

LORENZO VILCHES MANTEROLA (Ed.)

DICCIONARIO DE TEORÍAS NARRATIVAS 2

— NARRATOLOGÍA, CINE, VIDEOJUEGO, MEDIOS —



Diccionario de teorías narrativas 2

Narratología, cine, videojuego, medios

Primera edición: 2021

ISBN: 9788418152160

ISBN eBook: 9788418152726

© del texto:

Lorenzo Vilches Manterola

© del diseño de esta edición:

Penguin Random House Grupo Editorial

(Caligrama, 2021

www.caligramaeditorial.com

info@caligramaeditorial.com)

Impreso en España – Printed in Spain

Quedan prohibidos, dentro de los límites establecidos en la ley y bajo los apercibimientos legalmente previstos, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, ya sea electrónico o mecánico, el tratamiento informático, el alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. Dirijase a info@caligramaeditorial.com si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Índice general

Autores invitados	9
Cómo usar este diccionario	11
Introducción	13
Índice temático	15
Índice alfabético	25
Bibliografía general	767

Autores invitados

Las entradas no firmadas pertenecen al autor de este Diccionario.

NOMBRE	ENTIDAD
AGUADET Ignacio	Universidad de Huelva. Editor de "Comunicar". España
BRANDT Per Aage	Universidad de Copenhague. Dinamarca
CALVO DE CASTRO Pablo	Universidad de Medellín. Colombia
CARNICÈ Marga	Universidad Pompeu Fabra. España
CENTENO Marcos Pablo	Birbeck, University of London. Inglaterra
CÁRCAMO Luis	Universidad Austral de Chile
CÁRDENA Camila	Universidad Católica de Temuco. Chile
CUADRADO Alfonso	Universidad Rey Juan Carlos. España
CUARTERO Antonio	Universidad de Málaga. España
CUARTEROLO Andrea	Universidad de Buenos Aires. Argentina.
DOS SANTOS Larissa	Universidade Federal do Pampa. Brasil
EUGENI Ruggero	Università Cattolica del Sacro Quore. Italia
FAVARD Florent	Université de Lorraine, Crem. Francia
GONZÁLEZ SANTOS Fernando	Universidad Pedagógica nacional. Bogotá. Colombia
GOSCIOLA Vicente	Universidade Anhembi Morumbi. Brasil
GUARDIOLA Ingrid	Universidad de Girona. España
HERMIDA Carolina	Universidad CEU Cardenal Herrera de Valencia. España
JOST François	Université Sorbonne Nouvelle. Francia
LAFRANCE Jean-Paul	Université Paris VIII. Francia
LÓPEZ Hidalgo Antonio	Universidad de Sevilla. España
LÓPEZ R. Isaac	Universidad de Sevilla. España

NOMBRE	ENTIDAD
MARQUETA Sergio	UNED. España
MARTI Marc	Université Côte d'Azur, LIRCES EA3159. Francia
MEDINA Andrea	Universidad Autónoma del Estado. México
MEDINA Pilar	Universidad Pompeu Fabra
MORIN Céline	Université Paris -Nanterre. Francia
MORALES Fernando	Universidad Autónoma de Barcelona. España
NAVARRO Remesal Víctor	Universidad Rey Juan Carlos. España
NIEDERMALER Alejandra	U. de Palermo. Argentina
OFFIR Nilza	Universidad Pedagógica nacional. Bogotá. Colombia
OROZ Elena	Universidad Carlos III. España
OROZCO Wilson	Universidad de Antioquia. Colombia.
PÉREZ ARREDONDO Carolina	Universidad Andrés Bello. Chile
PETRUS Anna	Universidad Internacional de Catalunya. Universidad Oberta de Catalunya. Universidad Pompeu Fabra. España
POBLETE Patricia	Universidad Academia de Humanismo Cristia- no. Chile
ROJAS José Luis	Universidad de Sevilla. España
SALO Gloria	Universidad Carlos III. Productora de televi- sión. España
SÁNCHEZ VIGIL Juan Miguel	Universidad Complutense. España
VILCHES Sánchez Carmen	Compañía Danza Vinculados. Granada. España
VIZCAÍNO-VERDÚ Arantxa	Investigadora. Universidad de Huelva. España
ZYLBERMAN Lior	Universidad de Buenos Aires. Argentina

