y escenarios de *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996); y su homólogo para *Battlefield 1942* (DICE, 2002)

basado en los juguetes GI Joe (Postigo, 2008). En ambas situaciones, los dueños de las marcas instaron a la cancelación de dichos proyectos.

Un segundo escenario que acarrea problemas legales son los mundos virtuales como Second Life, donde es posible crear entornos temáticos. Aunque la mayoría de las compañías mantienen una actitud tolerante, hay otras que no consienten estos usos no autorizados. En el 2009, una comunidad de fans de la saga literaria *Dune* fue denunciada por emplear personajes y escenarios provenientes de la franquicia en dicho mundo virtual (McKay, 2011).

Los *fan films* sobre videojuegos presentan un vacío académico. Autores como Brookey (2010), Villalobos (2014) o Agulló (2015) estudian la relación entre la industria cinematográfica y el ocio interactivo: cómo ambos se complementan para ampliar el mundo transmedia de sagas fílmicas con videojuegos, o cómo estos últimos se parecen cada vez más a películas, con el uso de técnicas comunes como la perspectiva en primera persona o la ruptura de la cuarta pared. Igualmente es reducida la producción en cuestiones de *copyright* y *fan films* sobre juegos. El caso más cercano fue la película creada por fans *Damnatus: The Enemy Within* (2005) sobre el juego de rol de mesa *Warhammer 40.000* (1987), cuyo lanzamiento quiso prohibirse por contenido copiado y extraído sin permiso. Por su parte, Fox y Metro-Goldwyn-Mayer han llegado a enviar cartas disuasorias de cese a fans que estaban produciendo películas sobre *Max Payne* y James Bond, respectivamente (Walliss, 2010).

METODOLOGÍA

Esta investigación busca responder a la pregunta: ¿cómo se manifiestan los principios de la narrativa transmedia en los *fan films* sobre videojuegos? A su vez, como preguntas secundarias, se pretende saber, por un lado, si estas producciones respetan el canon oficial y, al mismo tiempo, ¿cuáles son las características más frecuentes de las películas ambientadas en ocio interactivo producidas por fans en materia de contenido?

Para la consecución de los objetivos y responder a las cuestiones planteadas, el método de trabajo aplicado es el análisis de contenido como “técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos” (Krippendorff, 1990, p. 28), y poder medir la frecuencia con que aparecen unos elementos de interés dentro de una muestra previamente seleccionada (Sánchez, 2005, p. 213). Las categorías que componen el presente análisis de contenido son las siguientes:

1. Contenido del *fan film*: según los personajes y la historia, el *fan film* puede ser “original”, es decir, una producción que tiene algún tipo de novedad respecto a la narrativa inicial, ya sea con los mismos personajes en diferentes situaciones o con la incorporación de nuevos protagonistas; “adaptación”, que traslada

al formato fílmico los personajes y sucesos de un videojuego o una parte del mismo; o “*crossover*”, la combinación de elementos procedentes de dos o más mundos de ficción, lo que da lugar a un nuevo producto cultural (Guerrero-Pico & Scolari, 2016, p. 187). En este último caso, los contenidos novedosos son personajes y situaciones ajenas a la saga inicial que provienen de otra franquicia o mundo de ficción conocido. No es lo mismo que en la variable “original”, en la que los nuevos protagonistas son personajes desconocidos.

2. Posición cronológica respecto al canon: en función de cuándo tienen lugar los hechos, los metrajes pueden ser respecto al juego original: una precuela o historia que acontece “antes de una secuencia narrativa ya existente” (Wolf, 2012, p. 380); una secuela, que “continúa una secuencia narrativa ya existente” (p. 382); una intercuela o narración que “ocurre entre obras existentes en una serie”; o una intracuela, acontecida “durante una brecha dentro de un solo trabajo existente” (p. 208). La intercuela sería aquel *fan film* ubicado entre dos juegos concretos, mientras que la intracuela sería el metraje que transcurre dentro de un juego específico. Por último, fuera de la línea cronológica, se ubican aquellos metrajes no agrupables en las variables anteriores y que no pertenecen a la cronología del juego o la franquicia.
3. Relación con la narración original: si se compara los personajes y eventos mostrados en los *fan films* con la obra canónica, se encuentra que estos son parte del universo expandido, adaptando el material visto en el juego o ampliando el universo ficcional sin afectar a la historia principal; o, por el contrario, forman un universo alternativo, donde se sitúa a los personajes en espacios y tiempos distintos a los originales o se modifican hechos de la trama. Los *crossovers* también estarían incluidos dentro de esta última alteración ficcional.
4. Duración: en función de los minutos, los *fan films* se clasifican como cortometraje (menos de media hora), mediometraje (entre treinta y sesenta minutos) y largometraje (más de una hora).
5. Experiencia previa y posterior: se analiza si los diferentes perfiles implicados en la elaboración del *fan film* —directores, actores o grupo de producción— tienen una trayectoria anterior o siguiente al metraje. La idea es comprobar si estas publicaciones son acciones aisladas o corresponden a una estrategia más elaborada de apropiación del universo ficcional. Por otro lado, se busca saber si estas creaciones tienen un carácter *amateur* o son emisores con experiencia fílmica.
6. Mecánicas interactivas: también conocidas como reglas de manipulación (Martín, 2015), son la forma que tiene el usuario de interactuar con los elementos

que aparecen en la pantalla. Existen mecánicas universales que caracterizan la jugabilidad (Pérez Latorre, 2012) como la recolección de objetos, propia de los títulos de *Super Mario*; la captura relacionada con la caza o la guerra, como sucede en el género *shooter* en sagas como *Call of Duty*; la configuración, característica de los juegos de aventuras gráficas y *puzzles*, donde es necesario combinar pistas y objetos para avanzar en la historia (*Syberia* o *Life is Strange*); y mecánicas de destreza y carrera en juegos de plataformas (*Sonic* o *Crash Bandicoot*), donde priman los reflejos y la habilidad.

