

DEL VIDEOJUEGO AL CINE: EVOLUCIÓN DE LAS ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS



CURSO ACADÉMICO 2024-2025

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS

DOBLE GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PERIODISMO



AUTOR: MOUNIR ELHASNAOUI HERNÁNDEZ

TUTOR: DAMIÀ JORDÀ BOU

Índice

| | |
|--|-----------|
| Resumen y palabras clave | 4 |
| Resumen | 4 |
| Palabras clave | 4 |
| Abstract | 4 |
| Keywords | 5 |
| Resum | 5 |
| Paraules clau | 5 |
| 1. Introducción | 6 |
| 1.1. Justificación del estudio y objetivos | 6 |
| 1.2. Metodología y muestra | 7 |
| 2. DOOM | 9 |
| 2.1. La revolución del ‘first-person shooter’ | 10 |
| 2.2. El encuentro entre Hollywood y el mundo de los videojuegos | 13 |
| 2.3. La imposibilidad de transformar una historia sin narrativa | 14 |
| 3. FINAL FANTASY VII | 16 |
| 3.1. Final Fantasy VII: game-changer en su sector | 17 |
| 3.2. Final Fantasy VII y su expansión transmedia | 19 |
| 3.3. Jugador o espectador: Una experiencia de 40 a 2 horas | 20 |
| 4. ASSASSIN’S CREED | 22 |
| 4.1. La perla de Ubisoft | 23 |
| 4.2. Ubisoft tras la fórmula de una adaptación económicamente rentable | 24 |
| 4.3. La experiencia del jugador frente a la mirada del espectador | 26 |
| 5. THE LAST OF US | 28 |
| 5.1. El éxito en ventas del mundo zombi | 29 |
| 5.2. Narrativa con el sello HBO | 31 |
| 5.3. La no interactividad de la serie frente al videojuego | 33 |
| 6. SUPER MARIO BROS. | 35 |
| 6.1. La mayor franquicia del mundo de los videojuegos | 36 |
| 6.2. Dos adaptaciones con 30 años de diferencia | 37 |
| 6.3. Videojuego y película conviven: Super Mario Wonder | 40 |

| | | |
|-----------|--------------------------|-----------|
| 7. | Conclusiones | 42 |
| 8. | Referencias | 43 |
| | Ludografía | 46 |
| | Filmografía | 46 |
| 9. | Índice de figuras | 47 |



Resumen

En las últimas décadas, el videojuego ha experimentado una profunda transformación, dejando atrás su consideración inicial como simple entretenimiento juvenil para consolidarse como una manifestación artística y cultural de alcance global. Su creciente complejidad narrativa, visual y técnica, unida a su impacto social y económico, ha despertado el interés de la industria cinematográfica, que ha encontrado en el *gaming* un campo fértil de universos ficcionales, personajes icónicos y audiencias consolidadas.

Este estudio analiza la evolución de las adaptaciones audiovisuales de videojuegos, desde los primeros intentos fallidos hasta las producciones más recientes que han logrado conjugar fidelidad al material original y calidad narrativa. Aborda también las tensiones entre narratología y ludología en el paso de un medio interactivo a uno lineal, así como el papel de los desarrolladores en el proceso de adaptación. Se concluye que, en la actualidad, las adaptaciones cinematográficas de videojuegos no solo buscan rentabilidad económica, sino también ampliar el alcance de universos narrativos complejos, integrándose en estrategias transmedia que redefinen las fronteras entre medios.

Palabras clave

Videojuego, Adaptación cinematográfica, Transmedia, Narratología, Ludología

Abstract

In recent decades, video games have undergone a profound transformation, moving beyond their initial perception as mere youth entertainment to become a recognized artistic and cultural expression with global reach. Their increasing narrative, visual, and technical complexity—along with their social and economic impact—has attracted the attention of the film industry, which has found in gaming a fertile ground for fictional universes, iconic characters, and established audiences.

This study analyzes the evolution of audiovisual adaptations of video games, from early failed attempts to recent productions that have successfully combined fidelity to the original material with narrative quality. It also addresses the tensions between narratology and ludology in the transition from an interactive medium to a linear one, as well as the role of game developers in the adaptation process. The study concludes that, today, video game adaptations for film and television not only aim for commercial success but also seek to expand the reach of complex narrative universes, integrating into transmedia strategies that redefine the boundaries between media.

Keywords

Video game, Film adaptation, Transmedia, Narratology, Ludology

Resum

En les darreres dècades, el videojoc ha experimentat una profunda transformació, deixant enrere la seua consideració inicial com un simple entreteniment juvenil per a consolidar-se com una manifestació artística i cultural amb abast global. La seua creixent complexitat narrativa, visual i tècnica, unida al seu impacte social i econòmic, ha despertat l'interés de la indústria cinematogràfica, que ha trobat en el món del videojoc un terreny fèrtil d'universos ficticials, personatges icònics i audiències consolidades.

Aquest estudi analitza l'evolució de les adaptacions audiovisuals de videojocs, des dels primers intents fallits fins a les produccions més recents que han aconseguit conjugar la fidelitat al material original amb la qualitat narrativa. També s'hi aborden les tensions entre narratologia i ludologia en el pas d'un mitjà interactiu a un de lineal, així com el paper dels desenvolupadors en el procés d'adaptació. Es conclou que, actualment, les adaptacions cinematogràfiques de videojocs no sols busquen rendibilitat econòmica, sinó també ampliar l'abast d'universos narratius complexos, integrant-se en estratègies transmèdia que redefeixen les fronteres entre mitjans.

Paraules clau

Videojoc, Adaptació cinematogràfica, Transmèdia, Narratologia, Ludologia

1. Introducción

Los videojuegos han dejado de concebirse como un producto dirigido exclusivamente a un público juvenil con un mercado limitado. En la actualidad, forman parte del imaginario colectivo y han alcanzado a públicos de todas las edades, consolidándose como una de las industrias culturales más influyentes del siglo XXI. Este impacto ha llevado a las desarrolladoras a explorar nuevas vías de expansión narrativa a través de estrategias transmedia, con el objetivo de extender y diversificar el alcance de sus franquicias más emblemáticas.

1.1. Justificación del estudio y objetivos

La motivación tras la realización del siguiente estudio es la creciente evolución cuantitativa y cualitativa de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos. Mientras, en sus inicios, los videojuegos eran vistos con recelo, e incluso se consideraban una pérdida de tiempo para niños y adolescentes, el paso del tiempo ha hecho que esos niños se conviertan en adultos que han asimilado desde una temprana edad el lenguaje de los videojuegos y la pasión por los mismos. Además, encontramos a actores, guionistas, productores y/o directores de renombre que se han declarado aficionados a la industria del videojuego (Grieve, 2021).

Esta evolución no solo se ha traducido en un aumento en la cantidad de adaptaciones, con múltiples estrenos anuales, sino también en una mejora significativa en la calidad narrativa, técnica y visual de estos productos. Las adaptaciones ya no son meras explotaciones comerciales, sino que buscan capturar la esencia de los videojuegos y ofrecer experiencias cinematográficas que respeten y honren el material original. Aunque, su principal objetivo continúe siendo el de obtener rédito económico.

El propósito de esta investigación es analizar la historia, la evolución y las claves del éxito de los videojuegos como fuente de inspiración y obras de referencia para la creación de películas. A través de este estudio, se busca demostrar que los videojuegos han logrado consolidarse en el ámbito cinematográfico y televisivo, posicionándose como una fuente invaluable de propiedades intelectuales (IP¹) para las productoras en los próximos años.

En este sentido, los objetivos específicos de este trabajo son:

- ❖ Analizar la historia y evolución de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos, identificando los factores que han contribuido a su desarrollo cualitativo
- ❖ Diferenciar y explorar los elementos narrativos (narratología) y mecánicos (ludología) que desempeñan un papel crucial en el proceso de adaptación.

1 Se conoce el término IP, del inglés Intellectual Property, como esa saga de videojuegos que es publicada bajo el mismo título principal.

- ❖ Comprender las dificultades y desafíos que surgen al trasladar una experiencia interactiva al medio audiovisual, con especial atención a la relación entre el jugador y el consumidor.
- ❖ Examinar cómo la participación de los desarrolladores del videojuego en la producción de la adaptación influye en el resultado final.
- ❖ Analizar cómo el grado de similitud entre el contenido del videojuego y su adaptación cinematográfica o televisiva afecta la posterior evaluación por parte de los fans originales.

1.2. Metodología y muestra

Este trabajo se basa en una metodología de revisión bibliográfica y de comparación entre obras, partiendo de estudios académicos sobre videojuegos y cine, como *Narrative, Interactivity, Play and Games* (Zimmerman, 2004), *Persuasive Games* (Bogost, 2010) y *The Art of Adaptation in Film and Video Games* (Thomas, 2022). Cuyas obras proporcionan un marco teórico para entender cómo los videojuegos trascienden su naturaleza interactiva al ser adaptados al cine. Zimmerman explora la relación entre narrativa e interactividad, Bogost introduce el concepto de retórica procedural, y Thomas analiza los desafíos específicos de las adaptaciones entre medios.

También se ha realizado un análisis cualitativo y comparativo de distintos videojuegos y sus adaptaciones. Se han seleccionado cinco títulos de diferentes épocas y temáticas para realizar una radiografía de la situación lo más amplia posible, siendo estos videojuegos los siguientes:

- ❖ *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985-) y sus adaptaciones *Super Mario Bros.* (Morton & Jankel, 1993) y *Super Mario Bros.: La película* (Horvath, 2023).
- ❖ *Doom* (Carmack, 1993) y su adaptación *Doom: La puerta del infierno* (Bartkowiak, 2005).
- ❖ *Final Fantasy VII* (Kitase, 1997) y su adaptación *Final Fantasy VII: Advent Children* (Nomura, 2005).
- ❖ *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-) y su adaptación *Assassin's Creed* (Kruzel, 2016).
- ❖ *The Last of Us* (Naughty Dogs, 2013) y su adaptación *The Last of Us* (Mazin & Druckmann, 2023).

Para llevar a cabo este análisis, se ha elaborado una tabla comparativa con categorías que permiten evaluar tanto el videojuego como la obra audiovisual. Estas categorías, basadas en el estudio de Daniel Hawkins (2019), incluyen:

- ❖ Argumento: Análisis de la trama y su fidelidad al material original.
- ❖ Personajes principales: Comparación de los protagonistas y su desarrollo.
- ❖ Ambientación y estilo: Evaluación del diseño visual y atmosférico.
- ❖ Opinión de la crítica y el público: Revisión de la recepción del consumidor y de la crítica.
- ❖ Impacto cultural: Influencia de la obra en la cultura popular y su éxito comercial.
- ❖ Mecánicas de juego: Análisis de los elementos interactivos y su traducción al cine.
- ❖ Interactividad: Grado de participación del jugador o espectador.
- ❖ Grado de inmersión: Capacidad de la obra para captar la atención y emociones.

Cada epígrafe concluirá con un análisis de los elementos diferenciadores y semejantes entre el videojuego y su adaptación, lo que permitirá evaluar el éxito o fracaso de la transposición al cine.



DOOM

2. DOOM

Con una paleta de píxeles sangrientos y un ritmo frenético, *Doom* irrumpió en la industria como un cataclismo digital. Desarrollado por id Software, este juego en primera persona no solo definió un género, sino que cambió para siempre cómo jugamos.

Con 10 millones de copias en dos años y una distribución shareware que democratizó el acceso, *Doom* fue más que un juego: fue el manifiesto de una generación que vio en los píxeles un campo para la innovación.



