



Diferencias intergeneracionales en el imaginario cultural de la IA asociadas al relato y la iconicidad del cine de animación infantil y juvenil

Intergenerational differences in the cultural imaginary of the IA associated with the narrative and iconicity of animated films for children and young people

Alfonso Freire Sánchez

Universidad de Sevilla. España.

freire3@uao.es



Jesús López-González

Universidad Abat Oliba CEU. España.

jlopezgo@uao.es



Sergio Rodríguez López-Ros

Universidad Abat Oliba CEU. España.

srodriguez@uao.es



Cómo citar este artículo / Referencia normalizada:

Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio (2025). Diferencias intergeneracionales en el imaginario cultural de la IA asociadas al relato y la iconicidad del cine de animación infantil y juvenil [Intergenerational differences in the cultural imaginary of the IA associated with the narrative and iconicity of animated films for children and young people]. *Revista Latina de Comunicación Social*, 83, 01-18. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2025-2303>

Fecha de Recepción: 18/03/2024

Fecha de Aceptación: 22/05/2024

Fecha de Publicación: 09/07/2024

RESUMEN

Introducción: El *Trust in Artificial Intelligence: a global study* (Gillespie *et al.*, 2023) refleja un sesgo en la percepción de la IA entre los *Baby Boomers* y la Generación X respecto de *Millennials* y Generación Z. ¿A qué se debe esta brecha intergeneracional? Influyen elementos socioculturales y contextuales, así como la transferencia de valores que configuran el imaginario colectivo occidental a las nuevas generaciones mediante los medios audiovisuales. Este imaginario cinematográfico viene imperado, en parte, por el determinismo científico y los argumentos capitales relacionados con la IA como la rebelión de las máquinas, la otredad y la construcción de distopías apocalípticas. **Metodología:** Combinando el método hermenéutico inductivo con el

análisis de discurso cinematográfico, se identifican patrones comunes en las diferentes narraciones socioculturales. El *corpus* se ha concretado en las 20 películas más valoradas (IMDB, julio 2023) con presencia de IA y su aplicación a la robótica en el cine de animación dirigido al público infantil. **Resultados:** Los resultados posicionan al cine de animación infantojuvenil lejos del posthumanismo y de los mitemas del ser humano contra la máquina o el mito de Prometeo. Asimismo, la figura del robot inteligente en el cine infantil asume el rol de amigo, mentor o héroe. **Discusión y conclusiones:** Por tanto, los imaginarios de la Generación Z no se caracterizan por una IA que suponga un peligro, ni el fin de la especie humana o su sustitución, sino simbolizan esperanza, heroísmo o compañerismo. Elementos que, según la discusión de los resultados, han contribuido considerablemente a acrecentar la brecha entre generaciones respecto del imaginario cultural sobre la IA aplicada a la robótica.

Palabras clave: Inteligencia artificial; cine de animación; imaginario cinematográfico; brecha intergeneracional; robots; narraciones socioculturales.

ABSTRACT

Introduction: The Trust in Artificial Intelligence: a global study (Gillespie *et al.*, 2023) reflects a bias in the perception of AI among Baby Boomers and Generation X with respect to Millennials and Generation Z. What is the reason for this intergenerational gap? Socio-cultural and contextual elements play a role, as well as the transfer of values that shape the collective Western imaginary to the new generations through the audiovisual media. This cinematographic imaginary is characterized, in part, by scientific determinism and capital arguments related to AI such as the rebellion of machines, otherness and the construction of apocalyptic dystopias. **Methodology:** Combining the inductive hermeneutic method with film discourse analysis, common patterns are identified in the different socio-cultural narratives. The corpus has been concretized in the 20 highest rated films (IMDB, July 2023) with presence of AI and its application to robotics in animated cinema aimed at children's audiences. **Results:** The results position animated films for children and young people far from posthumanism and the themes of human vs. machine or the myth of Prometheus. Likewise, the figure of the intelligent robot in children's films assumes the role of friend, mentor or hero. **Discussion and Conclusions:** Therefore, Generation Z imaginaries are not characterized by an AI that poses a danger, nor the end of the human species or its replacement, but symbolize hope, heroism or companionship. Elements that, according to the discussion of the results, have contributed to widening the gap between generations with respect to the cultural imaginary about AI applied to robotics.

Keywords: Artificial intelligence; animated cinema; cinematographic imaginary; scientific determinism; robots; socio cultural narratives.

1. INTRODUCCIÓN

Según las tesis planteadas por Abraham Moles (1991), la iconicidad, entendida holísticamente en la totalidad de escala de niveles, supuso la relación de semejanza o el *medio* con el que los seres humanos desarrollaron su capacidad comunicativa. La realidad presente se asimiló a la realidad representada. Por este motivo, entender cómo los iconos culturales, mitemas y estereotipos conforman la iconicidad y el imaginario del que surgen las narraciones socioculturales que construyen el discurso del contenido audiovisual es un tema ampliamente estudiado por su interés y relevancia en la sociedad (Acosta-Damas, 2016; Fernández, 2021; Gastaca e Iturregui, 2022; entre otros). Es aquí donde cobra aún mayor importancia y del que surgen numerosas líneas de debate cuando, concretamente, el tema de estudio se focaliza en las narraciones que constituyen el contenido audiovisual dirigido al público infantil, grupo social donde se empieza a forjar el imaginario colectivo (Kushnir, 2022).

En este sentido, en la actualidad, uno de los temas que más reflexión y discrepancias despiertan sobre las narraciones socioculturales, es la representación de la inteligencia artificial (en adelante, IA), la percepción que tienen de la IA los más jóvenes y cómo afectará a su futuro. Según el estudio *Trust in Artificial Intelligence: a global study* (Gillespie *et al.*, 2023), existe un considerable sesgo en la citada percepción de la IA por parte de los *Baby Boomers* y la Generación X respecto de los *Millennials* y la Generación Z. ¿A qué se debe esta diferencia intergeneracional? Existen infinidad de elementos socioculturales y contextuales y agentes externos que pueden influir en el imaginario social, por tanto, debemos autopreguntar ¿cuál es el *impasse* de la citada iconicidad a las narraciones socioculturales? y ¿qué elementos y variables forman parte de la construcción del imaginario de una generación respecto de un tema concreto?

1.1. De la iconicidad a las narraciones socioculturales a través del relato

Si es propio del ser humano pensar y comunicarse, el desarrollo de la capacidad cognitiva, primero a través del pensamiento intuitivo y más tarde a través del pensamiento lógico, tanto de matriz indoeuropeo y afroasiático como las sino-tibetanas y esquimo-aleutianas, incluso las austronesias, fue precedido por una etapa icónica. El arte rupestre, bien se base en petroglifos o en pinturas, es un claro ejemplo de ello. De ahí la importancia que, una vez desarrollada la capacidad de comunicarse, de forma verbal o no verbal, adquirió la metáfora, la alegoría o la parábola, tres recursos lingüísticos y literarios que no son más que diferentes analogías por la que una experiencia y una idea son representadas mediante la formulación de símbolos contruidos a través de signos. De esta forma, ciertos términos tendieron a perpetuarse en forma de mitos (Keane, 2018), que al llegar a la tercera y última etapa, la escrita, pasaron a conformar los cuentos orales y relatos escritos sobre los que se basa la cultura de la especie humana.