En cuanto a estas mecánicas universales y propias de los géneros específicos de videojuegos, encontramos sagas con opciones de jugabilidad por las cuales son reconocibles: el parkour de *Assassin's Creed*; el sigilo en *The Last of Us*; o la supervivencia con los objetos del entorno y uso de armas de fuego frente a múltiples enemigos en *Tomb Raider*. Junto a estas opciones jugables, existen otras mecánicas más específicas, sobre todo relacionadas con las habilidades especiales, que pueden ejecutar los personajes a lo largo de los juegos. Un ejemplo de esto sería lanzar hechizos como lo hacen los protagonistas de *The Witcher*.

Si se reproducen en los *fan films* las mecánicas, sobre todo las específicas, se podrá comprobar hasta qué punto estas producciones audiovisuales son fieles a sus sagas de videojuegos. Si son simplemente fans imitando a sus personajes favoritos o hay una recreación más elaborada al usar el elemento diferenciador del videojuego: la interactividad.

El contenido del *fan film*, la posición cronológica respecto al canon y la relación con la narración original son categorías enfocadas en responder la cuestión sobre si se respeta el canon oficial. Un alto número de adaptaciones indicaría que los fans están conformes con el contenido visto en el videojuego y simplemente quieren ofrecer su versión del mismo con ellos como protagonistas. Sin embargo, el predominio de un contenido original revelaría que el usuario tiene una visión propia sobre cómo deberían de haber sido los hechos o qué se debería contar. Al mismo tiempo, variables como precuela, secuela, intercuela, intracuela o fuera de canon permiten saber qué punto de la cronología de una saga es más propensa a que haya un contenido elaborado por fans.

Las tres categorías restantes (duración, experiencia previa y posterior, y mecánicas interactivas) tienen un carácter descriptivo que servirá para establecer un perfil más detallado sobre cómo es el *fan film* sobre ocio interactivo.

Las categorías del análisis se pueden relacionar con los principios transmedia propuestos por Jenkins (2009a, 2009b), exceptuando la de duración, que tiene una finalidad meramente descriptiva. Principios como expansión/profundidad (1), continuidad (2), inmersión (3), construcción de mundos (4), serialidad (5) y subjetividad (6) son propios de

las categorías de contenido del *fan film*, posición cronológica respecto al canon y relación con la narrativa original. La serialidad también va relacionada con la experiencia previa o posterior, en el caso de que los mismos productores y actores participen en diversos *fan films*, mientras que las mecánicas interactivas corresponden al principio de inmersión (3). Finalmente, al estar hechas estas películas por fans, el principio de *performance* (7) es intrínseco al *fan film*.

La tabla 1 resume las distintas categorías que componen el análisis de contenido, sus variables y la relación que guardan con los principios transmedia.

Tabla 1

Categorías del análisis de contenido y su relación con los principios transmedia

Categorías	Variables	Principio transmedia	
Contenido del <i>fan film</i>	Original	Mismos personajes en diferentes situaciones Mismos personajes y nuevos en diferentes situaciones Diferentes personajes y situaciones	Expansión/profundidad Continuidad Inmersión Construcción de mundos Serialidad Subjetividad
	Adaptación	Mismos personajes y mismas situaciones	
	<i>Crossover</i>	Mismos personajes y nuevos en diferentes situaciones	
Posición cronológica respecto al canon	Precuela		Expansión/profundidad
	Secuela		Continuidad
	Intercuela		Inmersión
	Intracuela		Serialidad
	Fuera de la línea cronológica Indeterminado		Subjetividad
Relación con la narración digital	Universo expandido		Expansión/profundidad
	Universo alternativo		Continuidad Construcción de mundos Subjetividad
Duración	Cortometraje Mediometraje Largometraje		
Experiencia previa/posterior	Sí/No		Expansión Serialidad
	Sí/No		Inmersión
Mecánicas interactivas	Sí/No		Inmersión

Estas categorías se han aplicado a una muestra de *fan films* obtenidos de la web Fan Movie Watch (<https://fanmoviewatch.com>) que debían cumplir dos requisitos. Por un lado, los metrajés tenían que ser sobre universos ficcionales originados en el videojuego,

y por otro, ser sobre sagas actuales, a fin de delimitar temporalmente la investigación. Se han tenido en cuenta solamente franquicias que están activas y en el periodo de tiempo comprendido entre el 2013 (cuando comenzaron las generaciones de PS4 y Xbox One, vigentes todavía, junto a Nintendo Switch, PC, Xbox Series X y PS5) y marzo del 2022.

Tras la recopilación inicial, se pudo observar que los canales detrás de algunos de los metrajes tenían *fan films* que no aparecían en la web y que cumplían los dos requisitos citados, por lo que se añadieron con la intención de tener una muestra más amplia.

Los 89 *fan films* resultantes están repartidos en 20 sagas de videojuegos: *Tomb Raider* (22), *The Last of Us* (10), *Fallout* (8), *Assassin's Creed* (7), *The Witcher* (7), *Red Dead Redemption* (4), *The Division* (4), *Watch Dogs* (4) y *The Legend of Zelda* (4). Otras franquicias como *Call of Duty*, *Uncharted* y *Metroid* tienen tres *fan films*, mientras que *Detroit Become Human* y *Resident Evil* tienen dos; finalmente, *Halo*, *Death Stranding*, *God of War*, *Horizon Zero Dawn*, *Overwatch* y *Fortnite* solamente un video. La tabla 2 muestra los 89 *fan films* que componen esta investigación y la saga de videojuegos a la que pertenecen.

