

La narrativa cinematográfica en los videojuegos



Autor: Israel Salas Sabal

Universitat Oberta de Catalunya

Año Académico: 2015-2016

Dirigido por: Mónica López Ferrado

Silvia Martínez Martínez

RESUMEN DE LA MEMORIA

Los videojuegos forman cada vez más parte de nuestro ocio y cultura; comenzaron siendo una forma de pasar el tiempo de los más jóvenes para convertirse en la alternativa de ocio para todas las edades que es hoy día.

Con el aumento paulatino de las edades de consumo de este nuevo tipo de entretenimiento, las compañías de videojuegos han mejorado los aspectos narrativos de los videojuegos tomando como referencia el cine de Hollywood.

En esta disertación se analizarán estas semejanzas narrativas además de otras como el tratamiento de las franquicias o la asimilación cultural que los videojuegos comparten con el séptimo arte.

PALABRAS CLAVE: VIDEOJUEGOS, CINE, NARRATIVA, OCIO, ENTRETENIMIENTO, CULTURA POPULAR

Videogames are increasingly part of our leisure and culture; they began as a way to pass the time the youngest to become an alternative entertainment for all ages they're today.

With the gradual increase in the age of consumption of this new type of entertainment, videogame companies have improved the narrative aspects of gaming with reference to Hollywood's films.

In this dissertation, these narratives similarities as well as treating other franchises or cultural assimilation share the game with the seventh art will be analyzed.

KEY WORDS: VIDEOGAMES, CINEMA, NARRATIVE, LEISURE, ENTERTAINMENT, POPULAR CULTURE.

ÍNDICE

PORTADA	1
RESUMEN DE LA MEMORIA	2
ÍNDICE.....	3
INTRODUCCIÓN	5
○ PRESENTACIÓN	5
○ RELEVANCIA	6
○ CONTEXTO.....	7
ÁMBITO DEL ESTUDIO	8
OBJETIVOS DE LA DISERTACIÓN.....	9
○ OBJETIVOS GENERALES	9
○ OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
PLANTEAMIENTO Y FUNDACIÓN DEL TEMA	10
○ MARCO TEÓRICO	10
○ VIDEOJUEGOS HECHOS CINE.....	12
▪ Elementos cinematográficos en los videojuegos	12
▪ La narrativa cinematográfica.....	17
○ EL ESPECTADOR COMO PARTE DE LA NARRACIÓN	22
▪ Videojuegos como cine interactivo	22
▪ La introducción cultural de los videojuegos en la sociedad ...	26
▪ Sagas de videojuegos y <i>reboots</i>	30
○ INDUSTRIA	33
▪ Superproducciones de videojuegos	33
▪ Datos económicos comparativos.....	35

CONCLUSIONES	39
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	45
○ Anexo 1: Plan de trabajo.	45
○ Anexo 2: Valores bursátiles semanales de Time Warner desde 2011 hasta 2015.....	46
○ Anexo 3: Valores bursátiles semanales de Electronic Arts desde 2011 hasta 2015.....	52
○ Anexo 4: top 100 presupuestos de superproducciones de Hollywood	58

INTRODUCCIÓN

○ PRESENTACIÓN

Los videojuegos han avanzado de forma espectacular en no muchos años, están presentes en cualquier lugar. Desde potentes equipos preparados para dar un rendimiento hiperrealista a esta forma de ocio hasta la palma de nuestras manos gracias a los *smartphones*. Cualquier aparato electrónico que posea una pantalla y botones es susceptible de poder ejecutar un videojuego.

Pero no es sólo el poder disfrutar en cualquier lugar, los videojuegos también han mejorado en cuanto a la calidad visual, lo que permite crear narrativas audiovisuales cercanas a las que encontramos en el cine. Y en ocasiones superándolas.

Los juegos actuales muestran experiencias hiperrealistas similares a la imagen y el sonido del cine. Sumergen al jugador en mundos e historias y, a diferencia del cine, le hacen partícipe de ellas.

Para ello, los videojuegos se sirven cada vez más de los recursos del cine. Las secuencias y planos de cualquier videojuego actual son idénticas a las que podríamos encontrar en cualquier película y los estilos visuales en su dirección beben de autores de cine.

A lo largo de esta disertación se realizará una comparativa entre el cine y los videojuegos más parecidos al cine que existen en la actualidad, viendo sus semejanzas y diferencias narrativas.

Analizaremos las industrias cinematográfica y de videojuegos para hacer una comparativa entre sus campañas de marketing y los beneficios que tienen.

También trataremos la interactividad de esta forma de expresión narrativa donde el espectador forma parte de la historia e interactúa con el mundo que se le presenta.

Otro punto interesante que veremos será la forma en la que los videojuegos han entrado en la cultura popular, así como lo hiciera el cine. Personajes, escenas y sagas de videojuegos que forman ya parte del imaginario colectivo. Veremos la semejanza entre las sagas de videojuegos y las cinematográficas y como han influido en nuestra cultura.

Como conclusión llegaremos a ver cómo el cine y los videojuegos están hermanados, no solo en su narrativa, sino también en aspectos económicos y culturales.

○ **RELEVANCIA**

Las semejanzas entre la narrativa del cine y del videojuego se ha ido haciendo cada vez más evidentes en pocos años. La prensa ya tiene secciones dedicadas en exclusiva a los videojuegos y, al igual que los críticos de cine, también han aparecido críticos de este tipo de arte.

Los avances en captura de imágenes y desarrollo y modelado de imágenes en movimiento, permiten realizar figuras hiperrealistas que se asemejan a personas de carne y hueso. El aumento de la potencia de los aparatos electrónicos dedicados a esta forma de ocio, permite representar estos movimientos y personajes de forma fluida mejorando la experiencia del espectador y su interacción con el mundo representado en cada obra electrónica.

Gracias a esto, los desarrolladores de videojuegos empiezan a experimentar con formas de expresión que antes no serían posibles plasmar en una máquina, muchas de estas ideas provienen de la

forma de expresión del cine, lo que hace que cada vez más estas obras tengan estilos narrativos y visuales muy similares a los de cualquier producción cinematográfica. Aprovechan todo lo aprendido en la narrativa del cine para añadir además la interacción del espectador que ahora se convierte en el protagonista de su propia película.

○ **CONTEXTO**

Ya en 2012, un 58% de las familias estadounidenses poseían una videoconsola en casa¹, si tenemos en cuenta que en esos hogares ya podría haber un ordenador personal, podemos ver que las plataformas de videojuegos son cada vez más comunes en cualquier hogar.

Sin hacer mención a los *smartphones* que se estima que, sólo en España, hay más de uno por habitante. Vemos que los videojuegos forman cada vez más parte de nuestras vidas cotidianas. No sería de extrañar que un día apareciera una estadística en la que se concluya que se consumen más horas de ocio electrónico que de visionado de televisión. Algo que sería paradójico, pues es necesaria una televisión para utilizar estos aparatos. Lo que sí sabemos a ciencia cierta es que una videoconsola forma cada vez más parte de nuestra vida cotidiana y que aunque no tengamos una, conocemos no pocos que las posean.

También se sabe que la edad media de los jugadores está aumentando, en el año 2013, por ejemplo, en Europa estaba en 35

¹ **Meristation (2012)**. Más de la mitad de las casas en estadounidenses tienen al menos una videoconsola. [Artículo en línea]. Meristation. [Fecha de consulta: 22 de octubre de 2015].

<<http://www.meristation.com/nintendo-3ds/noticias/mas-de-la-mitad-de-las-casas-estadounidenses-tienen-al-menos-una-videoconsola/1160/1764381>>

años² y en España más del 50% de los adultos entre 35 y 44 años juega a videojuegos (AEVI, 2015). Esto nos indica que el jugador medio ha dejado de ser un niño para ser un adulto. Con mayor capacidad económica, pero con probabilidad más crítica al respecto de los productos que consume. Un consumidor proactivo.

En este contexto, la industria del videojuego ofrece unos productos más elaborados, acordes con la capacidad crítica del consumidor medio, por ello, el desarrollo de narrativas más complejas para satisfacer las necesidades de ocio se hacen más evidentes.

ÁMBITO DEL ESTUDIO

Se analizarán los medios cinematográficos y los electrónicos, centrándose en especial en la plataforma PC y videoconsolas de nueva generación, en concreto Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360 y Xbox One.

² **Francisco Jurado(2013)**. Un estudio asegura que la edad media de los jugadores en Europa ronda los 35 años. [Artículo en línea]. ABC. [Fecha de consulta: 21 de octubre de 2015].

<<http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-nintendo3ds/20121214/abci-estudio-asegura-edad-media-201302060931.html>>

OBJETIVOS DE LA DISERTACIÓN

○ **OBJETIVOS GENERALES**

- Definir las la narrativa cinematográfica en los videojuegos.
- Ver la influencia del cine en los videojuegos.
- Ver la interacción del espectador en la narración.
- Comparar la herencia cultural de los videojuegos con la existente en el cine.
- Realizar una comparativa cuantitativa entre las industrias del cine y el videojuego.

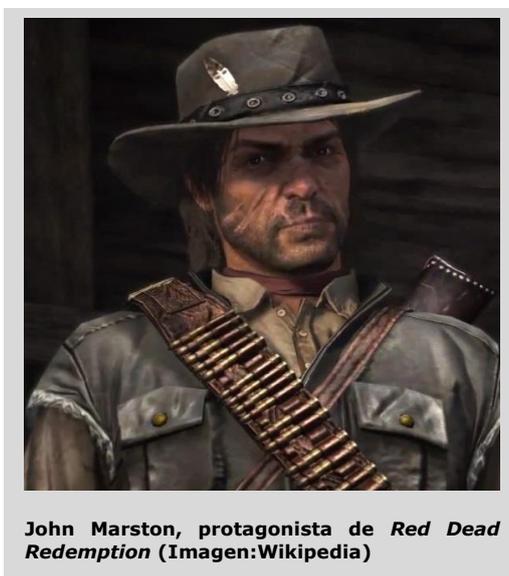
○ **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Comparar las formas narrativas del cine con las de los videojuegos a través de los ejemplos de *The last of us* y *Las Sombras de Mordor*.
- Tratamiento de planos, secuencias y escenas dentro de un videojuego actual utilizando los juegos examinados.
- Tratamiento del guion a través de los ejemplos estudiados.
- Tratamiento de los personajes a través de los ejemplos de estudio.
- Inmersión del jugador dentro de una obra narrativa interactiva.
- Comparación entre sagas de videojuegos y cine a través del ejemplo del videojuego *Tomb Raider* centrándose en los denominados *reboots*.
- Iconografía de los videojuegos en la cultura general: el fenómeno *Minecraft*.
- Comparativa económica entre una gran industria de los videojuegos y otra del cine: Electronic Arts y Time Warner.
- Superproducciones en los videojuegos, datos económicos.

PLANTEAMIENTO Y FUNDACIÓN DEL TEMA

○ MARCO TEÓRICO

Como mencioné anteriormente, el aumento del consumo del ocio electrónico y el aumento de la edad del consumidor medio de este tipo de productos, ha servido como incentivo a la industria del videojuego para desarrollar tramas más complejas en sus productos o construir personajes carismáticos más allá de sus habilidades.



Aunque siguen teniendo pérdidas en piratería, las nuevas plataformas³ de videojuegos y el ingenio de los creadores⁴ han conseguido que este sector haya mermado sus pérdidas.

³ **Tony Landrove (2015)**. La piratería digital en España continúa en ascenso. [Artículo en línea]. Mirada21. [Fecha de consulta: 26 de octubre de 2015] <<http://www.mirada21.es/detalle-noticia/la-pirateria-digital-en-espana-continua-en-ascenso-11382>>

⁴ **Lucía di Cioco (2015)**. Los creadores de videojuegos saben cómo vender a la piratería [Artículo en línea]. Cromo. [Fecha de consulta: 26 de octubre de 2015] <<http://www.cromo.com.uy/los-creadores-videojuegos-saben-como-vencer-los-piratas-n587911>>

Esto también da para que los estudios de desarrollo puedan invertir en nuevas formas narrativas o dedicar equipos especializados en dirección o guion de historias. También tener a personajes conocidos doblando a los protagonistas de los videojuegos.



En este marco, es posible comparar las dos grandes industrias del entretenimiento: el cine y el videojuego, puesto que ambas utilizan la narración audiovisual para atraer al público.

○ VIDEOJUEGOS HECHOS CINE

Para entender la narrativa audiovisual en los videojuegos y su relación con el cine, tenemos que entender que estos también forman parte del género audiovisual, es decir, utilizan el sonido y la imagen como medio para comunicar. Aunque sí que es cierto que muchos juegos pueden ser muy abstractos, como sucede con el clásico *Tetris* o que tienen una estructura narrativa escasa, como suele ocurrir en los juegos de lucha. Pero gran parte de los juegos tienen una narrativa similar a la cinematográfica.

Será en esos juegos en los que se centre este estudio, dejando a un lado otros juegos que, si bien siguen siendo obras audiovisuales, no contienen demasiados elementos narrativos similares al cine.

También tenemos que considerar que aunque estamos hablando de una plataforma audiovisual, el videojuego tiene una característica diferenciadora primordial que es su interactividad. Pero lo único que se abordará en este apartado serán las formas expresivas audiovisuales que contienen los videojuegos.

▪ Elementos cinematográficos en los videojuegos

Uno de los elementos cinematográficos que más ha cambiado con la evolución de las capacidades gráficas de los sistemas de entretenimiento es la fotografía o **escenografía**. Los juegos de luces y sombras o los grandes paisajes son los detalles que más han mejorado con el tiempo, ahora podemos comparar los bellos paisajes de Nueva Zelanda para *El señor de los anillos* con los creados por Monolith Studios para *Las sombras de Mordor* o los escenarios post apocalípticos de *The walking dead* con la devastación en *The last of us*.



Además de la fotografía estos avances tecnológicos permiten crear **personajes** más expresivos y detallados, con los que se pueden expresar sentimientos y reacciones visibles para el jugador de la misma forma que lo son para el público en una sala de cine.



También podemos disfrutar de movimientos fluidos gracias a la tecnología captura de movimiento⁵ usada para generar personajes tridimensionales con movimientos naturales. El uso de este tipo de tecnología permite crear personajes tan reales en videojuegos como actores de carne y hueso en el cine y haciéndolos tan creíbles al espectador como lo son en una obra cinematográfica.