Tales etapas coinciden con las principales investigaciones sobre el análisis del desarrollo del propio ser humano. Así, el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980), dentro de las fases del desarrollo cognitivo, sitúa el simbólico en el estadio preoperacional, del que se pasa al estadio operacional, en el que el humano ya piensa y se expresa. Por su parte, el psicólogo estadounidense Lawrence Kohlberg (1927-1987) lo sitúa en el periodo convencional o comunitario, cuando las personas comparten unos códigos, puesto que se centra en la parte del desarrollo sociológico. En cualquier caso, los mitos o arquetipos se transmiten culturalmente, de generación en generación, a través de esas narraciones compartidas en comunidad. Es más, la propia comunidad se genera en torno a ese imaginario colectivo.

Como hemos dicho, uno de los instrumentos fundamentales para transmitir los valores sobre los que se construye el consenso moral en una sociedad son los relatos. Los más antiguos de las principales tradiciones mundiales, como el Génesis (s. XVI a. C.), el Rigveda (s XIII a. C.) o el Dàodé jīng (s. VI a. C.), surgen en los albores de la Edad Antigua, ya elaboran sus primeros mitos y los valores que proponen. En adición, son esos mitos quienes testimonian los valores a través de sus acciones. Por ese motivo, se han constituido como uno de los principales medios de conocimiento intergeneracionales. Una gran ventaja del mito es su interpretación, ya que los valores que posee pueden ser reinterpretados en otro periodo histórico o en otra circunstancia cultural, como han puesto de manifiesto Gubern en *Espejo de fantasmas* (1993), Durand en *De la mitocrítica al mitoanálisis* (1993) o Balló y Pérez en *La semilla inmortal* (1995). Como ejemplo, *Rambo* puede ser una adaptación de *Aquiles*, al igual que *Moby-Dick* puede serlo de *La odisea* o la criatura de Frankenstein del *mito de Prometeo*, porque el interés por la adaptación es la eficacia narrativa que tienen los mitos y las narraciones, como evidenció Vladimir Propp en *Morfología del cuento* (1928). Ello se debe, en gran parte, gracias a su finalidad moralizante, su carácter simbólico, su estructura cognitiva y sus posibilidades interpretativas.

De esta forma, las narraciones permanecen prácticamente inalterables hasta la modernidad, cuando la imprenta multiplicó su acceso por parte de la sociedad en general. En el siglo XX, con la aparición del cine, la radio, la televisión y posteriormente Internet, las narraciones socioculturales cobran mayor realismo y llegan

al gran público. De ahí que los medios audiovisuales y los digitales sean el medio preferente para la transmisión de los mitos que configuran no únicamente el imaginario colectivo sino también su transferencia axiológica. Hoy la cinematografía y los videojuegos sustituyen en gran medida a los cuentos de antaño por su dinamismo y su constante evolución. Hay que recordar que, por su adaptabilidad a los cambios, los primeros destinatarios y consumidores han sido niños y jóvenes.

1.2. Mitemas, discurso científico y planteamientos éticos en el imaginario cinematográfico de la robótica

Si el relato y el mito son parte constituyente de las narraciones socioculturales, cabe preguntarse cómo es el imaginario cinematográfico en relación con la IA aplicada a la robótica. El cine de robots inteligentes tiene influencia de diversos mitos y relatos clásicos, entre ellos, el más común es el *mito de Prometeo* (Nieto, 2022). Desde entonces, la creación de vida artificial dotada de inteligencia y conciencia ha estado presente en obras muy influyentes en la cultura y la iconografía, como *Las aventuras de Pinocchio* (1882) de Carlo Collodi o *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley. Sin embargo, la primera novela que introduce el término robot es *Robots Universales de Rossum* (1921) del novelista Karel Čapek R.U.R. (Vidal-Mestre *et al.*, 2023). A partir de este momento, la novela de Thea von Harbou *Metrópolis* (1925) y la obra de Isaac Asimov y sus conocidas *leyes de la robótica* influyeron considerablemente en los relatos cinematográficos del cine de robots inteligentes como *Metrópolis* (Lang, 1927), entre otras. A estas influencias se fueron uniendo los avances tecnológicos como la invención del primer ordenador en 1946 que, por primera vez, permite pensar en la posibilidad de que el ser humano pueda desarrollar sistemas que ejecuten sus decisiones. Bajo este pensamiento, en 1950, el matemático Alan Turing (1912-1954) plantea la posibilidad de que tales sistemas informáticos puedan llegar a razonar y diseñar el conocido *Test de Turing* que, junto a la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip K. Dick, inspiraron a la película *Blade Runner* (Scott, 1982).

Desde entonces y salvo algunas excepciones como los icónicos y amigables androides C3PO y R2D2 de la saga *Star Wars*, el cine de ciencia ficción con presencia de ordenadores o robots inteligentes se ha caracterizado por representar a la IA como una amenaza para la humanidad (*2001: A Space Odyssey*, Kubrick, 1968) que suponía el fin de la especie humana (*Terminator*, Cameron, 1984; *The Matrix*, Wachowski, 1999) y la consecuente sustitución del ser humano (*Blade Runner*, Scott, 1982; *A.I.: Artificial Intelligence*, Spielberg, 2001). Los mitemas como la rebelión de las máquinas (Ojeda, 2019; Masís y Castro, 2021), las distopías apocalípticas (Rodríguez, 2020) derivadas del determinismo científico (Sannazzaro, 2015; Masís y Castro, 2021) o el posthumanismo están presentes en numerosas películas como *I, Robot* (Proyas, 2004), *Eva* (Maíllo, 2011), *Autómata* (Ibáñez, 2014), *Chappie* (Blomkamp, 2015), *Alita: Battle Angel* (Rodríguez, 2019) y en las longevas sagas de los universos de *Matrix* y *Terminator*. En adición, tal y como reflexiona Viidalepp (2020), la representación de los robots inteligentes en las películas de ciencia ficción difumina la frontera entre el ser humano y la máquina, y, en ocasiones, los robots imitan el comportamiento humano.

En las últimas décadas, el cine de animación dirigido al público infantil también ha incorporado nuevas formas de encarnación de la IA dentro la sociedad. Desde la premiada *Wall-E* (Pixar, 2008), *Big Hero 6* (Disney, 2014) y *¡Ralph rompe Internet!* (Moore y Johnston, 2018), donde no encarnan robots al uso sino personajes de un videojuego manejados por IA. La reproducción de robots inteligentes ha sido una constante en el cine y las series infantiles y, en este sentido, ha perfilado patrones de representación y conceptualización de la IA que, *a priori*, se antojan diferentes al imaginario colectivo y social conformado por la ciencia-ficción dirigida al público adulto. Este constructo sociocultural y pedagógico ha sufrido la invasión de figuras robóticas, sea en calidad o rol heroico, mentor o acompañante, sustituyendo en ocasiones al ser humano en las narraciones socioculturales.

La IA aplicada a la robótica se ha convertido en uno de los temas recurrentes en el vasto, complejo y poliédrico panorama del cine y las series de animación dirigidas al público infantil y juvenil. No obstante, frente a la

irremediable comparación-espejo de la representación de la IA y la robótica en el cine de ciencia ficción dirigido a un público adulto, cabe preguntarse si estos citados temas o mitemas también son recurrentes en el cine dirigido al público infantojuvenil. ¿Cómo es su discurso científico?, ¿qué tipo de representación estética, simbólica y narrativa tienen los robots inteligentes?, ¿cómo es la relación entre humanos y robots?, y ¿de qué manera se enfocan temas como el posthumanismo, la bioética de la robótica y los derechos y obligaciones de los robots?

