



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**Videojuegos y sus adaptaciones basadas en obras
cinematográficas. Casos de Estudio**

Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

Autor: Romo Leroux Castro, Juan Pablo

Directora: Ordóñez González, Kruzkaya Elizabeth

GUAYAQUIL

2024



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2024

Aprobación del director del Trabajo de Integración Curricular

Guayaquil, 09 de septiembre de 2024

Doctor

Carlos Ortiz León

Director de la carrera de Comunicación

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: Videojuegos y sus adaptaciones basadas en obras cinematográficas. Casos de Estudio realizado por Juan Pablo Romo Leroux Castro ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Directora: Kruzkaya Elizabeth Ordóñez González

C.I.: 1102907837

Correo electrónico: kordonez@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Juan Pablo Romo Leroux Castro, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor del Trabajo de integración curricular denominado: Videojuegos y sus adaptaciones basadas en obras cinematográficas. Casos de Estudio, de la carrera de Comunicación, específicamente de los contenidos comprendidos en: Introducción, Capítulo 1. Contexto de las adaptaciones cinematográficas a los videojuegos, Capítulo 2. Adaptaciones del lenguaje y montaje a los videojuegos, Capítulo 3. Los descriptores, personajes y montajes, Capítulo 4. Marco Metodológico, Capítulo 5. Análisis de Resultados, Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Apéndices, siendo Kruzskaya Elizabeth Ordóñez González, directora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Juan Pablo Romo Leroux Castro

C.I.: 0924766603

Correo electrónico: jpromoleroux@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Primeramente, doy gracias a Dios por todos estos años de diversas experiencias, tanto en el círculo laboral como formativo, donde he tenido la grata oportunidad de aprender y compartir junto a magníficas personas.

Dentro del ámbito personal, no tengo palabras para agradecer y dedicar estos esfuerzos a mi Mamá Fabiola y a mi abuela materna Rita, o como yo la llamo: "Mami Rita", ambas confiaron siempre en mí con un apoyo incondicional que fue totalmente necesario durante esta travesía. También a mi papá Julio, que desde la distancia siempre veló por mí con el soporte emotivo y económico para seguir adelante. Y por supuesto, también dedico todo mi trabajo a mis hermanitas Fabiana y María Sol, las cuales adoro con mi vida y deseo ser su ejemplo como parte de su camino.

También quisiera realizar una mención especial a todas aquellas personas que de alguna manera han sido parte de este proceso, como mis abuelos paternos Julio y Flor, mi abuelo materno Salvador, o como yo lo llamo: "Papi Salvador", mi tía Lorena, mi tío Buna, y mis primas Ana Paula y Danna. Cada uno de ellos ha brindado un soporte importante e invaluable para mí durante este extenso proceso, por ello, esta dedicatoria va destinada a todas estas personas especiales para mí y mi trayecto.

Adicionalmente, también a mis hermanos Sebastián y Adrianna, quienes a pesar de vivir a la distancia y no poder compartir con ellos, también los tengo presentes.

Agradecimiento

Ya estando a puertas de finalizar esta etapa universitaria, deseo agradecer nuevamente a todas las personas mencionadas en mi dedicatoria, como así también, a mis amigos, colegas y maestros que han aportado su grano de arena durante esta fase educativa.

También quisiera agradecer mucho a la Dra. Kruzka Ordóñez, mi maestra y guía durante todo este proyecto de tesis, la cual me brindó la oportunidad de desarrollar esta temática relacionada a uno de mis hobbies favoritos, como lo son los videojuegos (amén de la interpretación musical y el piano), y de esta manera, lograr una labor investigativa relacionada a este llamativo mundo de los juegos de video, los cuales tuve la posibilidad de apreciar desde muy temprana edad gracias a mi mamá y mi papá, valorándolos durante toda mi niñez junto a mis primos Peter Andrés† y Jean Carlo, y posteriormente, continuar disfrutándolos mucho hasta el día de hoy junto a mis hermanas, primos, primas y amigos cercanos.

Índice de contenido

Carátula	I
Aprobación del director del Trabajo de Titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos.....	III
Dedicatoria	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido	VII
Resumen.....	1
Abstract	2
Introducción	3
Capítulo uno.....	5
Contexto de las adaptaciones cinematográficas a los videojuegos	5
1.1 Inicio de las adaptaciones.....	5
1.2 Modelo de Negocio de Disney respecto a sus adaptaciones	7
1.3 Modelo de Negocio de Warner Bros respecto a sus adaptaciones.....	11
Capítulo dos	15
Adaptaciones del lenguaje y montaje a los videojuegos	15
2.1 Factores básicos en la adaptación de videojuegos.....	15
Capítulo tres.....	20
Los descriptores, personajes y montajes	20
3.1 Modelo para adaptación de videojuegos.....	20
3.2 La Adaptación	20
3.3 El Montaje	21
3.4 La Narrativa	22
Capítulo cuatro.....	25
Marco Metodológico	25
4.1 Problemática	25
4.2 Justificación	25

4.3	Objetivos de Investigación	26
4.3.1	Objetivo general	26
4.3.2	Objetivos específicos	27
4.4	Metodología de investigación	27
Capítulo cinco		31
Análisis de Resultados.....		31
5.1	Datos sobre la muestra. Primer Caso de Estudio	31
5.2	Adaptación de los personajes	33
5.3	Adaptación de Escenarios y Situaciones	34
5.4	Montaje de la fotografía y video	35
5.5	Montaje de la música	36
5.6	Ejecución de la Narrativa	37
5.7	Datos sobre la muestra. Segundo caso de estudio	39
5.8	Adaptación de los personajes.....	40
5.9	Adaptación de Escenarios y Situaciones	42
5.10	Montaje de la fotografía y video.....	43
5.11	Montaje de la música.....	44
5.12	Ejecución de la narrativa.....	45
Conclusiones		48
Recomendaciones		50
Referencias		51
Apéndice.....		56
Apéndice A. Entrevista #1: Diseñador y animador digital.....		56
Apéndice B. Entrevista #2: Comerciante de videojuegos		58
Apéndice C. Entrevista #3: Videojugador/a - Gamer		60

Índice de Tablas

No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones. Tabla 4 Participantes de entrevista y sus actividades	29
Tabla 5 Ficha comparativa del videojuego Toy Story 3 y su película homónima	31
Tabla 6 Determinaciones sobre su adaptación.	35
Tabla 7 Determinaciones sobre sus montajes	37
Tabla 8 Determinaciones sobre su narrativa	38
Tabla 9 Ficha comparativa del videojuego Scooby- and the Cyber Chase y su película homónima.	40
Tabla 10 Determinaciones sobre su adaptación	42
Tabla 11 Determinaciones sobre sus montajes	45
Tabla 12 Determinaciones sobre su narrativa	47