Además, en el cine ya no es difícil encontrar personajes creados en su totalidad por ordenador y que interactúan con el resto de personajes

⁵ **Wikipedia (2015)**. Captura de movimiento. [Artículo en línea]. Wikipedia. [Fecha de consulta: 15 de noviembre 2015]
< https://es.wikipedia.org/wiki/Captura_de_movimiento>

como si estuvieran en el mismo espacio. Casos como Gollum, en *El Señor de los anillos* o Ted, el oso de peluche protagonista de la película con el mismo nombre. ¿Qué diferencia hay entre esos personajes y los existentes en un videojuego?



Tampoco podemos olvidar otro aspecto técnico que ha mejorado a lo largo de los años: la **banda sonora**, los videojuegos se asemejan cada vez más a las grandes superproducciones en cuanto a la calidad musical de sus *scores*⁶ hay bandas sonoras que pueden competir con sus homónimas para el séptimo arte, superándolas en muchos casos. Aunque ha ido en paralelo con la mejora de los gráficos, cierto es que las bandas sonoras para videojuegos llevan más tiempo consolidándose, lo que no quita que sea un componente cinematográfico más de una obra digital.

Ante estas mejoras en los videojuegos, el jugador también exige una narrativa más elaborada acorde con las características de los videojuegos que consume (Gosciola, 2009, págs. 51-56). Así pues, para aprovechar las nuevas posibilidades que ofrecen estas mejoras, el **guion** de estas historias ha mejorado al mismo nivel. El guion en los videojuegos más avanzados narran el desarrollo de historias

⁶ **Erik Kain (2012)**. The Top 12 Video Game Soundtracks Of All Time. [Artículo en línea]. Forbes. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2015]
<<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/09/08/the-top-12-video-game-soundtracks-of-all-time/#nnn>>

elaboradas y crean personajes complejos que permiten la inmersión del jugador en el juego. ¿Qué motiva al personaje que controla el jugador? ¿Cómo ha llegado hasta allí? ¿A qué pruebas ha de someterse para llegar al final de su viaje?



El guion cinematográfico está muy presente en la narración de la historia en un videojuego actual, un trasfondo, unos elementos que hacen que el jugador quiera conocer el devenir del héroe que controla de la misma forma que un espectador quiere saber qué hará el protagonista de la obra que está viendo.

En el caso de *The last of us*, el jugador, representando en los protagonistas que podrá controlar, conoce el origen del personaje principal, el cómo ha llegado a ser lo que es en el momento que empieza su viaje transportando a una niña. Esto lo motiva a continuar la historia para averiguar qué es lo que va a pasar a continuación. El viaje de este personaje está representado en el cine en obras como *La guerra de las galaxias* o la más actual *Transporter*: un mercenario (Han Solo/Frank) recibe la misión de llevar a alguien (Luke Skywalker/Lai) a un lugar sin hacer preguntas para recibir una recompensa material, pero el personaje se termina involucrando más con su "carga" y se convierte en su protector. Hasta sus últimas consecuencias.

Por otro lado, En *Las sombras de Mordor* el jugador vive, a través de su avatar, una escena propia de las tragedias clásicas: asesinan a su mujer y a su hijo y le hacen volver de entre los muertos para buscar venganza. Añadiendo una subtrama en la expiación del personaje que acompañará al protagonista durante el camino que ha de seguir para completar la misión que le ha sido encomendada.

Estas tramas están presentes en obras literarias, teatrales y cinematográficas y las comparten ahora con los videojuegos. Vemos como, por ejemplo, la situación del personaje expuesta para *Las sombras de Mordor*, bien podría tratarse de la misma situación vivida por el protagonista de la película *El cuervo*, que además está basada en el cómic del mismo título. O con la obra literaria *El Conde de Montecristo*.

El guion de estas obras debe ser analizado según los condicionantes que lo reorientan conforme el concepto de *interactividad continua* de Brenda Laurel, definido por las variables de *frecuencia* de interacciones, *alcance* o límite de posibilidades elegir y *significancia* (la interferencia de estas afecta a los contenidos y viceversa) (Laurel, 1998, págs. 20-21). En esta situación se realizaría una actividad cognitiva y prioritaria en las actividades humano-computador, lo que no interrumpiría en la inmersión del jugador (Laurel, 1998, págs. 126-127). Así se consigue involucrar al jugador de tal forma que no perciba la existencia de una interfaz entre él y la historia en la que está participando. De la misma forma que no se percibe en el cine la pantalla, cajas de sonido, proyector, etc. cuando se asiste a una obra con ambientación y escenografía realista (Gosciola, 2010, págs. 51-56).

▪ **La narrativa cinematográfica**

Gosciola (2010, págs. 51-56) indica que en la mayoría de los casos se encuentra una distinción entre dos estructuras narrativas: la dramática, de confrontación entre dos o más personajes, y la épica, que ofrece al jugador el camino que recorrerá para obtener la ampliación de sus habilidades. La primera tiene como ejemplos claros los juegos de lucha o deportivos, mientras que la segunda es a la que pertenecen los juegos de rol o aventura.

En esta disertación se estudiará la segunda estructura propuesta: la épica, pues es la que representa mejor las características narrativas propias del cine, ya que en ella además de la lucha y conflicto, hacen que el jugador se desplace y supere las barreras que se le presentan durante su viaje.

La acción de desplazamiento en los videojuegos ayuda a la inmersión del jugador con el entorno generado en el videojuego y hace que éste se involucre con lo sucede alrededor del personaje que controla. Gosciola (2010, págs. 51-60) hace la equivalencia de este desplazamiento y movimiento de cámara a un **plano secuencia** continuo que facilita esta inmersión al igual que lo hace un espectador de una obra cinematográfica.



El movimiento del personaje de Joel en *The last of us*, lo componen planos secuencia que suceden entre escenas animadas. (Imagen: Sony Computer Entertainment)

La acción de mover al personaje que controla el jugador se puede distinguir como un plano secuencia continuo. En muchos casos, para seguir esta secuencia se utiliza la forma de visualización de entorno denominada *primera persona* que es un equivalente al sistema de apoyo de cámara o utilizado en muchas obras cinematográficas (*cámara subjetiva*).

Los **planos** en los videojuegos de estudio en esta disertación también contienen los elementos propios del cine, es decir, contienen información relevante al espectador que le permite saber qué ocurre alrededor del protagonista y encontrar elementos que le ayudarán en el transcurso de su aventura. En los casos de estudio podemos ver que todos los lugares pueden contener objetos como munición, plantas curativas u otros objetos que ayudan a completar objetivos secundarios dentro del juego, que no afectan a la continuidad de la historia, pero que son un reto más a superar por el jugador. En *The last of us* tenemos colgantes, por ejemplo, y en el caso de *Las sombras de Mordor* tenemos reliquias.

También existen elementos **fuera de plano** que el espectador, jugador en este caso, oye o ve y que el personaje que controla no sabe que existen. Ese recurso narrativo hace que el jugador también tenga un papel omnisciente sobre la narración, pero además le permite modificar la conducta de su avatar. Similar a los recursos que Hitchcock empleaba con sus espectadores para mantenerlos en suspense. Para hacerlos involucrarse en sus películas. En el caso de los videojuegos permite al jugador formar parte activa y pasiva de la narración, es espectador y protagonista.



El plano contiene para el jugador más elementos que los que pueden percibir los personajes. En este caso sólo el jugador sabe que Elle está detrás con un cuchillo. (Imagen: Sony Computer Entertainment)

La mejora en los guiones de los videojuegos también ha influido en la interacción de los personajes no jugadores⁷ y el jugador. Como cualquier obra, el espectador tiene que descubrir cómo son los personajes que rodean a su avatar (y a éste también) y para ello utiliza la interacción mediante acciones y diálogos. Éstos, gracias al apoyo de mejores guiones y mejoras en las expresiones que pueden mostrar de los personajes, aportan la información necesaria para que

⁷ Conocidos por el término NPC (del inglés *non-player character*) y que son personajes controlados por la IA del juego.

el jugador entienda el comportamiento y motivaciones de los personajes de la historia.

En estas interacciones se utilizan los recursos más comunes del cine, como el plano contra-plano, el plano medio o el plano subjetivo. Técnicas narrativas idénticas a las encontradas en toda obra audiovisual.



Conversación entre Elle y Joel durante el juego utilizando el recurso de plano contra-plano. La cámara enfoca al personaje que está hablando. (Imagen: Sony Computer Entertainment)

Otro elemento narrativo del cine que ha influido en gran medida en la narración de los videojuegos son las escenas de acción. Los videojuegos de aventuras combinan los elementos clásicos del cine de acción como explosiones o persecuciones como las más novedosas coreografías de artes marciales u otro tipo de combates.

En *The last of us* tenemos los elementos clásicos que hemos mencionado, es un viaje en un mundo similar al descrito en *Mad Max* o en *Guerra Mundial Z* hay armas, explosiones, persecuciones y otros elementos que caracterizan a este tipo de cine.

En *Las sombras de Mordor* tenemos otros elementos de acción más novedosos, como las coreografías de combates a espada, idénticas a las vistas en *El Señor de los anillos*. Los combates a espada del

jugador con los orcos se coordinan de la misma forma que hacen en el cine.



Las sombras de Mordor (Izquierda) bebe de las coreografías de lucha realizadas en El Señor de los anillos (Derecha), las luchas que hay en el juego parecen haber sido trasladadas con minucioso cuidado desde las películas (Imágenes: Warner Bros. Interactive Entertainment y New Line Cinema).

Tenemos elementos cinematográficos suficientes solo en las obras estudiadas para poder decir que aunque estos videojuegos no son obras cinematográficas, sí que se podrían considerar como cine interactivo.

○ **EL ESPECTADOR COMO PARTE DE LA NARRACIÓN**

Además de los elementos narrativos, los videojuegos comparten otros elementos que podemos encontrar en todo lo que rodea el cine. También tienen su aportación a la cultura a través de personajes icónicos o sagas de videojuegos que forman parte del ideario popular. Y aunque también hemos mencionado que existe una diferencia importante entre ambos medios que no es más que la interactividad del espectador sobre la obra, existen numerosas iniciativas cinematográficas que aportan tal interactividad.

En esta parte de la disertación, se hará un acercamiento a estos conceptos.

▪ **Videojuegos como cine interactivo**



Escena de *Virtual Morality*, película interactiva donde el espectador decide qué hacer durante la historia para que esta llegue a su conclusión final. (Imagen: New Form Digital)

Como indica Concepción (2012, pág.351-378), los videojuegos son una potente herramienta narrativa, pero además construyen un universo en el que el jugador debe sumergirse para disfrutar de él. En sus textos, Concepción Pérez define lo siguiente para estas construcciones inmersivas: "El léxico de los videojuegos abre un campo semántico basado en la noción de mundos posibles: son los distintos niveles del juego, las zonas, las plataformas, los distintos

planos de la realidad que genera la máquina virtual” (2012, pág. 351-378). La autora hace hincapié en la virtualidad del videojuego como parte de la propia narrativa del mismo. Lo que indica que el espectador, como parte activa del proceso narrativo, se introduce en el mundo virtual generado por una máquina e interacciona con él a fin de progresar en la historia que se le presenta.

Concepción (2012, pág. 351-378) denomina esta interacción “*Actualización*”, pues la realidad virtual con la que el espectador/jugador interacciona se ve actualizada conforme este va tomando decisiones a medida que avanza en el videojuego.

En los videojuegos actuales, como ocurre en la película *Virtual Morality*, estos cambios se representan con acciones narrativas propias del cine, secuencias cuyo resultado se ven afectados por las decisiones que va tomando el jugador llegando a un final que ha ido construyendo con ellas. Este no es un concepto nuevo, pues lo hemos visto en los libros de “Elige tu propia aventura”.



Escena del juego *Until Dawn*. (Imagen: Sony Computer Entertainment)

Un ejemplo de este tipo de interacción y actualización de una realidad a través de la narrativa cinematográfica lo tenemos en el videojuego

*Until Dawn*⁸. Se trata de una obra coral con representaciones de actores conocidos como Hayden Panettiere o Rami Malek donde el jugador debe actuar como cada personaje protagonista cambiando acontecimientos tanto para la propia historia como para las diferentes acciones que se podrán realizar cuando se controlen los demás personajes. Plantea una “actualización” de la realidad virtual que propone el videojuego hasta llegar a cada posible conclusión de la trama.



El papel del jugador es esencial para desarrollar la trama y, como sucede con el cine de Hollywood, entiende la mecánica del videojuego gracias al conocimiento del género representado (Óliver, 2012, pags 341-345). Así pues, el jugador conectará con la narrativa propia del videojuego al que está jugando y “actualizará” la realidad virtual en consonancia.

⁸ Según los propios autores del juego, *Until Dawn* podría considerarse como una película interactiva (Bringas, 2015).

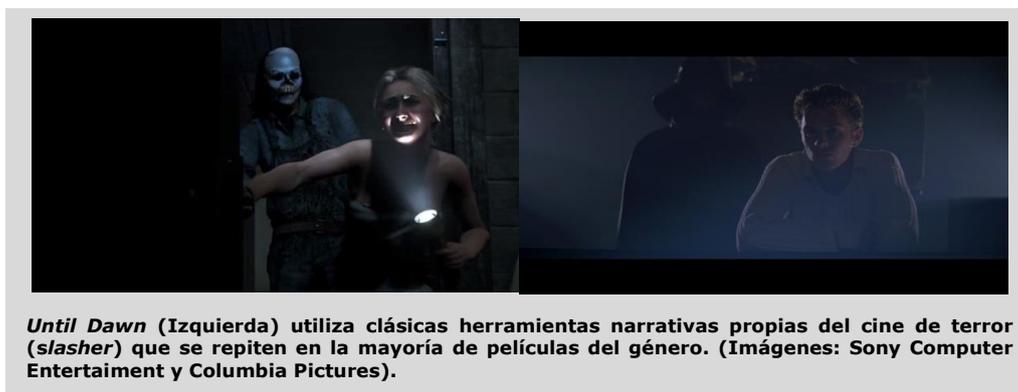
En *Until Dawn* encontramos un buen ejemplo de fusión de la experiencia del jugador como espectador de cine de terror⁹ y de las mecánicas propias de los videojuegos de género *survival horror*.