Tabla 2

Fan films analizados y la saga de videojuegos de origen

<i>Fan film</i>	Saga	<i>Fan film</i>	Saga	<i>Fan film</i>	Saga
A Tale of Garrett Short Film (The Witcher)	The Witcher	Horizon Zero Dawn 'Our Hero' Short Film	Horizon Zero Dawn	The Last of Us Fan Film Sequel	The Last of Us
An Unknown Enemy – Tomb Raider Fan Movie	Tomb Raider	L4ST – Survival Action – “Last of Us” shortfilm	The Last of Us	The Last of Us Fan Film Part 3	The Last of Us
Adventure Found Me (A Tomb Raider Fan Film)	Tomb Raider	Lara Croft – After Island – Fan Short Film	Tomb Raider	The Legend of Zelda (2019) Fan Film	The Legend of Zelda
Aftershock – A Bioshock Fan Film	BioShock/ Fallout	Lara Croft Tomb Raider: The Endless Path	Tomb Raider	The Witcher Fan Film	The Witcher
Assassin's Creed Valhalla – The Hunt Live Action Film	Assassin's Creed	Legado de Alzur – The Witcher Fan Film	The Witcher	The Witcher – Hungry Beasts – Fan Film	The Witcher
Assassin's Creed – Action Short	Assassin's Creed	The Legend of Zelda – The Blood Moon (Live Action Short Film)	The Legend of Zelda	Tom Clancy's The Division – Agent Origins – Live Action Short Film	The Division

(continúa)

(continuación)

Assassin's Creed Broken Memory (Fan Film – Short Film)	Assassin's Creed	Link's Shadow (Zelda Movie)	The Legend of Zelda	Tomb Raider: Book of the Dead – Fan Film	Tomb Raider
Assassin's Creed Renegade (Part One) Fan Film	Assassin's Creed	Metroid: A Live Action Short Film	Metroid	Tomb Raider – Diario de Lara Croft (Fan Film)	Tomb Raider
Assassin's Creed Renegade (Part Two) Fan Film	Assassin's Creed	Metroid: Attack of Ridley (Live Action Short Film)	Metroid	Tomb Raider – Early Search	Tomb Raider
Assassin's Creed Renegade (Part Three) Fan Film	Assassin's Creed	Metroid: The Sky Calls	Metroid	Tomb Raider – Fan Film	Tomb Raider
Call of Duty: Modern Warfare Evac	Call of Duty	Modern Warfare: Sunrise – Fan Film	Call of Duty	Tomb Raider: Hunted	Tomb Raider
Croft – A Tomb Raider Short Film	Tomb Raider	Off The Grid: A Call of Duty Fan Film	Call of Duty	Tomb Raider Legacy – Fan Film	Tomb Raider
Croft – Fan Film	Tomb Raider	Overwatch Soldier 76 Live Action	Overwatch	Tomb Raider: Power of Atlantis (Fan Film)	Tomb Raider
Croft: Legend of The Tomb Raider (Fan Film)	Tomb Raider	PUBG contra Fortnite	PUBG/Fortnite	Tomb Raider Movie Fan Film – Katie Wilson	Tomb Raider
Croft – Liabilities A Tomb Raider Fan Film	Tomb Raider	Red Dead Redemption Fan Film: The Hanging of Bonnie MacFarlane	Red Dead Redemption	Tomb Raider – The Lost Valley (Fan Film)	Tomb Raider
Dawn of the Tomb Raider (Short Fan Film)	Tomb Raider	Red Dead Redemption: Seth's Gold – Fan Film	Red Dead Redemption	Tom Raider Ascension Full Movie Remastered	Tomb Raider
Death Stranding – Zero Budget	Death Stranding	Red Dead Redemption 2 Fan Film	Red Dead Redemption	Tomb Raider Divinations	Tomb Raider
Detroit Awakening	Detroit Become Human	Red Dead Vengeance	Red Dead Redemption	Tom Raider – Fan Film	Tomb Raider
Detroit Evolution – Detroit Become Human Fan Film	Detroit Become Human	Resident Evil/ Biohazard Fan Film [Ada Wong]	Resident Evil	Uncharted – Live Action Fan Film (2018)	Uncharted

(continúa)

(continuación)