2.1. La revolución del ‘first-person shooter’

Los *first-person shooter* (FPS), del inglés juegos de disparos en primera persona, tienen origen en *Wolfenstein* (Carmack, 1992), de la desarrolladora estadounidense id Software, creadora a su vez de *Doom*. Las características fundamentales que hacen de un juego un FPS son las siguientes:

- ❖ Temática principal centrada en los disparos: El género principal de estas aventuras audiovisuales es la acción, más en concreto una supervivencia a través de armas de fuego.
- ❖ Entornos en tres dimensiones 3D: Los escenarios en estos videojuegos permiten al jugador explorar con cierta profundidad en más de una dirección.
- ❖ Perspectiva en primera persona: La característica esencial es la visión del jugador a través de una óptica similar a la que tiene el personaje que controla.



Figura 1. Una de las primeras salas del primer nivel del videojuego Doom (1993).

Una vez sentadas las bases de lo que es un juego FPS, analizaremos en profundidad lo que hace de *Doom*, la saga en general y el videojuego de 1993 en particular, una de las referentes en la industria de los juegos, de ordenador en un primer momento y más adelante en consolas.

Se podría constituir el éxito de este videojuego sobre tres patas, a cada cual más robusta, que lo mantienen, aún hoy en día, como uno de los mejores juegos en primera persona de la historia. Estos elementos son los siguientes: un personaje tan carismático sin ni siquiera tener nombre, la retórica procedural que define Doom como videojuego y un código abierto que otorga poder a los jugadores.

Comenzando por el primer elemento mencionado, se podría afirmar que en el videojuego no existe un protagonista más allá del jugador. Aunque en muchos foros se ha rumoreado sobre la historia del ‘marine’ o *Doom Guy*, la única certeza que tenemos sobre los personajes principales de la saga es que no tienen nombre, aparecen con la tapa cubierta y quieren que sea el jugador el que cree la

historia de su vida. Además, John Romero, uno de los cofundadores de id Software, ha dicho en repetidas ocasiones que el protagonista se supone que eres tú, haciendo alusión al jugador.

Este tipo de personajes, conocidos como *player-characters*² (PC) suelen ser planos para facilitar la inmersión del jugador en la historia. Pero, esto no evita que la escritura de protagonistas como Doom Guy tenga un grado de dificultad tan elevado. Por eso mismo, la creación de estos personajes suele ser la más compleja de todas las creaciones.

Como señala Sheldon, crear un personaje jugable es una gran responsabilidad:

It's a heavy responsibility. Don't get pompous or bombastic. Keep your goals simple and your dreams infinite. The player must embrace you and want to share your life in a bond that may seem like marriage, however fleeting. And remember this: the game can't exist without you. (2022)

La segunda característica que hace de *Doom* un juego exitoso es la retórica procedural del mismo juego. Es decir, la forma en la que se construye la narrativa y la ludonarrativa en el mundo ficticio que nos ofrece id Software tiene gran importancia en como el jugador, activo, es capaz de disfrutar de una experiencia total.

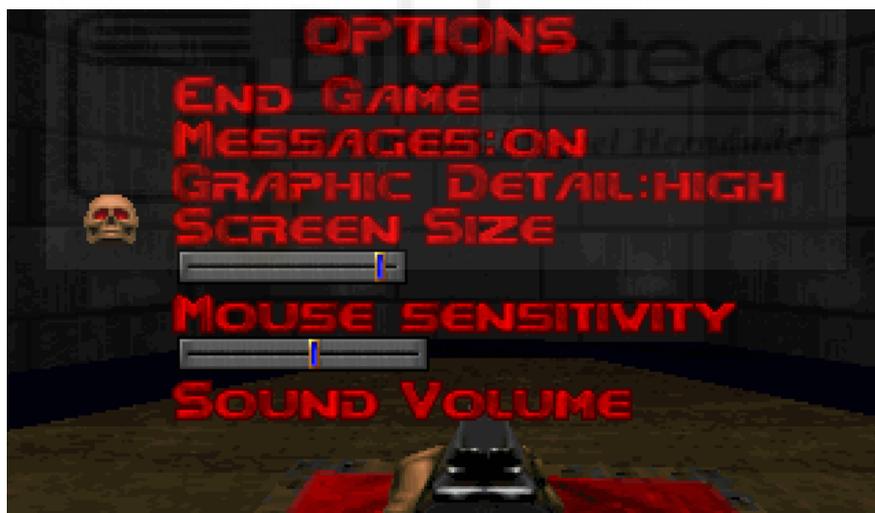


Figura 2. Menú de opciones del videojuego que permite al jugador abandonar un intento.

Dentro de este proceso, cabe destacar la diferenciación de la historia y el relato. Porque, como bien defiende Anyó, el tratamiento de la frecuencia en los videojuegos, en especial los FPS, cambia mucho respecto a otros formatos en los que se cuentan historias. Además, añade Anyó, “podemos hablar con propiedad de un relato repetitivo, en tanto que esta repetición se encuentra en el nivel del relato y no de la historia, puesto que la historia es una mientras que el relato, conducido por el jugador implicado según las posibilidades de las reglas del juego, es múltiple” (2017). En otras palabras, el jugador sí repite el relato, pero, el marine no, cada repetición la vive como la primera.

2 El player-character o personaje-jugador, en español, es un personaje dentro de un videojuego que puede ser controlado por el jugador. A diferencia de los non-playable-character (NPC), sobre los que no se tiene control.

Pero, sin duda, el hecho que hace de *Doom* inamovible de las conversaciones de juegos más influyentes de la historia es la revolución en sus mecánicas. Expertos en la industria de los videojuegos señalan que las “graphical logics are very frequently found in videogames; they include such procedural figures as movement, gravity, and collision detection” (Bogost, 2010).

Con esto, id Software logró crear una obra cuasi perfecta, dentro de un género con una cantidad de referentes. Unos controles fluidos junto a unas mecánicas simples, no había eje Y a la hora de apuntar a los enemigos, facilitaron la recepción del título en una época en la que este tipo de juegos, descenso a los infiernos para matar demonios, no eran el género favorito del público *mainstream*³.

Por último, el rasgo punk del videojuego lo elevó aún más en sus intentos por posicionarse como uno de los juegos de referencia. La empresa de Romero, Hall, J. Carmack y A. Carmack dotó a su juego de una libertad extra para los jugadores, los *mods*⁴ y los *speedruns*⁵. *Doom* se convierte, gracias a su código abierto, en un referente a nivel popular. Acerca a la gente a un nuevo mundo, en el que los usuarios ya no son, únicamente, consumidores del producto, sino que también son creadores:

As the game that introduced the world to the open sourcing of games and consequently, the art of the mod, DOOM's infiltration of popular culture was a truly emergent phenomenon. As we learned last chapter in a discussion of DOOM's direct descendent Quake, the open system methodology DOOM introduced, and Quake embraced, had a tremendous impact on both the design and culture of games to follow. (Salen & Zimmerman, 2004)

Precisamente, no hablamos del juego como punk por lo estético, que podría serlo, sino por lo disruptivo. Se trata de eliminar la distinción ente el jugador y el productor, sistema, rígido, que había caracterizado a la industria. Ese espíritu de *do-it-yourself* (DIY), tan representativo de la cultura punk, ha permitido que sus jugadores sigan, hoy en día, disfrutando de la primera entrega, de 1993, con contenido actualizado. Este sistema ha sido empleado en muchos otros títulos más adelante,

3 Término utilizado para describir productos, ideas o tendencias culturales que son ampliamente aceptados o consumidos por el público general, representando la corriente dominante en un mercado o sociedad. En el contexto audiovisual, se refiere a obras que se ajustan a los gustos masivos y suelen distribuirse a través de canales comerciales o plataformas de gran alcance.

4 Abreviatura de modificación, un mod es una alteración o ampliación creada por los usuarios o aficionados de un videojuego, que modifica aspectos como gráficos, mecánicas de juego, niveles, personajes o narrativa. Los mods pueden variar desde pequeños ajustes hasta expansiones completas, y son una parte fundamental de la cultura de los videojuegos, permitiendo a los jugadores personalizar y extender la experiencia de juego.

5 Práctica en la que los jugadores intentan completar un videojuego, o una parte específica de este, en el menor tiempo posible. Los speedrunners suelen utilizar técnicas avanzadas, glitches y un profundo conocimiento del juego para optimizar su tiempo. Esta actividad es popular en la comunidad de videojuegos y a menudo se compite en eventos o se comparte en plataformas como YouTube y Twitch.

dos de los casos más destacados son *Call of Duty*, con sus niveles de zombis, y *Fortnite*, videojuego del cual Epic Games ha obtenido un rendimiento millonario de las modificaciones que han realizado estos jugadores-creadores a los que mencionan Salen y Zimmerman.

2.2. El encuentro entre Hollywood y el mundo de los videojuegos

En 2005, trece años después del lanzamiento de *Doom I*, el director polaco Andrzej Bartkowiak dirigió la adaptación cinematográfica del icónico videojuego. Protagonizada por el reconocido actor Dwayne Johnson, también conocido como The Rock, la película fue producida por Universal Pictures con un presupuesto considerable de 60 millones de dólares. Este tipo de producciones de alto presupuesto suelen tener como objetivo principal obtener una rentabilidad internacional, no solo aprovechando la popularidad del videojuego, sino también mediante la participación de estrellas de Hollywood y una producción de gran envergadura para atraer al público general (Martínez Fabre, 2017).



Figura 3. El equipo de marines listos para la misión, liderados por Sarge (Dwayne Johnson).

Sin embargo, el estreno de la película, acompañado del lanzamiento de un videojuego RPG basado en *Doom*, no logró la aceptación esperada entre el público. Universal obtuvo una recaudación de taquilla de 70 millones de dólares, apenas superando los costes de producción en 10 millones. Desde una perspectiva económica, *Doom: La puerta del infierno* fue considerado un fracaso rotundo. Además, como adaptación visual de un videojuego, la película fue duramente criticada por su falta de fidelidad al material original.

Una de las críticas más recurrentes entre los seguidores de la saga es la falta de respeto hacia el material original. A pesar de la participación de id Software en el proyecto, el filme aporta poco a la narrativa establecida de *Doom*, asemejándose más a una película de zombis genérica que utiliza el nombre de una propiedad intelectual reconocida. En esencia, se percibió como otra iteración de *Resident Evil*, pero con Dwayne Johnson y algunas referencias superficiales al videojuego (Skyrionn,

2023).

La aproximación de Universal a este tipo de producciones ha evolucionado con el tiempo. No obstante, películas como *Doom: La puerta del infierno* evidencian la desorientación que existía en Hollywood respecto al mundo de los videojuegos. La narrativa se diluye entre secuencias de acción sin propósito, alterando el ritmo de la película sin llevar al espectador a una conclusión satisfactoria.

Tras la compra de id Software por Bethesda, uno de los mayores estudios de videojuegos del mundo, y viendo el éxito de la serie de *Fallout*, otro título del estudio, la duda que surge es si se le dará una nueva oportunidad al universo cinematográfico de *Doom*.

2.3. La imposibilidad de transformar una historia sin narrativa

Como se ha mencionado anteriormente, uno de los principales errores de la adaptación cinematográfica de *Doom* fue centrarse en replicar la acción del videojuego, descuidando un elemento fundamental en el cine: la narrativa. En las primeras adaptaciones de videojuegos, la industria cinematográfica a menudo fallaba en crear relatos coherentes, ya sea para expandir la experiencia de los jugadores o para formar una historia que permitiera profundizar en el universo del juego y captar nuevos espectadores.

Esta corriente, que parece obedecer a la intención de aprovechar el tirón comercial de un videojuego de éxito más que a la escasez de ideas originales o al propósito de plasmar un argumento atractivo, ve fracasadas sus expectativas al comprobar que, en la mayoría de las ocasiones, las películas sobre videojuegos no reciben el respaldo esperado de los jugadores; hecho que hace preguntarse si las narrativas de estos medios son compatibles o, si por sus características propias, no se puede trasladar fielmente un videojuego al cine (Ponce & García, 2012).