Tenemos por un lado la representación de la historia del videojuego: un grupo de personas se ven atrapadas en un lugar y están siendo cazados por algo o alguien del que tienen que huir hasta que amanezca. Toda narrativa que se muestra en el videojuego se ha visto innumerables veces en la gran pantalla en películas como *Viernes 13*, *Halloween* o *Scream*. El jugador conoce como se va a comportar el entorno y tratará de actuar de manera que pueda evitar cualquier fatídico desenlace.

Por otro lado el jugador también es conocedor de las herramientas y mecánicas que encontrará en el juego, ya que las comparte con otros videojuegos del mismo tipo como pueden ser *Silent Hill*, *Resident Evil* o *Amnesia: The Dark Descent*. De este modo, el jugador sabe de qué modo podrá interactuar para desarrollar la narración y llegar al mejor final posible salvando a todos los protagonistas.

Con esta fusión entre el cine y el videojuego, el jugador está participando en la narración de la historia a través de las "actualizaciones" que realiza en una realidad virtual utilizando las interacciones de los personajes que va controlando a lo largo del desarrollo de la historia, pero a la vez es un espectador conocedor de qué se puede encontrar en el mundo representado en el videojuego.

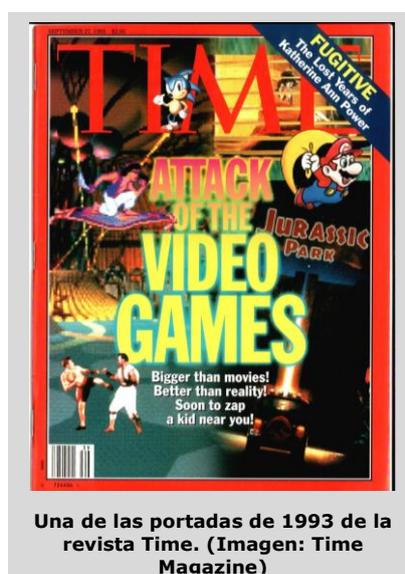
⁹ El género de terror que representa *Until Dawn* es el género *Slasher* que corresponde a aquellas obras cinematográficas donde los protagonistas se ven perseguidos por un asesino. *Viernes 13* es uno de los primeros exponentes de este subgénero dentro del género de terror.



Por lo tanto, en el caso de *Until Dawn* tenemos una obra que podría considerarse tanto videojuego como cine interactivo. Donde no hay diferenciación entre un jugador o un espectador activo.

- **La introducción cultural de los videojuegos en la sociedad**

Los videojuegos, al igual que ocurre con el cine, han traído diversos iconos culturales que están arraigados ya en el imaginario popular. Cualquier persona, sin importar ya edad, sabe quién es Mario de la misma forma que sabe quién es Darth Vader. Sólo con mencionar cualquiera de estos nombres, la imagen de estos iconos llega de inmediato a la memoria.



Cada vez es más común oír que los videojuegos están condicionando la cultura popular de la misma forma que lo han hecho el cine y las series de televisión¹⁰ y que en el futuro tendrán un gran peso en ella.

Y no cabe duda que los videojuegos forman parte de la cultura de la sociedad cada vez en mayor medida, ya en 2006 sólo en España un 78% de los jóvenes entre los 11 y 16 años eran jugadores habituales (Benajmín, 2009, págs. 134-140) y el estudio de 2015 de la Asociación Española de Videojuegos sitúa un porcentaje similar, el 76%, en edades comprendidas entre 18 y 29 años (AEVI, 2015). Lo más destacable es que si en 2006 la edad media de los jugadores estaba en 22 años, en 2007 esta edad se situaba en 26 años. Y ya hemos visto al comienzo de esta disertación que la edad en Europa en el año 2013 estaba en los 35 años¹¹.

Estamos pues ante un aumento progresivo de la edad de juego, lo que antes se consideraba una actividad propia de adolescentes o niños, poco a poco ha pasado a ser una actividad de ocio para personas de todas las edades. Este progreso se debe en mayor o menor medida a la diversificación de los géneros de estos juegos, permitiendo la entrada a un público más adulto que además del entretenimiento busca otros valores añadidos a la jugabilidad (Benjamín, 2009, págs. 134-140).

¹⁰ **Adam Rosenberg (2015)**. With a new CEO and original stories on the way, Telltale just turned a new page. [Artículo en línea]. Digital Trends. [Fecha de consulta: 28 de diciembre de 2015]

<<http://www.digitaltrends.com/gaming/new-ceo-original-stories-way-telltale-just-turned-new-page/>>

¹¹ **Francisco Jurado(2013)**. Un estudio asegura que la edad media de los jugadores en Europa ronda los 35 años. [Artículo en línea]. ABC. [Fecha de consulta: 21 de octubre de 2015].

<<http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos-nintendo3ds/20121214/abci-estudio-asegura-edad-media-201302060931.html>>

Este progresivo aumento de la edad va mostrando la creciente asimilación en la cultura de los videojuegos, pues son ya varias generaciones las que dedican a este tipo de ocio más tiempo que a otros medios. En los estudios de Benjamín (2009, págs. 134-140) nos muestra el dato: el 54% del mercado del ocio en España durante el año 2008 estaba dedicado a los videojuegos, el cine ese año estuvo en el 23%.

Por lo tanto, no tenemos ya una cultura donde Mario sea el mayor conocido cuando se habla de videojuegos, tenemos otros ejemplos de videojuegos más actuales que forman parte de la iconografía de la cultura popular.

Juegos como *World of Warcraft*, juego online de rol donde los jugadores se relacionaban en clanes para conseguir objetivos, han tenido un enorme peso, pues llegó a albergar en 2010 12 millones de jugadores activos¹². Una población mayor que la de las ciudades de Madrid y Barcelona juntas. Aunque si ha habido un icono cultural en los últimos años destacable ese ha sido el videojuego *Minecrafft*.

¹² **Statista (2016)**. Number of World of Warcraft subscribers from 1st quarter 2005 to 3rd quarter 2015 (in millions). [Artículo en línea]. Statista. [Fecha de consulta: 02 de enero de 2016]
<<http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>>



Intro (*Couch Gag*) de uno de los capítulos de la temporada 25 de la serie de televisión *Los Simpsons* en el que se hace referencia al videojuego *Minecraft* (Imagen: Fox Broadcasting Company)

El juego no forma parte sólo del ocio sino que, gracias a sus propios jugadores, ha conseguido llegar ser un icono cultural. A tal punto que en 2013 el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) lo recogía para su colección de videojuegos¹³.

No en vano se ha convertido en el juego de PC más vendido de la historia y ha alcanzado los 70 millones de copias vendidas en todas las plataformas en las que está soportado¹⁴. Esta abrumadora cantidad de juegos vendidos ha venido dada por la motivación de los propios jugadores que, gracias al boca-oreja, han fomentado su uso. De esta forma se ha creado un icono que será recordado por todos. No hay más que hacer una búsqueda del juego en el portal de vídeos Youtube y comprobar la ingente cantidad de vídeos dedicados en exclusiva al juego creados por los propios aficionados o el número de elementos de mercadería que se mueve en los portales más conocidos de venta online con esta temática. *Minecraft* ha traído

¹³ **Paul Galloway (2013)**. Video Games: Seven More Building Blocks in MoMA's Collection. [Artículo en línea]. MoMA. [Fecha de consulta: 02 de enero de 2016] <http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection>

¹⁴ **Mark Tyson (2015)**. Minecraft sales reach 70 million, 20 million copies sold on PC. [Artículo en línea]. HEXUS.net. [Fecha de consulta: 29 de diciembre de 2016] <<http://hexus.net/gaming/news/industry/84371-minecraft-sales-reach-70-million-20-million-copies-sold-pc/>>

consigo una revolución cultural, sirviendo incluso como medio para el aprendizaje escolar. Existiendo iniciativas dedicadas a ello¹⁵.

Si tenemos en cuenta la inmersión que ha tenido este videojuego en la sociedad no podemos dudar que formará parte de ella, pues si de niños nos enseñan a través de estos juegos, nuestro crecimiento intelectual se verá vinculado en mayor o menor medida a ellos.

▪ **Sagas de videojuegos y *reboots***

Lara Croft es sin duda uno de los iconos de la cultura popular como los que hemos tratado en el apartado anterior este personaje, inspirado en otro icono del cine como es Indiana Jones, ha tenido también un tratamiento similar al que han vivido diferentes sagas en el cine: Los relanzamientos (*reboot* en su terminología inglesa). En esta disertación, se han expuesto muchas semejanzas entre estos medios de ocio en cuanto a su narrativa y la participación del espectador, pero también podemos encontrar esas semejanzas en el tratamiento por parte de las compañías propietarias de los derechos de explotación de conocidas sagas, tanto cinematográficas como de videojuegos.

En el año 2013 se volvió a relanzar *Tomb Raider* y se adaptó a su protagonista a los nuevos tiempos. Dejando atrás la temática de esos juegos de aventuras para un público joven, Lara Croft se adaptó a un público más adulto, el que es ahora el consumidor más habitual de este tipo de productos de ocio. Así que, como ocurriría en el cine con nuevos relanzamientos como *Batman Begins* o *Star Trek*, se le dio un tratamiento más profundo al personaje protagonista, creando historias más acordes al nivel de exigencia de un público adulto.

¹⁵ **Minecraft in education.** Sitio web dedicado a la educación a través de *Minecraft*.

< <http://minecrafteducation.tumblr.com/post/122757867730/welcome> >

El mismo año de la salida a la venta del videojuego también se estrenaron diversos *blockbusters*¹⁶ con el mismo tratamiento de la saga de las películas que relanzaban a *Batman* donde también se le daba un tratamiento adulto y profundo al personaje más allá de vencer a los villanos de turno además de aportar un toque oscuro a las historias emulando la atmósfera del conocido personaje de cómic.



De izquierda a derecha *Tomb Raider*, *Man of Steel*, *Star Trek: Into Darkness* y *Thor: the Dark World* (Imágenes: Square Enix, Time warner, Paramount Pictures y The Walt Disney Company)

Tomb Raider, debido a su trayectoria, se podría considerar como *blockbuster* en el mundo de los videojuegos. Se trata de una saga que ha ido sacando videojuegos de forma frecuente motivado por las ventas que han ido obteniendo sus versiones anteriores hasta que dejó de ser rentable, como ocurre con el clásico juego de fútbol, *Fifa*, *Tomb Raider* aparecía cada navidad en un nuevo juego desde el año 1996 hasta el 2003, la sobreexplotación del juego hizo que se dejaran de realizar videojuegos de esta saga de forma tan frecuente. En el año 2013 apareció el título con un tratamiento más "oscuro", como podemos percibir en las imágenes superiores. Si se tratase de

¹⁶ *Blockbuster* es un término anglosajón empleado para definir un producto audiovisual, tanto cinematográfico como de otros medios que, gracias a la gran acogida del público, tiene un retorno de la inversión casi inmediato. Este término, sin embargo, puede ser recogido también de forma sarcástica para definir películas de grandes presupuestos que no obtienen los beneficios que se les esperaba.

una película sobre Lara Croft, no notaríamos las diferencias en cuanto a la presentación del personaje con el resto de *blockbusters* estrenados ese mismo año.

A todas luces, *Tomb Raider* es una saga de videojuegos equivalente a las existentes en cine. Con la misma puesta en escena. Por su dinámica de juego, también podemos decir que tiene una narrativa equivalente a la que hemos analizado en esta disertación. Por lo que las semejanzas de este videojuego con los productos audiovisuales de Hollywood son enormes.

Bien es cierto que existen otras sagas más contemporáneas como pueden ser las de *Uncharted*, cuyo protagonista vive aventuras que nos recuerdan a las de Lara Croft y también se le da un tratamiento más profundo al personaje principal o clásicos como *Max Payne*, que también tuvo su *reboot* en el año 2008. Pero *Tomb Raider*, debido a su trayectoria en la historia del videojuego y en la cultura popular, es quizá el mejor ejemplo de saga equivalente a las que podemos encontrar en Hollywood.



○ **INDUSTRIA**

La industria del videojuego y la del cine están también hermanadas, en estos ámbitos también podemos encontrar grandes superproducciones como las que vemos en el cine, aunque con costes mucho menores. Haremos un acercamiento a los datos financieros que rodean la creación de algunos de los videojuegos más populares.

También veremos los datos cuantitativos de la industria del videojuego en España y Europa y haremos una comparativa con los datos en España que ambas industrias mueven y compararemos datos financieros entre una de las *majors*¹⁷ de Hollywood, Warner Bros. Pictures, y una de las grandes compañías de videojuegos, Electronic Arts.

▪ **Superproducciones de videojuegos**

Las grandes productoras de videojuegos comienzan lanzar productos con presupuestos muy altos. Esto es debido a los acabados del producto para el nuevo perfil de jugador, ahora es necesario tener especialistas en la narrativa audiovisual del cine, por lo que aumentan los presupuestos.

Al igual que los grandes estudios de Hollywood, tenemos videojuegos que pueden superar los 200 millones de dólares. Esa cantidad, por ejemplo, se empleó esa cantidad para el desarrollo y promoción del videojuego *World of Warcraft* hace ya más de diez años (Superannuation, 2014) y también tenemos el caso de *Destiny* cuya

¹⁷ Las *Majors* son las siete grandes productoras de Hollywood que dominan el mercado americano, estas son: Columbia TriStar Pictures, Walt Disney Pictures/Touchstone Pictures, 20th Century Fox Film Corporation, Metro-Goldwyn-Mayer/United Artists, Paramount Pictures, Universal Studios y Warner Bros. Pictures.

Más información: https://en.wikipedia.org/wiki/Seven_sisters_%28studios%29

producción costó 500 millones de dólares¹⁸ a su desarrolladora Activision, 75 millones más de los que costó la película con el presupuesto más alto hasta la fecha, *Avatar*. Aunque el videojuego tenía un presupuesto inicial de 140 millones de dólares (Superannuation, 2014). Una cantidad nada desdeñable tampoco, pues es lo que costó *Armagedón* o la película *Star Trek*¹⁹ de 2009.