Índice de figuras

Figura 1 Poster promocional de Indiana Jones para la Atari 2600	5
Figura 2 Videojuegos pupalres de los 80's	6
Figura 3 Ejemplares de videojuegos de películas exitosas.	7
Figura 4 Ejemplares de los primeros videojuegos basados en películas exitosas durante la época de la consola Super Nintendo	9
Figura 5 Ejemplares de las adaptaciones de videojuegos basados en las películas de Batman	12
Figura 6 Estructura básica del gameplay del Pac-Man clásico	15
Figura 7 The Last of Us Part I, imagen comparativa de sus protagonistas em la seire live-action y em el videojuego	16
Figura 8 Portadas de la hexalogía live-action de Resident Evil, estrenadas desde 2002 a 2016	18
Figura 9 Extracto jugable de la adaptación del juego Toy Story 3 para la PlayStation 2 y PSP .21	
Figura 10 Escena interactiva del videojuego Ratatouille de PS2	22
Figura 11 Imagen promocional de Disney Infinity 2.0, publicado para múltiples plataformas ...24	

Figura 12 Imagen promocional del juego Toy Story 3.	32
Figura 13 Comparación del diseño de protagonistas. Escena de la película a la izquierda y a la derecha el videojuego	34
Figura 14 Comparación del diseño de escenarios. Película a la izquierda y videojuego a la derecha.....	36
Figura 15 Comparación de escenas que exploran el campo narrativo. Escena de la película a la izquierda y a la derecha el videojuego.	39
Figura 16 Miniatura promocional del videojuego Scooby-Doo and the Cyber Chase, lanzado en la primera PlayStation	39
Figura 17 Comparación del diseño de protagonistas. Película a la izquierda y videojuego a la derecha.....	41
Figura 18 Comparación del diseño de escenarios. Película a la izquierda y videojuego a la derecha.....	44
Figura 19 Comparación de escenas que exploran el campo narrativo. Escena de la película a la izquierda y a la derecha el videojuego	46

Resumen

El negocio de los videojuegos se encuentra estrechamente relacionado al mundo del cine, ofreciendo diversas adaptaciones basadas en licencias. Gracias a estos productos y a la masificación del entretenimiento digital, el mercado de videojuegos ha crecido exponencialmente en varios territorios, incluido Latinoamérica, promoviendo así, la necesidad de conocer sobre estos proyectos frente a la posibilidad de oportunidades laborales en este sector. Para lograr esto, se aplica como objetivo general, analizar las adaptaciones, montajes y narrativas de ciertos videojuegos basados en películas, profundizando un enfoque cualitativo, el cual abarca las principales características de dichas obras y sus comparaciones más relevantes. El Diseño es presentado de manera no experimental debido a que la documentación es tomada sin aplicar alteraciones. Para la muestra de datos, se han seleccionado 2 videojuegos como enfoque investigativo, y se tamiza como instrumentos, diversos ensayos, noticias y trabajos académicos, dando como resultado, la comprensión de los parámetros trascendentales durante la realización de dichos productos. Finalmente, entre las diversas conclusiones, se expone la dedicación artística en este tipo de adaptaciones y su valor para las empresas de entretenimiento tecnológico.

Palabras clave: Videojuegos, películas, adaptaciones.

Abstract

The video games business is closely related to the cinema's industry, offering various adaptations based on intellectual properties (IP). Thanks to these products and the massification of digital entertainment, video games market has grown exponentially in several territories, including Latin America, thus promoting the need to know about these projects in view of the possibility of job opportunities in this management. To achieve this, the general objective is to analyze the adaptations, assemblies and narratives of certain video games based on films, deepening a qualitative approach, which covers the main characteristics of these works and their most relevant comparisons. The Design is presented in a non-experimental way because the documentation is taken without applying alterations. For the data sample, two video games have been selected as a research approach, in this manner, various essays, news and academic works were sifted as instruments, resulting in the understanding of the transcendental parameters during the realization of such products. Finally, among the several conclusions, the artistic dedication in this type of adaptations and their value for technological entertainment companies is exposed.

Keywords: Video games, movies, adaptations.

Introducción

Durante las últimas dos décadas, el mercado de los videojuegos ha crecido considerablemente, promoviendo grandes propuestas jugables dentro de esta área, entre ellas: deportivas, simuladores, novelas visuales, etc., y uno de los proyectos más llamativos siempre han sido las adaptaciones de películas, en donde se tiene como objetivo, la recreación de una experiencia fílmica a una totalmente interactiva, por ello, empresas como Disney y Warner Bros han aprovechado este mercado para ofrecer sus propuestas de adaptaciones. Sin embargo, el desarrollo de videojuegos ha aumentado tanto, que grandes multinacionales han diversificado sus opciones al momento de la contratación para esta labor, dando como resultado, un mercado al cual es necesario prestar atención por sus características innovadoras y amplias posibilidades laborales.

Con este trabajo investigativo, se contempló exponer el nacimiento de este tipo de adaptaciones, su trayectoria a través de los años, y los procesos de aplicación al momento de su elaboración, para de esta manera, comprender más sobre el desarrollo de estos productos pertenecientes a un mercado competitivo, en el cual, estudios latinoamericanos están comenzando a dar sus primeros pasos.

En lo referente a estudios de desarrollo en Ecuador, tenemos a Freaky Creations, estudio guayaquileño que ha tenido la oportunidad de ofrecer y comercializar su videojuego - To Leave- en las tiendas digitales de Sony, Microsoft, Nintendo y Steam (juegos para ordenador). No obstante, en nuestro territorio aún no se ha trabajado en algún proyecto similar que esté basado en alguna licencia fílmica, por ello, todo el proceso investigativo ha debido realizarse mediante artículos, datos y contenidos de diversas fuentes ampliamente verificadas.

Para la realización de este campo investigativo, se aplicó la metodología cualitativa, junto a un diseño narrativo y explicativo, que son imprescindibles para el análisis de los ejes que suelen ser gestionados durante el desarrollo de este tipo de videojuegos, como lo son: la adaptación, el montaje y la narrativa. De esta manera, se aborda cuidadosamente cada uno

de dichos parámetros, que son útiles para comprender el proceso y las implicaciones en torno a una adaptación de una película a un juego de video.

El primer capítulo presenta un contexto sobre la historia de las adaptaciones interactivas basadas en filmes, las oportunidades de negocio empleadas por Disney y Warner Bros a través de los años, y sus propuestas y proyectos más relevantes. El segundo capítulo se adentra en la indagación y sondeo del lenguaje y montaje usado durante las adaptaciones de estos proyectos del mundo del entretenimiento.

El tercer capítulo expone la metodología empleada que permite la recolección de datos necesarios para analizar los descriptores, personajes y montajes requeridos para una adaptación. El cuarto capítulo expone la problemática de la falta de atención sobre este tipo de proyectos, y la importancia de conocer los parámetros más relevantes al momento de trasladar una película a un videojuego, para de esta forma, promover las aptitudes de competencia ante un mercado que va creciendo poco a poco en Latinoamérica.