Los juegos de acción en primera persona presentan un desafío adicional en su adaptación cinematográfica debido al posicionamiento subjetivo de la cámara. Aunque este elemento es técnicamente factible de trasladar al cine, su integración en el lenguaje cinematográfico resulta compleja. Las tomas en primera persona tienen significados distintos en ambos medios: en el cine, suelen emplearse esporádicamente para generar distancia o incertidumbre en el espectador, mientras que en los videojuegos, especialmente en los FPS, constituyen un elemento de identificación que sumerge al jugador en el mundo del juego y aumenta la conexión emocional con el personaje jugable (Anyó, 2017).

Un ejemplo claro de esta desconexión narrativa es la escena en primera persona de la película, donde uno de los protagonistas recorre los pasillos de la base como si se tratara del videojuego, eliminando zombis y superhumanos. Aunque esta secuencia es considerada por los fans como la

mejor de la película, ya que los retrotrae a ese momento en el que disfrutaron, o sufrieron, para superar un nivel, resulta desconcertante para el espectador neutral y no logra establecer una conexión emocional efectiva.



Figura 4. Escena en primera persona de la película *Doom: Las puertas del infierno*.



Figura 5. Nivel del videojuego en la que te enfrentas a un enemigo similar.

Aunque, la película tampoco convenció a los jugadores de la saga. Porque, pese a la participación de id Software en la producción y revisión del guion, se aleja bastante de la historia real de *Doom*. En vídeos como el del canal de YouTube de Skyrionn, se realiza un análisis exhausto del lore y la línea temporal de la IP, que poco, o nada, tienen que ver con lo que aporta el filme al universo. Desde el origen de estos monstruos es modificado, el infierno no es mencionado, sino que la plaga de zombis y superhumanos es derivada de una mutación en el genoma humana que provocaba un par de cromosomas extra.

La adaptación cinematográfica de *Doom* ejemplifica las consecuencias de ser una de las primeras incursiones de Hollywood en el mundo de los videojuegos. El cliché de que las películas basadas en videojuegos son superficiales y un mero intento de obtener beneficios económicos de forma sencilla se ve reforzado en esta producción dirigida por Bartkowiak y protagonizada por Dwayne Johnson.

Esta experiencia subraya la importancia de comprender y respetar el material original al adaptar videojuegos al cine, así como la necesidad de desarrollar narrativas coherentes que puedan atraer tanto a los fans del juego como a un público más amplio. A medida que la industria cinematográfica ha ido evolucionando en su enfoque hacia las adaptaciones de videojuegos, casos como el de *Doom* han servido como valiosas lecciones para futuros proyectos en este ámbito.

FINAL FANTASY VII

3. FINAL FANTASY VII

Cuando el cristal de *Final Fantasy* se hizo polvo y dio paso al acero de Midgar, el mundo de los videojuegos cambió para siempre. Square Enix, liderada por el visionario Hironobu Sakaguchi y el director Yoshinori Kitase, lanzó en 1997 una obra que trascendió lo lúdico para convertirse en un fenómeno cultural global.

Vendió 13.3 millones de copias, salvó a PlayStation de la irrelevancia en Japón y demostró que los videojuegos podían rivalizar con el cine en cuanto a lo emocional. Su legado ha trascendido más allá de su primera versión, llegando al cine con varios filmes y dos versiones remasterizadas del videojuego.



3.1. Final Fantasy VII: game-changer en su sector

La séptima entrega de la saga *Final Fantasy*, lanzada en 1997 bajo la dirección de Yoshinori Kitase, marcó un antes y un después en la industria de los videojuegos. Su gran revolución fue la inclusión de gráficos tridimensionales y *cut-scenes*⁶, que mejoraron la inmersión del jugador y añadieron una capa narrativa sin precedentes (Sabukaru, 2021).

Este videojuego sigue las aventuras de Cloud Strife, un mercenario con un pasado misterioso, y un grupo de aliados que forman una resistencia para enfrentarse a Shinra, una poderosa corporación que drena la energía del planeta con consecuencias devastadoras. A medida que avanzan, el jugador se enfrenta a decisiones difíciles y momentos emocionales que ponen a prueba su determinación para detener no solo a Shinra, sino también a una amenaza aún mayor: Sephiroth, un enemigo legendario con planes muy perjudiciales para el planeta. Con una narrativa profunda, personajes memorables y un mundo lleno de misterios, *Final Fantasy VII* ofrece una experiencia épica que combina acción, drama y exploración.



Figura 6. Mundo abierto con elementos 3D y un mapa en el que visualizar puntos clave en directo.

Estos elementos innovadores, permitieron a la saga elevar el estándar de los RPG⁷, juegos de rol en español. Aunque, un punto clave en el avance de la franquicia *Final Fantasy* estuvo en el avance, simultáneo, de los aspectos técnicos de las consolas. En sus primeras entregas, el combate por turnos era obligatorio, por las limitaciones que tenían los desarrolladores. Al igual que la bidimensionalidad de los personajes, estos elementos dieron un salto en esta séptima edición del videojue-

6 Secuencia no interactiva dentro de un videojuego que interrumpe la jugabilidad para desarrollar aspectos narrativos, presentar personajes o avanzar en la historia. Estas escenas suelen estar pregrabadas o renderizadas en tiempo real y tienen una función semejante a la de las escenas dramáticas en el cine o la televisión.

7 En el mundo de los videojuegos, un RPG (Role-Playing Game) es un género en el que el jugador asume el rol de un personaje, o un grupo de personajes, dentro de un mundo detallado y controla las acciones de este personaje a través de una historia desarrollada, combates, y la exploración del entorno.

go, siendo exclusivo de la primera consola de Sony, la PlayStation 1. Que permitió a Kitase y su equipo, imaginar un videojuego prácticamente sin límites (Kellogg, 2020).

En esta ocasión, a diferencia de lo ocurrido en Doom, el jugador conoce, perfectamente, a los protagonistas, los personajes jugables de la historia. Aunque unos participan con más incidencia que otros, como es el caso de Cloud, *Final Fantasy* busca que sus jugadores conecten con todo el grupo, de una manera igualitaria.

Otro distintivo, en esta ocasión, es la profundidad narrativa que otorga Square Enix, en general, y Kitase, en particular, a las entregas de *Final Fantasy*. En esta ocasión, el jugador fluye a través de una historia en la que se exponen temas filosóficos, morales o psicológicos. Todo eso mientras debe preparar a su equipo de la mejor forma para el siguiente combate que deba enfrentar.



Figura 7. Tras la muerte del Presidente Shinra existen una serie de acciones que tienen gran carga en el juego.

El equipo creativo logra transmitir sentimientos al jugador, una acción, para el año 1997, no muy común. Es el primer gran juego de la historia, junto a Chrono Trigger, también de Square Enix, que hace vivir al jugador una experiencia cinematográfica completa. *Final Fantasy* logra captar la atención del jugador porque “además de valorársele como actante, se le considerara un espectador y un miembro de una audiencia que puede sorprenderse” (García Villar, 2019).

El guionista Kazushige Nojima creó tramas impactantes, como la muerte inesperada de personajes queridos, que rompieron con los esquemas de los jugadores y generaron una conexión emocional única (Kelly, 2024). Pero, como bien explica su director, Yoshinori Kitase, con esta entrega de *Final Fantasy* querían crear una historia, que, con la suma de todos sus elementos, se viera como una obra redonda:

Visually, I wanted *Final Fantasy VII* to be a completely unified work, with a single style running from beginning to end. The cut-scene movies, overworld map, and battle scenes would not be disconnected, but would instead smoothly and seamlessly transition into one

another. To call this game “cinematic” would be correct, but what I really wanted was something where all the compositions and shots would be suffused with meaning and show the intent of the creators (shmuplations, 2021).

Final Fantasy VII no solo redefinió los RPG, sino que también influyó en la industria de los videojuegos en general. En los seis años anteriores a su lanzamiento (1991-1996), se publicaron 65 títulos de RPG, mientras que en los seis años posteriores (1998-2003) esta cifra se duplicó a 137 (GameSpot, 2024). Además, su estilo *cyberpunk*⁸ y su enfoque narrativo inspiraron juegos como *Deus Ex* y *Cyberpunk 2077* (Jarvis, 2024).

Esta entrega no solo consolidó a *Final Fantasy* como una saga icónica, sino que también sentó las bases para juegos con grandes ambiciones narrativas y lúdicas, como *The Last of Us* y *Horizon* (García, 2024). Su combinación de innovación técnica, narrativa profunda y personajes memorables lo convierte en un referente indiscutible de la historia de los videojuegos.

3.2. Final Fantasy VII y su expansión transmedia

En 2005, ocho años más tarde de la salida del videojuego, Square Enix presentaba una entrega complementaria al juego *Final Fantasy VII*, una película homónima con el prefijo *Advent Children*. Esta película forma parte de un plan de ampliación del universo creado en el videojuego en 1997, evitando una secuela directa en el mismo formato, esas cuestiones que quedan pendientes son resueltas en otros formatos.

En el proceso creativo participaron, al igual que en el videojuego, Tetsuya Nomura, Yoshinori Kitase y Kazushige Nojima. Permitiendo que el arte, guion y otros elementos mantuvieran una cierta cohesión con lo ya experimentado en este universo.



Figura 8. Imagen de la película que muestra que lo visto en el Remastered es una idea de hace años.

8 Subgénero de la ciencia ficción que combina elementos de alta tecnología (cibernética, inteligencia artificial, realidad virtual) con una sociedad distópica y decadente. Visualmente, se caracteriza por paisajes urbanos oscuros, iluminación neón, lluvia constante y una estética que mezcla lo futurista con lo deteriorado. Temáticamente, explora cuestiones como la desigualdad social, el control corporativo, la identidad humana y la rebelión contra sistemas opresivos.

El gran problema de la película, analizándola como tal película, es que no trata al espectador como una persona ajena a la historia. Exige a las personas que quieran disfrutar de la experiencia un baje en el universo de *Final Fantasy VII*. Al ser una secuela directa del videojuego, el desarrollo de los personajes e introducción a la trama es prácticamente inexistente. Los creadores dieron por hecho que su público sería jugador del videojuego.

Aunque, el nivel técnico de la entrega cinematográfica consiguió atraer a un público que no estaba familiarizada con la saga y sin conocer los datos exactos de la taquilla lograda, Square Enix saldó este experimento como una opción válida, en contextos muy específicos, de generar contenido cinematográfico dependiente de un videojuego.

3.3. Jugador o espectador: Una experiencia de 40 a 2 horas

En una secuela como la que ofrece Square Enix para los jugadores de *Final Fantasy VII*, no se busca complacer a todo el público. Pero, ¿tiene sentido esta estrategia?

Teniendo en cuenta la cultura japonesa, de la cual proviene el videojuego, la empresa desarrolladora no pretende que su película sea vista como una obra independiente, sino como un elemento más del lore que ayude a los jugadores a completar un rompecabezas narrativo.

Sin embargo, aunque la estrategia de Square Enix tenga cierta lógica, la película dista mucho de ser una obra perfecta. Carece de muchos elementos clave que definen a la saga *Final Fantasy*, como el vínculo emocional que el jugador construye con los personajes que controla.



Figura 9. Versión de Aerith en la película de 2005.



Figura 10. Versión de Aerith en el videojuego de 1997.

Por ejemplo, la muerte de uno de los personajes centrales en el videojuego afecta profundamente al jugador porque este ha tenido la oportunidad de desarrollar un afecto hacia ella, pasando tiempo con la protagonista y disfrutando de escenas que profundizan en sus relaciones con otros personajes. En cambio, en la película, esta pérdida se reduce a una referencia sutil, como una rosa en un altar, sin la profundidad emocional que ofrece el videojuego. Como bien señala Hawkins (2019),

“in many games, the player has near complete control over the “camera,” and can decide which direction to face and what objects in a given scene to look at”, lo que contrasta con el lenguaje cinematográfico, donde el espectador no tiene esa libertad.