2. OBJETIVOS

Los objetivos del presente artículo son los siguientes:

- Crear un marco referencial que permita extraer las variables narrativas y del discurso cinematográfico para analizar el *corpus* de la investigación.
- Analizar según estas variables el discurso cinematográfico y establecer características comunes y diferenciales en el cine de animación infantil con presencia de IA aplicada a la robótica respecto del cine de ciencia ficción.
- Discutir los resultados en relación con las principales teorías de este campo de estudio según la literatura especializada que permita responder a los motivos por los cuales se produce una brecha intergeneracional respecto de la percepción de la IA y, por consiguiente, los imaginarios cinematográficos pueden considerarse elemento causante de ello.

3. METODOLOGÍA

Para responder a estos objetivos, se han extrapolado las principales variables, mitemas (tropos mitológicos tradicionales), arquetipos y reflexiones que han caracterizado el cine de ciencia ficción sobre la IA aplicado a la robótica según la literatura especializada. Esta metodología, de carácter hermenéutico y adaptada de Vidal-Mestre *et al.* (2023), ha tenido en cuenta principios y axiomas clásicos de la literatura de ciencia ficción, como las leyes de la robótica y otros tropos de las obras de Isaac Asimov o las novelas de Philip K. Dick, especialmente *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) que han servido de inspiración a filmes como *Blade Runner* (Scott, 1984) o *I, Robot* (Proyas, 2004), entre otros. Asimismo, se han tenido en cuenta investigaciones académicas sobre el ámbito como son aquellas derivadas de los principios de la robótica de Pérez (2004), las subjetividades surgidas de la IA de Barrios *et al.* (2020), las reflexiones sobre el determinismo científico (Sannazzaro, 2015) o el posthumanismo (Gastaca e Iturregui, 2022). Del mismo modo, se plantea el estudio de la reproducción de mitemas de este subgénero cinematográfico como son la rebelión de las máquinas (Ojeda, 2019; Masís y Castro, 2021), la distopía apocalíptica (Ferrer, 2017; Masís y Castro, 2021) o el mito de Prometeo (Nierto, 2022).

El *corpus* se ha concretado en las 20 películas más valoradas en julio de 2023 según IMDB (<https://www.imdb.com/>) con presencia de inteligencia artificial en el cine infantil y juvenil y en el que se circunscribe el discurso científico y, concretamente, el de la IA aplicada a la robótica en el cine de animación dirigido a un sector social entre de 6 a 18 años. En la siguiente tabla se enumeran todos los elementos que se han tenido en cuenta en el estudio y los referentes consultados:

Tabla 1. Variables de análisis de personajes dotados de IA en el cine infantil y juvenil.

Número de variables respecto de los elementos narrativos y mitemas extraídos de la literatura	Referentes
(v1) Cumple las leyes de la robótica.	Asimov, 1950.
(v2) El protagonista es un ser humano, mientras que el robot es antagonista o secundario.	Asimov, 1950.
(v3) Se cuestiona la humanidad de los androides (Test de Turing).	Turing, 1950 en García-Manrique, 2016.
(v4) Desarrollo sociológico del robot.	Kohlberg, 1982.
(v5) Reproducción de temas universales (espejo fantasma y semilla inmortal) y monomito y mitemas clásicos.	Gubern, 1993; Balló y Pérez, 1995; Campbell, 2020; Durand, 2005.
(v6) Todos los esfuerzos para producir un ser perfecto artificial están encaminados a la tragedia.	Pérez, 2004.
(v7) Se produce la rebelión de las máquinas.	Pérez, 2004; Ojeda, 2019; Masís y Castro, 2021.
(v8) La IA es autónoma e independiente, pero su creador es el responsable de sus acciones.	Ojeda, 2019.
(v9) La trama se desarrolla en un futuro apocalíptico y distópico.	Ferrer, 2017; Rodríguez, 2020; Masís y Castro, 2021.
(v10) Posthumanismo.	Gastaca e Iturregui, 2022; Fernández Menicucci, 2021; Hidalgo, 2020.
(v11) Determinismo científico.	Sannazzaro, 2015; Masís y Castro, 2021.
(v12) La IA adquiere conciencia.	Retamal, 2022.
(v13) Distopía entendida como realismo sucio.	Retamal, 2022.
(v14) Cumple con el mito de Prometeo y de Frankenstein.	Nieto, 2022.
(v15) Se plantea debate sobre la dicotomía humano-no humano.	Gastaca e Iturregui, 2022.

Fuente: Adaptado de Vidal-Mestre *et al.*, 2023.

En cuanto a la muestra, se ha acotado a las películas de animación dirigidas al público infantil que poseen presencia de IA aplicada a robótica. Cabe añadir que algunas de las películas no plantean un robot o androide de forma directa, por ejemplo, *¡Rompe Ralph!* (Moore, 2012) son personajes de un videojuego que forman parte de la IA de una máquina recreativa. Por tanto, se ha decidido también incluir aquellas donde la consideración de robot o androide tenía relación indirecta con la dotación de vida inanimada de seres con IA ya sea mecanizados o que forman parte de una ingeniería.

Concretamente, la muestra se ha limitado a las veinte películas con más valoración en la plataforma profesional IMDB. Esta base de datos se ha considerado válida gracias al elevado índice de participación de los usuarios, a la rigurosidad de los datos y por su relevancia internacional, tal y como señalan Canet *et al.* (2016). Asimismo, otros estudios (Boulos *et al.*, 2005; Dodds, 2006; Ahmed *et al.*, 2007; Debnath *et al.*, 2008;

Wasserman, 2015; Sanz-Aznar y Aguilar, 2020) han contribuido considerablemente a la contrastación y consecuente verificación de IMDB como fuente de datos fiable y relevante. La muestra de películas es la siguiente:

Tabla 2. Las 20 películas más valoradas según IMDB (julio, 2023) con presencia de inteligencia artificial en el cine infantil y juvenil.

Película, dirección, año	Personajes dotados de IA	Valoración
<i>Wall-E</i> (Stanton, 2008)	Wall-E, Eva.	8,4
<i>Inside Out</i> (Docter, 2015)	Miedo, Ira, Asco, Alegría, Tristeza.	8,1
<i>El gigante de hierro</i> (Bird, 1999)	Robot Gigante.	8,1
<i>Los increíbles</i> (Bird, 2004)	Omnidroid 10.	8,0
<i>Big Hero 6</i> (Hall y Williams, 2014)	Baymax.	7,8
<i>¡Rompe Ralph!</i> (Moore, 2012)	Ralph el demoledor.	7,7
<i>Los Mitchell contra las máquinas</i> (Rianda, 2021)	Deboraboth 5000.	7,6
<i>Megamind</i> (McGrath, 2010)	Minion.	7,3
<i>Phineas y Ferb, la película: Candace contra el universo</i> (Bowen, 2020)	Norm El Robot.	7,1
<i>Ron da error</i> (Smith y Vine, 2021)	B-bot.	7,0
<i>¡Ralph rompe Internet!</i> (Moore y Johnston, 2018)	Ralph el demoledor.	7,0
<i>9</i> (Acker, 2009)	9 y el resto de los personajes.	7,0
<i>Descubriendo a los Robinsons</i> (Anderson, 2007)	Doris.	6,8
<i>La nueva generación</i> (Ksander y Adams, 2018)	Project 77, Q-Bots.	6,6
<i>Robots</i> (Wedge, 2005)	Rodney Hojalata, Manivela, Piper y el resto de los robots.	6,4
<i>Astroboy</i> (Bowers, 2009)	Astroboy, Robotsky, Uran, Zog.	6,2
<i>Lightyear</i> (MacLane, 2022)	Sox.	6,1
<i>Jimmy Neutron: el niño inventor</i> (Davis, 2001)	Jimmy Neutrón.	6,0
<i>Planet 51</i> (Blanco, 2009)	Rover Robot Model.	6,0
<i>Ratchet & Clank: La película</i> (Munroe y Cleland, 2016)	Clank, el compañero y escudero de Ratchet	5,5

Fuente: Elaboración propia.