Cómo usar este diccionario

ENTRADAS EN NEGRITA

Término de la teoría narrativa

ENTRADAS EN NEGRITA*

Término relacionado con los medios

ENTRADAS EN NEGRITA**

Término de la teoría narrativa y aplicada a los medios

ENTRADAS EN NEGRITA Y CURSIVA

Términos de aproximación a una temática

TÉRMINOS EN MAYÚSCULA DENTRO DEL TEXTO

Término que remite a una entrada del Índice A-Z (salvo siglas de empresas, por ejemplo, HBO)

Marca al final del texto:

»Ver también (términos y temáticas relacionadas)

Introducción

El mundo conserva su historia y sus fantasías gracias a todos y cada uno de los seres que las han atesorado oralmente y luego escrito en todo tipo de formas y estilos. Cada pequeña aportación a la cultura narrativa ha sido y sigue siendo atrapada en estudios y textos narratológicos que sin ellos se habrían perdido como los trillones de fotones solares que escaparían del globo terráqueo si no fueran atrapados por las bacterias y plantas de la superficie.

Inspirándonos en Burke (1966) podríamos decir que lo que llamamos narrativas es en realidad “un montón de símbolos sobre el pasado combinados con todo lo que sabemos principalmente a través de” artículos, libros, conferencias, revistas, películas, periódicos y cosas similares sobre el presente y el pasado de las historias. Toda esta gran biblioteca de narrativas en el fondo habla de lo mismo, del hombre y sus historias: *“Un hombre cuenta sus historias tantas veces que al final él mismo se convierte en esas historias. Siguen viviendo cuando él ya no está. De esta forma, el hombre se hace inmortal.”* (Big Fish).

Alguien podría preguntar para qué un Diccionario (no solo este sino de lo que sea) en la era de Internet donde aparentemente se encuentra todo el saber, sobre todo. No es así, ni ese todo goza de fiabilidad ni es fácil moverse en un tal universo de oferta sin límites, pero donde la coherencia, el contraste de las fuentes y el orden de prioridades no siempre lo encontramos por su misma naturaleza de pretendida totalidad. Pero aún si hipotéticamente Internet abrazara todo el saber, siempre quedaría pendiente la afirmación de Dostoievski, básica para todo investigador y estudioso: “Tenemos todas las respuestas, lo que nos falta son las preguntas”.

En este *Diccionario de teorías narrativas 2*, continuación y necesario complemento del primer volumen, se ha pretendido organizar y completar el diálogo de preguntas y respuestas sobre la narratología y su relación con los medios y la comunicación.

Decimos que este Diccionario es una continuación y necesario complemento del Diccionario 1. Continuidad de un instrumento para pensar y ordenar los conceptos fundamentales desarrollados por la narratología junto con la actualización de las aplicaciones y metodologías: ontologías, estructuras y configuraciones narrativas; los medios audiovisuales; el arte de la ficción y su evolución digital; la cultura narrativa crítica y su representación ideológica; la innovación, competencias y saberes; la explicación de modelos y paradigmas y sus teorías transversales; la comunicación y su función utilitaria en la investigación y la educación.

Como sucede con el mapa de carreteras principales aquí se hallan cubiertos los itinerarios sustanciales y actualizados de la investigación narratológica. Así que este Diccionario es una prolongación de las vías principales de las teorías narrativas y las aproximaciones sociales, el cine, los medios escritos y audiovisuales, incluyendo al gran invitado a la fiesta interactiva del entretenimiento: el videojuego.