Gracias a los objetivos expuestos y los resultados conseguidos, se verificó el gran trabajo que conlleva el proceso de adaptación de una obra filmica a un producto de videojuego, como así también, su movimiento en el mercado actual, donde se justifica un impulso por conocer esta temática gracias a la expansión de este entretenimiento digital, y sus propuestas laborales que van tomando mejor forma en nuestra región.

Capítulo uno

Contexto de las adaptaciones cinematográficas a los videojuegos

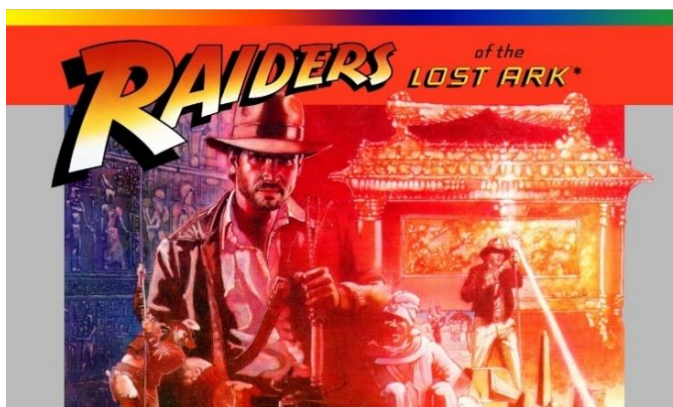
1.1 Inicio de las adaptaciones

Aunque no lo parezca, el mundo cinematográfico está estrechamente relacionado con el sector de los videojuegos, y es en 1981 cuando se da el primer trabajo que juntó a estos dos gigantes del entretenimiento, tanto en el cine como en los videojuegos (Vida Extra, 2023).

Indiana Jones y los cazadores del arca perdida (Figura 1), fue la primera película que planteó el desarrollo de un videojuego basado en la misma obra homónima. Este título salió en 1982 para la consola Atari 2600, consola muy popular en aquella época, y el objetivo de dicho videojuego, era el de expandir el mercado consumidor que había capturado la película, pero proyectándolo en un producto interactivo destinado al hogar. Incluso el mismo Steven Spielberg estuvo involucrado hasta en cierta medida en la obra electrónica (Vida Extra, 2023).

Figura 1

Poster promocional de Indiana Jones para la Atari 2600



Nota. Captura de reportaje [Imagen], del portal It's more of a comment, 2021, (<https://lc.cx/7ls1Hu>).

La explotación de una propiedad intelectual exitosa siempre ha sido uno de los objetivos financieros de cualquier empresa, por ende, la idea de expandir marcas conocidas fue rápidamente acogida por diversas compañías, donde hallaron una vía novedosa (en aquel entonces) de extenderse a un mercado más amplio. Como resultado, empezaron a producirse

videojuegos que servirían de aditamento para las subsiguientes películas más famosas, entre ellas, se podría destacar: Los Goonies, E.T., el extraterrestre, las secuelas de Indiana Jones, Batman de Tim Burton de 1989, etc. (Figura 2).

Figura 2

Videojuegos populares de los 80's



Nota. Captura del Usuario 8-bit central [Imagen], en Pinterest, 2016, (<https://lc.cx/22KnBA>).

Esta tendencia de desarrollar obras directamente de las películas creció y fue bastante popular en toda la época de los 90's y los años 2000, donde era sumamente casual encontrar una película que tuviera su respectivo videojuego, es más, era más extraño encontrar algún film que no tuviera esta peculiar adaptación, y esto respondía a la capacidad de crecimiento que podían ofrecer los medios de entretenimiento electrónicos a manera de marketing para las películas. Por ello, estos videojuegos solían lanzarse a la par del film o en alguna fecha cercana al mismo, para de esta manera, ayudarse con la popularidad de la licencia y acrecentar el mercadeo y notoriedad de los productos (Vandal, 2022).

Entre las empresas con más capacidad de poder explotar sus licencias, se encuentran Disney y Warner Bros, las cuales ya cedían sus derechos para la realización de videojuegos durante la década de los 80's, aunque por supuesto, eran juegos menores basados en algunos de sus personajes más icónicos, como Micky Mouse y Bugs Bunny (Insert Coin, 2017). Mogrovejo, (2022), comenta: “los videojuegos, por norma general, suelen tener más recursos para funcionar mejor como adaptación y, además, sirven perfectamente como complemento del producto original”.

En los años 90, y, sobre todo, con el inicio del nuevo milenio, las adaptaciones de estas licencias cinematográficas fueron cada vez más llamativas y representativas dentro del mundo del videojuego y del entretenimiento electrónico en general. Tal y como lo explica Cabaña, (2021): “Desde que a finales de los 90 los avances tecnológicos lo permitieran, el lenguaje cinematográfico y de los videojuegos comparten recursos y técnicas narrativas, intercambiando y asimilando la forma de contar historias” (Figura 3).

Figura 3

Ejemplares de videojuegos de películas exitosas



Nota. Captura de reportaje [Imagen], del portal Vandal, 2022, (<https://lc.cx/pTSKvA>).

1.2 Modelo de Negocio de Disney respecto a sus adaptaciones

Como es de conocimiento público, Disney y Warner Bros, son dos gigantes de la industria del entretenimiento, que siempre han sabido adaptarse a la demanda del público,

por ende, los videojuegos han sido uno de sus pilares a tener en cuenta en su cartera de productos.

La misión de Disney, es: “Entretener, informar e inspirar a personas de todo el mundo a través del poder de una narración incomparable, que refleja las marcas icónicas, las mentes creativas y las tecnologías innovadoras que hacen de la nuestra, la principal compañía de entretenimiento del mundo” (Oyhanarte, 2021). En lo que se refiere a la Visión, se declara: “Ser uno de los productores y proveedores líderes del mundo de entretenimiento e información.” (Plataforma Escala.com, 2022).

El modelo de negocio de Disney, se consolida como una gestión de comercio multi-producto, es decir, lograr el ofrecimiento de una gran variedad de artículos pertenecientes a sus licencias, por esa razón, es tan normal ver la explotación de sus marcas en casi cualquier producto o mercancía posible, ya sea en vestimentas, juguetes, materiales escolares, utensilios de casa, parques temáticos, resorts, entre otros (Modelocanvas.net, 2023).

Dentro del enfoque del área digital del entretenimiento, se halla la producción de películas, series y videojuegos, y es en este último punto, donde Disney ha enfocado sus esfuerzos de manera muy adecuada, aprovechando el auge de sus películas y series, para de esta manera desarrollar adaptaciones de las mismas, y así aumentar su difusión (El Baikal, 2023).