Disavowed Vanguard Rising (The Division Fan Film 2017)	The Division	Resident Evil "The Nightmare of Dante"	Resident Evil	Uncharted: The search of the idol	Uncharted
Ellie (A TLOU Fan Film)	The Last of Us	Rise of The Tomb Raider (Fan Film)	Tomb Raider	Uncharted Whence the Devil Came, Movie	Uncharted
Fallout Alamo City – Fan Film	Fallout	The Cursed Maiden – A Witcher Fan Film	The Witcher	War Never Changes (A Fallout Fan Film)	Fallout
Fallout: Gallows Humor (2019)	Fallout	The Devil's Spear (Assassin's Creed 4: Black Flag)	Assassin's Creed	Watch Dogs – Fan Film	Watch Dogs
Fallout: Nuka Break – Complete First Season	Fallout	The Division: Echoes – Rogue Agent – The Division 2 Fan Film	The Division	Watch Dogs Prague	Watch Dogs
Fallout: Nuka Break – Complete Second Season	Fallout	The Dollar Flu	The Division	Watch Dogs 2 – X8	Watch Dogs
Fallout: Red Star	Fallout	The Last of Us – Alone (Live Action Film)	The Last of Us	Watch Dogs: Retribution	Watch Dogs
Fallout: Wasteland Survival Guide - Fan Film (2017)	Fallout	The Last of Us: Ellie's Revenge (Official Short Film)	The Last of Us	What we become: The Last of Us Fan Film	The Last of Us
God of War Ryse of the son	God of War	The Last of Us: They Will Come	The Last of Us	Witcher First Hunt – Fan Film	The Witcher
Halo vs Destiny: Live Action Battle	Destiny/Halo	The Last of Us: Firefly Chronicles (Short Film)	The Last of Us	Witcher – Mines of Eeclor – Shortfilm	The Witcher
Hang Em Hyrule (Legend of Zelda Western)	The Legend of Zelda Western	The Last of Us Official Fan Film	The Last of Us		

Considero preciso señalar, de cara a la cuestión de la fiabilidad del análisis de contenido y su replicación en futuras investigaciones (Lombard et al., 2002), que la recopilación de los *fan films* y la codificación de las categorías y sus variables se realizaron de manera manual. El motivo es la necesidad de un conocimiento previo sobre videojuegos y sagas actuales a la hora de decidir qué metraje cumple o no con los requisitos

anteriormente expuestos para acotar el objeto de estudio. Al mismo tiempo, cada variable se ha codificado como una unidad en aras de elaborar el análisis de contenido también de forma manual mientras se procedía a la visualización de cada *fan film* individualmente. La razón es la misma: decidir si un documento audiovisual es precuela o secuela, o si los personajes son originales o adaptados de un título concreto, lo que implica que el investigador esté instruido en ese videojuego y su canon. Requisito necesario si se quiere reproducir los resultados aun aplicando este método a la misma muestra.

RESULTADOS

Contenido del *fan film*

Los *fan films* presentan contenido original respecto al videojuego en 69 casos. La originalidad puede venir del periodo temporal, como en *Adventure Found Me*¹ que tiene a Lara Croft recordando con un psicólogo los hechos vividos en *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013); o por mostrar nuevos hechos complementarios a los vistos en el ocio interactivo, por ejemplo, *Assassin's Creed Valhalla - The Hunt*² es una misión emprendida por el protagonista del juego homólogo en la que debe liberar un poblado; o a través de nuevos personajes en eventos inéditos, como *Fallout: Red Star*³ con un trotamundos en la franquicia *Fallout* (Ubisoft) que ayuda a una mujer a recuperar a su hija secuestrada.

De los *fan films* analizados, 14 son adaptaciones del videojuego. Tanto los personajes como los hechos son los vistos en el ocio interactivo, como *Tomb Raider: The Lost Valley*⁴, que recrea una misión de *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007).

Las adaptaciones implican que tengan los mismos personajes y situaciones del juego del que proceden. *Ellie's Revenge*⁵ resume en 15 minutos *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020). En el lado contrario, encontramos metrajés cuyos personajes y hechos son nuevos. Esto ocurre en 27 producciones como *L4ST - Survival Action*⁶, donde una pareja de supervivientes busca suministros dentro del universo de *The Last of Us*.

Solamente en seis casos hemos encontrado *crossovers*. Juegos de disparos como *Halo* (343 Industries) y *Destiny* (Bungie) coinciden en *Halo vs Destiny: Live Action Battle*⁷, al igual que los personajes de los *battle royale* *PUBG* (Krafton y PUBG Studios) y *Fortnite* (Epic Game) luchan entre sí en *PUBG Contra Fortnite*⁸.

1 *Adventure Found Me* (<https://www.youtube.com/watch?v=GQ02Rkek9Xo>).

2 *Assassin's Creed Valhalla - The Hunt* (<https://www.youtube.com/watch?v=yvWmfj7uxcY>).

3 *Fallout: Red Star* (<https://www.youtube.com/watch?v=HPs5nQ5d584>).

4 *Tomb Raider: The Lost Valley* (<https://www.youtube.com/watch?v=zVam2swPctM>).

5 *Ellie's Revenge* (<https://www.youtube.com/watch?v=EGtxv5mWCi0>).

6 *L4ST - Survival Action* (<https://www.youtube.com/watch?v=c6rYI8SWXNI>).

7 *Halo vs Destiny: Live Action Battle* (<https://www.youtube.com/watch?v=B4U9c9Qvbqw>).

8 *PUBG Contra Fortnite* (<https://www.youtube.com/watch?v=nwe0S4s0EAE>).

La fórmula más recurrente es usar los mismos personajes y situarlos en situaciones diferentes de las vistas en el videojuego. Esto ocurre en 48 casos, como *Uncharted - Live Action Fan Film*⁹ con el personaje principal de *Uncharted*, Nathan Drake, en la búsqueda del tesoro que siglos atrás inició Magallanes.

Posición cronológica respecto al canon

A la hora de ubicar el *fan film* en la cronología de la franquicia, ocho son precuelas. *Croft*¹⁰ trata sobre la madre de Lara Croft, cuando la futura cazadora de tesoros era niña. La intracuela, en cambio, es el tipo de relato más habitual, pues hasta en 25 casos se encuentran historias que suceden dentro de un mismo juego. *The Devil's Spear*¹¹ ocurre durante *Assassin's Creed IV* (Ubisoft, 2013) con la captura de un barco por parte de unos piratas; mientras que *Watch Dogs: Retribution*¹² tiene lugar durante *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), cuando el *hacker* protagonista rescata a una testigo de un mafioso.