El Diccionario mantiene su estructura de navegación con un Índice General y temáticos. Así, los artículos de TEORÍAS, los más numerosos, mantienen una extensión breve siguiendo el principio de *pluralitas non est ponenda sine necessitate, las cosas esenciales no se deben multiplicar sin necesidad*. En el apartado de CINE se incluyen nuevas entradas que dan cuenta de la exploración de teorías y revisiones críticas de la investigación tales como las categorías de la experiencia del espectador y los estudios de neurofilmología. Las entradas de MEDIOS dirigen la atención al análisis de la ficción y programas de televisión, la historieta internacional y la narrativa periodística. En la categoría de VIDEOJUEGO se ha prestado especial atención a las metodologías para el análisis de géneros, jugadores y usos. En APROXIMACIONES, siempre manteniendo la competencia teórica, histórica y comunicativa de sus artículos, se concede amplio espacio a las narrativas que afectan a la sociedad, al individuo y el género, la mujer como sujeto narrativo, autoral y destinataria.

Como ocurre con el primer volumen del Diccionario, se trata de una obra sin precedentes en lengua no inglesa. Una herramienta inédita, dinámica y amena de consulta directa y fiable que, escrito en lenguaje accesible, aunque preciso, permite buscar por palabra clave las teorías clásicas y posclásicas, aproximaciones históricas, estéticas, o sociológicas, filosóficas y etnográficas que confluyen en las narrativas.

Este segundo Diccionario también se honra en incluir la colaboración de autores invitados. Mi agradecimiento especial a los autores y autoras investigadores, docentes y escritores de España, Europa – Dinamarca, Francia, Italia, Reino Unido –, Latinoamérica – Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, México. – que accedieron a mi invitación para participar en el Diccionario. Sin ellos, el Diccionario carecería del conocimiento y erudición, diversidad y pluralidad de voces aquí esbozadas como una conversación interdisciplinaria.

Este Diccionario se publica en tapa blanda y en ebook.

Índice temático

Aproximaciones

<i>Actrices. Política de las actrices*</i>	36	<i>Narrativas deportivas</i>	521
<i>Cultura de la violación. Rape culture. Culture de viol</i>	271	<i>Narrativas educomunicativas en la publicación científica</i>	526
<i>Dueñas del show. Televisión hecha por mujeres*</i>	272	<i>Narrativa y danza contemporánea</i>	534
<i>Feminismo y series*. Series y feminismo*</i>	316	<i>Periodismo inmersivo*</i>	591
<i>Ficción televisiva y posfeminismo. Posfeminismo y ficción televisiva*</i>	321	<i>Periodismo narrativo en América Latina*</i>	593
<i>Geopolítica de las series*</i>	343	<i>Política de las actrices*</i>	611
<i>Mujer en el mundo audiovisual</i>	452	<i>Posfeminismo y cultura popular*</i>	616
<i>Mujer y fotografía en Latinoamérica</i>	455	<i>Postfeminismo y ficción televisiva*</i>	619
<i>Multiplataforma 360º*</i>	460	<i>Producción ejecutiva y showrunner*</i>	631
<i>Narrativa, educación y memoria</i>	478	<i>Series y feminismo*</i>	670
<i>Narrativa histórico-organizacional</i>	511	<i>Serious game, educación y resiliencia*</i>	684
<i>Narrativa organizacional</i>	514	<i>Transmedia y discurso de protesta*</i>	733

Cine

<i>Afectos y emociones en el cine**</i>	36	<i>Análisis semiótico narrativo de cine y televisión**</i>	42
<i>Análisis personaje fílmico. Personaje fílmico**</i>	42	<i>Cámara de cine**</i>	89
		<i>Cine como arte*</i>	114
		<i>Cine de atracciones*</i>	117