Disney se adentró en estas obras a inicios de los 90s, dando como resultado, juegos muy curiosos basados en varias películas, tales como: El videojuego de Pinocho, La Sirenita, Aladdín, La Bella y la Bestia, El libro de la selva, El Rey León, Toy Story, etc. (Figura 4). Aunque en realidad, eran proyectos pequeños no tan ambiciosos, que servían más que todo, para generar ventas por medio de licencias conocidas y queridas por el público. Lo que, en definitiva, consiguió que estos productos se convirtieran en un valor agregado. Sin embargo, fue a partir de la era de la primera PlayStation de Sony y la Nintendo 64, es decir, la era 3D de 1995, donde estas adaptaciones de películas a videojuegos, fueron haciéndose más complejas e íntegras, desarrollando así, productos más sofisticados, que indudablemente

reflejaban el valor y experiencias de las películas, pero ahora desde un enfoque totalmente interactivo e inmersivo (Infobae, 2023).

Figura 4

Ejemplares de los primeros videojuegos basados en películas exitosas durante la época de la consola Super Nintendo



Nota. Captura de reportaje [Imagen], del blog StarBlog, 2016, (<https://lc.cx/bbuEMJ>).

Para tener una idea de los proyectos en los que Disney realizó sus adaptaciones durante la época de la primera PlayStation, a continuación, se organizan dichos títulos, detallando también las otras plataformas en las que estuvieron disponibles y sus años de lanzamiento (Tabla 1).

Tabla 1

Adaptaciones de Disney ofrecidas en la primera PlayStation de Sony

Adaptación de Película	Plataformas o Consolas Iniciales	Año de lanzamiento
Disney's Hércules: Juego de Acción	PlayStation, Game Boy, PC	1997
Disney's Mulán: Aventura Interactiva	PlayStation, PC, Mac	1998
Disney/Pixar Bichos: Una aventura en miniatura	PlayStation, Nintendo 64, Gameboy Color, PC	1998
Disney's Tarzán	PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, PC	1999-2000

Disney/Pixar Toy Story 2: ¡Buzz Lightyear al rescate!	PlayStation, Nintendo 64, Sega Dreamcast, Game Boy Color, PC	1999-2000
Disney's Dinosaurio	PlayStation, PlayStation 2, Sega Dreamcast, Game Boy Color, PC	2000
Disney's 102 Dáltnas: Cachorros al rescate	PlayStation, Sega Dreamcast, Game Boy Color, PC	2000
Disney's La Sirenita 2: Regreso al Mar	PlayStation, Nintendo 64, PC	2000
Disney's El Emperador y sus locuras	PlayStation, Game Boy Color, PC	2000-2001
Disney's Rey León: Las aventuras del poderoso Simba	PlayStation, Game Boy Color	2000-2001
Disney's Atlantis: El Imperio Perdido	PlayStation, Game Boy Color, Game Boy Advance	2001
Disney/Pixar Toy Story Racer PlayStation	PlayStation, Game Boy Color	2001
Disney/Pixar Monstruos SA: La isla de los sustos	PlayStation, PlayStation 2, PC	2001-2002
Disney's El Planeta del Tesoro	PlayStation, PlayStation 2	2002
Disney's Lilo & Stitch: Problemas en el Paraíso	PlayStation, PC	2002

Nota. Información recopilada de la base de datos The PlayStation Center, (<https://lc.cx/DEshOf>).

Como se logra apreciar, Disney se tomó muy en serio el desarrollo de las adaptaciones de sus películas a videojuegos, con el fin de rentabilizar más las licencias en su haber. Desarrollando así, juegos muy completos, que supieron replicar gratamente la esencia de sus películas homónimas (Infobae, 2023).

El negocio es altamente rentable, ya que los títulos los ponían a disposición de casi todas las consolas existentes, y la acogida de los mismos cumplía muy bien, dando como resultado la continuación de esta gestión de adaptaciones (Vandal, 2023).

A día de hoy, Disney continúa explotando sus licencias en videojuegos, pues el mercado de consolas ha crecido mucho y el negocio es altamente rentable. Los nuevos lanzamientos están destinados a todas las plataformas posibles, aumentando así, su número de posibles consumidores.

En cuanto a su proyección a futuro, Disney seguirá apostando por la expansión y utilización de sus licencias, puesto que, según documentación filtrada de Sony, la compañía

se encuentra preparando varios juegos de Spider-Man y los X-Men para los siguientes años (Kotaku, 2023). Tal y como menciona el periodista Quiroz, (2023): “Las filtraciones son parte de la industria.”

1.3 Modelo de Negocio de Warner Bros respecto a sus adaptaciones

Warner, al igual que Disney, también es dueña de una gran cantidad de licencias cinematográficas que han sido calificadas para sus respectivas adaptaciones a videojuegos, y es un trabajo que ha realizado por más de 30 décadas; Como ejemplo, tendríamos a la recordada adaptación del Batman de 1989 de Tim Burton para la Nintendo System Entertainment “NES”, no obstante, a diferencia de Disney, Warner ha sido más selectiva al momento de realizar estas obras, dando como resultado, que el catálogo inicial de los 90s y los 2000 no sea tan amplio como el de su competencia, pero aun así, supieron lograr muy buenas adaptaciones de sus éxitos de antaño (Adlatina, 2007).

La Misión de Warner es: “Enriquecer la vida de las personas a través de la maravilla de las historias, empoderar a nuestro público e inspirarlas a marcar la diferencia en el mundo”. Con lo que respecta a su visión, se declara: “Ser el destino para la narración más valorada del mundo, desde una idea hasta la pantalla, hasta la audiencia” (Discounted Cash Flow, 2023).

Entre los primeros representantes dentro de su cartera de videojuegos, se hallan las obras basadas en las películas noventeras de Batman, como lo son: Batman Returns de 1992, Batman Forever de 1995 y Batman & Robin de 1997. Cómo así también, las 2 primeras entregas de Harry Potter, las cuales son muy queridas y recordadas por el público, según se puede apreciar en diversos foros y sitios dedicados a videojuegos. Desde el portal Millenium, lo comenta Municio, (2022): “Desde 2001, los fans de la saga creada por JK Rowling han podido encarnar a Harry Potter en varios videojuegos adaptados de las películas, pero no todos han tenido el éxito esperado”.

De la misma manera, para tener un vistazo más organizado de estos títulos, a continuación se exhiben los diversos proyectos de videojuegos que Warner adaptó

directamente de sus películas, además de las otras plataformas en los que se publicaron originalmente y sus respectivos años de lanzamiento (Tabla 2).