Las secuelas las encontramos hasta en 16 ocasiones con cortometrajes como *Ellie*¹³, posterior a los hechos vistos en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), o *God of War: Ryse of the Son*¹⁴, protagonizado por un adulto Atreus, hijo de Kratos (protagonista de la saga *God of War* de Sony).

La intercuela es un tipo de relato recurrente en la muestra analizada, que se da en 17 *fan films*, de forma que los fans optan por historias ambientadas entre los sucesos acontecidos entre dos periodos de tiempo o juegos concretos. *Tomb Raider: Early Search*¹⁵ cronológicamente está entre el *reboot* de *Tomb Raider* en el 2013 y la saga de juegos original, donde Lara Croft es una buscadora de tesoros experta. Son historias que no guardan relación con los hechos de los juegos y, gracias a elementos como la vestimenta o la aparición de personajes concretos, pueden ser ubicados en la línea temporal de la saga.

Fuera de la cronología se hallan aquellos *fan films* que también son *crossovers*, mientras que en 17 ocasiones no es posible ubicarlos en un punto cronológico concreto como *Link's Shadow*¹⁶, un enfrentamiento entre el protagonista de *The Legend of Zelda* con su versión oscura.

9 *Uncharted - Live Action Fan Film* (https://www.youtube.com/watch?v=v5CZQpQF_74).

10 *Croft* (<https://www.youtube.com/watch?v=bnQWTW9V61jo>).

11 *The Devil's Spear* (<https://www.youtube.com/watch?v=6liyy5sjLs>).

12 *Watch Dogs: Retribution* (<https://www.youtube.com/watch?v=uLJ3pb8XsNM>).

13 *Ellie* (<https://www.youtube.com/watch?v=EGtxv5mWCi0>).

14 *God of War: Ryse of the Son* (<https://www.youtube.com/watch?v=evakxmXRUIY>).

15 *Tomb Raider: Early Search* (<https://www.youtube.com/watch?v=ZQKv685ilXI>).

16 *Link's Shadow* (<https://www.youtube.com/watch?v=X8yqvwYo5PA>).

Relación con la narración original

La relación predominante entre los metrajés con la saga canónica es que expandan el universo original sin alterar la historia oficial. Así, 77 videos cuentan hechos paralelos o complementarios a aquellos con los que el usuario ha interactuado, o presentan nuevos personajes. *Red Dead Vengeance*¹⁷ es un corto basado en *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), donde un cazarrecompensas busca a los objetivos de una lista, mientras que el origen del virus visto en *The Division* (Ubisoft, 2016) es el tema principal de *The Dollar Flu*¹⁸.

El uso de *fan films* para mostrar universos alternativos no es habitual. Las alteraciones de la versión oficial solamente están presentes en doce casos. *Croft - Liabilities*¹⁹ es un cortometraje donde Lara Croft es pelirroja, tiene una aprendiz y es más violenta; o *Legend of Zelda: The Blood Moon*²⁰, secuela de *Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), donde se reimagina qué hubiera pasado si Zelda hubiera muerto y Link fuera un anciano.

Otro tipo de universo alternativo es el de los *crossovers*, así como aquellas producciones en las que el universo ficcional del juego se presenta dentro de otro género interactivo o filmico, como *Hang Em Hyrule - The Legend of Zelda Western*²¹, donde la saga de fantasía *The Legend of Zelda* se convierte en wéstern.

Duración

Los fans optan por los cortometrajés, es decir, por no superar los 30 minutos de duración. Esto ocurre en 81 ocasiones, con una media de 11 minutos 37 segundos por video. La pieza más corta es el *crossover* que mezcla los universos de *Halo* y *Destiny*, de 2 minutos 24 segundos, mientras que el más largo es una adaptación de 29 minutos 20 segundos del juego *Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *The Legend of Zelda (2019) Fan Film*²².

Cinco *fan films* adquieren la condición de medimetraje al oscilar entre los 30 minutos y una hora de duración, con un promedio de 44 minutos y 48 segundos por video. *Tom Clancy's The Division - Agent Origins*²³ cuenta en 31 minutos el comienzo de la pandemia vista en *The Division*, al igual que *Tomb Raider Ascension*²⁴ que es un *fan film* de 51 minutos que narra los orígenes de Lara Croft.

17 *Red Dead Vengeance* (<https://www.youtube.com/watch?v=Rvply40KMJO>).

18 *The Dollar Flu* (<https://www.youtube.com/watch?v=6KLVhedGws>).

19 *Croft - Liabilities* (<https://www.youtube.com/watch?v=ivktrlx6A-Y>).

20 *Legend of Zelda: The Blood Moon* (<https://www.youtube.com/watch?v=rhL31-IOFvo>).

21 *Hang Em Hyrule - The Legend of Zelda Western* (<https://www.youtube.com/watch?v=rmDYsc7jbKA>).

22 *The Legend of Zelda (2019) Fan Film* (<https://www.youtube.com/watch?v=PytjtqhGtZU>).

23 *Tom Clancy's The Division - Agent Origins* (<https://www.youtube.com/watch?v=GQ1gKVuQ3Rk>).

24 *Tomb Raider Ascension* (<https://www.youtube.com/watch?v=VYHMAJJTJA>).