<i>Cine de mujeres.</i>	
<i>Posfeminismo y cultura</i>	
<i>popular*</i>	119
Cine e ideología**	147
<i>Cine etnográfico en América</i>	
<i>Latina*</i>	151
Cine como arte*	114
Cinéfilo. Usuario de medios	
narrativos*	169
Cinematics. Escena	
cinemática*	169
Cine menor*	169
<i>Cine serie B*</i>	171
<i>Cine silente latinoamericano</i>	178
Cine y enunciación.	
Enunciación y cine**	200
Cine y semiótica**	203
Cine y teoría cognitiva**	208
Crisis del cine / crisis de la	
teoría**	215
Cut-scenes*	258
<i>Découpage*</i> . Desgloce*	261
Descubrir el dispositivo	261
Desglose*	265
Disponibilidad y memoria	
en el cine**	270
Dispositivo de la cámara	
como objeto ideológico	271
Emociones y afectos en el	
cine. Afectos y emociones	
en el cine**	279
Enunciación y cine**	290
Escena cinemática*	295
Exceso cinematográfico**	309
Fotonovela *	325
Géneros cinematográficos.	
Tipologías de géneros	
cinematográficos**	340
Identificación y cine**	365
Ideología y cine. Cine e	
ideología**	369
Inconsciente óptico**	369
Inervación en el cine**	370
Intrigas de destino. Tipos de	
intriga*	380
Intrigas de pensamiento.	
Tipos de intriga*	380
Intrigas de personaje. Tipos	
de intriga*	380
Machinima*	427
Montaje de atracciones*	449
Nueva ola japonesa	573
Peplum*	591
Personaje fílmico**	607
Photoplay**	610
<i>Política de las actrices*</i>	611
Profundidad de campo e	
ideología**	633
Psicoanálisis y cine. Cine y	
psicoanálisis**	635
Puesta en escena	635
Semiótica y cine. Cine y	
semiótica**	653
Teoría feminista del cine**	702
Tipologías de géneros	
cinematográficos*	708
Western**	759

Medios

Actitud lusoria. Lusorio*	35	Audiencia. Usuario de	
Aficionado. Usuario de		medios narrativos*	74
medios narrativos*	39	Binge-watching*	83
Amateur. Usuario de medios		Chick lit*	108
narrativos*	42	Cinéfilo. Usuario de medios	
Analizar una serie: el caso		narrativos*	169
de <i>Mr. Robot</i>	55	Cinefotonovela*	169
Artes y televisión*	64	Concept versus format*	211

Continuidad*	213	Machinima*	427
Cosplay*	215	Mashup*	429
<i>Crónica hispanoamericana</i>		Medialidad*	430
<i>actual*</i>	228	Metafotografía*	431
<i>Crónica y género en el</i>		Multiplataforma 360°*	460
<i>periodismo español*</i>	239	Nordic Noir*	562
Dating sim*	261	Novelas de teléfono celular*,	
Dilettante. Usuario de		Novelas de teléfono móvil.	
medios narrativos*	266	Cell phone novel*	572
Disonancia ludonarrativa**	267	Pantsu*	589
Easter eggs*	277	<i>Periodismo inmersivo*</i>	591
Eroge gairaigo*	292	<i>Periodismo narrativo en</i>	
Ero guro nansensu*	293	<i>América Latina*</i>	593
Espacio en los medios		<i>Política de las actrices*</i>	611
digitales**	296	<i>Postfeminismo y ficción</i>	
Evolución de los medios		<i>televisiva*</i>	619
narrativos audiovisuales**	304	Producción ejecutiva y	
Factual entertainment*	315	<i>showrunner*</i>	631
Fan. Usuario de medios		Pulp fiction*, ficción de	
narrativos	316	género*	637
Ficción de género. Pulp		Revisión del personaje*	649
Fiction*	317	Rumor. Leyenda urbana*	649
Fotonovela *	325	Series de ciencia ficción**	655
Friqui. Usuario de medios		Series e identificación**	662
narrativos*	336	<i>Showrunner*</i>	687
Geek. Usuario de medios		<i>Slow TV*</i>	692
narrativos*	337	Social experiments	694
<i>Geopolítica de las series*</i>	343	<i>Superformatos*</i>	698
Historias de vida y social		Televisión. Análisis	
media*	353	semiótico narrativo de cine	
Historias espaciales**	354	y televisión**	701
Historieta y ciencia ficción		Televisión y artes. Artes y	
en Europa*	355	televisión*	701
Historieta y ciencia ficción		Tiempo en los medios	
en Japón*	360	digitales**	707
Historieta y ciencia ficción		Transmedia**	729
en Norteamérica*	363	User agency**	740
Identificación y series.		Usuario de medios	
Series e identificación**	369	narrativos*	740
Inmersión*	371	Writers' room*	763
Interfaces	375		
Interfaz	376		
Intermedialidad*	379		
Intriga periodística, intriga			
de ficción**	379		