Tabla 2

Adaptaciones de Warner Bros ofrecidas en la primera PlayStation de Sony

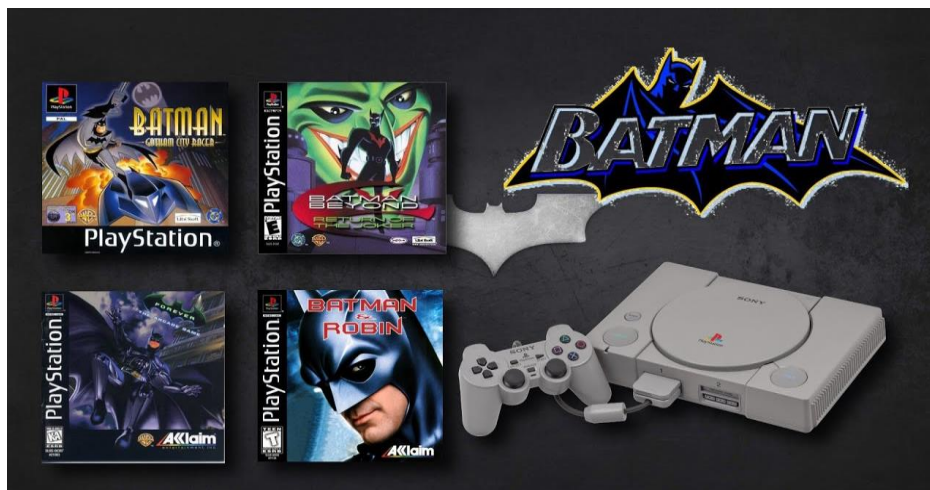
Adaptación de Película	Plataformas o Consolas Iniciales	Año de lanzamiento
Batman Forever: The Arcade Game	PlayStation, Máquina Arcade, Sega Saturn, PC DOS, MS-DOS	1996
Batman & Robin	PlayStation, game.com	1997
Space Jam	PlayStation, Sega Saturn, DOS, MS-DOS	1999-2000
Batman of the Future: Return of the Joker	PlayStation, Nintendo 64, Game Boy, Game Boy Color	2000
Harry Potter y la Piedra Filosofal	PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Color, Game Boy Advance, Xbox, Nintendo Gamecube, PC, Mac	2001-2002-2003
Harry Potter y la Cámara Secreta	PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Color, Game Boy Advance, Xbox, Nintendo Gamecube, PC, Mac	2002-2003

Nota: Información recopilada de la base de datos The PlayStation Center, (<https://lc.cx/DEshOf>).

Tal y como se puede apreciar, las sagas más explotadas por Warner en lo que se refiere a videojuegos de películas, son las licencias de Batman y Harry Potter (Figura 5). A simple vista, el mercado parecería similar al de Disney, no obstante, el modelo de negocio de Warner tenía un gran punto diferenciador, y era el de invertir el desarrollo de varias versiones para sus principales juegos, es decir, un título completamente distinto para cada consola, para de esta manera, aprovechar todo el potencial y capacidades de las mismas (Game Plus Blog, 2022).

Figura 5

Ejemplares de las adaptaciones de videojuegos basados en las películas de Batman



Nota: Captura del canal Dougamers [Miniatura-thumbnaill], en YouTube, 2021, (<https://lc.cx/T-UFJn>).

Si siguiendo este planteamiento, la inversión de Warner era mucho más alta, ya que Disney tan solo desarrollaba una o dos versiones de sus juegos, una era orientada a las consolas de sobremesa y la otra para las consolas portátiles, conllevando un financiamiento menor, debido a que la misma versión simplemente era portada a los diferentes sistemas, mientras que Warner, solicitaba la creación de diferentes obras que sirvieran para presentar experiencias variadas en cada consola. Otorgando de esta manera, un costo más alto que sustentaba el desarrollo de varios juegos, varias historias, diferentes equipos creativos, diferentes talentos, etc. Forjando productos más completos que se diferenciaban entre sí, y daban ese toque de originalidad en comparación a Disney (Game Plus Blog, 2022).

Los modelos de negocio de ambas empresas se han acrecentado durante las 2 últimas décadas, aunque es importante destacar, que el modelo de finanzas ya no es el mismo. En 2009 Disney compró Marvel, y en 2012 todo lo perteneciente a Lucasfilm, gracias a ello, el catálogo de posibilidades de Disney aumentó enormemente, pues agregaría a sus filiales todas las licencias de superhéroes de la compañía de comics, entre ellos: Spider-Man,

Capitán América, Hulk, etc. Y por el lado de Lucasfilm, adquirió la potestad de sagas muy representativas como: Indiana Jones, Jurassic Park, y nada menos que Star Wars, catapultando a Disney a bastas posibilidades en lo que respecta a la explotación de marcas. Por consiguiente, su plan de desarrollar adaptaciones de sus licencias creció mucho más (ABC, 2019).

Por el lado de Warner, su modelo de adaptaciones siguió vigente, aunque con más enfoque en ciertas licencias específicas, fruto de ello, dio como resultado el videojuego de Charlie y la Fábrica de Chocolates en 2005, Batman Begins ese mismo año, el cual es la adaptación de unos de los filmes para queridos por la crítica; Superman Returns de 2006, basado en la película homónima, El Señor de los Anillos: el retorno del Rey, también basado en su película directa, y toda la saga de Harry Potter. Como punto a destacar, también cambió su iniciativa de desarrollar versiones únicas para cada consola, implementando solamente una o dos versiones para sus adaptaciones, en las que se incluía una edición para las consolas de sobremesa y otra para las portátiles (3DJuegos, 2023).

En la actualidad, Warner ha destinado sus desarrollos de videojuegos mayoritariamente a sus licencias de superhéroes, es decir, todo el conglomerado de DC, lo que involucra a personajes tan llamativos y conocidos como: Batman, Superman, Mujer Maravilla, entre otros. En lo que respecta a su proyección de modelo de negocio, la compañía ha declarado que apostará por los juegos como servicio, los cuales son títulos que buscan crear una base de jugadores constante, y de esta manera, obtener ingresos continuos por medio de implementos para la experiencia de los mismos (3DJuegos, 2023). Lo cual no es extraño, pues otras grandes empresas como Sony o Microsoft también están tanteando el mismo camino para algunas de sus producciones. Lo comenta el redactor de Xataca, Kenth, (2023): “Aunque no se ha especificado qué franquicia de su estudio se verá afectada, la verdad es que este enfoque se está volviendo cada vez más popular en la industria”.

Capítulo dos

Adaptaciones del lenguaje y montaje a los videojuegos

2.1 Factores básicos en la adaptación de videojuegos

El proceso de adaptación de un proyecto fílmico a un videojuego, es un procedimiento que va más allá de los temas comerciales, puesto que involucra la unión de varios campos profesionales, tal y como cualquier obra del séptimo arte, y más que todo, películas de animación. Lo comenta la periodista Castaño, (2017): “El cine y los videojuegos han estado unidos desde el principio de los tiempos como forma de ampliar las historias de las películas y, al mismo tiempo, hacer caja”.