Solamente en tres ocasiones las producciones audiovisuales superan la hora de duración. El más largo es *Legado de Alzur (The Witcher)*²⁵ de 1 hora 42 minutos, ambientado 25 años después de *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Fallout: Nuka Break - Complete Second Season*²⁶ dura 1 hora 15 minutos, y cuenta eventos del mundo apocalíptico nuclear de la franquicia *Fallout* (Ubisoft). Duración idéntica a la de *Detroit Evolution*²⁷, secuela del juego *Detroit Become Human* (Quantic Dream, 2018).

Experiencia previa y posterior

Las películas de fans sobre videojuegos están desarrolladas por equipos de trabajo que suelen tener una experiencia en el mundo cinematográfico tanto previa como posterior a la grabación del *fan film*. En total, 75 piezas de la muestra han sido dirigidas o tienen actores y actrices que han participado en películas, series de televisión o metrajes sin ánimo de lucro, mientras que los equipos de 71 de las producciones continuaron involucrados en el ámbito audiovisual con títulos posteriores.

Ejemplos de experiencia previa y posterior se encuentran en *Assassin's Creed Broken Memory*, el cual proviene de la Escuela de Cine de Ciudad Real, o en *Uncharted - Live Action Fan Film*, cuyo actor principal es Nathan Fillion, protagonista de series como *Castle* o *The Rookie*, y de películas, además de ser encargado de doblaje en videojuegos. Detrás de *Tomb Raider: Diario de Lara Croft*²⁸ estuvo Kroma FX, productora independiente que realiza series y largometrajes, al igual que *The Dollar Flu* corresponde a la empresa creadora de contenido Echo Five Film.

Los metrajes no quedan reducidos a proyectos aislados por un grupo específico de fans. En 21 documentos hay equipos de grabación que se repiten dentro de un mismo universo ficcional, como Origen Studio Films, encargado de los cortos sobre *Tomb Raider*, *Tomb Raider: The Lost Valley* y *Tomb Raider Divinations*, con Anna Tyrie como Lara Croft, que completa la trilogía de este personaje con *Tomb Raider Ascension*. La productora Wayside Digital se ha especializado en la franquicia *Fallout* creando una serie de dos temporadas titulada *Fallout: Nuka Break* en forma de largometrajes con los mismos protagonistas y actores, así como un *spin off* sobre uno de los personajes (*Fallout: Red Star*); mientras que Tommy Jackson y Rebecca Hodge asumieron sus roles de director y actriz principal como Ellie, respectivamente, en los cortometrajes sobre *The Last of Us*, *Ellie's Revenge* y *They Will Come*²⁹.

25 *Legado de Alzur (The Witcher)* (<https://www.youtube.com/watch?v=5GLtk2cLRu4>).

26 *Fallout: Nuka Break - Complete Second Season*: (<https://www.youtube.com/watch?v=5iOGniJECvw>).

27 *Detroit Evolution* (<https://www.youtube.com/watch?v=apUn-YMMdZ8>).

28 *Tomb Raider: Diario de Lara Croft* (<https://www.youtube.com/watch?v=Rx6QmaRme2E>).

29 *They Will Come* (<https://www.youtube.com/watch?v=STuJDhJu-Uw>).

También hemos encontrado casos en los cuales los productores y actores han realizado metrajés sobre sagas de videojuegos diferentes. La actriz Julia Martínez protagonizó cortometrajés ambientados en *Fallout* y *Tomb Raider* en *War Never Changes*³⁰ y *Adventure Found Me*, respectivamente; o Denin Graham, director de los *fan films* sobre *The Legend of Zelda*, *The Blood Moon*, y *Metroid*, *Attack of Ridley*³¹.

Mecánicas interactivas

Aunque los protagonistas realizan acciones propias del videojuego base en todos los *fan films* —como usar máscaras protectoras en zonas infectadas y el sigilo durante los cortos de *The Last of Us*, acrobacias y disparos en *Tomb Raider* o parkour en *Assassin's Creed*—, hay producciones que van un paso más en ofrecer el realismo del videojuego. Unas 34 piezas incorporan efectos especiales propios de las mecánicas y opciones jugables presentes en dichas franquicias, para los cuales han requerido de medios informáticos.

Las producciones analizadas sobre *The Witcher* son propensas a incorporar los hechizos que realiza el brujo protagonista de la saga. Al ser una saga ambientada en el espacio, los *fan films* de *Metroid* añaden efectos especiales mayores, desde naves y viajes por el espacio hasta disparos láser. Otros casos son los efectos mágicos en las armas en los cortometrajés de *The Legend of Zelda*, la vista desde drones en metrajés de *Call of Duty* o el uso de hologramas en las creaciones sobre *The Division*.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos demuestran que los seguidores utilizan los *fan films* para ampliar el universo ficcional creado en el videojuego, presentando contenido original, ya sea con los mismos personajes viviendo diferentes situaciones o con nuevos nombres en eventos diferentes del canon oficial. Quedan en un segundo plano las adaptaciones y las alteraciones del canon.

Las películas de fans apenas superan la media hora, primando los cortometrajés. Igualmente, los fans optan por rellenar huecos dentro de los sucesos de un mismo juego (intracuela) o entre dos títulos concretos (intercuela), por encima de precuelas, secuelas o el contenido fuera de la línea cronológica.

Si se relacionan los datos obtenidos con los siete principios de la narrativa transmedia propuestos por Jenkins (2009a, 2009b), la expansión y la profundidad se observan en aquellos *fan films* que son adaptaciones o producciones originales con nuevas situaciones y personajes respecto al producto base. Igualmente, contribuye a estos principios

30 *War Never Changes* (https://www.youtube.com/watch?v=_4Jc2C0kMgg).