Teorías

Acontecimiento. Evento	35	Ciencia ficción e historieta.	
Acronía. Estructura acrónica . . .	35	Historieta y ciencia ficción* . .	113
Actitud	35	Ciencia ficción y	
Actuación. User Agency	36	ciberespacio. Ciberespacio* .	113
Afectos y emociones en el		Ciencia ficción y ciberpunk.	
cine**	36	Ciberpunk*	113
Agencia. Agency	39	Ciencia ficción y series.	
Algebrización	41	Series de ciencia ficción*	114
Alocutor	42	Cine y teoría cognitiva**	208
Alocutor	42	Conocimiento y narrativa	213
Allomotifs	42	Construcción de la trama	213
Análisis semiótico narrativo		Cooperación textual	214
de cine y televisión**	42	Crisis del cine / crisis de la	
Analizar una serie: el caso		teoría**	215
de <i>Mr. Robot</i>	55	Crisis del modelo narrativo	
Anclaje	62	de Roland Barthes	226
Antidonante	62	Cuentos de creencias	248
Apología	62	Cuentos de dilema	248
Apóstrofe narrativo	63	Cuentos etiológicos	250
Arco de la historia*	64	Cuentos mágicos	251
Arcóntico. Literatura		Cuentos populares	251
arcóntica	64	<i>Cultura transmedia</i> *	256
Audiencia autoral	74	Definiciones narratológicas . . .	261
Autocueing	74	Descubrir el dispositivo	261
Autor analítico	75	Deseo**	262
Autoridad	75	Desfamiliarización	264
Autorreferencia	75	Diálogo abruptivo	265
Autorreflexividad	75	Diario	265
Avatar*	77	Discurso ambiguo	267
Balada**	79	Discurso atributivo	267
Balanza	80	Disonancia ludonarrativa** . . .	267
<i>Bildungsroman. Novela de</i>		Distopía. Cacotopía	272
<i>aprendizaje</i>	81	Drama en carnavales	272
Bioficción	85	Duración	275
Biología y narración	85	Emblema	278
Brecha textual	86	Emic etic	278
Búsqueda. Narrativa de		Emoción	278
búsqueda	87	Empatía entre espectador y	
Cacotopía. Distopía	89	personaje	279
Categorías de análisis de los		Empatía narrativa	281
medios**	94	Emplotmen	287
Ciberespacio*	109	Encadenamiento	288
Ciberpunk*	110	Enigma	288

Enrutamiento. Construcción	Héroe de la cultura	351
de la trama	Hipótesis de la voz dual	352
Epifanía	Historias aleticas	352
Escatología	Historia atómica.	352
Especificación.	Historias axiológicas	353
Esquema	Historias deónticas	353
Esquema quinario. Schéma	Historias epistémicas	354
quinaire	Historias espaciales**.	354
Estructura acrónica.	Historia y discurso en el	
Narratología cognitiva.	videojuego**	354
Etic. Emic	Inconsciente óptico**.	369
Evaluación.	Inervación en el cine**.	370
Evento, acontecimiento	Indexical**.	370
(event, ereignis,	Indexicalidad. Indexical**.	370
événement, sobytie)	Inmersión*	371
Eventualidad.	Intento*	374
Evolución de los medios	Interactividad	375
narrativos audiovisuales**.	Intriga periodística, intriga	
Exemplum	de ficción**.	379
Expansión	Intrigas de destino. Tipos de	
Extrañamiento.	intriga*	380
Desfamiliarización.	Intrigas de pensamiento.	
Fabliaux	Tipos de intriga*	380
Fábula.	Intrigas de personaje. Tipos	
Fabular.	de intriga*	380
Fábula / Syuzhet.	Investigación criminal y	
Ficción	narrativa	380
Ficción digital	Jugador modelo**.	384
Ficción, semiótica de la.	Lector modelo	399
Ficción transmedia.	Lector y texto transmedia	399
Transmedia**.	Lenguaje no verbal y	
Ficelle	narrativa	410
Fiktionale erzähln	León	413
Focalización.	Lexía.	413
Focalizado	Leyenda	413
Focalizador	Leyenda urbana.	417
Foco narrativo	Literatura arcóntica.	422
Folklore	Literatura ergódica	422
Formalización del jugador	Literatura odepórica.	423
modelo. Jugador modelo**.	Lore	423
Fórmula inquit	Ludología.	424
Género. Género y narrativa	Luna	425
Guiones comunes y guiones	Lusorio. Actitud lusoria.	425
intertextuales**.	Marte	429
Héroe		