4. RESULTADOS

Con el análisis de roles masculinos y femeninos en el cine de animación extraemos los atributos que permiten deducir ciertas singularidades compartidas que determinan el discurso científico de la IA en la animación. Se reconocen atributos y narraciones comunes que muestran la reincidencia en el uso de patrones de representación de la apariencia de la IA. Aunque se producen algunas excepciones que no distorsionan las conclusiones, los resultados permiten reflexionar acerca de la existencia predominante de unicidad en el tratamiento de la IA dentro de las narrativas de animación dirigidas al público infantil y juvenil, con una imagen de la IA integrada en el tiempo narrativo presente desempeñando el rol de acompañante y mentor, de apoyo psicológico y emocional, con un tono mayoritariamente didáctico, moralizante y humorístico.

La animación propone la creación de mundos oníricos y la representación con tintes fantásticos de la realidad. Los juguetes cobran vida como sujetos autómatas que reproducen los roles de los humanos o los animales como protagonistas de desafíos y conflictos morales que trascienden las reglas de la selva o del bosque encantado. La evolución de las narrativas animadas responde a los principales dilemas del ser humano, como pueden ser el sentido de la vida, la formación de la persona o el desarrollo de la afectividad, pero también alcanzan un grado de sofisticación mayor, llegando a incorporar la relación entre el ser humano y el desarrollo científico y tecnológico. En este caso, ha sido recurrente la representación de la IA con unas características concretas y propias del género, acercando al público infantil y juvenil a una concepción amable e, incluso amistosa del devenir técnico en las sociedades actuales. Los roles establecidos entre los robots y las personas se distancian del tratamiento tradicional del género de la ciencia ficción para adultos, que ofrece una mirada más apocalíptica y distópica.

A diferencia de la ciencia ficción, la animación muestra la IA como parte integrada en la vida doméstica de los niños y niñas como protagonistas, potenciando sus habilidades en *Jimmy Neutron: el niño genio* y *Astroboy*, dando vida a fieles compañeros *Descubriendo a los Robinsons*, *Ron da error*, *Ratchet and Clank* y *Lightyear* o convirtiéndose en héroes como en *El gigante de hierro*, *Big Hero 6* y *La nueva generación*. En cuanto a las aventuras u objetivos de estos personajes, son numerosos los ejemplos de aquellos que acuden al rescate del planeta *Wall-E*, *Lluvia de albóndigas* y *Megamind* y, en su mayoría, representan comportamientos y emociones humanas *Robots*, *Inside Out*, *¡Rompe Ralph!*, *¡Ralph rompe Internet!* o *Big Hero 6*.

Las películas que representan la IA en el cine infantil y juvenil se erigen como exponentes del aprendizaje y la enseñanza constructivista del personaje protagonista de estos filmes, mayoritariamente un niño humano. La IA desarrolla el rol de tutor o acompañante, dotando al aprendiz de los recursos necesarios para solventar conflictos y modificar sus ideas a lo largo del proceso de formación. El procedimiento es activo y dinámico y permite al principiante definirse como sujeto cognoscente a través de una enseñanza orientada a la acción. Esta formación le permite adquirir competencias para afrontar las situaciones cotidianas a lo largo de sus etapas de crecimiento.

A continuación se resumen las quince variables predominantes en cada una de las películas del *corpus* analizadas. Para una mayor claridad, se han dividido entre aquellas que responden a los mitemas y elementos propios de la literatura y las estructuras narrativas universales, frente aquellos planteamientos y reflexiones actuales sobre la IA:

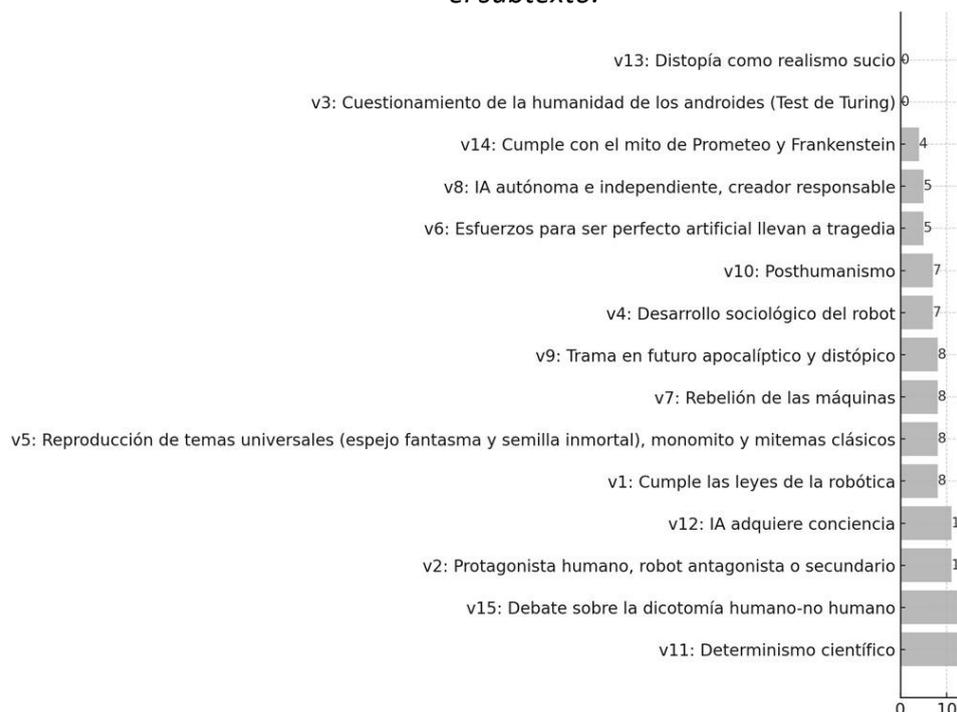
Tabla 3. Personajes analizados y variables, mitemas, arquetipos y planteamientos predominantes que se cumplen.