31 *Attack of Ridley* (<https://www.youtube.com/watch?v=0rMctwe6sms>).

su posición cronológica (secuelas, precuelas, intercuelas, etcétera). Son creaciones hechas por fans que profundizan en personajes concretos, independientemente de si son conocidos u originales, y muestran los sucesos en un formato diferente. Los autores de estas creaciones declaran su intención de querer ir más allá de la versión canónica. Si un juego no ha mostrado a su personaje favorito realizando una acción determinada o explorado un suceso concreto, el *fan film* se encarga de ello. En relación con este punto, la continuidad es un principio que respetan los creadores, como indica el escaso número de *crossovers* o alteraciones del canon oficial. Los *fan films* son coherentes con el videojuego.

La inmersión se consigue sobre todo cuando se recurre a mecánicas sacadas de los videojuegos gracias a la incorporación de efectos especiales, lo cual permite mayor realismo respecto a dicha ficción interactiva y la hace más reconocible. Por su parte, la extracción está presente en el propio concepto de *fan film* desde el momento en que los productores y actores extraen del videojuego tanto la vestimenta como la personalidad de los personajes al mundo real para hacer la película, y convierten enclaves del mundo real en escenarios del mundo ficcional.

Los usuarios enfocan la construcción de mundos desde una perspectiva de ampliación donde tienen cabida nuevos personajes e historias, sin importar que sus metrajes no formen parte del canon oficial a juicio de las compañías propietarias. Son movidos por la idea de querer formar parte del videojuego y la narración de la que son fans.

En cuanto a la serialidad, buena parte de los metrajes analizados pueden ubicarse dentro de la secuencia cronológica de las franquicias originales, continuando el relato y manteniendo el interés de los fans. De hecho, en algunos casos los productores y actores llegan a hacer trilogías y temporadas basadas en su visión personal del mundo de ficción.

Esto último se puede relacionar con el principio de subjetividad. Los fans no solamente interpretan los hechos vistos en el videojuego desde su propia percepción a través de adaptaciones o contenido original, sino que exponen la historia desde los ojos tanto de personajes conocidos, asumiendo su perspectiva, como de personajes inventados.

Finalmente, el principio de *performance* va implícito en los *fan films* sobre videojuegos, ya que el seguidor de la saga se convierte en personaje dentro de la historia interactiva y pasa a formar parte de la misma.

El análisis de contenido ha puesto de manifiesto una serie de consideraciones sobre los *fan films* de videojuegos. La elección de los seguidores por producciones basadas en títulos de aventuras como *Tomb Raider*, *The Last of Us* o *Assassin's Creed* a la hora de hacer un metraje, por encima de otros géneros, no es casual. Estas sagas tienen millones de fans, décadas de longevidad (Souza-Leão et al., 2020) y presentan mundos

ludoficcionales amplios e incompletos (Abad, 2016; Cuadrado & Planells, 2020; Cuenca & López, 2021). Esos usuarios se convierten en espectadores potenciales de estas películas.

El hecho de que todos los *fan films* estén alojados en YouTube revela la importancia que tienen en la actualidad las redes sociales como lugar de encuentro entre aficionados y como herramientas desde las cuales producir y expandir el contenido transmedia a un público global, eliminando las barreras físicas (Abad, 2016; Espinoza, 2021).

En la línea de las conclusiones obtenidas por Pérez (2015) sobre este tipo de metraje como *new media*, los seguidores emplean los *fan films* sobre videojuegos para rellenar los huecos narrativos que deja el canon oficial, manteniendo una actitud respetuosa con el universo ficcional por el que profesan devoción, y ofrecen experiencias con un acabado similar al del producto original. Estas creaciones de fans son un paso más de la retronarratividad (Martín, 2015), donde el receptor crea su propio argumento sobre el videojuego, pero en el mundo real.

La necesidad de tener conocimientos técnicos y los medios para llevarlos a cabo implica una serie de requisitos adicionales que explican por qué los *fan films* no son tan numerosos como otros formatos realizados por fans, de ahí que haya un alto porcentaje de videos cuyos perfiles implicados (directores y actores) tengan experiencia previa y posterior en el mundo audiovisual.

Asimismo, se puede describir los *fan films* sobre videojuegos como cortometrajes elaborados por fans con experiencia en el mundo audiovisual que buscan reproducir las vivencias del ocio interactivo mientras amplían su universo ficcional con nuevos eventos y/o personajes.

Este trabajo es un punto de partida sobre el cual seguir estudiando los *fans films* ambientados en el ocio interactivo como formato transmediático. Queda para futuras investigaciones comparar si estos resultados son aplicables a otras producciones *fandom* como los *fanfics*, o estudiar la recepción del resto de la comunidad de seguidores ante estos metrajes.

REFERENCIAS

- Abad, B. (2016). Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego. En J. Jiménez, I. Muguete & G. Fabián (Coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (pp. 69-104). Colección Historia y Videojuegos, 2.