Estas superproducciones también se comportan en cuanto a resultados económicos de forma similar, por ejemplo, el videojuego *Grand Theft Auto V* obtuvo 800 millones de dólares tan sólo en las 24 primeras horas de su salida a la venta (Hannah, 2014), lo cual indica que los 265 millones que costó en su desarrollo se invirtieron bien. ¿A cuánto habrán ascendido sus ventas a día de hoy?, ¿Habrán superado a *The Dark Night Rises*, que ha ganado más de 1.500 millones de dólares y tenía el mismo presupuesto (The Numbers, 2015)?

¹⁸ **Hannah Shaw-Williams (2014)**. 'Destiny' Will Cost Activision \$500 Million to Develop and Promote [Artículo en línea] Ogden: Game Rant, LLC. [Fecha de consulta: 03/01/2016]

< <http://gamerant.com/destiny-budget-500-million-activision/> >

¹⁹ **The Numbers (2015)**. Movies Budgets [Artículo en línea] Beverly Hills: Nash Information Services, LLC. [Fecha de consulta: 03/01/2016]

< <http://www.the-numbers.com/movie/budgets/all> >

Sea como fuere, las superproducciones de videojuegos también recaudan grandes cantidades de dinero con las ventas, siendo negocios muy lucrativos para las compañías que los producen. Y pueden ser muy rentables, pues los presupuestos habituales no llegan a superar los 25 millones de dólares como vemos en el artículo de Superannuation (2014) y que es equivalente al presupuesto de una película modesta.

Así pues, podemos comprobar una vez más que ambas industrias comparten la forma de tener beneficios económicos utilizando la vieja idea: “Si quieres ganar dinero, debes gastar dinero”.

- **Datos económicos comparativos**

Como forma de negocio, hemos visto que tanto el cine como los videojuegos también comparten la misma visión, veamos pues los datos económicos que mueven ambos sectores de ocio y entretenimiento.

En España, la industria del videojuego generó en 2014 996 millones de euros (AEVI, 2015, pág. 62), lo que nos sitúa como quinta potencia europea en consumo de este tipo de productos de ocio tras Alemania, Inglaterra, Francia e Italia y nos pone como la décima potencia a nivel mundial (AEVI, 2015, pág. 70). La industria del cine el mismo año facturó 518 millones (Ministerio de cultura, 2015), lo que supone un 48% menos.

En el mundo, las cifras de negocio son abrumadoras, en 2014 el mercado de los videojuegos movió 71.600 millones de euros (AVEVI, 2015, pág. 71) cuando en realidad se había previsto llegar a tal cifra el año 2016. Lo que nos indica que el mercado está creciendo de forma muy acelerada. En 2015 se espera cerrar el año con la cantidad de 80.500 euros.

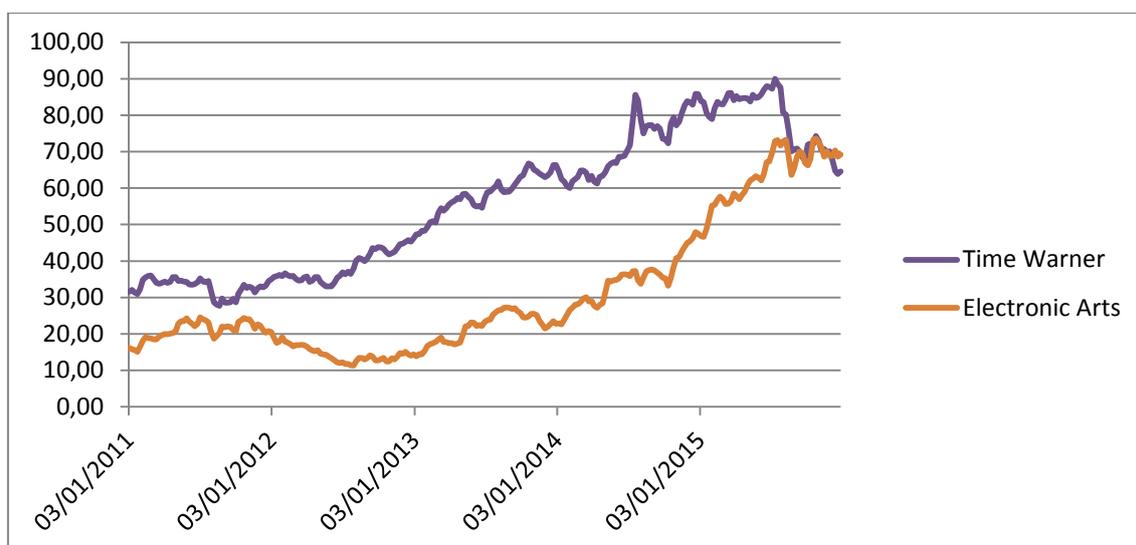
Estados Unidos, uno de los mercados más importantes del mundo, en 2014 generó 22.400 millones de dólares en consumo de ocio electrónico, 15.500 millones sólo en videojuegos (AVEVI, 2015, pág. 72). Para hacer una comparativa, en 2014 el mercado cinematográfico generó 10.400 millones de dólares²⁰, un 32% menos que los videojuegos.

Es evidente que el mercado del videojuego mueve un consumo mayor que el cinematográfico, pero podemos hacer un acercamiento comparativo entre dos grandes empresas, una de las siete *majors*, Warner Bros. y una de las más importantes empresas dedicadas a los videojuegos con sede en Estados Unidos, Electronic Arts. Ambas están en el término medio de estos grupos. Por ejemplo, no podríamos comparar a ninguna empresa dedicada a los videojuegos con Walt Disney Pictures, porque esta está muy por encima incluso de las *majors* o con 20th Century Fox, pues es un conglomerado de comunicación demasiado amplio.

Electronic Arts, concluyó el año fiscal de 2015 con unos ingresos netos de 4.319 millones de dólares y con un beneficio de 1.067 millones de dólares (Electronic Arts, 2015), en el caso de Warner Bros., tenemos por un lado unos ingresos de 3.300 millones de dólares con un beneficio neto de 385 millones (Time Warner, 2015, pág. 5). Es algo menor que la compañía de videojuegos, pero si tenemos en cuenta a toda la compañía, Time Warner, vemos que esta ha conseguido 6.600 millones de dólares en ingresos y 2.200 millones de dólares en beneficios (Time Warner, 2015), por lo que se hace complicado diferenciar qué sector del entretenimiento da un mayor beneficio.

²⁰ **The Numbers (2015)**. Annual Movie Chart - 2014 [Artículo en línea] Beverly Hills: Nash Information Services, LLC. [Fecha de consulta: 03/01/2016]
< <http://www.the-numbers.com/market/2014/top-grossing-movies>>

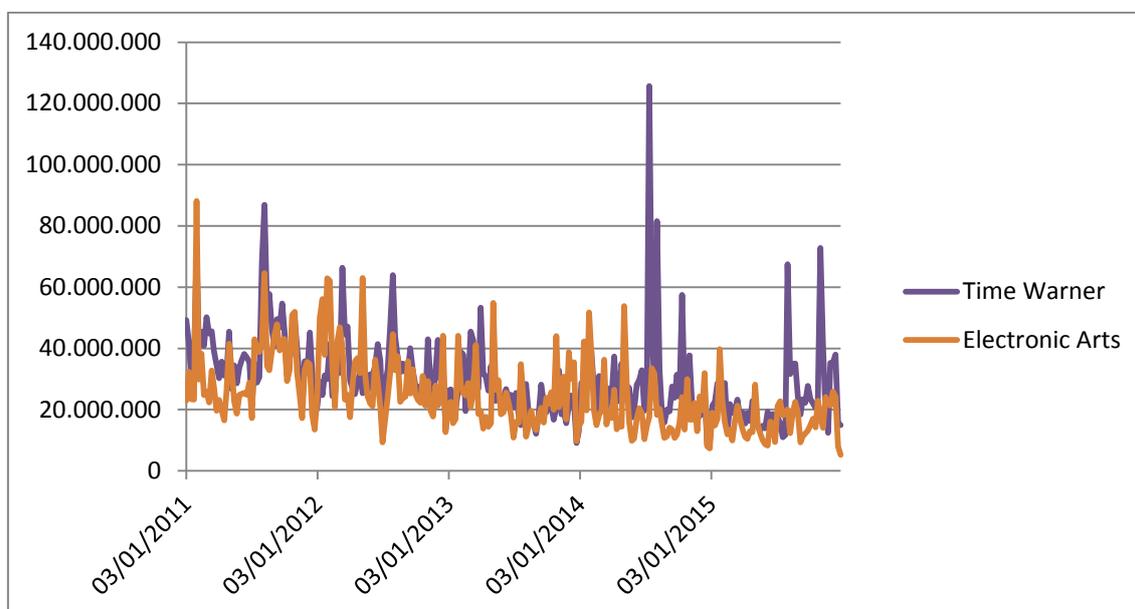
Al analizar sus movimientos en el mercado de valores Nasdac (Anexo 2 y 3) en el que ambas compañías cotizan durante los periodos comprendidos entre enero de 2011 hasta diciembre de 2015, podemos ver algunas diferencias.



Se puede observar como Time Warner ha sido un valor de mayor peso durante el periodo, incluso fiable. Pero, en los últimos meses y debido a la caída de la bolsa China y los conflictos en Siria que afectaron a las bolsas mundiales, la compañía de videojuegos ha mantenido mejor su valor. Además, podemos ver un fuerte incremento de su cotización en el último año.

Esto nos puede indicar que la empresa de videojuegos mantendrá ese ascenso y superará a la compañía cinematográfica, pero habrá que esperar cómo se desarrolla el mercado durante el año 2016. La compañía audiovisual siempre ha sido un valor fuerte por lo que no se puede descartar que se recupere y se siga manteniendo por encima de Electronic Arts.

Si la comparativa la hiciéramos utilizando el volumen de dinero movido durante las sesiones de la gráfica anterior, podríamos clarificar un poco más la tendencia.



Ambas compañías han movido cantidades similares a lo largo del periodo, pero se puede ver que Time Warner ha generado un mayor volumen de negocio de la mitad del año 2015 en adelante.

En resumen, vemos que ambas compañías tienen un comportamiento bursátil similar, aunque el valor de las acciones de Time Warner ha estado siempre por encima hasta final del año 2015. Pero, por otro lado, los beneficios de la subsidiaria de Time Warner, Warner Bros. han sido un 64% menos de beneficios netos que Electronic Arts, que es algo que nos confirma el aumento del mercado de videojuegos con respecto al cinematográfico de Estado Unidos que hemos visto con anterioridad en esta parte de la disertación.

CONCLUSIONES

Vemos como los videojuegos han adoptado elementos propios del cine para mejorar la experiencia del jugador que, al ser cada vez más adulto, exige unos niveles narrativos mejores para una mayor inmersión en el mundo virtual que se ha creado para su entretenimiento.

Los videojuegos han empezado a experimentar con las formas del cine creando guiones trabajados, profundizando en los personajes y presentando unas escenas con una fotografía propia de superproducciones. También cuentan con excelentes bandas sonoras y se atreven experimentando con elementos avanzados como la captura de movimiento y la representación virtual de actores consagrados más allá de aportar su voz.

Y van más allá, además toman los elementos narrativos para desarrollar la acción que vivirá el jugador. Vemos como el movimiento del personaje por el mundo es un plano secuencia que se ve cortado cuando el jugador interactúa con los NPC para pasar a escenas de planos cortos y planos-contraplanos para representar así diálogos y narrar las historias.

El cine está presente en todo movimiento que el jugador puede hacer dentro de un videojuego, incluso las coreografías de luchas propias del cine de artes marciales.

El jugador forma parte de un mundo virtual en el que decide qué camino ha de coger para concluir la historia. Al igual que ocurre con el cine interactivo, en un videojuego el jugador es un espectador activo que crea su propia historia cambiando el mundo que se le presenta ante él.

A la hora de afrontar los retos que le propone el videojuego, el jugador aporta su conocimiento previo sobre otros géneros similares al juego para conocer la mecánica y las dificultades que puede encontrarse. Al igual que ocurre con el cine, el jugador entiende el mundo virtual que tiene delante porque es similar a otros en los que ha estado, lo que hace que la experiencia sea más placentera, ya que estará jugando a lo que él quiere. Como ocurre al ir a ver una película.

El continuo aumento del consumo de videojuegos a todas las edades está motivando que estos penetren en el imaginario colectivo, al igual que ocurre con los grandes iconos del cine, personajes de videojuegos consagrados empiezan a ver como otros más modernos se unen a ellos.

Además, que la edad esté aumentando es significativo de que ya no sólo los más jóvenes conocen los videojuegos, sino que personas de generaciones diferentes los conozcan y disfruten. Esto fomenta la integración cultural de los videojuegos. Hasta en las escuelas.

Los videojuegos más clásicos han visto como han sido relanzados adaptándose a las nuevas exigencias del jugador actual, de la misma forma que se ha hecho con personajes de la gran pantalla. Vemos como se les da un tratamiento más profundo a esos personajes y se les introduce en mundos más elaborados. Este tratamiento de las sagas por parte de la industria del videojuego se ha traído del cine de igual modo que los recursos narrativos.

Existen superproducciones con presupuestos tan importantes como en el cine. Con el nuevo tratamiento de la narrativa en los videojuegos, su creación empieza a tener las mismas características que las grandes producciones de cine, donde además de

programadores se necesita un equipo técnico que sepa crear los elementos propios del cine. Así que la industria está invirtiendo más para conseguir mejores productos. De igual modo, los beneficios de estos productos suelen estar en consonancia a la inversión.

La industria del consumo de videojuegos está viendo cómo va en aumento en detrimento de otras formas de entretenimiento están perdiendo fuelle. Esto no solo ocurre en España, sino que es a nivel global, siendo la primera forma de consumo de ocio y entretenimiento del mundo.

Este aumento está teniendo una gran repercusión en los beneficios de las compañías creadoras de videojuegos que ven como sus beneficios y cotización aumentan constantemente. Aunque todavía no están al nivel de los conglomerados de entretenimiento más grandes, no pierden el paso.

BIBLIOGRAFÍA

Gosciola, Vicente (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine (pág. 51-60). Vic: Universidad Anhembi Morumbi.

Laurel, Brenda (1998). Computers as Theatre. California: Addison-Wesley.

López Andrada, Concepción (2012). Narrativas digitales. A: Actas del Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación. Congreso (pág. 351-378). Salamanca.