Personajes dotados de IA	Mitemas y elementos de la literatura en la narrativa	Planteamientos sobre la IA en el subtexto
Wall-E y Eva (<i>Wall-E</i> , Stanton, 2008)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v5) temas universales y viaje del héroe; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v12) la IA toma conciencia.	(v10) posthumanismo; (v11) determinismo científico; (v15) dicotomía humano-no humano.
Miedo, Ira, Asco, Alegría, Tristeza (<i>Inside Out</i> , Docter, 2015)	(v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico; (v8) la IA depende de su creador; (v12) la IA toma conciencia.	(v15) dicotomía humano-no humano.
Robot Gigante (<i>El gigante de hierro</i> , Bird, 1999)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico; (v5) temas universales y viaje del héroe; (v12) la IA toma conciencia.	(v15) dicotomía humano-no humano.
Omnidroid 10 (<i>Los increíbles</i> , Bird, 2004)	(v2) ser humano protagonista, (v5) temas universales y viaje del héroe; (v6) orientado a la tragedia; (v7) rebelión de las máquinas; (v8) la IA depende de su creador; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v14) mito de Prometeo	(v11) determinismo científico.
Baymax (<i>Big Hero 6</i> , Hall y Williams, 2014)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico; (v5) temas universales y viaje del héroe; (v12) la IA toma conciencia.	(v10) posthumanismo; (v15) dicotomía humano-no humano.
Ralph el demolidor (<i>iRompe Ralph!</i> , Moore, 2012)	(v5) temas universales y viaje del héroe; (v7) rebelión de las máquinas; (v12) la IA toma conciencia.	(v15) dicotomía humano-no humano.
Deboraboth 5000 (<i>Los Mitchell contra las máquinas</i> , Rianda, 2021)	(v2) ser humano protagonista; (v6) orientado a la tragedia; (v7) rebelión de las máquinas.	(v11) determinismo científico; (v15) dicotomía humano-no humano.
Minion (<i>Megamind</i> (McGrath, 2010)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v14) mito de Prometeo.	(v11) determinismo científico.
Norm El Robot (<i>Phineas y Ferb, la película: Candace contra el universo</i> , Bowen, 2020)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico.	(v11) determinismo científico.
B-bot (<i>Ron da error</i> , Smith y Vine, 2021)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico; (v12) la IA toma conciencia.	(v15) dicotomía humano-no humano.
Ralph el demolidor (<i>iRalph rompe Internet!</i> Moore y Johnston, 2018)	(v5) temas universales y viaje del héroe; (v7) rebelión de las máquinas; (v12) la IA toma conciencia.	(v15) dicotomía humano-no humano.
9 y el resto de los personajes (9, Acker, 2009)	(v6) orientado a la tragedia; (v7) rebelión de las máquinas; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v12) la IA toma conciencia.	(v10) posthumanismo.
Doris (<i>Descubriendo a los Robinsons</i> , Anderson, 2007)	(v2) ser humano protagonista, (v5) temas universales y viaje del héroe; (v9) futuro apocalíptico y distópico.	(v10) posthumanismo; (v11) determinismo científico.
Project 77, Q-Bots (<i>La nueva generación</i> , Ksander y Adams, 2018)	(v2) ser humano protagonista; (v6) orientado a la tragedia; (v7) rebelión de las máquinas; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v14) mito de Prometeo.	(v11) determinismo científico, (v15) dicotomía humano-no humano

Rodney Hojalata, Manivela, Piper y el resto de los robots. (<i>Robots</i> , Wedge, 2005)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v9) futuro apocalíptico y distópico.	(v10) posthumanismo; (v11) determinismo científico; (v15) dicotomía humano-no humano.
Astroboy, Robotsky, Uran, Zog (<i>Astroboy</i> , Bowers, 2009)	(v4) desarrollo sociológico; (v5) temas universales y viaje del héroe; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v12) la IA toma conciencia; (v14) mito de Prometeo.	(v11) determinismo científico; (v15) dicotomía humano- no humano.
Sox y robots (<i>Lightyear</i> , MacLane, 2022)	(v6) orientado a la tragedia; (v7) rebelión de las máquinas; (v8) la IA depende de su creador; (v9) futuro apocalíptico y distópico; (v12) la IA toma conciencia.	(v11) determinismo científico; (v15) dicotomía humano-no humano.
Jimmy Neutrón (<i>Jimmy Neutron: el niño inventor</i> , Davis, 2001)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v4) desarrollo sociológico; (v5) temas universales y viaje del héroe.	(v10) posthumanismo; (v11) determinismo científico.
Rover Robot Model (<i>Planet 51</i> , Blanco, 2009)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v2) ser humano protagonista; (v8) la IA depende de su creador; (v9) futuro apocalíptico y distópico.	(v10) posthumanismo; (v15) dicotomía humano-no humano.
Clank (<i>Ratchet & Clank: La película</i> , Munroe y Cleland, 2016)	(v1) cumple las leyes de la robótica; (v5) temas universales y viaje del héroe; (v12) la IA toma conciencia.	(v11) determinismo científico

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1. Frecuencia de los mitemas y elementos de la literatura en la narrativa y planteamientos sobre la IA en el subtexto.



Fuente: Elaboración propia.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Si bien el escenario o contexto de una sociedad distópica o de un futuro apocalíptico no forma parte esencial de la narración ni de la caracterización de la mayoría de los personajes analizados, sorprende que en 9/20 de casos haya elementos característicos de este tipo de distopías, aunque estas sociedades no están sometidas a la lucha por los escasos recursos de la Tierra, el conocido como *realismo sucio*. Por tanto, no coinciden con la presentación de este tipo de cine tal y como argumenta Retamal (2022) ni están caracterizados por el miedo, la ansiedad y la amenaza (Pelea, 2022), pero sí plantean cuestiones como la escasez de recursos o el problema medioambiental como, por ejemplo, *Wall-E*. Sin embargo, sí se han encontrado numerosos relatos que, pese a no criticar la figura de los robots inteligentes, muestran preocupación por los avances tecnológicos y científicos, haciendo apología de un discurso medioambiental y advirtiendo, mediante el subtexto narrativo, acerca de algunas cuestiones que plantea el determinismo científico estudiado por Sannazzaro (2015), Masís y Castro (2021), entre otros.

Por otro lado, la presencia de robots, androides o entidades que dependan de la IA en estas películas no conlleva que la narrativa los sitúe siempre como protagonistas, puesto que en 11 casos, los protagonistas siguen siendo humanos, rasgo que coincide con los planteamientos de las novelas de Asimov. Sin embargo, difiere respecto de sus novelas y de gran parte del cine de ciencia ficción en que los robots no actúan como villanos. Tan solo se produce en el rol de ciertos personajes secundarios identificados como los malos de la película, verbigracia, el Rover Robot Model de *Planet 51*, Norm el Robot de *Phineas y Ferb*, Omnidroid 10 de *Los Increíbles* o Deboraboth 5000 de *Los Mitchell contra las máquinas*, en los que sí se presenta claramente a la IA como una amenaza hacia el devenir de la humanidad o como una prueba a superar por los héroes.

A diferencia de películas como *Yo, Robot* (Proyas, 2004) o *Autómata* (Ibáñez, 2014), el relato fílmico de los casos estudiados no plantea directamente si la IA cumple con las leyes de la robótica de las novelas de Isaac Asimov. No obstante, en la mayoría de los filmes que constituyen el *corpus*, es posible afirmar que estas leyes se cumplen, pues los robots no se conciben como violentos sino a favor del bienestar de los niños y niñas protagonistas de las películas, ejerciendo de guardián, de compañero o de héroe. Por lo general, es un fiel acompañante que ayuda a transformar y a mejorar el entorno inmediato del personaje principal, ya sea en su relación con sus padres, con sus compañeros de escuela o con los retos que afronta al iniciarse en la vida adulta. En este sentido, los robots representados sin rasgos humanos y con una forma ovalada, como Baymax en *Big Hero 6*, B-bot en *Ron da error*, Eva en *Wall-E* o Clank en *Ratchet and Clack*, ejercen este rol de cuidadores o ayudantes. En otros casos la figura del robot imita los atributos expresivos y físicos propios de los humanos, como Rodney Hojalata, Astroboy, Jimmy Neutrón, Ralph el Demoledor, Wall-E o 9, y desarrollan el rol de un personaje en busca de una identidad y lugar en el mundo, como sucede en el cine de ciencia ficción en el niño robot David en *A.I.: Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001).