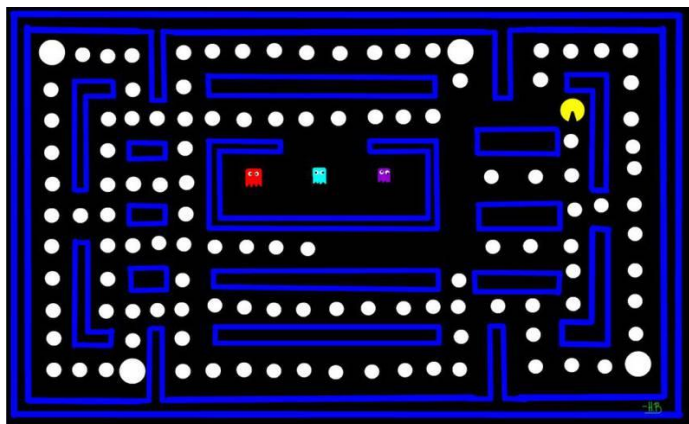
Los desarrolladores tienen como principal tarea, mantener la esencia del material original, aunque por supuesto, añadiendo nuevos componentes, tales como: El gameplay (la jugabilidad), la narrativa a transmitir, la duración, entre otros parámetros más, que serán necesarios para que el producto electrónico sea familiar con respecto a su obra original fílmica (Revista GQ, 2023).

Antes de Continuar, es preciso conocer los conceptos básicos de estos componentes:

El -gameplay-, lo cual significa “jugabilidad” en inglés, es básicamente el término que representa las condiciones y funcionamientos del videojuego, es decir, las mecánicas y acciones que se le permiten a los jugadores durante sus interacciones con los títulos (EcuRed, 2021). Para dar una idea, el gameplay en el juego clásico de Pac-Man, sería: Moverse por el escenario en forma horizontal y vertical con una vista cenital, huir de los enemigos y consumir todos los ítems disponibles (Figura 6).

Figura 6

Estructura básica del gameplay del Pac-Man clásico



Nota. Captura de artículo [Imagen], del diario Metro World News, 2022, (<https://lc.cx/40NnIR>).

La Narrativa, no es otra cosa que, la forma de ofrecer la experiencia de la trama, en unión con la jugabilidad e interacción del título, por lo tanto, es la forma de presentar la historia y la manera en la que el jugador irá descubriéndola y experimentándola (IGN España, 2021). Un ejemplo de títulos sin narrativa son los juegos clásicos: Pong, Tetris, Pac-Man original, Donkey Kong de 1981, entre otros más, en los cuales, sí que existe un objetivo a realizar, pero no se presenta un contexto o trasfondo por detrás, solo es jugar y divertirse. Una opinión interesante es la de Defconplay, (2021): “En los 90 no eran necesarios tantas secuencias cinemáticas o textos para saber cuál era nuestra finalidad, o contar con innumerables tutoriales que llenaban la pantalla de botones y elementos que llegaban a molestar”.

Por otro lado, un videojuego con una fuerte carga narrativa sería -The Last Of Us- (Figura 7), título que en 2023 tuvo su serie de televisión en HBO MAX, y la cual recientemente, obtuvo 8 galardones en los premios Emmy 2024 (infobae, 2024).

Figura 7

The Last of Us Part I, imagen comparativa de sus protagonistas en la serie live-action y en el videojuego



Nota. Captura de artículo [Imagen], del portal Den of Geek, 2023, (<https://lc.cx/GoYTGN>).

La -duración-, engloba todo el tiempo estimado necesario para completar los objetivos que ofrecen los títulos. A diferencia de una película, que suele durar de 1 a 3 horas, el videojuego debe proporcionar más tiempo de desarrollo e interacción, por ende, hay una gran variedad de posibilidades, desde títulos de 10 horas para concluir la historia principal, a propuestas de mundo abierto donde tranquilamente se pueden abarcar 100 horas o más, o títulos competitivos o deportivos, donde ya no podría declararse un tiempo estimado. Respecto a esto, lo comenta el periodista Rosas, (2023): “Hay personas que prefieren experiencias algo cortas debido a que no tienen mucho tiempo para jugar. Mientras otros quieren títulos que les den horas y horas de juego a cambio de su dinero”.

Es importante aclarar, que un proceso de adaptación fílmica a un medio de videojuego es diferente a su contraparte, es decir, a la adaptación de un videojuego a película, ya que cuando se trata de llevar un juego a la pantalla grande, se ha demostrado que uno de los puntos vitales sería abarcar la mayor cantidad de audiencia posible, y eso lastimosamente se

logra cortando o transformando en gran medida el material de origen (eCartelera, 2023), y esto tiene su razón de ser, ya que sería algo insípido trasladar todos los objetivos jugables a un formato de video continuo. Por estas razones, a veces los productos que salen al mercado no suelen ser tan bien recibidos, ejemplo de aquello, lo tendríamos con la licencia de Resident Evil, reconocida saga de terror y zombis, la cual ha producido hasta la fecha de 2024, 7 películas live-action conformadas por una hexalogía original y un film separado de reinicio (Figura 8), y ninguno de ellos ha sido del todo aceptada por la base de los jugadores originales. La mayoría de las quejas van enfocadas directamente a la falta de elementos claves de los juegos, incongruencias con las historias originales, poco parecido de los protagonistas con sus personajes homónimos, etc. En cambio, si tomamos como referencia a la película de Super Mario Bros, estrenada en 2023, fue bastante elogiada por la crítica y los fans, pues supo plasmar la esencia del personaje y toda su base artística. Lo Opina Martínez, (2023): “Yo me atrevo a afirmar que la disparidad de opinión entre crítica y público viene por el hecho de que los críticos hablan de Super Mario Bros en términos cinéfilos, cuando los fans hablamos de ella como un producto de entretenimiento.”

Figura 8

Portadas de la hexalogía live-action de

Resident Evil, estrenadas desde 2002 a 2016



Nota. Captura de artículo [Imagen], del portal

MiscRave, 2022, (<https://lc.cx/w7eMQ9>).

Los ejemplos previos de Resident Evil y Mario Bros demuestran lo complicado que es la tarea de complacer a todos los simpatizantes de una marca. No obstante, en la otra cara de la moneda, en lo que correspondería a la adaptación de una película a un videojuego, este no lleva la misma carga de estrés, pues va dirigida al mismo público de la película que ahora busca un enfoque interactivo, y por el motivo de corta duración del filme, el proyecto de videojuego tiene más libertad creativa, ya que busca cubrir una duración mucho más prolongada; Teniendo de manera ingeniosa, la labor de añadir más escenarios, personajes, y situaciones que complementen a la película, y que de alguna forma se logre 2 objetivos primordiales, que son: 1. Sentir familiaridad con la obra original y 2. Apreciar al mismo tiempo una nueva experiencia de esa misma historia (revista GQ, 2021).

Capítulo tres

Los Descriptores, personajes y montajes

3.1 Modelo para adaptación de videojuegos

No existe en realidad un patrón definitivo para construir un videojuego exitoso basado en alguna película, sin embargo, gracias a los variados títulos que han sido lanzados a lo largo de estos últimos lustros, se puede examinar los diversos comportamientos y parámetros que son tomados en cuenta para la realización los mismos, y por supuesto, la diferenciación en base a sus obras homónimas (Vandal, 2022).

Entre los recursos principales que se consideran para la elaboración de un título, se manejarían los siguientes descriptores: Adaptación, Montaje y Narrativa.