Nora Adell Pitarch, Joan Elies (2004). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. Barcelona: Muntañola.

Pérez Latorre, Óliver (2010). Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Tesis doctoral presentada en el Departamento de Comunicación de la universidad Pompeu Fabra.

Bringas, José Manuel (2015). Videojuegos y películas interactivas. [en línea]. Madrid: Unidad Editorial Información Deportiva S.L.U
<<http://es.ign.com/reportaje/95972/feature/videojuegos-y-peliculas-interactivas>>

3DJuegos (2015). El fenómeno Minecraft. [en línea]. Zaragoza: 3D Juegos Publicaciones On Line Media S.L.
<<http://www.3djuegos.com/juegos/articulos/562/0/el-fenomeno-minecraft/>>

García Gigante, Benjamín (2009). Videojuegos medio de ocio: cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Tesis doctoral presentada en el Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación de la universidad Autónoma de Madrid.

Gómez, Javier; Assis, Mariana (2012). Estudio: Videojuegos, educación y desarrollo infantil, estudio aDeSe fase cuantitativa. Madrid: Asociación española de videojuegos (AEVI).

AEVI (2015). Estudio: Videojuegos y adultos. Madrid: Asociación española de videojuegos (AEVI).

AEVI (2015). Anuario de la industria del videojuego 2014. Madrid: Asociación española de videojuegos (AEVI).

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). Evolución del mercado cinematográfico. [En línea] Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

<<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/mc/cdc/ano-2014/c/resumen.html>>

Superannuation (2014). How Much Does It Cost To Make A Big Video Game? [Artículo en línea] Estados Unidos: Kotaku.com. [Fecha de consulta: 03/01/2016]

<<http://kotaku.com/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game-1501413649>>

Hannah Shaw-Williams (2014). 'Destiny' Will Cost Activision \$500 Million to Develop and Promote [Artículo en línea] Ogden: Game Rant, LLC. [Fecha de consulta: 03/01/2016]

< <http://gamerant.com/destiny-budget-500-million-activision/>>

The Numbers (2015). Movies Budes [Artículo en línea] Beverly Hills: Nash Information Services, LLC. [Fecha de consulta: 03/01/2016]

<<http://www.the-numbers.com/movie/budgets/all>>

Marchand, André; Hennig-Thurau, Thorsten (2013). Value Creation in the Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. (pág. 141-157) Vic: Journal of interactive Marketing 27.

Electronic Arts Inc. (2015). Electronic Arts reports Q4 FY15 and full year FY15 financial results [en línea]. California: Electronic Arts Inc.

<<http://investor.ea.com/common/download/download.cfm?companyid=ERTS&fileid=842550&filekey=D92CA312-D43D-400B-9ED9-CEE217A43C9E&filename=924886.pdf>>

Time Warner Inc. (2015). Time Warner Inc. Reports Third-Quarter 2015 results [en línea]. Nueva York: Time Warner Inc.

<<http://phx.corporate-ir.net/External.File?item=UGFyZW50SUQ9MzExNTYxfENoaWxkSUQ9LTF8VHlwZT0z&t=1&cb=635822338037205077>>

ANEXOS

- **Anexo 1: Plan de trabajo.**
 - **29/10/2015 al 19/11/2015:** Documentación y primer boceto del primer tema principal: **Videojuegos hechos cine**
 - **20/11/2015 al 10/12/2015:** Segundo boceto. Los tres temas principales concluidos: **Videojuegos hechos cine, Industrias y El espectador como parte de la narración**
 - **11/12/2015 al 03/01/2016:** Completar el documento, añadir imágenes y dar formato.
 - **04/01/2016 al 11/01/2016:** Añadir bibliografía y anexos, último repaso al documento antes de entregar.

○ **Anexo 2: Valores bursátiles semanales de Time Warner desde 2011 hasta 2015**

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
03/01/2011	30,96	32,21	30,87	31,92	49.281.412	31,53
10/01/2011	31,76	32,63	31,59	31,76	41.692.148	32,10
17/01/2011	31,73	31,83	30,97	31,44	29.950.782	31,39
24/01/2011	31,07	31,59	30,29	30,41	36.081.202	30,93
31/01/2011	30,56	34,73	30,14	34,44	71.838.293	32,28
07/02/2011	34,58	35,51	34,38	35,03	40.248.097	34,94
14/02/2011	34,70	36,62	34,45	36,60	45.379.051	35,50
21/02/2011	35,48	36,42	35,43	36,33	40.896.764	35,92
28/02/2011	36,36	36,76	35,41	35,71	50.201.572	36,07
07/03/2011	35,76	35,92	34,11	34,83	44.876.929	34,99
14/03/2011	34,43	34,89	33,23	33,29	45.614.026	34,04
21/03/2011	33,70	34,35	33,11	33,84	39.136.390	33,72
28/03/2011	33,84	34,55	33,42	34,06	34.659.728	33,98
04/04/2011	34,24	34,92	33,85	34,01	30.242.502	34,38
11/04/2011	33,96	34,65	33,40	34,56	35.638.181	34,01
18/04/2011	34,24	35,02	33,49	35,00	31.148.875	34,24
25/04/2011	34,92	36,54	34,77	36,30	31.314.727	35,63
02/05/2011	36,46	37,03	34,27	34,75	45.489.115	35,60
09/05/2011	34,69	35,01	34,11	34,50	26.761.491	34,56
16/05/2011	34,32	35,69	33,64	35,27	34.431.289	34,64
23/05/2011	34,81	34,89	33,87	34,63	28.563.360	34,37
30/05/2011	34,86	35,08	33,54	33,72	33.770.709	34,29
06/06/2011	33,66	34,01	33,13	33,20	36.131.657	33,56
13/06/2011	33,30	33,98	32,94	33,68	38.147.923	33,45
20/06/2011	33,54	34,64	32,82	33,04	37.089.914	33,70
27/06/2011	33,09	35,50	33,03	35,40	35.570.087	34,22
04/07/2011	35,25	35,72	34,73	35,13	21.263.227	35,22
11/07/2011	34,63	34,89	33,81	34,16	34.929.104	34,34
18/07/2011	33,97	35,23	33,22	35,18	28.855.792	34,20
25/07/2011	34,53	35,51	33,70	33,71	30.576.096	34,58
01/08/2011	33,92	33,99	29,73	30,43	68.109.520	31,72
08/08/2011	29,62	30,03	27,41	28,61	86.927.780	28,66
15/08/2011	28,85	29,55	26,68	26,75	52.458.123	28,04
22/08/2011	27,32	29,03	26,48	28,68	57.833.241	27,70
29/08/2011	28,90	30,75	28,80	29,34	46.273.516	29,74
05/09/2011	28,44	29,72	27,56	27,70	40.813.371	28,60
12/09/2011	27,46	29,93	27,39	29,68	49.510.958	28,60
19/09/2011	29,19	30,48	27,09	28,66	46.752.839	28,68
26/09/2011	28,96	31,03	28,44	28,73	54.634.512	29,68
03/10/2011	28,63	30,29	27,26	29,58	45.943.890	28,69
10/10/2011	30,05	32,26	29,97	32,15	31.439.845	31,07
17/10/2011	31,91	33,34	31,28	33,33	36.953.525	32,28
24/10/2011	33,08	34,51	32,45	34,01	39.619.899	33,45

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
31/10/2011	33,48	34,16	31,24	33,02	49.374.221	32,64
07/11/2011	33,07	33,92	32,12	33,76	40.724.294	32,99
14/11/2011	33,47	33,62	31,71	32,22	30.069.898	32,64
21/11/2011	31,73	32,06	30,76	31,02	21.579.308	31,40
28/11/2011	31,78	33,40	31,64	32,99	35.784.129	32,50
05/12/2011	33,49	33,81	32,40	33,17	32.281.262	33,09
12/12/2011	33,01	33,34	32,19	33,16	45.137.531	32,76
19/12/2011	33,11	34,48	32,03	34,47	32.667.792	33,21
26/12/2011	34,10	35,17	33,97	34,65	17.674.734	34,56
02/01/2012	35,14	35,35	34,56	35,04	21.141.034	34,95
09/01/2012	35,12	36,24	35,06	35,73	29.113.621	35,64
16/01/2012	35,95	36,33	35,39	36,05	24.702.616	35,85
23/01/2012	36,05	36,86	35,55	35,99	31.188.542	36,19
30/01/2012	35,20	36,64	35,05	36,61	29.988.699	35,83
06/02/2012	36,32	37,62	35,71	35,97	41.564.772	36,64
13/02/2012	36,13	36,47	35,76	36,14	24.414.223	36,11
20/02/2012	35,90	36,28	35,31	36,13	24.510.989	35,79
27/02/2012	35,57	36,43	35,41	35,61	37.229.446	35,92
05/03/2012	35,50	35,54	34,58	35,20	32.080.349	35,05
12/03/2012	34,88	35,10	34,12	34,43	66.347.226	34,60
19/03/2012	34,28	35,62	33,87	35,55	44.538.026	34,72
26/03/2012	35,76	36,58	34,54	36,19	47.157.480	35,53
02/04/2012	36,19	36,43	35,12	35,14	29.432.448	35,76
09/04/2012	34,70	34,87	33,78	34,22	26.789.314	34,32
16/04/2012	34,27	35,17	34,10	35,09	25.013.580	34,63
23/04/2012	34,84	36,63	34,57	36,50	29.012.568	35,57
30/04/2012	36,33	36,58	34,70	34,85	31.857.003	35,61
07/05/2012	34,60	34,74	33,78	34,22	25.323.637	34,26
14/05/2012	33,97	34,36	32,77	32,85	26.484.052	33,55
21/05/2012	32,91	33,48	32,56	33,27	25.405.982	33,01
28/05/2012	33,18	33,88	32,23	32,37	31.466.608	33,04
04/06/2012	32,35	33,96	32,25	33,78	31.361.350	33,08
11/06/2012	34,46	34,96	33,11	34,92	34.203.411	34,01
18/06/2012	34,99	36,05	34,83	35,94	41.372.261	35,43
25/06/2012	35,53	36,91	35,06	36,91	36.084.819	35,96
02/07/2012	36,92	37,34	36,42	37,00	18.431.112	36,88
09/07/2012	36,84	36,88	35,88	36,61	27.858.947	36,38
16/07/2012	36,56	37,86	36,34	37,26	33.212.324	37,09
23/07/2012	36,78	37,62	35,42	37,37	47.513.052	36,49
30/07/2012	37,32	39,68	36,39	39,67	63.898.901	37,97
06/08/2012	39,25	41,14	39,14	41,13	44.047.462	40,12
13/08/2012	40,75	41,12	40,51	40,85	37.102.551	40,81
20/08/2012	40,79	41,27	39,91	40,35	32.182.501	40,58
27/08/2012	40,25	40,48	39,43	39,83	35.092.368	39,95
03/09/2012	39,78	42,02	39,34	41,84	32.307.979	40,63
10/09/2012	41,75	43,21	40,90	42,86	32.450.641	42,02
17/09/2012	42,76	44,64	42,59	44,00	40.092.204	43,59

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
24/09/2012	43,87	44,22	42,48	43,46	32.901.412	43,33
01/10/2012	43,55	44,45	43,29	44,27	27.989.534	43,87
08/10/2012	44,27	44,67	42,92	43,20	24.546.688	43,78
15/10/2012	43,20	44,23	42,61	43,07	27.775.605	43,41
22/10/2012	43,08	43,45	41,41	41,84	28.046.957	42,40
29/10/2012	42,26	42,39	41,17	41,57	21.420.845	41,77
05/11/2012	41,23	43,53	40,85	42,83	42.950.368	42,15
12/11/2012	42,88	43,06	41,97	42,85	29.374.062	42,51
19/11/2012	42,96	44,24	42,86	44,24	22.296.802	43,54
26/11/2012	43,93	45,45	43,87	45,35	32.986.743	44,64
03/12/2012	45,41	45,67	43,99	44,88	42.790.288	44,81
10/12/2012	44,71	45,92	44,56	44,84	29.959.225	45,23
17/12/2012	44,97	46,54	44,97	45,61	34.622.814	45,74
24/12/2012	45,54	45,84	44,77	44,99	13.561.658	45,30
31/12/2012	44,85	47,90	44,80	47,33	26.211.277	46,30
07/01/2013	47,05	48,20	46,54	47,56	26.588.305	47,36
14/01/2013	47,60	48,11	46,82	47,87	23.887.053	47,46
21/01/2013	47,75	49,17	47,46	48,32	19.718.706	48,30
28/01/2013	48,48	49,07	47,46	48,78	26.358.310	48,25
04/02/2013	48,36	50,67	47,84	50,40	38.929.838	49,21
11/02/2013	50,12	51,66	49,68	51,31	37.967.619	50,65
18/02/2013	51,40	51,67	50,17	50,80	19.480.463	50,91
25/02/2013	50,81	51,77	49,49	51,41	28.732.397	50,60
04/03/2013	51,17	55,46	50,94	55,09	45.470.783	53,10
11/03/2013	55,07	55,10	53,87	54,31	42.537.652	54,48
18/03/2013	53,76	54,70	52,89	54,44	24.562.064	53,78
25/03/2013	54,59	55,62	53,64	55,24	27.055.055	54,61
01/04/2013	55,27	56,26	54,80	55,49	53.289.169	55,52
08/04/2013	55,44	57,35	55,10	57,00	31.693.725	56,20
15/04/2013	56,82	57,53	55,61	57,28	30.750.496	56,55
22/04/2013	57,43	58,21	56,50	57,21	26.148.067	57,34
29/04/2013	57,46	58,21	55,83	57,93	34.210.681	56,99
06/05/2013	57,78	59,18	57,63	58,42	23.225.845	58,39
13/05/2013	58,21	58,94	57,92	58,20	22.908.168	58,42
20/05/2013	58,21	58,54	56,70	56,83	25.657.027	57,60
27/05/2013	57,41	57,93	55,96	55,96	21.472.109	56,93
03/06/2013	55,91	56,66	53,97	56,34	24.163.509	55,28
10/06/2013	56,35	56,35	53,55	55,10	26.753.352	54,92
17/06/2013	55,43	56,74	53,51	54,46	23.565.348	55,08
24/06/2013	53,92	55,84	53,40	55,43	24.837.386	54,60
01/07/2013	55,71	58,91	55,71	58,87	20.775.598	57,27
08/07/2013	59,03	59,54	58,21	59,15	25.486.151	58,87
15/07/2013	59,07	59,85	58,25	59,22	18.398.674	59,04
22/07/2013	59,35	60,45	59,27	60,42	14.986.339	59,85
29/07/2013	60,24	61,84	59,33	61,63	19.072.001	60,56
05/08/2013	61,49	63,28	60,49	60,78	28.389.471	61,86
12/08/2013	60,52	61,16	58,07	58,35	18.653.691	59,57