Se consolida así una cosmovisión con poca presencia de elementos posthumanistas profundos, que dota a la IA de cualidades para llevar a cabo aquellas actividades relacionadas con los cuidados. Ejerce un acompañamiento similar al representado por algunas películas para adultos que no encajan con la visión general y fatalista de la singularidad tecnológica, como es el caso del robot Andrew en *El hombre bicentenario* (Columbus, 1999) o del robot creado por la empresa Alterian en *Un amigo para Frank* (Schreier, 2021). Del mismo modo, el tratamiento narrativo de la IA no está vinculado a la tragedia y a la muerte y, si bien en 9 casos se produce una especie de rebelión de las máquinas, se hace más desde un plano filosófico, desviándose los robots del orden establecido o en su proceso de toma de consciencia, que no en una lucha contra los seres humanos.

En adición, el monomito o *viaje del héroe* de Joseph Campbell junto con los temas argumentales (Balló y Pérez, 1995) y mitemas clásicos (Durand, 2005) se repiten en la mayoría de los patrones y estructuras narrativas. Por el contrario, el sometimiento en tareas mecánicas de la IA no tiene cabida y, de hecho, ocupa el mismo lugar dentro del estrato social, no quedando relegada a una finalidad meramente utilitaria o materialista. Del mismo modo, en la animación infantil no se produce la sustitución del ser humano como activo laboral y económico, tal y como plantea Schofield (2018). Sin embargo, aunque no se produzca ese planteamiento de otredad humana, sí se proponen reflexiones acerca de los sentimientos de los robots, su consciencia de existencia y elementos que hacen referencia la cuestión que investigan Gastaca e Iturregui (2022) sobre la dicotomía el robot como humano-no humano.

Por tanto, los hallazgos tras analizar las películas en función a las variables y mitemas extraídos de la literatura especializada demuestran que los temas y patrones narrativos de estas películas son diametralmente opuestos a los tradicionales del cine de ciencia ficción dirigidos a adultos, especialmente los del siglo XX. Asimismo, la figura del robot inteligente en el cine juvenil e infantil asume el rol de amigo y compañero, mentor o, incluso, el de protagonista heroico. Por tanto, los imaginarios de la Generación Z no se caracterizan por una IA que suponga un peligro para la humanidad (*2001: A Space Odyssey*, Kubrick, 1968), ni el fin de la especie humana (*Terminator*, Cameron, 1984; *The Matrix*, Wachowski, 1999) o la sustitución del ser humano (*Blade Runner*, Scott, 1982; *A.I.: Artificial Intelligence*, Spielberg, 2001). Por el contrario, en la cinematografía infantil simbolizan esperanza (*Wall-E*, Stanton, 2008), heroísmo (*Big Hero 6*, Hall y Williams, 2014) o compañerismo (*¡Rompe Ralph!*, Moore, 2012). Elementos que, según la comparación de los resultados, creemos que han contribuido considerablemente a acrecentar la brecha entre generaciones respecto del imaginario cultural sobre la IA aplicada a la robótica y, del mismo modo, ha conllevado que los valores determinados y relacionados con la función e integración de la IA en la cotidianidad y en contextos cercanos conlleva actitudes y posicionamientos intergeneracionales diferentes. Este hecho coincide con los datos del *Trust in Artificial Intelligence: a global study* (Gillespie et al., 2023) que promovió el interés de esta investigación.

Para una mayor comprensión de las diferencias de imaginarios, se plantea la siguiente tabla con las principales diferencias entre el cine de ciencia ficción de adultos y el dirigido principalmente al público infantojuvenil. La comparación se basa en las características extraídas de la revisión de la literatura en el estado de la cuestión.

Tabla 4. Diferencias y similitudes encontradas entre la representación de la IA aplicada a la robótica en el cine infantil frente al cine dirigido al público adulto.

IA y robótica cine ciencia ficción	IA y robótica cine infantil/juvenil
Dilema de la autonomía de las máquinas (Viidalepp, 2020).	No se plantea este dilema, los robots son entidades autónomas.
Mitema rebelión de las máquinas (Pérez, 2004; Ojeda, 2019; Masís y Castro, 2021).	Los robots, por lo general, no representan una amenaza.
Existe un claro determinismo científico (Sannazzaro, 2015; Masís y Castro, 2021).	Las historias suelen ser más amigables y optimistas.
Plantea dilemas éticos profundos y complejos sobre los derechos de los robots o los límites de la tecnología (Sannazzaro, 2015).	No suelen plantear dilemas complejos.

Reflexiona acerca de la capacidad de sentir y desarrollar emociones por parte de los robots frente a la otredad humana (Schofield, 2018).	Por el contrario, muchos argumentos se basan en la amistad entre los humanos y las máquinas como Baymax o Wall-E.
Los argumentos se desarrollan en escenarios distópicos y apocalípticos (Rodríguez, 2020; Masís y Castro, 2021).	La distopía no está tan presente ni forma parte del tema central del argumento.
La representación de robots es muy variada, desde adversarios, compañeros hasta protagonistas (Pérez, 2004).	La representación es variada, aunque son más escasas la personificación de robots como adversarios y antagonistas.
Los diseños, por lo general, tienden al realismo (Retamal, 2022).	Los diseños, en cambio, tienden al caricaturismo, la exageración y al estilo colorido.
El mitema <i>el hombre contra la máquina o la máquina como el fin de la humanidad</i> está presente en las sagas <i>The Matrix</i> , <i>Terminator</i> o en películas como <i>Blade Runner</i> o <i>Autómata</i> (Vidal-Mestre et al., 2023).	El mito del hombre contra la máquina no es propio del cine infantil, al contrario, el robot y el humano suelen trabajar en equipo contra un enemigo o amenaza común.
El mito de Prometeo es muy común en filmes como <i>Terminator</i> , <i>Ex Machina</i> , <i>Blade Runner</i> o <i>Yo, Robot</i> . (Vidal-Mestre et al., 2023).	El mito de Prometeo se reproduce en algunas películas como <i>Megamind</i> , <i>Astroboy</i> y <i>9</i> pero no tiene un carácter parricida.
El posthumanismo es un tema muy concurrido. (Gastaca e Iturregui, 2022; Fernández, 2021; Hidalgo, 2020).	El posthumanismo no suele estar presente en el cine infantil, aunque existen planteamientos como robots más bondadosos que humanos o humanos biónicos.
Los robots tienen capacidad para aprender, mejorar, evolucionar y desarrollar sentimientos (Retamal, 2022).	Los robots tienen capacidad para aprender, mejorar, evolucionar y desarrollar sentimientos.
La tensión, el conflicto y los planteamientos éticos son ejes centrales de las tramas (Vidal-Mestre et al., 2023).	La trama se caracteriza por un tono más moralizante y pedagógico, así como el refuerzo de los valores.