Mecanismos narrativos	
mentales	429
Medios luserios	431
Memorable	431
Mención anticipada	431
Metaficción	431
Metalepsis	432
Metareferencia	435
Mitema	435
Mitologías greco latina y	
narrativas*	436
Mitologías japonesas y	
narrativas*	438
Mitologías nórdicas y	
narrativas *	441
Mitologías y narrativas	445
Modelo de situación	447
Monólogo citado	448
Monomito	448
Motifema	451
Movimiento	451
Mundos narrativos.	
Narratología	462
Narrabilidad no natural	463
Narración abierta**	463
Narración anterior	465
Narración erótica	465
Narraciones infantiles	466
Narración intercalada	468
Narración oral	468
Narración personal**	469
Narración policrónica	469
Narración predictiva	470
Narración previa	470
Narración primaria	470
Narración pseudodiegética	471
Narración pseudo-iterativa	471
Narración simultánea**	471
Narración ulterior	472
Narrador oculto	472
Narrador principal	472
Narrativa actorial	472
Narrativa bíblica	472
Narrativa Big Data	476
Narrativa, educación y	
memoria	478
Narrativa e historia en el	
videojuego**	493
Narrativa ejemplar.	
Exemplum	508
Narrativa epistolar	508
Narrativa erótica.	
Narración erótica	510
Narrativa feminista no	
natural	510
Narrativa interactiva	513
Narrativa natural	514
Narrativas accesibles	517
Narrativas de búsqueda	520
Narrativa y género. Género	
y narrativa	511
Narrativa y sociología	539
Narratología	543
Narratología cognitiva	545
Neurofilmología	547
Nombrar**	560
Nonsense	561
Novela de aprendizaje.	
Bildungsroman	567
Novelas por correo	
electrónico*	567
Novela epistolar	570
Novelas de teléfono celular*.	
Novelas de teléfono móvil.	
Cell phone novel*	572
Núcleo	573
Objetivos prelusorios*	587
Odepórica. Literatura	
odepórica	587
Omnisciencia selectiva	
múltiple	587
Pantalla terminística	589
Parábola	590
PECMA**	590
Percepción representada	591
Personaje	601
Personaje dramatizado	607
Personaje fílmico**	607
Personaje focal	609

Personaje plano	609	Sol	698
Post hoc ergo propter hoc	629	Steampunk	698
Praxis	629	Syuzhet. Fábula	700
Preaviso	629	Tema narrativo	701
Prefiguración. Presagio	629	Tema y motivo	701
Presuposición	630	Temporalidad no natural**	702
Primer plano	631	Teoría oral formulaica	706
Privilegio	631	Texto legible – escribible	706
Prospección	634	Textura	706
Psiconarración**	635	Tiempo en los medios digitales**	707
Punto de vista	639	Tierra	707
Punto de vista restringido	639	Tipología de cuentos	708
Punto narrativo	639	Tipos de intriga*	722
Punto*. Point*	640	Tramación. Construcción de la trama	724
Recentramiento	643	Trama e intriga	724
Reflexividad	644	Trama negativa	726
Retórica narrativa	648	Trama retórica	726
Retórica procesal**	648	Tramas interactivas	726
Revisión del personaje*	649	Transficcionalidad	729
Satélite	651	Transmedia**	729
Schéma quinaire. Esquema quinario	651	Transposición	736
Secuencia narrativa	651	Transtextualidad	737
Semiótica de la ficción. Ficción, semiótica de la	652	Unidades de tramas	739
Semiótica cognitiva	653	Urform	739
Simulación**	691	Variantes y versiones	745
SM*	694	Visión interior	757
Sociología y narrativa. Narrativa y sociología	698		