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
19/08/2013	58,21	60,21	57,59	59,78	17.050.367	58,87
26/08/2013	59,79	60,29	57,77	58,03	15.403.306	59,01
02/09/2013	58,85	59,73	58,37	58,91	12.156.934	59,04
09/09/2013	58,89	61,05	58,89	59,98	18.085.827	59,95
16/09/2013	60,68	62,15	59,92	61,64	28.189.849	61,02
23/09/2013	61,33	63,60	60,51	63,47	22.371.448	62,02
30/09/2013	63,06	63,93	62,23	63,72	19.106.564	63,07
07/10/2013	62,64	65,59	61,55	65,11	23.986.521	63,51
14/10/2013	64,63	66,08	64,46	65,89	21.605.530	65,26
21/10/2013	66,00	67,67	65,93	67,36	16.668.788	66,79
28/10/2013	67,23	67,77	65,06	65,97	20.551.311	66,39
04/11/2013	66,13	67,85	62,33	64,86	32.843.203	64,97
11/11/2013	64,73	65,88	63,42	64,85	18.434.482	64,63
18/11/2013	64,53	64,98	62,92	64,22	19.534.309	63,93
25/11/2013	64,35	64,56	62,47	63,00	15.583.300	63,50
02/12/2013	62,95	63,96	62,06	63,82	21.429.248	63,00
09/12/2013	63,75	64,20	62,69	62,84	24.602.906	63,44
16/12/2013	63,35	66,05	62,70	65,52	22.300.534	64,33
23/12/2013	65,71	67,20	65,43	66,76	9.122.954	66,31
30/12/2013	66,97	67,17	65,58	65,83	12.927.438	66,37
06/01/2014	66,06	66,13	63,08	63,46	28.677.470	64,57
13/01/2014	63,26	63,52	61,54	61,74	29.153.035	62,52
20/01/2014	61,84	63,26	60,45	60,70	26.283.604	61,82
27/01/2014	60,91	61,61	59,52	60,24	36.393.107	60,54
03/02/2014	60,24	61,95	58,21	61,27	39.181.164	60,02
10/02/2014	60,78	63,15	60,70	62,60	26.785.683	61,90
17/02/2014	62,55	63,13	61,78	62,06	19.476.943	62,45
24/02/2014	62,28	64,84	61,40	64,36	30.947.861	63,07
03/03/2014	63,96	66,47	63,37	65,48	29.545.850	64,88
10/03/2014	65,37	66,16	63,55	63,83	25.739.862	64,83
17/03/2014	64,08	65,03	63,50	63,60	19.811.178	64,26
24/03/2014	63,73	63,85	60,66	61,98	26.975.707	62,21
31/03/2014	62,18	64,89	61,95	63,76	24.045.875	63,39
07/04/2014	63,49	63,51	60,15	60,17	37.384.306	61,79
14/04/2014	60,79	62,71	59,86	62,46	24.200.084	61,25
21/04/2014	62,43	64,42	61,87	62,51	22.710.311	63,12
28/04/2014	62,97	66,04	60,80	63,47	35.059.646	63,31
05/05/2014	63,23	65,84	62,93	65,55	27.070.853	64,35
12/05/2014	66,05	67,32	64,74	66,04	27.906.279	66,01
19/05/2014	65,80	67,90	65,59	67,76	27.027.981	66,72
26/05/2014	67,87	68,45	65,86	66,95	17.483.628	67,13
02/06/2014	67,16	68,66	65,20	68,14	19.858.671	66,89
09/06/2014	68,26	69,39	67,78	67,84	28.027.398	68,58
16/06/2014	67,77	69,71	67,60	68,30	29.783.793	68,64
23/06/2014	68,28	70,00	67,70	69,74	32.852.611	68,83
30/06/2014	69,85	71,62	68,80	71,39	19.650.436	70,18
07/07/2014	70,88	73,07	70,45	72,29	28.898.731	71,74

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
14/07/2014	72,44	87,23	70,52	87,23	125.623.058	77,99
21/07/2014	87,42	88,13	83,22	84,99	45.100.620	85,60
28/07/2014	84,53	85,58	82,51	83,80	29.146.087	84,02
04/08/2014	83,85	87,27	71,58	73,23	81.572.197	78,65
11/08/2014	73,58	76,99	73,04	76,50	33.006.639	74,96
18/08/2014	76,94	77,62	76,36	77,23	19.701.280	76,98
25/08/2014	77,54	77,88	76,60	77,03	15.729.696	77,23
01/09/2014	76,83	78,31	76,24	76,96	20.046.547	77,26
08/09/2014	76,96	77,47	74,98	76,81	19.376.982	76,20
15/09/2014	76,63	78,22	75,77	77,80	27.526.876	76,98
22/09/2014	77,70	77,78	74,83	75,66	23.926.963	76,28
29/09/2014	75,19	76,25	70,92	74,72	31.382.376	73,49
06/10/2014	74,96	75,14	71,73	71,82	24.209.349	73,40
13/10/2014	71,68	77,51	67,78	75,85	57.476.893	72,32
20/10/2014	75,93	79,35	75,92	78,77	22.604.713	77,60
27/10/2014	78,62	80,83	77,96	79,47	19.177.541	79,37
03/11/2014	79,57	79,72	74,97	77,00	37.621.198	77,27
10/11/2014	76,87	79,94	76,60	79,75	21.843.360	78,23
17/11/2014	79,69	81,79	79,34	80,05	19.151.337	80,55
24/11/2014	80,46	85,44	80,20	85,12	17.273.225	82,74
01/12/2014	84,93	84,95	82,85	84,26	17.943.327	83,89
08/12/2014	84,32	85,16	82,06	82,12	18.750.835	83,58
15/12/2014	82,74	85,49	80,49	84,93	26.465.230	82,91
22/12/2014	85,00	86,99	84,81	86,71	8.547.457	85,89
29/12/2014	86,39	87,44	84,23	84,93	9.482.191	85,80
05/01/2015	84,63	85,94	81,88	84,21	21.274.116	83,86
12/01/2015	84,29	85,82	81,41	83,18	22.504.414	83,56
19/01/2015	82,41	82,41	79,07	79,97	28.553.425	80,71
26/01/2015	80,01	81,47	77,68	77,93	25.259.733	79,53
02/02/2015	77,93	81,14	76,94	80,38	27.219.596	78,98
09/02/2015	80,05	84,14	79,70	83,87	28.678.795	81,86
16/02/2015	83,27	84,60	82,80	84,53	12.790.448	83,69
23/02/2015	84,47	84,74	81,43	81,86	21.783.025	83,05
02/03/2015	81,65	84,33	81,63	84,12	18.884.595	82,96
09/03/2015	84,00	85,57	82,84	84,09	19.700.583	84,18
16/03/2015	84,55	87,91	84,16	87,89	23.276.021	85,99
23/03/2015	87,75	88,25	84,14	85,11	17.535.058	86,15
30/03/2015	85,68	86,12	82,17	85,00	19.153.729	84,10
06/04/2015	84,52	86,44	84,16	85,49	15.449.941	85,28
13/04/2015	85,63	86,03	82,86	83,40	18.857.987	84,41
20/04/2015	83,63	85,74	83,53	85,36	16.315.375	84,62
27/04/2015	85,79	86,17	83,33	85,58	22.904.717	84,73
04/05/2015	86,01	86,25	83,09	84,23	15.471.427	84,64
11/05/2015	84,25	85,34	82,21	85,29	14.743.210	83,75
18/05/2015	85,19	86,20	85,07	85,20	12.964.741	85,63
25/05/2015	85,20	85,50	84,04	84,48	14.710.190	84,76
01/06/2015	84,57	86,07	83,83	84,90	13.930.562	84,94

Time Warner valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
08/06/2015	84,61	86,96	84,50	86,01	19.298.928	85,71
15/06/2015	85,67	88,69	85,12	88,00	16.203.205	86,87
22/06/2015	88,33	88,82	87,06	88,13	18.553.195	87,93
29/06/2015	87,60	89,21	86,45	88,49	12.276.125	87,81
06/07/2015	87,71	88,88	85,64	88,63	17.396.641	87,23
13/07/2015	89,41	91,34	88,64	89,69	15.579.734	89,97
20/07/2015	90,05	90,05	87,23	87,38	10.951.416	88,62
27/07/2015	87,07	89,00	86,32	88,04	11.708.929	87,64
03/08/2015	88,37	88,51	74,12	80,13	67.487.094	80,68
10/08/2015	80,67	82,56	77,96	78,23	31.639.023	80,19
17/08/2015	78,17	79,50	72,65	72,70	34.980.100	75,92
24/08/2015	68,74	73,64	66,82	72,38	35.027.374	70,06
31/08/2015	71,85	72,07	69,00	70,01	24.229.798	70,50
07/09/2015	70,85	72,91	68,97	70,01	18.418.485	70,89
14/09/2015	70,01	71,14	69,12	69,64	23.413.126	70,12
21/09/2015	69,91	70,14	66,86	67,87	22.218.986	68,46
28/09/2015	67,55	70,62	65,25	70,59	27.776.898	67,83
05/10/2015	70,48	73,54	70,35	73,09	23.537.592	71,90
12/10/2015	73,24	73,69	70,70	72,02	21.982.663	72,16
19/10/2015	72,30	73,50	70,71	73,27	20.523.249	72,08
26/10/2015	73,26	76,34	72,33	75,34	22.891.217	74,28
02/11/2015	75,28	78,31	68,15	68,86	72.850.459	72,88
09/11/2015	68,93	74,15	67,28	69,93	41.231.784	70,55
16/11/2015	69,64	71,97	69,49	70,72	19.639.702	70,71
23/11/2015	70,72	70,81	68,83	69,78	12.461.487	69,81
30/11/2015	69,94	71,18	69,05	70,61	35.239.983	70,10
07/12/2015	70,32	70,53	65,26	65,47	35.409.164	67,79
14/12/2015	65,71	66,16	63,41	63,51	37.987.450	64,76
21/12/2015	64,08	64,84	62,94	64,39	15.708.380	63,88
28/12/2015	64,36	65,40	63,85	64,67	14.895.095	64,61

○ **Anexo 3: Valores bursátiles semanales de Electronic Arts desde 2011 hasta 2015**

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
03/01/2011	16,50	16,55	15,97	16,05	22.962.696	16,25
10/01/2011	16,02	16,17	15,50	15,95	32.391.549	15,83
17/01/2011	15,90	16,10	15,12	15,13	23.386.062	15,59
24/01/2011	15,06	15,50	14,80	15	23.229.130	15,14
31/01/2011	15,01	18,39	15,00	18,23	88.090.920	16,52
07/02/2011	18,20	18,49	17,81	18,21	29.871.314	18,14
14/02/2011	18,23	20,20	18,19	19,28	38.261.105	19,14
21/02/2011	19,06	19,38	18,36	19,18	24.731.544	18,85
28/02/2011	19,15	19,23	18,37	18,79	25.860.192	18,79
07/03/2011	18,82	19,00	18,13	18,54	22.330.830	18,56
14/03/2011	18,34	18,90	18,07	18,59	32.766.309	18,48
21/03/2011	18,80	19,99	18,62	19,70	27.413.050	19,28
28/03/2011	19,71	20,00	19,40	19,73	19.668.792	19,70
04/04/2011	19,74	20,52	19,55	19,86	23.213.349	20,02
11/04/2011	19,92	20,19	19,58	20,13	19.756.579	19,88
18/04/2011	19,88	20,68	19,56	20,41	16.510.904	20,10
25/04/2011	20,48	20,72	19,91	20,18	25.768.970	20,31
02/05/2011	20,14	22,17	19,50	21,75	41.506.465	20,75
09/05/2011	21,75	24,05	21,69	23,70	33.547.523	22,81
16/05/2011	23,56	23,95	23,09	23,64	22.704.330	23,51
23/05/2011	23,36	23,96	23,07	23,90	18.683.233	23,50
30/05/2011	24,00	24,79	23,77	24,03	24.817.276	24,27
06/06/2011	23,95	24,32	22,55	22,81	25.147.491	23,40
13/06/2011	22,83	23,39	22,20	22,24	25.435.954	22,78
20/06/2011	22,23	22,81	21,47	21,77	24.895.861	22,12
27/06/2011	21,78	24,20	21,60	24,19	28.782.868	22,83
04/07/2011	24,25	25,05	24,15	25,05	17.258.074	24,59
11/07/2011	24,96	24,97	23,19	23,60	42.940.538	24,05
18/07/2011	23,55	24,24	23,31	23,93	40.244.799	23,77
25/07/2011	23,85	24,37	22,05	22,25	38.797.108	23,15
01/08/2011	22,40	22,46	19,03	20,00	41.735.576	20,60
08/08/2011	19,53	19,94	17,52	19,93	64.563.610	18,65
15/08/2011	19,95	20,41	18,41	19,31	34.185.128	19,36
22/08/2011	19,68	21,62	19,07	21,50	32.890.595	20,27
29/08/2011	21,78	23,00	21,16	21,99	39.135.859	22,04
05/09/2011	21,38	22,73	21,04	21,36	44.300.921	21,85
12/09/2011	21,19	23,14	21,10	23,01	47.872.191	22,07
19/09/2011	22,67	23,57	20,46	21,25	39.304.635	21,91
26/09/2011	21,51	22,36	20,07	20,45	42.556.241	21,15
03/10/2011	20,38	22,70	18,99	22,38	43.044.481	20,68
10/10/2011	22,73	24,54	22,25	24,54	29.298.675	23,34
17/10/2011	24,37	24,79	22,81	23,58	33.025.742	23,76
24/10/2011	23,87	25,28	23,56	24,10	50.870.753	24,39