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, hay que añadir que esta investigación presenta la limitación de la propia naturaleza orgánica del medio, puesto que la producción cinematográfica es incesante y, a su vez, se nutre de los temas sociales y culturales, pues no solo se generan imaginarios a partir de las películas sino estas reproducen constantemente la conciencia social y las problemáticas actuales. Por ello, será interesante estudiar en futuras investigaciones cómo el influjo actual de la IA regenerativa y su expansión sociocultural afectará al discurso de la ciencia y la robótica aplicada a la IA en el cine de animación dirigido al público infantil en los próximos años.

6. REFERENCIAS

- Acosta-Damas, M. (2016). Discurso informativo audiovisual y mediaciones: una propuesta conceptual contrahegemónica. *Audiovisual Information Discourse and Mediations: A Conceptual Counter-Hegemonic Proposal*. *Razón y Palabra*, 92, 1-31.
- Ahmed, A., Vladimir B., Xiaoyan, F., Seok-Hee, H., Damian, M. y Andrej, M. (6 de febrero de 2007). *Visualization and analysis of the Internet movie database*. 6th International Asia-Pacific Symposium. Sydney.
- Anderson, S. (Director). (2007). *Descubriendo a los Robinsons* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Asimov, I. (1950). *I, robot*. Gnome Press.

- Balló, J. y Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama, Colección Argumentos.
- Barrios Tao, H., Díaz Pérez, V. y Guerra, Y. (2020). Subjetividades e inteligencia artificial: desafíos para 'lo humano'. Veritas. *Revista de Filosofía y Teología*, 47, 81-107.
- Bird, B. (Director). (1999). *El gigante de hierro* [Película]. Warner Bros.
- Bird, B. (Director). (2004). *Los increíbles* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Blanco, J. (Director). (2009). *Planet 51* [Película]. Ilion Animation Studios.
- Blomkamp, N. (Director). (2015). *Chappie* [Película]. Columbia Pictures.
- Boulos, J., Nilesh D., Bhushan, M., Shobhit, M., Chris, R. y Dan, S. (2005). MYSTIQ: a system for finding more answers by using probabilities. En *Proceedings of the 2005 ACM SIGMOD international conference on Management of data (SIGMOD '05)* (pp. 891-893). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1066157.1066277>
- Bowers, D. (Director). (2009). *Astroboy* [Película]. Imagi Animation Studios.
- Cameron, J. (Director). (1984). *Terminator* [Película]. Orion Pictures.
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Atalanta.
- Canet, F., Valero, M. A. y Codina, L. (2016). Quantitative approaches for evaluating the influence of films using the IMDb database. *Communication & Society*, 29(2), 151- 172.
- Columbus, C. (Director). (1999). *El hombre bicentenario* [Película]. Touchstone Pictures; Columbia Pictures; 1492 Pictures.
- Davis, J. (Director). (2001). *Jimmy Neutron: el niño inventor* [Película]. Paramount Pictures.
- Debnath, S., Niloy, G. y Pabitra, M. (2008). Feature weighting in content based recommendation system using social network analysis. En *Proceedings of the 17th international conference on World Wide Web (WWW '08)* (pp. 1041-1042). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1367497.1367646>
- Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* Doubleday.
- Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Dodds, K. (2006). Popular geopolitics and audience dispositions: James Bond and the internet movie database (IMDb). *Transactions of the Institute of British Geographers*, 31(2), 116-13.
- Durand, G. (2005). *Las estructuras antropológicas del imaginario: Introducción a la arquetipología general*. Fondo de Cultura Económica.
- Fernández Menicucci, A. (2021). Mors Dei, Vita Mea. Human, Transhuman, and Posthuman Identities in the TV Series *Altered Carbon* and *Westworld*. *Revista Hélice*, 7(1), 79-98.

- Ferrer Ventosa, R. (2017). Apocalípticos y desintegrados. El final del mundo en el cine de las últimas cuatro décadas. *Vegeta. Anuario de la Facultad de Geografía e Historia*, 17, 85-109.
- García-Manrique, R. (2016). "Ex machina", o sobre la dimensión corporal de lo humano. *Revista de bioética y derecho*, 37, 171-176.
- Gastaca, I. y Iturregui, V. (2022). Iconic avatars of the human and the nonhuman in *I, Robot* (2004) and *Bicentennial Man* (1999). *Artnodes*, 30, 1-13. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.402863>
- Gillespie, N., Lockey, S., Curtis, C., Pool, J. y Akbari, A. (2023). *Trust in artificial intelligence: A global study*. The University of Queensland & KPMG Australia. <https://acortar.link/JXtPqA>
- Gubern, R. (1993). *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*. Espasa-Calpe.
- Hall, D. y Williams, C. (Directores). (2014). *Big Hero 6* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Hidalgo, A. L. (2020). Westworld: ¿Humanización de las máquinas o mecanización de los humanos? Saberes y prácticas. *Revista de Filosofía y Educación*, 5(2), 1-13. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/saberesypracticas/article/view/3829>
- Ibáñez, G. (Director). (2014). *Autómata* [Película]. Green Moon, Nu Boyana Viburno.
- Keane, J. (2018). "Creating the Myth", National Identity and Education in Early Twentieth Century Australia. *Emerald Publishing Limited, Leeds*, 71-103. <https://acortar.link/AbuWqL>
- Kohlberg, L. (1982). Estadios morales y moralización. El enfoque cognitivo-evolutivo. *Infancia y aprendizaje*, 5(18), 33-51.
- Ksander, K. y Adams, J. (Directores). (2018). *La nueva generación* [Película]. Netflix Animation.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kushnir, T. (2022). Imagination and social cognition in childhood. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 13(4). <https://doi.org/10.1002/wcs.1603>
- Lasseter, J. (Director). (2000). *Toy Story 2* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Lang, F. (Director). (1927). *Metrópolis* [Película]. UFA
- MacLane, A. (Director). (2022). *Lightyear* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Maíllo, K. (Director). (2011). *Eva* [Película]. Escándalo Films.
- Masís González, T. y Castro López, R. (2021). Distopías y la rebelión de las máquinas: Sobre los tópicos del Cyberpunk. *Pensamiento Actual*, 21(36), 131-138. <https://doi.org/10.15517/pa.v21i36.47019>
- McGrath, T. (Director). (2010). *Megamind* [Película]. DreamWorks Animation.
- Moles, A. (1991). *La imagen: comunicación funcional*. Trillas.
- Moore, R. (Director). (2012). *¡Rompe Ralph!* [Película]. Walt Disney Animation Studios.