Otro de los grandes problemas de esta expansión cinematográfica es la linealidad de las acciones que se presentan al espectador. Mientras que el jugador disfruta de una experiencia no lineal, con la posibilidad de sumergirse en historias secundarias que enriquecen la trama principal, los espectadores de la película deben conformarse con referencias superficiales en las que no pueden interactuar ni profundizar.

Sin duda, el mayor desafío de esta adaptación cinematográfica es contentar a los jugadores. A pesar de recibir algunas alabanzas, la película no ha cumplido del todo con las expectativas de Square Enix. Los fans de la saga *Final Fantasy* buscan desafíos, como afirman Ponce y García:

Un videojuego constituye un reto para el jugador, le insta a lograr unos objetivos que además suelen presentar una dificultad progresiva que va acompañada de un aumento en la destreza de la persona que practica produciendo un efecto motivador incuestionable (2012).

Cuando a un jugador se le ofrece una aventura de 40 horas con libertad, interacción y múltiples capas de lore, presentarle un contenido transmedia estático, lineal y con poca profundidad solo puede generar descontento en el fandom. Por eso, años después, Square Enix ha permitido a estos jugadores disfrutar de una versión jugable de la película, corrigiendo en parte los errores del pasado.

La intención de expandir un videojuego a través de medios como el cine no es, en sí misma, una mala idea. Tomar el ejemplo de *Final Fantasy VII* como referencia para futuras adaptaciones puede ser un buen punto de partida. El mayor error de Square Enix, probablemente, fue ser pionero en este tipo de estrategias, que ha ido perfeccionando con el tiempo a través de nuevos contenidos que corrigen tanto en forma como en fondo los errores del videojuego y la película original.

ASSASSIN'S CREED

4. ASSASSIN'S CREED

Cuando Altair Ibn-La'Ahad escaló la torre de Masyaf, en 2007, los videojuegos dieron un salto de fe hacia una nueva era. Creada por Ubisoft Montreal bajo la dirección de Patrice Désilets, la saga revolucionó el concepto de mundo abierto fusionando historia real y ciencia ficción en una experiencia sin precedentes.

Con 200 millones de copias vendidas y 15 años de evolución, la franquicia demostró que los videojuegos podían ser puentes entre educación y entretenimiento. Su legado es una fórmula donde el Animus no es solo un dispositivo narrativo, sino la promesa de que la historia está viva y puede reescribirse.



4.1. La perla de Ubisoft

Assassin's Creed es, posiblemente, la saga que mejor define a Ubisoft. A lo largo de sus 15 años de historia, la franquicia ha vendido más de 200 millones de copias en todo el mundo. La primera entrega, *Assassin's Creed*, se publicó en 2007 y, a pesar de contar con mecánicas repetitivas (algo comprensible para la época), sus gráficos y su narrativa lograron atrapar a los jugadores. La historia de Altair, un asesino perteneciente a la Orden de los Hashashin durante la Tercera Cruzada en Jerusalén y otros territorios de Tierra Santa, sentó las bases de una de las sagas más icónicas de los videojuegos. Las mecánicas principales del juego, el *hack and slash*⁹ y el sigilo, permitían al jugador enfrentarse o evadir a los enemigos de la Orden de los Templarios.

Con el lanzamiento de *Assassin's Creed II* (Désilets, 2009), la franquicia dio un salto cualitativo. Aunque mantenía conexiones con la trama original y su protagonista, Desmond Miles, la historia trasladaba al jugador a la piel de Ezio Auditore da Firenze, uno de los personajes más emblemáticos de la saga, durante el Renacimiento italiano. Aunque las mecánicas eran similares, Ubisoft logró pulir los defectos de la primera entrega y ofrecer una experiencia más refinada y envolvente.



Figura 11. Ezio Auditore con la ciudad de Florencia en el fondo.

Estos primeros títulos sentaron las bases de lo que hoy conocemos como juegos de mundo abierto. Los escenarios ofrecían una libertad sin precedentes, permitiendo a los jugadores explorar historias principales y secundarias, interactuar con el entorno y sumergirse en un mundo lleno de detalle.

Entre las mecánicas más destacadas de la saga, el ‘salto de fe’ ocupa un lugar especial. Esta acción, repetida en múltiples momentos del juego, transmite una sensación de atracción que recuerda a las teorías de Eisenstein. Como reflexiona Henry Jenkins (2004): “Eisenstein used the term, ‘attraction’, to describe such emotionally-packed elements in his work; contemporary game designers

⁹ Subgénero de videojuegos de acción que se centra en el combate cuerpo a cuerpo, generalmente con armas blancas (espadas, hachas, etc.), donde el jugador debe derrotar a oleadas de enemigos mediante ataques rápidos y combos.

might call them ‘memorable moments’ ”. Estos momentos memorables no solo crean un vínculo emocional con el jugador, sino que también refuerzan la narrativa principal del juego.



Figura 12. Momento en el que el personaje jugable se dispone a realizar 'el salto de fe'.

El papel del autor o director en los videojuegos de Assassin's Creed es fundamental. Aunque el término “mundo abierto” sugiere libertad absoluta, en realidad se trata de crear la ilusión de libertad, permitiendo al jugador interactuar con el entorno sin romper su inmersión. Como señala Machado:

paradójicamente, una narrativa potencial realmente enriquecedora debe prever también restricciones a la navegación del usuario, debe cerrar caminos y esperar que el lector obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos, antes de autorizarlo a descubrir otras instancias. Las narrativas verdaderamente interactivas, destinadas a la navegación o a la inmersión de un espectador-usuario no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven más complejo y difícil (2000, citado en Ponce & García, 2012).

A pesar de las críticas que ha recibido a lo largo de los años, Ubisoft sigue apostando por *Assassin's Creed* como uno de sus estandartes. La innovación constante en sus mecánicas, la variedad de historias y la profundidad de sus mundos abiertos han convertido a la franquicia en un producto invaluable para el estudio canadiense.

4.2. Ubisoft tras la fórmula de una adaptación económicamente rentable

En 2016, nueve años después del lanzamiento del primer videojuego de la saga, Ubisoft, en colaboración con 20th Century Fox, estrenó la primera (y hasta ahora única) película del universo *Assassin's Creed*. Las opiniones fueron variadas y polémicas, algo habitual en las adaptaciones de videojuegos al cine.

La trama sitúa al espectador en el presente, siguiendo la historia de Callum Lynch, un joven con ascendencia de los Asesinos, un grupo que lucha contra la Orden de los Templarios. Callum es secuestrado por Abstergo, una organización templaria, y obligado a participar en un experimento que le permite revivir los recuerdos de su antepasado, Aguilar de Nerja, un asesino que vivió en la España de 1492. Para ello, se utiliza el Animus, una máquina en forma de brazo mecánico que obliga al protagonista a recrear los movimientos de Aguilar de manera coreografiada.

A partir de este punto, la película se convierte en una historia plana y poco desarrollada. Aunque cuenta con escenas de acción bien coreografiadas, los diálogos vacíos y la falta de profundidad en los personajes (ambos interpretados por Michael Fassbender) impiden que el espectador conecte emocionalmente con sus conflictos (Kunzelman, 2016).



Figura 13. Fassbender representando el papel de Aguilar en el pasado.

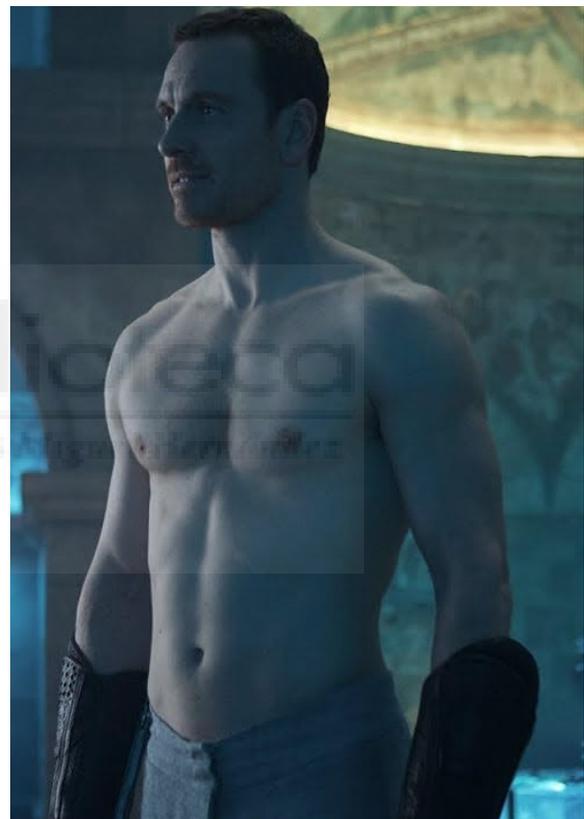


Figura 14. Fassbender representando el papel de Callum en el presente.

En términos económicos, la película fue un éxito moderado. Con un presupuesto de 125 millones de dólares, recaudó aproximadamente 240 millones en taquilla, lo que demuestra que las adaptaciones de videojuegos comenzaban a ser rentables en la década de 2010¹⁰. Ubisoft, responsable de otras producciones como *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (2010), consolidó su posición como una de las compañías principales en llevar sus franquicias al cine.

10 Llevando las excepciones de Lara Croft y Resident Evil. La primera por la fuerza de atracción de Angelina Jolie en los años 2000 y la segunda porque ha trascendido más allá del videojuego como una saga de la que retroalimentarse y desarrollar historias de terror.

Sin embargo, la película no logró satisfacer por completo ni a los fans de la saga ni al público general. Mientras que las escenas de acción atrajeron a espectadores ajenos a los videojuegos, aquellos que no estaban familiarizados con el universo de *Assassin's Creed* encontraron difícil entender y asimilar muchos de los elementos de la trama. La principal crítica fue la falta de escenas ambientadas en el pasado. A diferencia del videojuego, donde el jugador pasa la mayor parte del tiempo encarnando al asesino, en la película el tiempo dedicado a Aguilar es mínimo. Esto dificulta la conexión con el protagonista y reduce el credo de los Asesinos a una mera necesidad narrativa, en lugar de una convicción profunda.

En resumen, Ubisoft encontró en esta película una oportunidad para obtener beneficios económicos, pero no supo desarrollarla como un elemento fundamental para expandir y enriquecer el lore de la saga.

4.3. La experiencia del jugador frente a la mirada del espectador

La adaptación cinematográfica de la saga *Assassin's Creed* no logró satisfacer a la mayoría de los fans, principalmente por la falta de elementos que evocaran las sensaciones vividas durante las horas de juego.

Uno de los aspectos que hacen especial a la saga es el uso de bucles temporales. En el videojuego, cuando el personaje muere, el jugador entiende que, salvo en ocasiones especiales marcadas por cut-scenes, la misión se reiniciará. Este mecanismo, justificado por la narrativa del Animus, permite al jugador retroceder en el tiempo y volver a intentar cumplir sus objetivos (Hawkins, 2019). Sin embargo, en una película, si un espectador presencia la muerte de un personaje, asume que este ha muerto definitivamente, sin posibilidad de retorno. Esta diferencia fundamental entre ambos medios dificulta la adaptación de un elemento clave de la experiencia del jugador.



Figura 15. Pantalla de carga en *Assassin's Creed* que hace consciente al jugador de que puede volver a jugar una misión.

Otro aspecto que Ubisoft podría haber considerado es la teoría del “tiempo esculpido” de Tarkovsky, aplicada por Martínez Fabre (2021) a los videojuegos. Los bucles cenestésicos, que solo se resuelven al superar un desafío o alcanzar un nuevo escenario, son difíciles de trasladar al cine. Martínez Fabre señala que, aunque es complejo, existen formas de recrear estos bucles en el cine. Por ejemplo, en la película *eXistenZ* (1999), David Cronenberg deja a un personaje atrapado en un bucle infinito del que no puede escapar hasta que los protagonistas interactúan con él y responden a una pregunta. Este mecanismo, propio de los videojuegos, también se refleja en efectos como el glitch o “error informático”, que rompen la imagen en píxeles e interferencias de código, algo que se ha utilizado en varias películas.