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
31/10/2011	23,87	26,13	22,27	25,20	51.996.546	24,04
07/11/2011	25,11	25,20	22,98	23,90	32.353.957	24,04
14/11/2011	23,74	24,07	21,92	21,99	25.129.450	22,94
21/11/2011	21,56	22,11	20,82	20,83	17.270.784	21,45
28/11/2011	21,98	23,80	21,51	23,00	32.967.332	22,60
05/12/2011	23,40	23,50	21,22	21,99	35.531.489	22,30
12/12/2011	21,82	22,00	20,12	20,23	34.731.630	21,02
19/12/2011	20,35	21,00	19,77	20,71	18.498.774	20,37
26/12/2011	20,81	21,27	20,37	20,60	13.457.829	20,81
02/01/2012	21,05	21,45	19,64	19,67	24.613.166	20,51
09/01/2012	19,97	19,97	17,95	18,04	50.077.970	18,91
16/01/2012	18,13	18,40	16,85	17,93	56.089.915	17,59
23/01/2012	18,00	18,43	17,50	18,14	37.844.979	17,95
30/01/2012	18,00	20,64	17,80	19,24	62.877.843	19,12
06/02/2012	19,11	19,31	16,73	17,42	62.027.803	17,93
13/02/2012	17,48	18,00	17,28	17,47	33.777.549	17,63
20/02/2012	17,56	17,63	16,83	16,93	20.920.283	17,22
27/02/2012	16,81	17,12	16,05	16,78	42.501.259	16,57
05/03/2012	16,72	17,70	16,19	17,26	46.909.726	16,91
12/03/2012	17,27	17,50	16,46	17,46	40.450.834	16,96
19/03/2012	17,37	17,40	16,68	16,86	23.265.129	17,03
26/03/2012	17,01	17,64	16,29	16,49	24.831.982	16,94
02/04/2012	16,48	16,87	16,15	16,27	17.597.303	16,50
09/04/2012	16,08	16,54	15,36	16,18	28.400.082	15,93
16/04/2012	16,21	16,30	14,65	14,93	35.721.001	15,43
23/04/2012	14,70	16,10	14,48	15,32	36.829.891	15,25
30/04/2012	15,24	16,06	15,07	15,12	31.936.422	15,55
07/05/2012	15,37	15,38	13,83	14,57	63.006.953	14,56
14/05/2012	14,42	14,75	14,00	14,10	31.346.505	14,37
21/05/2012	14,10	14,74	13,95	14,22	24.393.744	14,33
28/05/2012	14,32	14,63	13,05	13,12	22.167.700	13,79
04/06/2012	13,13	13,89	12,86	13,47	21.058.708	13,36
11/06/2012	13,54	13,59	12,20	12,44	36.288.488	12,86
18/06/2012	12,27	12,79	11,67	12,26	29.269.414	12,20
25/06/2012	12,01	12,37	11,74	12,35	20.835.337	12,05
02/07/2012	12,36	12,60	11,84	12,02	9.312.062	12,21
09/07/2012	12,02	12,14	11,36	11,71	16.690.661	11,73
16/07/2012	11,67	12,39	11,28	11,98	24.024.946	11,81
23/07/2012	11,72	11,96	10,86	11,41	32.391.346	11,38
30/07/2012	11,29	12,06	10,77	11,97	44.671.692	11,38
06/08/2012	12,02	13,16	12,01	13,08	32.885.292	12,56
13/08/2012	13,11	14,39	12,63	13,77	37.485.779	13,45
20/08/2012	13,69	13,73	13,08	13,33	22.601.493	13,40
27/08/2012	13,33	13,53	12,57	13,33	23.828.601	13,03
03/09/2012	13,22	14,05	12,72	14,04	24.219.258	13,35
10/09/2012	13,96	14,64	13,70	14,50	35.748.558	14,15
17/09/2012	14,50	14,51	13,10	13,24	25.255.858	13,77

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
24/09/2012	13,11	13,40	12,13	12,69	33.148.432	12,73
01/10/2012	12,73	13,17	12,33	12,95	25.024.071	12,74
08/10/2012	12,86	13,43	12,82	13,41	23.170.258	13,12
15/10/2012	13,51	13,98	13,00	13,08	22.252.139	13,47
22/10/2012	13,14	13,30	11,80	11,91	30.982.294	12,51
29/10/2012	11,91	13,10	11,90	12,99	21.304.195	12,47
05/11/2012	12,96	13,88	12,88	12,89	29.289.635	13,36
12/11/2012	12,98	13,21	12,72	13,05	19.726.574	12,96
19/11/2012	13,22	14,45	13,11	14,37	17.764.873	13,75
26/11/2012	14,27	15,32	14,26	14,81	27.829.949	14,77
03/12/2012	14,87	14,95	14,24	14,84	21.344.392	14,59
10/12/2012	14,72	15,47	14,72	15,30	23.931.678	15,09
17/12/2012	15,30	15,50	13,41	13,89	44.129.973	14,38
24/12/2012	13,88	14,26	13,78	13,92	12.610.372	14,02
31/12/2012	13,89	14,95	13,83	14,88	21.084.764	14,37
07/01/2013	14,26	14,60	13,29	14,24	22.570.221	13,91
14/01/2013	14,23	14,80	14,15	14,46	15.568.797	14,47
21/01/2013	14,46	14,92	13,99	14,77	16.886.336	14,44
28/01/2013	14,98	16,25	14,62	16,19	44.183.376	15,39
04/02/2013	16,01	17,51	15,94	17,37	28.334.318	16,69
11/02/2013	17,30	17,60	16,83	16,97	25.310.016	17,21
18/02/2013	17,05	17,92	17,00	17,81	24.671.983	17,45
25/02/2013	17,84	18,20	17,41	18,04	28.700.362	17,80
04/03/2013	17,97	18,94	17,93	18,58	20.785.795	18,42
11/03/2013	18,58	19,51	18,58	18,88	26.373.504	19,03
18/03/2013	18,70	18,85	16,93	17,97	41.114.165	17,84
25/03/2013	18,12	18,15	17,39	17,70	18.597.148	17,76
01/04/2013	17,61	18,02	17,00	17,35	19.662.024	17,50
08/04/2013	17,33	17,96	16,98	17,58	13.839.855	17,45
15/04/2013	17,50	17,60	16,65	17,09	17.680.125	17,11
22/04/2013	17,10	18,12	16,76	17,88	14.440.161	17,41
29/04/2013	17,89	18,13	17,15	17,96	15.572.389	17,63
06/05/2013	17,67	22,57	17,62	22,48	54.910.182	19,79
13/05/2013	22,27	22,84	21,45	22,21	26.381.983	22,12
20/05/2013	22,00	22,98	21,50	22,77	29.650.595	22,22
27/05/2013	22,99	23,60	22,77	22,99	18.441.204	23,18
03/06/2013	23,01	23,66	22,51	23,61	19.155.668	23,07
10/06/2013	23,60	23,66	20,95	21,81	25.590.363	22,22
17/06/2013	21,84	23,21	21,75	21,98	22.690.426	22,46
24/06/2013	21,89	23,12	21,33	22,99	18.351.277	22,19
01/07/2013	22,89	23,88	22,87	23,83	10.901.628	23,36
08/07/2013	23,89	24,49	23,17	24,32	15.949.462	23,81
15/07/2013	24,25	24,45	23,39	24,27	15.703.272	23,91
22/07/2013	24,46	26,98	23,80	25,82	34.846.157	25,29
29/07/2013	25,41	26,67	25,35	26,57	23.231.634	25,99
05/08/2013	26,41	26,89	26,04	26,65	11.216.120	26,46
12/08/2013	26,40	26,96	26,12	26,89	14.639.903	26,53

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
19/08/2013	26,74	28,13	26,32	27,97	19.591.556	27,19
26/08/2013	28,07	28,11	26,56	26,64	15.143.901	27,31
02/09/2013	27,03	28,00	26,46	26,76	13.249.929	27,21
09/09/2013	26,93	27,44	26,23	26,67	17.872.216	26,82
16/09/2013	27,04	27,75	26,43	26,54	20.520.785	27,07
23/09/2013	26,43	26,89	25,55	25,95	15.794.383	26,20
30/09/2013	25,59	26,54	25,05	25,76	23.778.778	25,77
07/10/2013	25,24	25,60	23,68	24,72	21.949.139	24,60
14/10/2013	24,58	25,07	23,94	25,03	25.696.609	24,49
21/10/2013	25,10	25,65	24,00	24,75	19.917.752	24,80
28/10/2013	24,66	27,24	23,95	25,63	43.985.095	25,49
04/11/2013	25,67	25,95	25,15	25,70	20.739.278	25,54
11/11/2013	25,67	26,63	23,87	24,06	23.539.482	25,17
18/11/2013	24,15	24,58	22,68	23,14	30.767.715	23,59
25/11/2013	23,16	23,32	21,99	22,17	16.829.750	22,64
02/12/2013	22,28	22,57	20,47	22,24	38.770.426	21,47
09/12/2013	22,02	23,22	20,78	22,22	30.013.607	21,93
16/12/2013	22,20	23,66	21,85	23,54	35.445.008	22,72
23/12/2013	23,65	24,00	23,06	23,17	9.763.077	23,52
30/12/2013	23,14	23,27	22,43	22,68	14.370.809	22,84
06/01/2014	22,81	23,69	22,09	23,01	16.101.489	22,86
13/01/2014	23,01	24,29	21,25	24,10	42.211.905	22,67
20/01/2014	24,24	24,59	23,39	23,84	19.783.194	23,98
27/01/2014	23,98	26,86	23,73	26,40	51.736.324	25,20
03/02/2014	26,36	27,70	25,56	27,20	38.394.244	26,58
10/02/2014	26,76	27,88	26,45	27,58	19.790.244	27,15
17/02/2014	27,61	28,50	27,57	28	14.902.374	28,03
24/02/2014	28,03	28,73	27,67	28,59	18.265.004	28,19
03/03/2014	28,47	29,65	27,96	29,38	19.693.162	28,78
10/03/2014	29,30	30,47	29,02	29,60	36.289.681	29,73
17/03/2014	29,66	30,56	29,61	29,75	15.164.433	30,08
24/03/2014	29,89	30,05	27,95	28,53	19.324.495	28,96
31/03/2014	28,63	29,75	28,39	28,60	17.218.321	29,05
07/04/2014	28,47	28,89	26,64	26,67	26.540.025	27,72
14/04/2014	26,99	27,62	26,71	27,57	13.536.233	27,15
21/04/2014	27,75	28,43	27,59	28,21	15.698.715	28,00
28/04/2014	28,34	29,02	27,76	28,50	14.436.941	28,38
05/05/2014	28,45	35,25	28,03	35,12	53.791.104	31,23
12/05/2014	35,31	35,65	33,60	34,44	28.496.715	34,59
19/05/2014	33,88	34,97	33,73	34,88	15.592.209	34,34
26/05/2014	34,97	35,17	34,30	35,13	9.867.990	34,73
02/06/2014	34,98	35,38	34,25	34,85	10.594.285	34,80
09/06/2014	35,01	35,86	34,57	35,68	17.046.869	35,20
16/06/2014	35,48	37,26	35,37	37,14	20.510.020	36,29
23/06/2014	36,98	37,11	35,74	35,89	18.797.981	36,41
30/06/2014	35,92	37,03	35,56	36,92	10.376.657	36,28
07/07/2014	36,75	36,91	34,93	35,97	14.794.740	35,89

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
14/07/2014	36,35	38,57	35,80	38,38	17.514.776	37,13
21/07/2014	38,10	38,64	35,89	36,04	33.526.573	37,21
28/07/2014	36,02	36,04	33,46	33,71	31.720.522	34,70
04/08/2014	33,56	34,52	33,01	34,29	18.309.331	33,75
11/08/2014	34,34	36,80	34,34	36,14	20.258.734	35,53
18/08/2014	36,86	38,21	36,24	38,16	15.557.402	37,20
25/08/2014	38,35	38,39	36,73	37,84	10.797.250	37,54
01/09/2014	37,82	38,30	37,13	37,69	11.319.440	37,71
08/09/2014	37,62	38,10	36,84	37,16	14.061.211	37,46
15/09/2014	37,27	37,47	36,19	36,71	13.467.453	36,82
22/09/2014	36,68	37,02	35,57	35,96	10.770.726	36,28
29/09/2014	35,56	36,12	34,82	35,95	11.783.797	35,46
06/10/2014	36,10	36,30	34,32	34,53	15.658.985	35,28
13/10/2014	34,46	34,78	31,77	34,28	24.120.119	33,21
20/10/2014	34,14	36,64	34,11	36,35	13.525.978	35,33
27/10/2014	36,13	41,35	35,99	40,97	29.912.111	38,48
03/11/2014	41,16	41,45	40,11	40,94	16.853.541	40,77
10/11/2014	40,98	41,72	40,58	41,47	16.670.928	41,14
17/11/2014	41,40	44,06	41,20	43,50	22.222.856	42,58
24/11/2014	43,56	44,50	43,39	43,93	13.000.002	43,94
01/12/2014	43,76	47,13	43,04	46,66	24.353.428	44,99
08/12/2014	46,44	46,57	44,54	44,90	19.877.641	45,53
15/12/2014	45,00	47,69	44,87	47,46	31.950.420	46,24
22/12/2014	47,68	48,53	47,41	48,33	8.074.614	47,96
29/12/2014	48,33	48,52	46,58	46,87	7.348.256	47,53
05/01/2015	46,96	48,25	45,42	47,51	19.049.145	46,79
12/01/2015	47,55	48,18	45,21	48,09	14.841.392	46,65
19/01/2015	48,24	50,41	47,29	49,79	16.995.952	48,80
26/01/2015	49,30	55,80	48,22	54,86	39.739.824	51,73
02/02/2015	55,03	56,95	53,55	55,14	23.050.528	55,20
09/02/2015	54,70	56,91	53,86	56,39	15.869.439	55,34
16/02/2015	56,46	57,72	55,94	57,67	11.928.411	56,82
23/02/2015	57,83	58,87	56,55	57,18	13.448.343	57,69
02/03/2015	57,18	57,83	56,17	56,36	9.965.818	56,99
09/03/2015	56,39	56,92	54,51	55,30	16.162.519	55,69
16/03/2015	55,62	57,48	54,02	57,28	21.350.770	55,70
23/03/2015	57,44	58,38	54,69	58,24	16.887.697	56,47
30/03/2015	58,72	60,21	56,95	57,65	13.596.489	58,53
06/04/2015	57,11	58,85	56,97	58,36	11.088.607	57,89
13/04/2015	58,29	58,44	55,52	56,03	10.450.652	56,94
20/04/2015	56,44	60,28	56,10	59,89	13.000.613	58,11
27/04/2015	59,99	60,63	57,63	59,33	12.666.239	59,09
04/05/2015	59,52	63,25	58,49	61,88	28.163.483	60,78
11/05/2015	61,90	63,46	60,84	62,88	15.470.881	62,12
18/05/2015	62,55	63,50	61,61	62,56	12.548.242	62,54
25/05/2015	62,57	64,30	62,27	62,76	10.099.248	63,27
01/06/2015	63,06	63,69	62,09	62,90	8.731.609	62,88