- Moore, R. y Johnston, P. (Directores). (2018). *¡Ralph rompe Internet!* [Película]. Walt Disney Animation Studios.
- Nieto Ibáñez, J. (2022). Prometeo en los relatos de ciencia ficción. Las relecturas de un mito (De Frankenstein a Blade Runner 2049). *Alabe Revista De Investigación Sobre Lectura Y Escritura*, 27(27), 9-20. <https://doi.org/10.25115/alabe27.8447>
- Ojeda, J. (2019). *Robots de cine: de María a Alita*. Diábolo Ediciones.
- Pelea C. I. (2022). Mirroring Cultural Fear, Anxiety and Dystopia in American Cinematography: The Movie A.I. (2001). *Colloquia Humanistica*, 11(2631). <http://dx.doi.org/10.11649/ch.2631>
- Pérez, A. (2004). *Cine de Aliens y Robots*. Ediciones Masters.
- Proyas, A. (Director). (2004). *I, Robot* [Película]. 20th Century Fox.
- Retamal, Ch. (2022). ¿Sueñan los androides con la iluminación? Reflexiones sobre la evolución del animismo en eventuales entidades conscientes. *Artnodes*, 30. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.402843>
- Rianda, M. (Directora). (2021). *Los Mitchell contra las máquinas* [Película]. Columbia Pictures.
- Rodríguez, N. A. (2020). Semióticas de la transposición en nuevas pantallas: la construcción de distopía en "carbono alterado", una serie original de Netflix. *TSN. Transatlantic Studies Network: Revista de Estudios Internacionales*, 5(10), 81-93. <https://doi.org/10.24310/TSN.2020.vi10.13645>
- Rodríguez, R. (Director). (2019). *Alita: Battle Angel* [Película]. 20th Century Fox.
- Sannazzaro, J. (2015) Science fiction as a spearhead for ethical reflection of the social uses of technology. *ArtefaCToS. Journal of Science and Technology Studies*, 5(1), 185-193. <https://revistas.usal.es/cinco/index.php/artefactos/article/view/12428>
- Sanz-Aznar, J. y Aguilar, C. (2020). Metodología para la detección y cuantificación del fenómeno fan y anti-fan a través de IMDb. En G. A. Corona-León (Coord.), *Comunicación en el siglo XXI* (pp. 57-104). Egregius. <https://acortar.link/vk6gEq>
- Schofield, D. (2018). Representing Robots: The Appearance of Artificial Humans in Cinematic Media. *Journal of Arts and Humanities*, 7(5), 12-28. <http://dx.doi.org/10.18533/journal.v7i5.1345>
- Scott, R. (Director). (1984). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Smith, J. y Vine, K. (Directores). (2021). *Ron da error* [Película]. Independent Film.
- Spielberg, S. (Director). (2001). *A.I.: Artificial Intelligence* [Película]. Warner Bros.
- Stanton, A. (Director). (2008). *Wall-E* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Vidal-Mestre M., Freire-Sánchez A. y López-González J. (2023). La representación en el cine español de la IA asociada a la robótica: Eva y Autómata. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1475-1490. <https://doi.org/10.5209/aris.88845>

- Viidalepp, A. (2020). Representations of robots in science fiction film narratives as signifiers of human identity. *Információs Társadalom*, 20(4), 19-36. <https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.4.2>
- Wachowski, L. y Wachowski, A. (Directores). (1999). *The Matrix* [Película]. Warner Bros.
- Wasserman, M. P. (2015). *Properties and Applications of the IMDb Film Connections Network*. [Tesis de doctorado]. Northwestern University.

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio. **Software:** Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio. **Validación:** Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio. **Análisis formal:** Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio. **Curación de datos:** López-González, Jesús. **Redacción-Preparación del borrador original:** Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio. **Redacción-Revisión y Edición:** Freire Sánchez, Alfonso. **Visualización:** Rodríguez López-Ros, Sergio. **Supervisión:** Freire Sánchez, Alfonso. **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Freire Sánchez, Alfonso; López-González, Jesús y Rodríguez López-Ros, Sergio.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

AUTORES:

Alfonso Freire Sánchez

Universidad Abat Oliba CEU.

Doctor en Ciencias de la Comunicación (UAO CEU). Premio al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español. Premio Ángel Herrera a la Mejor Labor Docente (2013-2014). Ha sido miembro del equipo de investigación (2018-2022) del Proyecto I+D+i Visibilizando el dolor: narrativas visuales de la enfermedad y storytelling transmedia (*VISIBILIZÁNDOLO*). Actualmente es director de Estudios de Publicidad y RRPP en la Universidad Abat Oliba CEU. Los resultados de sus investigaciones se han difundido en publicaciones en Scopus, WoS y SPI. Sus principales líneas temáticas son las narrativas de salud mental en la industria creativa; los imaginarios audiovisuales y la narratología.

freire3@uao.es

Índice H: 7

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57204866041>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=zReiVosAAAAJ&hl=es&oi=ao>

Jesús López-González

Universidad Abat Oliba CEU.

Doctor en Humanidades (UAB). Premio al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español. Investigador colaborador en los proyectos de investigación Comumfutures del CEU Abat Oliba y Greenshooting de la Universidad Pompeu Fabra. Productor y realizador audiovisual con 15 años de experiencia en el sector audiovisual, socio colaborador de creaRSA SCCL y voluntario internacional. También ha sido profesor asociado en la Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad Oberta de Catalunya y Universidad Internacional de Catalunya. Actualmente es Profesor del Departamento de Comunicación en la UAO CEU, en la que dirige los estudios en Dirección de Marketing y Dir. Comercial. Las principales líneas de investigación son las narrativas transmedia y la economía social y solidaria.

jlopezgo@uao.es

Índice H: 2

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-5847-5197>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=58202665400>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=fxVEBQMAAAAJ&hl=es>

Sergio Rodríguez López-Ros

Universidad Abat Oliba CEU.

Doctor en Filosofía (URL), propuesto al Premio Extraordinario de Doctorado. Pro-Rector de la UAO CEU, miembro de la Accademie delle Scienze (IV Sezione - Scienze Politiche e Sociali) dell'Università di Bologna y de la Real Academia de la Historia. Es consultor de la European Research Executive Agency y la European Education and Culture Executive Agency, ambas de la Unión Europea. Es responsable del Google's Principled Geogovernance of AI Project e investigador del Comité de Transformación Laboral Digital de la Fundación Pablo VI y del Grupo de Investigación Impacto Social y Ético de la IA (USP CEU). Forma parte de la Fundação Rei Afonso Henriques de cooperación pública España-Portugal. Sus áreas de investigación son el impacto social de la IA y el consenso moral en sociedades plurales.

srodriguezl@uao.es

Índice H: 6

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-7444-3574>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=Q9FyTFMAAAAJ>

Artículos relacionados:

- Almeida, F. (2021). Social movements in a time of pandemic: The case of Tech4Covid19 in Portugal. *European Public & Social Innovation Review*, 6(2), 51-63. <https://pub.sinnergiak.org/esir/article/view/151>
- López Ramírez, T. (2023). La investigación Sobre El Papel De Las TIC En La obtención y recepción de contenidos de Salud y Salud Mental: Una revisión De La Literatura. *Revista de Comunicación y Salud*, 14, 1-23. <https://doi.org/10.35669/rcys.2024.14.e348>
- Neira-Placer, P. y Visiers, A. (2023). Los valores asociados a juguetes en los contenidos de canales YouTube: Estudio de caso. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 57, 1-19. <https://doi.org/10.15198/seeci.2024.57.e858>
- Nuevo-López, A., López-Martínez, F. y Delgado-Peña, J. J. (2023). Bulos, redes sociales, derechos, seguridad y salud pública: dos casos de estudio relacionados. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 28, 120-147. <https://doi.org/10.35742/rcci.2023.28.e286>
- Zúñiga, F., Mora Poveda, D. A. y Molina Mora, D. P. (2023). La importancia de la inteligencia artificial en las comunicaciones en los procesos marketing. *Vivat Academia*, 156, 19-39. <https://doi.org/10.15178/va.2023.156.e1474>