A pesar de estos desafíos, la película logró incluir algunos elementos que conectaron con los jugadores. Uno de ellos fue el salto de fe, una mecánica icónica de la saga. En la película, cuando Aguilar realiza este movimiento, los espectadores ajenos a los videojuegos pueden verlo como un momento espectacular, pero para los jugadores, es un viaje emocional que los traslada a sus propias experiencias con la saga. Como señala Liboriussen (2023), este tipo de momentos logran desconectar al espectador de la película y conectarlo con sus recuerdos como jugador.



Figura 16. Aguilar realiza un salto de fe épico.

Sin embargo, otros elementos clave del videojuego, como el sigilo, no fueron tan bien representados. Aunque se hace referencia a este aspecto en algunas escenas, especialmente en el desenlace de la película, no tiene el mismo peso que en las entregas de la saga.

Uno de los mayores problemas de la adaptación fue la falta de interactividad. Mientras que en el videojuego el jugador puede explorar, investigar y completar la historia a su ritmo, en la película el espectador debe aceptar la narrativa tal como se presenta, sin la posibilidad de profundizar en los detalles o explorar el mundo por su cuenta. Esto generó una desconexión entre los fans de la saga y la película, ya que muchos esperaban vivir las aventuras de Aguilar de Nerha en primera persona, en lugar de ver una explicación superficial de su historia.

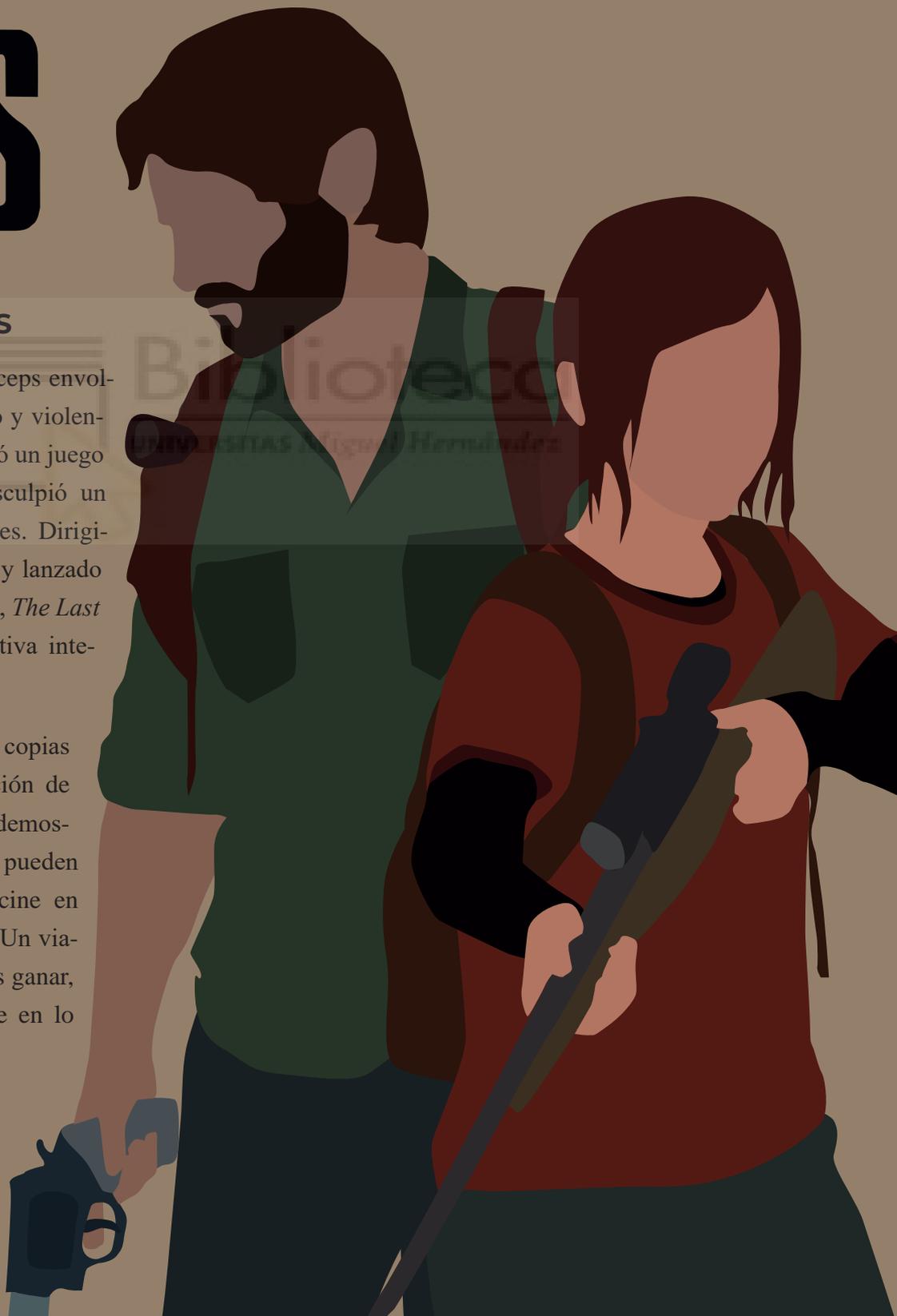
En resumen, la película de *Assassin's Creed* no logró consolidarse como un éxito en el ámbito de las adaptaciones. Por un lado, no consiguió ofrecer a los jugadores la experiencia que esperaban; por otro, no proporcionó al espectador general el contexto necesario para entender y apreciar plenamente la historia. Al igual que ocurrió con *Doom*, la película de Ubisoft no logró contentar a todas las partes ni convertirse en una pieza indispensable del universo de los Asesinos.

THE LAST OF US

5. THE LAST OF US

Cuando el hongo Cordyceps envolvió al mundo en silencio y violencia, Naughty Dog no creó un juego de zombis, sino que esculpió un drama humano en píxeles. Dirigido por Neil Druckmann y lanzado para PlayStation en 2013, *The Last of Us* redefinió la narrativa interactiva.

Con 37 millones de copias vendidas y una puntuación de 95/100 en Metacritic, demostró que los videojuegos pueden rivalizar con el mejor cine en complejidad emocional. Un viaje donde sobrevivir no es ganar, y la humanidad se mide en lo que sacrificas.



5.1. El éxito en ventas del mundo zombi

The Last of Us es una de las sagas de videojuegos más aclamadas y populares de la última década. Desarrollada por Naughty Dog, estudio responsable de éxitos como *Uncharted* y *Jak & Daxter*, y distribuida como exclusiva de PlayStation, la primera entrega, lanzada en 2013, se convirtió en un fenómeno cultural y comercial. Con más de 20 millones de copias vendidas entre el juego original y su remasterización, *The Last of Us* no solo redefinió los estándares narrativos y visuales del medio, sino que también consolidó su posición como uno de los títulos más influyentes en la historia del género zombi.

El videojuego narra la historia de Joel, un contratista de origen latino que vive una tragedia personal al perder a su hija, Sarah, durante el brote inicial de una pandemia global causada por un hongo mutante que convierte a los seres humanos en criaturas similares a zombis. Tras este impactante prólogo, la historia da un salto temporal de 20 años, llevando al jugador a un mundo postapocalíptico donde Joel sobrevive como puede. En esta nueva realidad, su única conexión humana es Tess, con quien realiza trabajos clandestinos a cambio de recursos esenciales como comida o suministros. Sin embargo, sus vidas dan un giro radical cuando aceptan una misión que cambia todo: transportar a Ellie, una adolescente inmune al hongo, a través de unos Estados Unidos devastados y peligrosos.



Figura 17. Joel aguantando en sus brazos a su hija Sarah tras haber sido disparada por un soldado.

El jugador tiene la oportunidad de sumergirse en una historia emocional y jugable a través de los personajes de Joel, el protagonista indiscutible, y Ellie, su joven acompañante. Como señalan Anyó y Colom (2021), los personajes jugables cumplen una doble función: por un lado, actúan como entidades narrativas con sus propias historias, motivaciones y arcos emocionales; por otro, sirven como vehículos de interactividad para el jugador, convirtiéndose en una especie de ‘maniquí’ que este puede controlar para explorar el mundo del juego y experimentar su gameplay. Esta dualidad permite una conexión más profunda entre el jugador y el universo narrativo, fusionando la inmersión emocional con la interactividad.

El juego de Naughty Dog ha destacado por su gran relevancia en el ámbito de los videojuegos narrativos, gracias al uso magistral de las emociones. Como señala Bernard Perron (2005) en su estudio sobre las emociones en los videojuegos, existen tres tipos de emociones que un juego debe evocar para contar una historia con una carga narrativa profunda:

- ❖ Emociones ficcionales (emociones F): Estas emociones facilitan la inmersión del jugador en el mundo del videojuego. Sin embargo, desde un punto de vista testimonial, el jugador observa las preocupaciones y conflictos del protagonista sin sentirlos como propios.
- ❖ Emociones artefacto (emociones A): Relacionadas con la fascinación que el jugador experimenta al interactuar con el mundo de ficción, ya sea por su diseño artístico, su innovación técnica o su atmósfera única. Un ejemplo claro es el mundo de *Death Stranding* (Kojima, 2019), que cautiva por su estética y originalidad.
- ❖ Emociones gameplay (emociones G): Exclusivas de los videojuegos, estas emociones están directamente vinculadas a la experiencia interactiva del jugador. Reflejan cómo este se siente al influir en el mundo ficticio y cómo le afectan las respuestas que este mundo le devuelve, creando una conexión única entre el jugador y la narrativa.

The Last of Us y su director, Neil Druckmann, tomaron decisiones creativas que implicaron sacrificar ciertos elementos del videojuego para potenciar la narrativa. Por ejemplo, en la versión de 2013, los acompañantes de los personajes jugables resultaban ‘invisibles’ para los zombis durante las misiones de sigilo, un recurso que simplificaba la jugabilidad pero que podía romper la inmersión. Este aspecto fue mejorado en la versión remasterizada y en la segunda entrega de la saga, gracias a avances en la inteligencia artificial que permitieron una experiencia más realista y coherente.



Figura 18. Misión en la que el jugador debe escapar de la ciudad sin ser visto por FEDRA.

Sin embargo, la falta de interacciones más profundas con los personajes acompañantes y las limitadas opciones de investigación son sacrificios que afectan menos al conjunto de la experiencia. Como señalan Ponce y García (2012), “el jugador no solo recibe y dota de significado al mensaje recibido, sino que en parte es el constructor de la historia”. Esta capacidad del jugador para influir

en la narrativa, aunque sea de manera limitada, es uno de los pilares que hacen de *The Last of Us* una experiencia única.

Naughty Dog logró establecer con esta saga un estándar para los videojuegos que buscan contar historias profundas y cargadas de valor narrativo. Sus claras influencias cinematográficas, evidentes en la dirección, el ritmo y la construcción de personajes, se han consolidado como un sello distintivo de la franquicia. Esto quedó confirmado con la adaptación televisiva de la obra, que traslada al formato audiovisual la esencia emocional y narrativa que hizo del juego un fenómeno cultural.

5.2. Narrativa con el sello HBO

En enero de 2023, una década después del lanzamiento del videojuego original, HBO estrenó la serie homónima *The Last of Us*. La adaptación, desarrollada bajo la supervisión creativa de Neil Druckmann, generó tanto polémica como elogios, aunque estos últimos predominaron. La serie se distinguió por su fidelidad al material original, recreando escenas, diálogos y momentos icónicos del juego con una precisión que resonó entre los fans. De hecho, la primera temporada adapta casi por completo la trama de la primera entrega de PlayStation, manteniendo su esencia narrativa y emocional.

