

Víctor Navarro Remesal [Palma de Mallorca-España]

La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman.

The avatarization of the Dark Knight: a formal model of avatarhood applied to Batman games.

RESUMEN

La representación del jugador dentro del videojuego es un tema central en los *Game Studies*. Pese a que el término “avatar” es de uso común, su significado no está delimitado y puede resultar confuso. En este texto se propone un nuevo concepto más detallado: la “avataridad”, que engloba los diferentes factores formales de esta representación, tengan o no un sujeto virtual asociado. A su vez, se acompaña de un modelo de análisis teórico que desglosa todos estos factores y su método de descripción funcional, medible y comparable. Además, se plantea la noción de “avatarización” como conversión de un personaje de ficción en representación funcional y ficcional del jugador. Para ilustrar estos conceptos, se analiza el caso de Batman a través de tres juegos protagonizados por el personaje: *Batman* (Ocean, 1986), primera obra basada en este personaje, *Batman* (Sunsoft, 1990), aparecido para Nintendo Entertainment System y basado en la película homónima de Tim Burton y *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), obra que ha sido definida como la mejor adaptación jugable del Caballero Oscuro. Cada una de ellas supone una aproximación diferente desde el diseño y ayudan a establecer un primer paso en el estudio de la avatarización funcional en productos transmedia.

ABSTRACT

Player representation within the videogame is one of the main topics in Game Studies. Although the term “avatar” is commonly used, its meaning is not clearly defined and therefore can be misleading. In this paper, a new and more detailed concept is proposed: the “avatarhood”, or the different formal factors of this representation, whether they are linked to a virtual subject or not. At the same time, a theoretical model for its analysis that breaks down all of these factors and a way of describing them in a functional, measurable and comparable manner is presented. In addition, the notion of “avatarization” is discussed as the process of converting an existing fictional character into a functional and fictional representation of the player.. To illustrate said model of avatarhood, the case of Batman is studied through three games featuring the character: *Batman* (Ocean, 1986), the first work based on it, *Batman* (Sunsoft, 1990), published for the Nintendo Entertainment System and based on the film by Tim Burton and *Batman: Arkham City* (Rocksteady, 2011), a work that has been defined as the best playable adaptation of the Dark Knight. Each one represents a different design approach and help establish a first step towards the study of functional avatarization in transmedia products.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Avatar, diseño, avataridad, avatarización, representación, jugadores, Batman. Avatar, design, avatarhood, avatarization, representation, players, Batman.

Profesor en CESAG, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Palma de Mallorca, España.