Electronic Arts valores bursátiles semanales entre 2001 y 2015 (Fuente: Nasdaq.com)						
Fecha	Apertura	Máximo	Mínimo	Cierre	Volumen	Media armónica
08/06/2015	63,07	63,18	61,11	62,75	8.281.551	62,13
15/06/2015	62,06	66,34	61,38	65,95	16.078.188	63,76
22/06/2015	66,20	68,27	66,01	67,63	15.427.403	67,12
29/06/2015	66,77	68,48	66,08	67,80	9.372.660	67,26
06/07/2015	67,14	72,50	67,12	72,07	21.213.935	69,71
13/07/2015	72,41	73,85	72,03	73,47	22.760.802	72,93
20/07/2015	74,48	75,10	71,24	72,29	18.201.102	73,12
27/07/2015	72,43	72,84	70,50	71,55	18.911.005	71,65
03/08/2015	71,28	75,76	70,14	73,36	20.090.946	72,84
10/08/2015	74,20	74,83	71,70	72,82	12.342.843	73,23
17/08/2015	72,84	74,50	64,01	65,53	19.051.244	68,86
24/08/2015	60,25	68,47	59,47	67,91	22.515.943	63,65
31/08/2015	67,10	67,90	63,03	66,37	18.962.289	65,37
07/09/2015	67,55	70,17	67,00	68,91	9.325.697	68,55
14/09/2015	68,86	71,99	68,13	70,07	11.332.911	70,01
21/09/2015	70,41	71,61	67,67	69,49	12.256.737	69,58
28/09/2015	68,95	69,22	64,84	66,49	13.189.574	66,96
05/10/2015	67,33	68,10	64,54	65,04	14.952.372	66,27
12/10/2015	65,13	71,78	64,65	71,71	17.041.320	68,03
19/10/2015	71,90	75,49	71,30	74,92	14.259.388	73,34
26/10/2015	75,00	76,92	70,63	72,07	22.854.660	73,64
02/11/2015	72,60	74,93	70,34	72,38	17.758.761	72,56
09/11/2015	72,37	72,70	69,84	69,89	14.127.395	71,24
16/11/2015	69,98	72,78	64,87	72,42	24.152.234	68,60
23/11/2015	72,64	73,86	66,70	68,88	22.119.836	70,10
30/11/2015	69,19	70,67	66,93	70,38	21.322.070	68,75
07/12/2015	70,74	71,94	66,08	67,17	25.860.515	68,89
14/12/2015	67,35	73,59	67,35	68,98	24.169.720	70,33
21/12/2015	69,44	69,89	67,40	68,95	7.955.620	68,62
28/12/2015	68,59	70,36	68,05	68,72	5.191.345	69,19

○ **Anexo 4: top 100 presupuestos de superproducciones de Hollywood**

Fuente: <http://www.the-numbers.com/movie/budgets/all>

Posición	Fecha de estreno	Película	Presupuesto	Ganancias EE.UU	Ganancias resto del mundo
1	12/18/2009	Avatar	\$425,000,000	\$760,507,625	\$2,783,918,982
2	5/24/2007	Pirates of the Caribbean: At World's End	\$300,000,000	\$309,420,425	\$963,420,425
3	11/06/2015	Spectre	\$300,000,000	\$198,501,529	\$872,101,529
4	7/20/2012	The Dark Knight Rises	\$275,000,000	\$448,139,099	\$1,084,439,099
5	07/02/2013	The Lone Ranger	\$275,000,000	\$89,289,910	\$259,989,910
6	03/09/2012	John Carter	\$275,000,000	\$73,058,679	\$282,778,100
7	11/24/2010	Tangled	\$260,000,000	\$200,821,936	\$586,581,936
8	05/04/2007	Spider-Man 3	\$258,000,000	\$336,530,303	\$890,875,303
9	05/01/2015	The Avengers: Age of Ultron	\$250,000,000	\$459,005,868	\$1,404,705,868
10	12/14/2012	The Hobbit: An Unexpected Journey	\$250,000,000	\$303,003,568	\$1,017,003,568
11	7/15/2009	Harry Potter and the Half-Blood Prince	\$250,000,000	\$301,959,197	\$935,083,686
12	12/13/2013	The Hobbit: The Desolation of Smaug	\$250,000,000	\$258,366,855	\$960,366,855
13	12/17/2014	The Hobbit: The Battle of the Five Armies	\$250,000,000	\$255,119,788	\$955,119,788
14	5/20/2011	Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides	\$250,000,000	\$241,063,875	\$1,045,663,875
15	6/28/2006	Superman Returns	\$232,000,000	\$200,120,000	\$374,085,065
16	11/14/2008	Quantum of Solace	\$230,000,000	\$169,368,427	\$591,692,078
17	05/04/2012	The Avengers	\$225,000,000	\$623,279,547	\$1,519,479,547
18	07/07/2006	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	\$225,000,000	\$423,315,812	\$1,066,215,812
19	6/14/2013	Man of Steel	\$225,000,000	\$291,045,518	\$667,999,518
20	5/16/2008	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	\$225,000,000	\$141,621,490	\$417,341,288
21	07/03/2012	The Amazing Spider-Man	\$220,000,000	\$262,030,663	\$757,890,267
22	06/12/2015	Jurassic World	\$215,000,000	\$652,198,010	\$1,670,328,025
23	5/25/2012	Men in Black 3	\$215,000,000	\$179,020,854	\$654,213,485
24	6/24/2009	Transformers: Revenge of the Fallen	\$210,000,000	\$402,111,870	\$836,519,699
25	6/27/2014	Transformers: Age of Extinction	\$210,000,000	\$245,439,076	\$1,104,039,076
26	5/26/2006	X-Men: The Last Stand	\$210,000,000	\$234,362,462	\$459,359,555
27	5/14/2010	Robin Hood	\$210,000,000	\$105,269,730	\$322,241,588
28	5/18/2012	Battleship	\$209,000,000	\$65,233,400	\$305,218,228
29	12/14/2005	King Kong	\$207,000,000	\$218,080,025	\$550,517,357
30	12/01/2007	The Golden Compass	\$205,000,000	\$70,107,728	\$367,262,558

Posición	Fecha de estreno	Película	Presupuesto	Ganancias EE.UU	Ganancias resto del mundo
31	12/18/2015	Star Wars Ep. VII: The Force Awakens	\$200,000,000	\$812,011,043	\$1,733,411,043
32	12/19/1997	Titanic	\$200,000,000	\$658,672,302	\$2,207,615,668
33	6/18/2010	Toy Story 3	\$200,000,000	\$415,004,880	\$1,069,818,229
34	05/03/2013	Iron Man 3	\$200,000,000	\$408,992,272	\$1,215,392,272
35	6/30/2004	Spider-Man 2	\$200,000,000	\$373,524,485	\$783,705,001
36	03/05/2010	Alice in Wonderland	\$200,000,000	\$334,191,110	\$1,025,491,110
37	11/08/2012	Skyfall	\$200,000,000	\$304,360,277	\$1,110,526,981
38	6/21/2013	Monsters University	\$200,000,000	\$268,488,329	\$743,588,329
39	03/08/2013	Oz the Great and Powerful	\$200,000,000	\$234,770,996	\$490,359,051
40	5/23/2014	X-Men: Days of Future Past	\$200,000,000	\$233,921,534	\$748,121,534
41	05/02/2014	The Amazing Spider-Man 2	\$200,000,000	\$202,853,933	\$708,996,336
42	6/24/2011	Cars 2	\$200,000,000	\$191,450,875	\$560,155,383
43	12/17/2010	Tron: Legacy	\$200,000,000	\$172,062,763	\$397,562,763
44	11/13/2009	2012	\$200,000,000	\$166,112,167	\$788,408,539
45	5/21/2009	Terminator Salvation	\$200,000,000	\$125,322,469	\$365,491,792
46	6/17/2011	Green Lantern	\$200,000,000	\$116,601,172	\$231,201,172
47	5/28/2010	Prince of Persia: Sands of Time	\$200,000,000	\$90,759,676	\$314,594,597
48	6/24/2016	Independence Day: Resurgence	\$200,000,000	\$0	\$0
49	6/29/2011	Transformers: Dark of the Moon	\$195,000,000	\$352,390,543	\$1,123,790,543
50	03/01/2013	Jack the Giant Slayer	\$195,000,000	\$65,187,603	\$197,687,603
51	04/03/2015	Furious 7	\$190,000,000	\$351,032,910	\$1,514,019,071
52	5/15/2013	Star Trek Into Darkness	\$190,000,000	\$228,778,661	\$466,978,661
53	6/21/2013	World War Z	\$190,000,000	\$202,359,711	\$531,514,650
54	05/10/2013	The Great Gatsby	\$190,000,000	\$144,840,419	\$351,040,419
55	11/06/2009	Disney's A Christmas Carol	\$190,000,000	\$137,855,863	\$315,709,697
56	07/12/2013	Pacific Rim	\$190,000,000	\$101,802,906	\$411,002,906
57	11/25/2015	The Good Dinosaur	\$187,500,000	\$117,334,385	\$266,034,385
58	05/02/2008	Iron Man	\$186,000,000	\$318,604,126	\$582,443,126
59	7/18/2008	The Dark Knight	\$185,000,000	\$533,345,358	\$1,002,891,358
60	5/22/2008	Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull	\$185,000,000	\$317,023,851	\$786,558,145
61	6/22/2012	Brave	\$185,000,000	\$237,282,182	\$554,606,532
62	12/09/2005	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe	\$180,000,000	\$291,710,957	\$720,539,572
63	5/30/2014	Maleficent	\$180,000,000	\$241,407,328	\$758,536,735
64	6/27/2008	WALL-E	\$180,000,000	\$223,808,164	\$532,590,994
65	08/10/2007	Rush Hour 3	\$180,000,000	\$140,125,968	\$256,585,882
66	11/23/2011	Hugo	\$180,000,000	\$73,864,507	\$180,047,784
67	7/21/2017	Valerian and the City of a Thousand Planets	\$180,000,000	\$0	\$0
68	02/06/2015	Jupiter Ascending	\$179,000,000	\$47,482,519	\$181,982,519
69	06/06/2014	Edge of Tomorrow	\$178,000,000	\$100,206,256	\$364,406,256

Posición	Fecha de estreno	Película	Presupuesto	Ganancias EE.UU	Ganancias resto del mundo
70	6/19/2015	Inside Out	\$175,000,000	\$356,461,711	\$853,597,971
71	5/29/2009	Up	\$175,000,000	\$293,004,164	\$731,542,621
72	3/27/2009	Monsters vs. Aliens	\$175,000,000	\$198,351,526	\$381,687,380
73	08/07/2009	G.I. Joe: The Rise of Cobra	\$175,000,000	\$150,201,498	\$302,469,017
74	6/30/1999	Wild Wild West	\$175,000,000	\$113,805,681	\$221,229,335
75	08/01/2008	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	\$175,000,000	\$102,277,510	\$405,545,959
76	6/22/2007	Evan Almighty	\$175,000,000	\$100,289,690	\$174,131,329
77	7/28/1995	Waterworld	\$175,000,000	\$88,214,660	\$264,214,660
78	12/25/2013	47 Ronin	\$175,000,000	\$38,362,475	\$151,659,062
79	12/31/2020	Singularity	\$175,000,000	\$0	\$0
80	08/01/2014	Guardians of the Galaxy	\$170,000,000	\$333,172,112	\$771,172,112
81	05/07/2010	Iron Man 2	\$170,000,000	\$312,128,345	\$623,256,345
82	04/04/2014	Captain America: The Winter Soldier	\$170,000,000	\$259,746,958	\$713,846,958
83	07/11/2014	Dawn of the Planet of the Apes	\$170,000,000	\$208,545,589	\$703,545,589
84	11/10/2004	The Polar Express	\$170,000,000	\$194,949,659	\$319,090,241
85	06/01/2012	Snow White and the Huntsman	\$170,000,000	\$155,136,755	\$401,016,924
86	07/01/2003	Terminator 3: Rise of the Machines	\$170,000,000	\$150,358,296	\$433,058,296
87	05/07/2004	Van Helsing	\$170,000,000	\$120,150,546	\$300,150,546
88	5/22/2015	Tomorrowland	\$170,000,000	\$93,436,322	\$205,336,322
89	5/21/2010	Shrek Forever After	\$165,000,000	\$238,395,990	\$755,903,876
90	11/07/2014	Big Hero 6	\$165,000,000	\$222,527,828	\$652,127,828
91	3/26/2010	How to Train Your Dragon	\$165,000,000	\$217,581,231	\$494,870,991
92	11/02/2012	Wreck-It Ralph	\$165,000,000	\$189,412,677	\$496,511,521
93	11/05/2014	Interstellar	\$165,000,000	\$188,017,894	\$665,417,894
94	7/29/2011	Cowboys and Aliens	\$163,000,000	\$100,240,551	\$175,910,315
95	5/17/2007	Shrek the Third	\$160,000,000	\$321,012,359	\$805,623,351
96	7/16/2010	Inception	\$160,000,000	\$292,576,195	\$832,584,416
97	11/20/2015	The Hunger Games: Mockingjay - Part 2	\$160,000,000	\$277,571,610	\$639,271,610
98	5/24/2013	Fast and Furious 6	\$160,000,000	\$238,679,850	\$789,952,811
99	5/16/2014	Godzilla	\$160,000,000	\$200,672,193	\$529,072,193
100	06/03/2011	X-Men: First Class	\$160,000,000	\$146,408,305	\$355,408,305