A diferencia del videojuego, donde los infectados son una amenaza constante, la serie de HBO desplaza a estas criaturas a un segundo plano para centrarse en las relaciones humanas. Esta decisión, aparentemente contradictoria dado el peso de los infectados en el juego, permite explorar temas universales como la pérdida, la supervivencia y la redención. Las reflexiones que emergen de la serie no giran en torno al hongo mutante o a la apocalíptica situación, sino a la complejidad moral de sus personajes y a los lazos que los unen en un mundo fracturado.



Figura 19. Joel y Ellie saliendo de Kansas City tras haber perdido a dos amigos.

Aunque Joel (interpretado por Pedro Pascal) inicia la historia como protagonista, la serie equilibra su arco con el de Ellie (interpretada por Bella Ramsey), cuyo papel adquiere un peso progresivo. Esta dinámica refleja la evolución del juego, donde la relación entre ambos se construye mediante la cooperación y la vulnerabilidad. Para los espectadores que ya habían jugado a *The Last of Us*, la serie funcionó como un puente emocional. La minuciosa recreación de escenarios, los guiños

visuales y la profundidad actoral lograron que se sintieran “cómodos y acogidos” en esta nueva versión, sin perder la esencia del original (Viejobueno, 2024).

La serie de *The Last of Us* no se limita a adaptar el viaje de Joel y Ellie a través de un Estados Unidos postapocalíptico en busca del laboratorio de los Luciérnagas. En su lugar, entrelaza la trama principal con historias secundarias que enriquecen el universo narrativo y profundizan en la psicología de sus personajes. Así como el episodio de Ellie y Riley, que explora el pasado traumático de la protagonista y su primera experiencia con la infección; el romance de Bill y Frank, un arco emocional ausente en el juego que humaniza a personajes secundarios y reflexiona sobre el amor en tiempos de caos; o la introducción de Kathleen, líder de un grupo de supervivientes, cuya historia ilustra las consecuencias morales del poder en un mundo sin ley.



Figura 20. Bill y Frank momentos antes de la muerte de ambos en el capítulo que se cuenta su historia.

Aprovechando su formato episódico, la serie desarrolla una narrativa cíclica que abarca un año completo en la vida de Joel y Ellie, sincronizando los tres actos de la historia con las estaciones del año (Savant, 2023). Comienza en verano, un periodo de acción y esperanza, atraviesa el invierno como metáfora de la desolación emocional, y culmina en primavera, simbolizando un frágil renacimiento. Este enfoque no solo organiza la trama, sino que subraya el viaje interno de los personajes.

La verdadera ambición de Neil Druckmann y Craig Mazin no es contar una historia de supervivencia contra infectados, sino explorar la reconstrucción emocional de personajes fracturados. Joel, por ejemplo, encarna la dualidad entre su identidad como padre y su transformación en un sobreviviente despiadado. A través de su relación con Ellie, la serie muestra cómo incluso en un mundo colapsado, la conexión humana puede restaurar fragmentos de humanidad.

Al priorizar el conflicto humano sobre los clichés del género zombi, HBO logra una adaptación que no solo honra el videojuego, sino que lo complementa. La serie demuestra que las historias postapocalípticas pueden ser vehículos para reflexiones universales sobre la pérdida, la redención y el amor, estableciendo un nuevo paradigma en cómo el cine y la televisión pueden dialogar con los videojuegos sin traicionar su esencia.

5.3. La no interactividad de la serie frente al videojuego

Para introducir este capítulo, es fundamental recuperar la figura de Henry Jenkins (2004), quien advirtió de la necesidad de reconocer “the particularity of games as a medium, specifically what distinguishes them from other narrative traditions”. Esta advertencia resulta crucial al analizar la adaptación de *The Last of Us* por parte de HBO, que logró construir un universo narrativo fiel al videojuego de Naughty Dog, satisfaciendo tanto a los jugadores como a los espectadores ajenos a la obra original.

El éxito radica en comprender las peculiaridades intrínsecas de los videojuegos, especialmente su interactividad y la relación simbiótica entre el jugador y el personaje que controla. A diferencia de las novelas u otros medios pasivos, los videojuegos exigen una traducción que respete su esencia interactiva sin sacrificar su capacidad para contar historias profundas. HBO abordó este desafío priorizando la profundidad emocional de los personajes y reconstruyendo escenas icónicas del juego, no como meras réplicas visuales, sino como momentos narrativos cargados de significado.

Al analizar en paralelo los capítulos de la serie y las secuencias del videojuego, es posible identificar tanto paralelismos estructurales como diferencias fundamentales derivadas de la naturaleza no interactiva del medio cinematográfico.

Esta dualidad se manifiesta desde el primer episodio, donde se introducen elementos ausentes en el videojuego, como explicaciones científicas detalladas sobre el hongo Cordyceps, incluyendo su origen en Yakarta, presentado como el kilómetro cero de la pandemia, y la conceptualización de los infectados como una “mente colmena” coordinada. Estos añadidos, lejos de ser meros recursos expositivos, profundizan en el realismo biológico y la cohesión del mundo postapocalíptico, ofreciendo al espectador una base lógica para la catástrofe que difiere del enfoque más intuitivo del juego.

La serie no se limita a replicar escenas icónicas, sino que reinterpreta tramas secundarias para otorgarles mayor profundidad dramática. Un ejemplo paradigmático es el arco de Tess, cuya relación con Joel y su sacrificio final se reconfiguran para enfatizar su agencia moral y su legado en la narrativa. Sin embargo, la diferencia más significativa reside en el episodio dedicado a Bill y Frank, personajes cuya historia de amor solamente se insinuaba en el juego. Aquí, la serie construye un relato autónomo, de tono íntimo y estética cercana al cine independiente, que explora temas como la soledad, la redención y la resistencia humana frente al colapso social. Este episodio, elogiado por su narrativa auto conclusiva, ilustra cómo la adaptación televisiva puede complementar, incluso enriquecer, la historia original sin traicionar su esencia.

Pese a estas innovaciones, la serie mantiene una fidelidad casi reverencial hacia el videojuego en aspectos clave. En la versión doblada al castellano, por ejemplo, se recurre a los mismos actores de voz de Joel y Ellie, preservando la identidad sonora de los personajes. Diálogos textuales del juego, como el tenso intercambio entre Ellie y David en el capítulo 8, o la conversación final entre Joel y

Ellie sobre la decisión de abandonar el laboratorio, se recrean con precisión milimétrica, generando un puente emocional con los jugadores. Esta estrategia no solo funciona como homenaje, sino como un recordatorio de que la adaptación televisiva se construye sobre los cimientos narrativos y afectivos establecidos por Naughty Dog en 2013.



Figura 21. Conversación entre Joel y Ellie al final de *The Last of Us Parte I*.



Figura 22. Conversación entre Joel y Ellie al final de la primera temporada de *The Last of Us*.

El equilibrio entre fidelidad y reinención se ejemplifica con maestría en el capítulo 5, centrado en los hermanos Henry y Sam. Mientras el episodio mantiene el núcleo trágico del juego, la amenaza inicial de Henry a Joel y la muerte de ambos hermanos. Introduce divergencias significativas que amplían su impacto emocional. La sordera de Sam, ausente en el juego, no solo añade capas de vulnerabilidad al personaje, sino que simboliza la inocencia de un niño nacido ya en el apocalipsis. Los túneles de Kansas City, rediseñados como laberintos claustrofóbicos, intensifican la tensión visual, mientras que momentos como el de los chutes de fútbol entre Ellie y Sam humanizan la narrativa, recordando al espectador que, incluso en la devastación, resisten destellos de humanidad.

La serie triunfa, en última instancia, por su capacidad para desvincularse del juego cuando la narrativa lo exige y recrearlo cuando el respeto al material original lo demanda. Como reconoce el propio Craig Mazin:

When you're playing a section, you're killing people, and when you die you get sent back to the checkpoint. All those people are back, moving around in the same way. In the television series, conversely, the killing would carry more weight, for watching a person die, ought to be much different than watching pixels die (Rotiroti, 2025).

Así, mientras el videojuego exige al jugador gestionar recursos y tomar decisiones tácticas, la serie traslada esa agencia interactiva a una empatía activa, donde el espectador no controla las acciones, pero sí se ve interpelado por los dilemas morales de los personajes.

En conclusión, *The Last of Us* de HBO trasciende el *fan service* para erigirse como una obra narrativamente autónoma. Al integrar guiños para los iniciados sin alienar a nuevos espectadores, y al profundizar en temas universales como la pérdida, la paternidad y la redención, la serie establece un nuevo paradigma en las adaptaciones de videojuegos. La serie confirma que las fronteras entre medios no son obstáculos, sino oportunidades para expandir historias que, en esencia, siempre han sido humanas.

SUPER MARIO

6. SUPER MARIO BROS.

Cuando las torres de bloques se alzaron sobre el Reino Champiñón y un fontanero bigotudo saltó por primera vez sobre un Goomba, Nintendo no solo lanzó un juego, también rescató a la industria de los videojuegos. Dirigido por Shigeru Miyamoto para la NES, *Super Mario Bros.* definió el ADN de los plataformas.

Con 900 millones de copias en toda la franquicia, Mario ha ido más allá de los videojuegos. Es parques temáticos (Super Nintendo World), películas y un lenguaje universal donde “¡Let’s-a go!” significa ilusión y ganas de jugar.



6.1. La mayor franquicia del mundo de los videojuegos

Super Mario Bros. se ha consolidado como la franquicia de videojuegos más vendida de la historia, con aproximadamente 900 millones de copias distribuidas entre todas sus entregas (Bowen, 2023). Su origen se remonta a 1985, año en el que Nintendo, empresa fundada en 1889 como fabricante de naipes tradicionales japoneses, lanzó al mercado la Nintendo Entertainment System (NES) junto a un revolucionario juego de plataformas¹¹ protagonizado por Mario, un fontanero italoamericano creado por Shigeru Miyamoto. Desde entonces, Mario ha sido el emblema de la marca, apareciendo en todas sus consolas, desde la NES hasta la actual Nintendo Switch.

La primera aparición del personaje, sin embargo, data de 1981 en el arcade *Donkey Kong* (Miyamoto, 1981), donde Mario (Jumpman, inicialmente) debía rescatar a Pauline de las garras de Donkey Kong, un gorila que da nombre al arcade. Este juego no solo estableció las bases del género de plataformas, sino que marcó el inicio de un fenómeno cultural que redefinió la industria de los videojuegos.



Figura 23. Captura del juego original *Donkey Kong*, perteneciente a una arcade.

Super Mario Bros. no solo ha sobrevivido al paso del tiempo, sino que ha sabido establecerse como una franquicia más allá de los plataformas. Es una franquicia que tiene juegos con grandes ventas en categorías de mundo abierto, como *Super Mario 64*, deporte, con *Mario Strikers* o *Mario Tennis*, e, incluso, en el mundo del motor, con la saga de *Mario Kart*. Además, todo esto lo ha logrado tanto en videojuegos 2D como en 3D, teniendo una gran aceptación por parte del público como se refleja en el portal de reseñas Metacritic¹².

11 Género de videojuegos caracterizado por desafíos basados en saltos precisos, desplazamiento lateral (side-scrolling) y navegación por entornos estructurados en plataformas y obstáculos. Su mecánica central implica controlar a un personaje que debe superar niveles mediante movimientos en tiempo real, evitando enemigos, recolectando objetos y alcanzando puntos clave.

12 Plataforma digital de agregación de reseñas especializadas en entretenimiento (videojuegos, películas, series y música), creada en 2001 por Jason Dietz. Su sistema calcula una puntuación media ponderada (Metascore) basada en críticas de medios acreditados, convirtiéndose en un referente para evaluar la calidad de los productos culturales.