Videojuego

Análisis de personajes y jugadores. Videojuego, personajes y jugadores**	42	CRPG*	248
Arcade*	64	DS	272
ARG*	64	Easter eggs*	277
Balada**	79	Escena cinemática*	295
BD	80	Espacio en los medios digitales**	296
BDSM*	80	Factor de ramificación*. Ramificación narrativa*	315
Cadena de misiones. Quest Chain*	89	Fog of War, the. Niebla de guerra*	323
Cell-shading*	107	Formalización del jugador modelo. Jugador modelo**	325
Cheat. Trampa*	107		

FPS*	336	Reflexividad y videojuego: el avatar**	645
Gêmu*	337	Reflexividad y videojuego: la inmersión**	646
Géneros y videojuego.		Reflexividad y videojuego: la metalepsis**	647
Videojuego y géneros**	343	Rol playing game. Juego de rol*	649
Historia y discurso en el videojuego**	354	RPG*	649
Inmersión y videojuego**	372	Serious game, educación y resiliencia*	684
Interfaces	375	Tipologías de videojuego**	714
JDR*	383	Tutorial*	737
Juego de rol*	383	Videojuego de rol*	746
<i>Jugadores digitales (World of Warcraft)*</i>	387	Videojuego e inmersión**.	
Jugón*	398	Inmersión y videojuego**	746
Libertad en el videojuego*	420	Videojuego historia y discurso**.	
Machinima*	427	Historia y discurso en el videojuego**	746
MAP*	427	Videojuego lineal y no lineal*	746
Mapeado normal*	429	Videojuego modo zen*.	
Misión. Quest	435	Modo zen*	746
MMOGs*	446	Videojuego, narrativa e historia**.	
Modo zen*	447	Narrativa e historia en el videojuego**	747
Mood*	450	Videojuego, personajes y jugadores**	747
MUD*	452	Videojuegos tipologías.	
Narración y videojuego.		Tipologías de videojuegos**	750
Videojuego y narración**	472	Videojuego Yaoi. Yaoi video game*	750
Narrativa e historia en el videojuego**	493	Videojuego y arte**	750
Niebla de Guerra. Fog of War, The*	560	Videojuego y géneros**	754
Normal mapping. Mapeado normal*	567	Videojuego y jugadores digitales.	
NPC. PNJ*	572	Jugadores digitales (<i>World of Warcraft</i>)*	755
Personajes y jugadores**.		Videojuego y libertad*.	
Videojuego, personajes y jugadores**	609	Libertad en el videojuego*	755
Player agency*	611	Videojuego y narración**	755
PNJ* (Personaje no jugador).		Videojuego y reflexividad.	
NPC*	611	Reflexividad y videojuego**	757
Pre-rendered*	630	Videojuego y reflexividad: la inmersión**.	
Quest*	641	Reflexividad y videojuego: la inmersión**	757
Quest chain*	641		
Ramificación narrativa*.			
Factor de ramificación.			
Branching factor*	643		
Reflexividad y videojuego**	645		

Videojuego y reflexividad:
 el avatar**. Reflexividad y
 videojuego: el avatar**757

Videojuego y reflexividad:
 la metalepsis**.
 Reflexividad y videojuego:
 la metalepsis**757

Walkthrough. Tutorial* 759

Yaoi video game*765