3.2 La Adaptación

El proceso de adaptación dentro del campo del entretenimiento digital constituye la realización de una nueva versión de otra obra existente (Puzzle Factory, 2019). Debido a la naturaleza de este trabajo, el enfoque se constituiría para el mundo del cine, series, videojuegos, o cualquier otro medio de entretenimiento. A partir de aquí, si la nueva obra busca ser exactamente fiel al material original, o al menos en un alto porcentaje, acogería el nombre de -recreación- o -reedición-, sin embargo, si el proyecto busca tomar la misma ruta del original, pero con ciertos agregados y novedades, se le llamaría -remake-. Por otro lado, si el nuevo título solo toma las bases del material principal, entonces se convertiría en tributo o inspiración. Lo expone Garner, (2023): "El nuevo contenido suele ser muy fiel al original, aunque este hecho varíe en función de varios factores como, por ejemplo, la elección de los nuevos realizadores y productores o los objetivos de la nueva versión"

Para el proceso de adaptación, se contemplan varios puntos vitales, entre ellos: Los personajes, los escenarios, la duración y sus formas de recreación e interactividad.

Los personajes, son las figuras o seres que actúan y se exponen durante el desarrollo de alguna estructura. Estos pueden tomar la forma de personas, animales o cosas, y se organizan en función de su importancia expositiva. En cuanto a los escenarios, son las ubicaciones en donde los personajes se desenvuelven y donde ocurren los sucesos del relato.

Referente a la duración, es el tiempo estimado en el cual, se plantea el desarrollo completo de la trama, desde su inicio hasta el final, incluido los créditos (Morales, 2010, p.25).

Un ejemplo concreto de adaptación sería la propuesta de Toy Story 3 para la consola PlayStation 2 (Figura 9), videojuego que funciona como una recreación de la película, aplicando de manera interactiva, los personajes y su curso por los escenarios mostrados en la obra homónima, lo cual permite un mayor desenvolvimiento y participación.

Figura 9

Extracto jugable de la adaptación del juego Toy Story 3 para la PlayStation 2 Y PSP



Nota. Captura del canal AIRTON [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2022, (<https://lc.cx/49CuqS>).

3.3 El Montaje

El término -Montaje- dentro del área de las artes audiovisuales, engloba la labor de indexar diversos fragmentos para la creación de una secuencia general. Esto se realiza con la finalidad de agrupar materiales previamente trabajados, sobre todo de elementos de imagen, audio y video, y de esta manera, proyectar un producto completo que explote todo su potencial interactivo (Cuadrado, 2010, p.7). Dentro del sector de los videojuegos, Cuadrado, (2010) comenta: “El debate sobre las relaciones entre el cine y los videojuegos se ha establecido en muchos campos”.

Para el ensamblaje del montaje, es necesario contar con los fragmentos trabajados de las otras áreas audiovisuales, esto involucraría: El campo sonoro, el fotográfico, el de producción de video y el de programación. Todo ello, para la creación de un contenido interactivo atrayente (Cuadrado, 2010, p.13). Por ejemplo, si se tomara un extracto interactivo del videojuego Ratatouille para la PlayStation 2, se apreciaría toda la esencia del montaje, es decir, la unión de los entornos, la imagen, el control del personaje, y la banda sonora de fondo, todo haciendo unanimidad ante la vista del consumidor final (Figura 10).

Figura 10

Escena interactiva del videojuego Ratatouille de PS2



Nota. Captura del canal John GodGames [Miniatura-thumbnaill], en YouTube, 2013, (<https://lc.cx/VK5D2e>).

3.4 La Narrativa

La Narrativa es uno de los pilares fundamentales de los juegos modernos. La periodista Pont, (2020) comenta: “De tramas argumentales más sencillas, se ha pasado a un mayor desarrollo de personajes con dinámicas y arcos argumentales muy sofisticados”. Gracias a este enfoque, la narrativa es la fórmula de cómo un juego ofrece su experiencia, englobando una sincronía de su trama, jugabilidad, interacción, y el proceso de descubrirlo mientras el usuario es parte del proceso (IGN España, 2021).

Existen diferentes tipos de narrativa en lo que respecta a videojuegos, y cada uno es aplicado dependiendo de los objetivos o ambiciones.

Narrativas lineales: Son aquellas, en que la estructura del juego no proporciona libertad de cambios en la historia, o al menos, no en gran medida. Las adaptaciones de películas a videojuegos suelen escoger en su mayoría este tipo de narrativa, ya que deben acoplarse en el mayor grado de lo posible, a la estructura principal de la obra fílmica homónima (NaviGames, 2020).

Narrativa de embudo o Funneling: Este tipo de narrativa, a diferencia de la lineal, ofrece total libertad en la selección y destino de los sucesos referentes a la trama, es decir, entrega en las manos del usuario la potestad de poder cambiar la historia a su antojo, entregando múltiples opciones y diversos destinos para los personajes (NaviGames, 2020). En sí, este tipo de visión realza mucho la rejugabilidad, ya que brinda la oportunidad de descubrir todas las situaciones posibles y sus resultados. Este enfoque, es un gran lineamiento inspirado en el 7mo arte, tal y como lo comenta Cuadrado, (2010, p.6): “Este paradigma de representación alcanzó su máximo esplendor con las video-aventuras, un género que buscaba ya la extensión y complejidad narrativa del cine”.

Narrativa no lineal: Este enfoque de narrativa, está más asociado a los títulos de mundo abierto, en otras palabras, a aquellos juegos que ofrecen enormes escenarios y ambientes para desenvolverse y plantear la historia. Vale destacar, que la mayoría de estas propuestas sí tienen una historia principal para desarrollar, sin embargo, no se exige un orden específico para ir descubriendo, y por ende, dan la opción de realizar muchas otras tareas o situaciones que complementan la trama e interacción (NaviGames, 2020).

Dos ejemplos perfectos de este enfoque, son los videojuegos -Disney Infinity- y -Lego Dimensions- (Figura 11), desarrollados por Disney y Warner Bros precisamente, los cuales, ofrecen un gran mapa de actividades en los que utilizaremos una enorme variedad de personajes conocidos de ambas empresas, de esta manera, se brinda una experiencia que aporta una historia principal, misiones secundarias, retos alternativos, y muchos detalles que lo convierten en una experiencia no-lineal que se acopla a nuestro ritmo jugable (Vandal, 2023).

Figura 11

*Imagen promocional de Disney Infinity 2.0,
publicado para múltiples plataformas*



*Nota. Captura de artículo [Imagen], del portal Polygon,
2016, (<https://lc.cx/2LP-u4>).*

Capítulo cuatro

Marco Metodológico

4.1 Problemática

Desde la popularización de los videojuegos, el mundo cinematográfico ha creado una estrecha e inquebrantable relación con este género del entretenimiento electrónico, donde diversas propiedades intelectuales o marcas, han hallado bastas posibilidades de expansión para un grupo mayoritario (Villalobos, 2020).