Mario es hoy uno de los personajes más reconocibles de la cultura popular global. Su historia, sencilla y clásica, rescatar a una princesa y derrotar a un villano, ha permitido que el público construya una imagen clara e inmediata del personaje. Sin embargo, el lore del universo de Super Mario se ha expandido notablemente más allá del videojuego original. A lo largo del tiempo, esta franquicia ha superado los límites de su primera aparición en arcade, y ha sido resignificada en múltiples contextos narrativos. En este punto, el jugador contemporáneo conoce más sobre Mario que la propia Nintendo. Personajes como su hermano Luigi, la princesa Peach, o sus compañeros fieles Toad y Yoshi, forman parte también del imaginario colectivo, consolidándose como íconos culturales intergeneracionales.



Figura 26. Varios de los personajes más icónicos de la saga durante una carrera en *Mario Kart 8 Deluxe*.

Aunque esta simpleza aleje a los juegos de la franquicia de narrativas más complejas o ramificadas, similares a las de *Final Fantasy* o *The Last of Us*, Nintendo no lo concibe como una carencia, sino como una virtud estratégica. Esta aparente limitación ha permitido que la saga se mantenga vigente a lo largo del tiempo, reinventándose con cada nueva entrega y facilitando, además, una expansión transmedia de sus personajes hacia otros formatos y soportes narrativos.

6.2. Dos adaptaciones con 30 años de diferencia

Las incursiones de Nintendo en el ámbito cinematográfico han sido escasas. Sin embargo, en el caso de Super Mario, existen dos películas que ejemplifican de forma clara la evolución tanto de la franquicia como del modelo general de adaptación de videojuegos al cine. En 1993, sin la participación directa de Nintendo en la producción, Annabel Jankel y Rocky Morton dirigieron la película *Super Mario Bros.*, una versión *live action*¹³ que narra la historia de dos fontaneros, Mario y Luigi,

13 Representación audiovisual en la que los personajes y escenarios son interpretados por actores reales, en contraposición a las producciones de animación. En el contexto de las adaptaciones de videojuegos, el término se utiliza para referirse a aquellas películas o series que trasladan universos virtuales al lenguaje cinematográfico tradicional mediante actores y sets físicos.

en la ciudad de Nueva York. Los hermanos deben enfrentarse, junto a Daisy, al malvado Koopa, quien gobierna en una dimensión paralela habitada por dinosaurios humanoides.



Figura 25. Mario y Luigi Mario frente a la puerta del ascensor en el mundo de los Koopa.

El filme, inspirado parcialmente en películas como *El mago de Oz* (1939) o *Los Cazafantasmas* (1984), reinterpreta elementos del universo de *Super Mario* de forma radicalmente distinta a la esperada por el público. Esta adaptación se distancia por completo de la línea oficial marcada por Nintendo, generando un mundo autónomo que desvirtúa la estética y la lógica interna del videojuego original.

Las mecánicas a las que estaban acostumbrados los jugadores, como los saltos o el uso de objetos mágicos, quedan relegadas a un segundo plano en favor de secuencias propias del cine de acción, como persecuciones de coches o el uso de armas láser, elementos totalmente ajenos al material original. En los pocos momentos en los que se intenta replicar aspectos del videojuego, los directores recurren a soluciones diegéticas que buscan justificar lo imposible en un contexto realista. Así, por ejemplo, los icónicos saltos de Mario se resuelven mediante unas botas con muelles que, aunque funcionales dentro del universo de la película, no guardan relación directa con el diseño jugable del personaje (Liboriussen, 2023).

A pesar de la ausencia de conexión formal con Nintendo, la cinta no muestra en ningún momento una intención clara de respetar o vincularse con la esencia del videojuego original. Esta desconexión se refleja, entre otros aspectos, en decisiones tan discutibles como la asignación del apellido “Mario” a ambos hermanos, lo que convierte a los protagonistas en “Mario Mario” y “Luigi Mario”. Esta elección, ampliamente criticada, fue desmentida años más tarde por el propio creador de la saga, Shigeru Miyamoto, quien aclaró que los personajes no poseen un apellido definido y que dicha idea fue una invención del equipo de guionistas:

Hollywood did a film version of the Mario Bros. many years back. There was a scene in the

script where they needed a last name for the characters. Somebody suggested that, because they were the Mario Bros., their last name should be Mario. So, they made him “Mario Mario.” I heard this and laughed rather loudly. Of course, this was ultimately included in the film. Based on the film, that’s [how] their names ended up. But, just like Mickey Mouse doesn’t really have a last name, Mario is really just Mario and Luigi is really just Luigi. (Ryckert, 2015)

La falta de implicación y conocimiento por parte del elenco también evidenció el escaso compromiso con la obra original. El actor protagonista, Bob Hoskins, reconoció en una entrevista que no tenía ninguna referencia concreta sobre el personaje de Mario, más allá de que sus hijos jugaban a sus videojuegos. Al ver al personaje por primera vez, Hoskins declaró que le generaba dudas interpretar a “this thing jumping up and down”(Barasch, 2022). Estas declaraciones, junto con la dirección creativa del proyecto, ponen de manifiesto el grado de desinformación y superficialidad con el que Hollywood abordó, en sus primeras incursiones, la adaptación de videojuegos al cine.



Figura 26. Mario y Luigi se abrazan tras haber derrotado a Bowser y salvado el mundo.

Treinta años después del estreno del *live action* de 1993, en un contexto industrial mucho más consolidado y con ejemplos exitosos como las películas de Sonic producidas por Sega, Nintendo, en colaboración con Universal y bajo la supervisión directa de Shigeru Miyamoto, estrenó la primera película animada de Super Mario Bros. El largometraje se convirtió en un fenómeno global, superando los 1.300 millones de dólares en taquilla, y contó con un elenco de gran proyección internacional, incluyendo a Chris Pratt, Anya Taylor-Joy y Jack Black.

A diferencia de su predecesora, esta nueva adaptación abraza plenamente el universo del videojuego, ofreciendo una propuesta narrativa sencilla pero cargada de guiños para los fans. Con una estructura accesible y momentos musicales icónicos, la película se configura como un ejemplo

paradigmático de *fanservice*¹⁴. Aunque su argumento no destaca por complejidad o profundidad, la mayoría del público logró conectar emocionalmente con diversos fragmentos del filme, rememorando experiencias previas con la saga a través de referencias visuales, sonoras y simbólicas.

Este respeto al material original, acompañado por la integración sutil de detalles nostálgicos, ha contribuido a consolidar una percepción más positiva de las adaptaciones de videojuegos en los últimos años. Como señala (Viejobueno, 2024), este tipo de producciones ya no se perciben únicamente como una explotación comercial, sino como una oportunidad para expandir el universo narrativo original sin traicionar su esencia.

Nintendo ha sabido comprender y aplicar con eficacia las lógicas del universo transmedia descrito por Henry Jenkins, en el que las historias se expanden a través de múltiples plataformas sin perder coherencia narrativa. Esta capacidad para trasladar sus IP a otros lenguajes ha consolidado a la compañía como una de las más deseadas por los aficionados a la hora de imaginar adaptaciones cinematográficas de videojuegos. Tal como señala Shanley (2020), títulos como *Super Mario Bros.* o *The Legend of Zelda* encabezan recurrentemente las listas de franquicias que los espectadores desean ver representadas en la gran pantalla.

6.3. Videojuego y película conviven: Super Mario Wonder

El éxito de la adaptación cinematográfica basada en los videojuegos llevó a Nintendo a explorar el camino inverso: desarrollar videojuegos que incorporen recursos propios del lenguaje filmico. Así surge la idea de crear un título con secuencias coreografiadas cuidadosamente, que ofrecen al jugador momentos de contemplación visual y le permiten soltar parcialmente el mando, centrándose en una experiencia más próxima a la del espectador que a la del jugador activo: *Super Mario Bros. Wonder*.



Figura 27. Personajes jugables en la última gran entrega de plataformas dentro de la franquicia, *Super Mario Bros. Wonder*.

14 Inclusión de elementos, referencias o escenas en una obra que están destinados a satisfacer directamente las expectativas, deseos o nostalgias del público fan.

Aunque los desarrolladores han declarado que el videojuego no se basó directamente en la película, reconocen que esta influyó en sus decisiones de diseño. En palabras del desarrollador, Masanobu Sato, se destinó “mucho presupuesto y tiempo a crear los personajes con más mimo, atención y mayor detalle” ante la previsión de que numerosos jugadores se acercarían al título tras ver el filme (Seijas, 2023).

Entre las novedades más destacadas del juego se encuentra la posibilidad de controlar personajes que no reciben daño por parte de los enemigos, como Yoshi y Nabbit. Esta mecánica, orientada principalmente a jugadores jóvenes o menos experimentados, refleja el interés de Nintendo por fomentar experiencias inclusivas y compartidas, especialmente en un contexto familiar.

La empresa japonesa ha demostrado una comprensión estratégica del fenómeno de las adaptaciones, no solo con *Super Mario Bros.*, sino también con *Detective Pikachu*. Como señala Grieve (2021), una de las tareas más complejas para los guionistas radica en condensar universos narrativos extensos, llenos de lore, en una película de apenas noventa minutos. Ante esta dificultad, han emergido dos enfoques predominantes. El primero consiste en abandonar la idea, equivocada y frecuente en los inicios del género. En su lugar, se opta por construir relatos nuevos que reutilizan personajes, escenarios o códigos reconocibles del material original, pero que desarrollan historias distintas, pensadas específicamente para el medio cinematográfico.

Super Mario Bros. ha supuesto un cambio de paradigma en el ámbito de la animación digital y en la forma en que se conciben las adaptaciones cinematográficas de videojuegos. Más allá de su éxito en taquilla, la cinta se ha consolidado como un activo estratégico dentro del ecosistema de Nintendo, funcionando como catalizador de sus franquicias mediante la venta de videojuegos, productos licenciados y nuevas experiencias lúdicas. En este sentido, su papel dentro del universo transmedia de la compañía refuerza una lógica de expansión coordinada de marcas, donde cada pieza, ya sea juego, película o mercancía, contribuye a la consolidación de un imaginario narrativo compartido.

7. Conclusiones

Por todo lo expuesto a lo largo del presente trabajo, puede afirmarse que el ámbito de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos atraviesa un proceso de evolución constante, marcado por la creciente colaboración entre estudios de desarrollo y productoras audiovisuales. Esta sinergia no solo permite preservar la coherencia narrativa de las propiedades intelectuales implicadas, sino que también potencia el valor de marca de las obras al integrarse dentro de ecosistemas transmedia cada vez más sofisticados.

La evolución de las adaptaciones cinematográficas de videojuegos a lo largo de las últimas tres décadas revela una transformación significativa en el enfoque industrial y creativo de este tipo de producciones. Ejemplos como *Super Mario Bros.* (1993) ilustran una etapa inicial marcada por presupuestos limitados, escasa implicación de las compañías desarrolladoras y una visión caricaturesca del videojuego como objeto adaptable. Posteriormente, en títulos como *Doom* (2005), se aprecia un intento de elevar el estatus de estas obras mediante grandes presupuestos, repartos estelares y un enfoque más ambicioso, aunque todavía desconectado del espíritu lúdico original. En la actualidad, casos como *The Last of Us* (2023) evidencian una nueva fase de madurez, en la que los propios creadores de los videojuegos participan activamente en el proceso de adaptación y los intérpretes comprenden el trasfondo de los personajes que encarnan.

En lo que respecta a la relación entre narratología y ludología, y pese a que algunos autores proponen una convergencia entre ambas disciplinas, puede afirmarse que las historias requieren tiempos, estructuras y estrategias distintas según el medio en el que se desarrollen. En los videojuegos, la interactividad genera una experiencia narrativa vinculada a la acción del jugador, que actúa no solo como espectador, sino como agente de cambio dentro del mundo ficcional. Este componente, característico del discurso lúdico, debe ser compensado en el lenguaje cinematográfico mediante recursos expresivos específicos, como la composición de planos, la música o la profundización temática, que permitan guiar al espectador hacia la interpretación deseada.