- Agulló, B. (2015). ¡Luces, cámara, a jugar! Videojuegos basados en películas y películas basadas en videojuegos: particularidades de la localización en diferentes escenarios. *Quaderns de Cine*, 10, 23-31.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 38, 13-20. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- Brookey, R. A. (2010). *Hollywood gamers. Digital convergence in the film and video game industries*. Indiana University Press.
- Cabezas, S. G. (2020). La dimensión transmedia de Overwatch: cuando el *fandom* supera el canon. *Indivisa: Boletín de Estudios e Investigación*, 20, 259-283. <https://www.lasallecentrouniversitario.es/wp-content/uploads/2020/12/11-SERGIO-G-CABEZAS.pdf>
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial.
- Cuadrado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOC Press.
- Cuenca, D., & López, F. (2021). Videojuegos y procesos de transmediación. Una aproximación a los universos transmedia videolúdicos a través de la franquicia *Fallout*. *Virtualis*, 12(22), 18-30. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/370/430>
- Desarrollo Español de Videojuegos. (2022). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021*. <https://dev.org.es/es/publicaciones/libroblancodev2021>
- Despain, K. (2020). Fan films and fanworks in the age of social media: How copyright owners are relying on private ordering to avoid angering fans. *BYU Law Review*, 2, 333-380.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures. Computer games as new media*. Open University Press.
- Espinoza, A. (2021). Fans y *fanfictions*, prácticas de lectura, apropiación y producción analizadas desde la estética de la recepción: el caso de *Juego de tronos* y *Canción de hielo y fuego*. *Desde el Sur*, 13(1), 1-30. 10.21142/DES-1301-2021-0003
- Ferrés, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Gedisa.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too. En *DiGRA '03. Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (vol. 2, pp. 92-99). <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>

- Grandío, M. M. (2016). *Adictos a las series. 50 años de lecciones de los fans*. Editorial UOC.
- Guerrero-Pico, M. (2015). *Historias más allá de lo filmado: fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión* [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra]. e-Repository upf. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/26921>
- Guerrero-Pico, M. (2017). #Fringe, audiences, and fan labor: Twitter activism to save a TV show from cancellation. *International Journal of Communication*, 11(2017), 2071-2092. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/4020>
- Guerrero-Pico, M., Establés, M. J., & Costa-Sánchez, C. (2022). *Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes*. *Profesional de la Información*, 31(2), 1-15. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.12>
- Guerrero-Pico, M., & Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*, 38, 183-200. 10.7764/cdi.38.760
- Hernández, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person. New media as story, performance and game* (pp. 117-130). The MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Comunicación.
- Jenkins, H. (2009a). The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling (Well, two actually. Five more on Friday). *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H. (2009b). The revenge of the origami unicorn: The remaining four principles of transmedia storytelling. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*. http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Paidós.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós Ibérica.
- Lombard, M., Snyder-Duch, J., & Bracken, C. (2002). Content analysis in mass communication: Assessment and reporting of intercoder reliability. *Human Communication Research*, 28(4), 587-604. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2002.tb00826.x>

- Lozano Delmar, J., Herrero-Diz, P., Del Toro, A., & Sánchez-Martín, M. (2017). Estudio de las competencias digitales en el espectador fan español. *Palabra Clave*, 20(4), 917-947. 10.5294/pacla.2017.20.4.4
- Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Editorial Síntesis.
- McKay, P. (2011). Culture of the future: Adapting copyright law to accommodate fan-made derivative works in the twenty-first century. *Regent University Law Review*, 24, 117-146.
- Montero, A. (2021). *Análisis audiovisual en YouTube: primera aproximación al estudio de los nuevos géneros audiovisuales interactivos*. Aula Magna.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture. Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Navarro, V. (2012). *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* [Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili]. TDX. <https://www.tdx.cat/handle/10803/111168#page=1>
- Paredes-Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. *Obra Digital: Revista de Comunicación*, 22, 81-96, <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>
- Pérez, M. A. (2015). *El fan film: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los new media* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/39617>
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Planells, J. A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Postigo, H. (2008). Video game appropriation through modifications. Attitudes concerning intellectual property among modders and fans. *Convergence*, 14(1), 59-74. 10.1177/1354856507084419
- Roig, A. (2017). Películas realizadas por fans: ¿una categoría incómoda? *Palabra Clave*, 20(4), 979-1007. 10.5294/pacla.2017.20.4.6
- Sánchez, J. J. (2005). Análisis de contenido cuantitativo de medios. En M. R. Berganza & J. A. Ruiz (Coords.), *Investigar en comunicación. Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación* (pp. 207-228). McGraw-Hill.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3(3), 586-606. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>

- Scolari, C. A. (2019). Narrativas transmedia, nuevos alfabetismos y prácticas de creación textual. Conflictos y tensiones en la nueva ecología de la comunicación. En C. A. Scolari, D. Escandell & J. A. Cordon García (Coords.), *Lectoescritura digital* (pp. 45-53). Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- Scolari, C. A., & Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*, 20(4), 1008-1041. 10.5294/pacla.2017.20.4.7
- Souza-Leão, A. L. M., Moura B. M., Santana, I. R. C., Nunes, W. K. S., & Henrique, V. M. R. (2020). Fans make art: Authoring and creativity in the production of fanvideos. *Revista de Negócios*, 4(24), 22-36. https://www.researchgate.net/publication/348898045_Fans_Make_Art_Authoring_and_Creativity_in_the_Production_of_Fanvideos
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. Bantam Books.
- Tryon, C. (2012). Fan films, adaptations, and media literacy. En J. P. Telotte & G. Duchovnay (Eds.), *Science fiction film, television, and adaptation* (pp. 176-190). Routledge.
- Tushnet, R. (2017). Copyright law, fan practices, and the rights of the author. En J. Gray, C. Sandvoss & C. L. Harrington (Eds.), *Fandom. Identities and communities in a mediated world* (pp. 77-90). New York University Press.
- Villalobos, J. M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. Héroes de Papel.
- Walliss, J. (2010). Fan filmmaking and copyright in a global world: *Warhammer 40,000* fan films and the case of *Damnatus*. *Transformative Works and Cultures*, 5. <https://doi.org/10.3983/twc.2010.0178>
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds. The theory and history of subcreation*. Taylor & Francis Group.