Otro de los puntos clave del trabajo es la participación de los desarrolladores del videojuego en la obra que lo adapta. Porque se ha conseguido dejar de ver los videojuegos como algo de adolescentes, ahora se trata como un medio artístico más en el que todos pueden aportar, ya sea como creadores y/o jugadores. Y no solo los directores entienden lo que tienen que adaptar, sino que los actores y actrices son capaces de conectar con su personaje porque han jugado con ellos y les es más sencillo interpretarlos.

Con el paso del tiempo, las productoras han comenzado a valorar cada vez más la voz de los jugadores, quienes no solo consumen, sino que también interpretan, expanden y otorgan sentido al lore de los videojuegos. Esta retroalimentación ha influido en el modo en que se abordan las adaptaciones, dando lugar a un respeto creciente por el material original. A diferencia de etapas anteriores, en las que las películas rellenaban vacíos argumentales o reinterpretaban libremente los universos

ficcionales, las producciones contemporáneas tienden a desarrollar nuevas historias a partir de elementos ya presentes en los juegos: guiños, subtramas o aspectos poco explorados que son resignificados sin romper la coherencia interna del mundo narrativo.

Con todo esto, se puede decir que el mundo de las adaptaciones de videojuegos tiene, aún, margen de mejora con respecto a otros universos como el literario. Pero que, con sus propias particularidades, se ha consagrado en el *mainstream* como una de las opciones más rentables y atractivas tanto para estudios como para desarrolladoras.

8. Referencias

- Anyó, L. (2017). El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas. *Quaderns de Cine*, 12. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.02>
- Anyó, L., & Colom, Á. (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 85-102.
- Barasch, A. (2022). Can a Video Game Be Prestige TV? *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2023/01/02/can-the-last-of-us-break-the-curse-of-bad-video-game-adaptations>
- Bogost, I. (with Wright, W.). (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. <https://luisnavarrete.com/USC/pdf/Bogost2.pdf>
- Bowen, T. (2023, agosto 10). The 12 Best-Selling Video Game Franchises of All Time, Ranked. *Game Rant*. <https://gamerant.com/biggest-best-selling-video-game-franchises-most-popular/>
- GameSpot. (2024, marzo 3). How *Final Fantasy 7* Changed EVERYTHING [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=zohK8Xc8YEk>
- García, Ó. (2024, diciembre 3). *Final Fantasy VII*. El juego que lo cambió todo. *Noespaisparafrikis Videojuegos - PlayStation, Xbox, Nintendo, PC*. <https://noespaisparafrikis.com/final-fantasy-vii-el-juego-que-lo-cambio-todo/>
- García Villar, M. (2019). Los recursos cinematográficos de *Final Fantasy* y la narrativa transmediática de *Final Fantasy XV*. *Con A de animación*, 9, 28. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11328>
- Grieve, C. (2021). Video Game Film Adaptations: How They're Changing For the Better. <https://blog.finaldraft.com/video-game-film-adaptations-how-theyre-changing-for-the-better>
- Hawkins, D. (2019). *Choosing a Door: Narrative Interactivity in Videogames*.

- Jarvis. (2024). Unveiling the Origins of Cyberpunk in Final Fantasy VII - A Deep Dive into Square Enix's Evolution. <https://www.zleague.gg/theportal/unveiling-the-origins-of-cyberpunk-in-final-fantasy-vii-a-deep-dive-into-square-enixs-evolution/>
- Jenkins, H. (2004). GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 118-130.
- Kellogg, J. (2020, marzo 31). The Development of Final Fantasy VII In All Its Confusing Glory. SideArc. <https://sidearc.com/the-development-of-final-fantasy-vii/>
- Kelly, S. (2024). Final Fantasy VII Rebirth and how it revisits the twist that changed video game history. <https://www.bbc.com/culture/article/20240229-final-fantasy-vii-rebirth-and-how-it-revisits-the-twist-that-changed-video-game-history>
- Kunzelman, C. (2016). "Assassin's Creed" the movie fails because Hollywood dismisses the storytelling power of video games. Quartz. <https://qz.com/870428/the-new-assassins-creed-the-movie-vs-assassins-creed-the-video-game-a-review>
- Liboriussen, B. (2023). Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay. *Game Studies*, 23(1). https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations
- Martínez Fabre, M. P. (2017). Trasladar la partida: Modelos y estrategias de la industria cinematográfica frente a la adaptación de un videojuego. *Miguel Hernández Communication Journal*, 8, 205-229.
- Martínez Fabre, M. P. (2021). El videojuego redefiniendo al cine O cómo la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica. En S. Olivero Guidobono (Ed.), *El devenir de las civilizaciones: Interacciones entre el entorno humano, natural y cultural* (pp. 1739-1756). Dykinson. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8148468>
- Morton, R., & Jankel, A. (Directores). (1993). *Super Mario Bros.* [Acción]. Buena Vista Pictures Distribution.
- Perron, B. (2005, enero 1). A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.112>
- Ponce, Á. D., & García, F. G. (2012). Videojuegos trasladados al cine: Análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. *COMUNICACIÓN. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(10), Article 10. <https://doi.org/10.12795/comunicacion.2012.v01.i10.06>
- Rotiroti, F. (2025). Misreading Gameplay: The Last of Us and the Moving Image. <https://lfq.salis->

bury.edu/_issues/53_1/misreading-gameplay-the-last-of-us.html#gsc.tab=0

- Ryckert, D. (2015). Mario's Creators Answer Burning Questions About The Series. Game Informer. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/09/10/miyamoto-tezuka-interview.aspx>
- Sabukaru. (2021). The Game That Changed Gaming—Final Fantasy VII. Sabukaru. <https://sabukaru.online/articles/the-game-that-changed-gaming-final-fantasy-vii>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. The MIT Press. <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Savant, N. (2023). Story Analysis—Part 1—Last of Us. <https://www.gamedeveloper.com/design/story-analysis---part-1---last-of-us>
- Seijas, M. (2023). Nintendo asegura que Super Mario Bros. Wonder no se vio influenciado por la película. IGN España. <https://es.ign.com/super-mario-bros-wonder/195233/news/nintendo-asegura-que-super-mario-bros-wonder-no-se-vio-influenciado-por-la-pelicula>
- Shanley, P. (2020, marzo 2). 'Super Mario Bros.', 'Pac-Man' Top America's List of Most-Wanted Video Game Films. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/super-mario-bros-pac-man-top-americas-list-wanted-video-game-films-1281785/>
- Sheldon, L. (2022). Character Development and Storytelling for Games (3.a ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780429284991>
- shmuplations. (2021). Final Fantasy VII – 1997 Developer Interviews—Shmuplations.com. <https://shmuplations.com/ff7/>
- Skyrionn (Director). (2023). The DOOM Timeline | COMPLETE DOOM Story & Lore [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=g5OdQYASIPQ>
- Thomas, C. (Ed.). (2022). The Art of Adaptation in Film and Video Games. MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute. <https://doi.org/10.3390/books978-3-0365-4899-9>
- Viejobueno, C. (2024, 6). Adapting Video Games for TV Part 1: A Comparative Study. <https://www.linkedin.com/pulse/adapting-video-games-tv-part-1-comparative-study-viejobueno-mba-mfa-07qrf/>
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. https://www.ericzimmerman.com/assets/pdfs/Four_Concepts.pdf

Ludografía

- Carmack, J. (1992). Wolfenstein 3D (Versión PC) [Software]. id Software.
- Carmack, J. (1993). Doom I (Versión Digital PS5) [PS5]. id Software.
- Désilets, P. (2007). Assassin's Creed (Versión Standard Edition) [PS4]. Ubisoft.
- Désilets, P. (2009). Assassin's Creed II (Versión Standard Edition) [PS4]. Ubisoft.
- Kitase, Y. (1997). Final Fantasy VII (Versión Remake) [PS5]. Square Enix.
- Kojima, H. (2019). Death Stranding (Versión Director's Cut) [PlayStation 5].
- Miyamoto, S. (1981). Donkey Kong [Arcade]. Nintendo.
- Miyamoto, S. (1985). Super Mario Bros (Versión Emulada en Nintendo Switch) [Super Nintendo]. Nintendo.
- Naughty Dogs. (2013). The Last of Us Parte I (Versión Remake PS5) [PS5]. Naughty Dogs.

Filmografía

- Bartkowiak, A. (Director). (2005). Doom: La puerta del infierno [Ciencia Ficción]. Universal Pictures.
- Horvath, A. (Director). (2023). Super Mario Bros.: La película [Aventura]. Universal Pictures.
- Kruzel, J. (Director). (2016). Assassin's Creed [Ciencia ficción histórica]. 20th Century Fox.
- Mazin, C., & Druckmann, N. (Directores). (2023). The Last of Us [Broadcast]. HBO.
- Morton, R., & Jankel, A. (Directores). (1993). Super Mario Bros. [Acción]. Buena Vista Pictures Distribution.
- Nomura, T. (Director). (2005). Final Fantasy VII: Advent Children [Fantasía]. Square Enix.

9. Índice de Figuras

| | |
|---|----|
| Fig. 1. Una de las primeras salas del primer nivel del videojuego Doom (1993). | 10 |
| Fig. 2. Menú de opciones del videojuego que permite al jugador abandonar un intento. | 11 |
| Fig. 3. El equipo de marines listos para la misión, liderados por Sarge (Dwayne Johnson). | 13 |
| Fig. 4. Escena en primera persona de la película Doom: Las puertas del infierno. | 15 |
| Fig. 5. Nivel del videojuego en la que te enfrentas a un enemigo similar. | 15 |
| Fig. 6. Mundo abierto con elementos 3D y un mapa en el que visualizar puntos clave en directo. | 17 |
| Fig. 7. Tras la muerte del Presidente Shinra existen una serie de acciones que tienen gran carga en el juego. | 18 |
| Fig. 8. Imagen de la película que muestra que lo visto en el Remastered es una idea de hace años. | 19 |
| Fig. 9. Versión de Aerith en la película de 2005. | 20 |
| Fig. 10. Versión de Aerith en el videojuego de 1997. | 20 |
| Fig. 11. Ezio Auditore con la ciudad de Florencia en el fondo. | 23 |
| Fig. 12. Momento en el que el personaje jugable se dispone a realizar 'el salto de fe'. | 24 |
| Fig. 13. Fassbender representando el papel de Aguilar en el pasado. | 25 |
| Fig. 14. Fassbender representando el papel de Callum en el presente. | 25 |
| Fig. 15. Pantalla de carga en Assassin's Creed que hace consciente al jugador de que puede volver a jugar una misión. | 26 |
| Fig. 16. Aguilar realiza un salto de fe épico. | 27 |
| Fig. 17. Joel aguantando en sus brazos a su hija Sarah tras haber sido disparada por un soldado. | 29 |
| Fig. 18. Misión en la que el jugador debe escapar de la ciudad sin ser visto por FEDRA. | 30 |
| Fig. 19. Joel y Ellie saliendo de Kansas City tras haber perdido a dos amigos. | 31 |
| Fig. 20. Bill y Frank momentos antes de la muerte de ambos en el capítulo que se cuenta su historia. | 32 |
| Fig. 21. Conversación entre Joel y Ellie al final de The Last of Us Parte I. | 34 |
| Fig. 22. Conversación entre Joel y Ellie al final de la primera temporada de The Last of Us. | 34 |
| Fig. 23. Captura del juego original Donkey Kong, perteneciente a una arcade. | 36 |
| Fig. 26. Varios de los personajes más icónicos de la saga durante una carrera en Mario Kart 8 Deluxe. | 37 |

- Fig. 25. Mario y Luigi Mario frente a la puerta del ascensor en el mundo de los Koopa. 38
- Fig. 26. Mario y Luigi se abrazan tras haber derrotado a Bowser y salvado el mundo. 39
- Fig. 27. Personajes jugables en la última gran entrega de plataformas dentro de la franquicia, Super Mario Bros. Wonder. 40