La adaptación de películas a videojuegos es una labor del sector audiovisual, que muchas veces ha pasado desapercibida por el público general, sin embargo, su importancia en la industria tecnológica y del entretenimiento es considerablemente productiva y creativa, donde la unión de diversos oficios y artes entran en juego para el desarrollo de un producto de calidad, donde muchas veces, se desconoce o no se valora su potencial (Cuesta, 2017). Como muestra de ello, según datos estadísticos, la gala de los Game Awards, la cual es considerada como la premiación análoga a los premios Óscar pero dentro del sector de los videojuegos, cada año supera por mucho la sintonía del evento del mundo cinematográfico (Cambron, 2021), no obstante, esto muy posiblemente es desconocido por el público general, por lo que se resalta la necesidad de subrayar la importancia de profundizar en el análisis de estos productos audiovisuales, sus referentes, y aportes al mundo del entretenimiento, donde recíprocamente, van tomando, como se menciona anteriormente, mayor relevancia y calidades dignas de proyectos similares a los del 7mo arte (Cuesta, 2017).

4.2 Justificación

El mercado de los videojuegos ha crecido a un ritmo exponencial durante los últimos años, y cada vez es más común, ver una mayor cantidad de consumidores de estos productos electrónicos, dando como resultado, su instauración como un negocio completamente lucrativo junto a sectores altamente influyentes a nivel mundial, tales como la televisión, la música, el cine, etc. (Ávila, 2022, p.11).

Uno de los enfoques más interesantes dentro de este ámbito, son las adaptaciones basadas en obras cinematográficas, es decir, videojuegos basados directamente de películas, los

cuales son proyectos que buscan realzar la propiedad intelectual de un filme a un producto interactivo que complemente su esencia, pero aportando una nueva experiencia en el camino. Por ende, es muy común encontrar variedad de proyectos que abarquen estos enfoques de licencias conocidas. Entre las empresas que más apuestan por estas iniciativas, son: Disney y Warner, como se dio a conocer previamente (Vandal, 2022).

Debido a la gran repercusión de este enfoque dentro del mundo del entretenimiento, sería de gran utilidad y oportuno, poder conocer todo el proceso que involucra esta labor artística, desde sus procedimientos de narrativa, hasta sus características de montajes y adaptación, los cuales, desembocan en productos muy llamativos que ofrecen experiencias interactivas basadas en grandes licencias cinematográficas.

Un hecho crucial y referente a la importancia de atender este tipo de mercado, es la expansión del oficio relacionado al desarrollo de videojuegos en la región de Latinoamérica, donde podemos ver casos muy innovadores, tales como el estudio ecuatoriano Freaky Creations, los cuales anunciaron en 2013 el desarrollo de un videojuego inédito para las consolas de Sony, teniendo su lanzamiento oficial en 2018 (Insights, 2018), y años más tarde en otras plataformas actuales. No obstante, un ejemplo más prometedor lo podemos exponer mediante el estudio peruano -Bamtang-, quienes han logrado asociarse junto a la reconocida cadena de televisión Nickelodeon, para desarrollar videojuegos basados en sus licencias, como por ejemplo: Bob Esponja, Avatar, etc. (3DJuegos Latam, 2022), e incluso, tuvieron la oportunidad de trabajar previamente en la licencia de los Power Rangers junto a Bandai Namco (Popular empresa publicadora de videojuegos), abriendo así, un enorme abanico de posibilidades laborales dentro de este moderno e innovador negocio enfocado al desarrollo de juegos de video, en el cual, nuestra región latina se encuentra dando sus primeros pasos con un promisorio futuro por delante (Universia, 2022).

4.3 Objetivos de Investigación

4.3.1 Objetivo general

Analizar las adaptaciones, los montajes y las narrativas de las películas animadas a videojuegos.

4.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar los elementos claves para las adaptaciones de las películas a videojuegos.

2. Conocer la estética visual y sonora, los montajes y la narrativa que utilizan los videojuegos adaptados de películas.

3. Indagar sobre la fidelidad creativa en las adaptaciones de los videojuegos respecto a las películas originales, considerando, tanto la reproducción fiel como a las reinterpretaciones creativas.

4.4 Metodología de investigación

Para el cumplimiento de estos objetivos trazados, se aplicó una metodología cualitativa, junto a un diseño narrativo y explicativo, lo cual ha sido muy favorable para el análisis de contenido de los ejes seleccionados para estudio, entre los que se encuentra: La adaptación, el montaje y la narrativa de los videojuegos.

“El análisis de contenido se define a sí mismo dentro de este marco de trabajo como una aproximación empírica de análisis, metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso” (Mayring, 2000, p. 44).

La muestra de estudio está conformada por las películas Toy Story 3 y Scooby-Doo y La persecución cibernética (en inglés: Scooby-Doo and the Cyber Chase), con sus homónimos respectivos, Toy Story 3: El videojuego y Scooby-Doo and the Cyber Chase: Videogame.

La selección de estos 2 videojuegos como casos de estudio, se debe a sus ejes muy característicos, que los convierten en proyectos especiales dentro del mundo de los videojuegos. Por un lado, se encuentra la película de Toy Story 3, filme que cerraría una de las trilogías más famosas del mundo de la animación, en consecuencia, su expectación fue sumamente grande, tanto para la cultura general como la del entrenamiento, por ello, una

adaptación sobre una obra de este calibre requeriría cierto cuidado ya que representaría a un filme de culto muy querido y taquillero (Diario Marca, 2010). De hecho, el vicepresidente de Disney de aquel entonces, Hopper, (2010) comentó: ““Es el corazón del éxito. En Pixar son buenos contando cuentos, tienen una técnica sorprendente, van más allá de los límites. La presión es enorme para la gente que ya ha tenido éxito, pero no es algo negativo, para ellos es un placer”.

Por su parte, Scooby-Doo y la Persecución cibernética, fue una película lanzada directamente a video que engloba un detalle muy peculiar que incentivaría la realización de una adaptación, puesto que, la trama principal se centra en los protagonistas adentrándose a un videojuego, con el fin de eliminar a un virus informático antropomórfico, superando diferentes etapas, escenarios y enemigos para llegar al objetivo, es decir, la experiencia de un videojuego dentro de la misma película. Por ello, la adaptación interactiva de este videojuego requería un toque especial, ya que, en redundancia, la adaptación de este videojuego plasmaría los acontecimientos del mismo videojuego del film, entregando así, un aporte interactivo muy especial, que ofrecería otra manera de poder disfrutar esa narrativa expuesta ya en la película. Vale destacar que el videojuego fue duramente criticado por ciertas mecánicas en su momento (IGN, 2018), no obstante, su enfoque único de plasmar una historia cinematográfica de un videojuego dentro de un juego real, sumado al carisma de los personajes de este universo, lo convirtieron en una obra de culto muy estimada por los jugadores (Hive Blog, 2020).

Para el análisis de contenido que permite despejar los objetivos propuestos en la investigación: “Videojuegos y sus adaptaciones basadas en obras cinematográficas. Casos de Estudio”, se usó una ficha de observación (Tabla 3), diseñada con los siguientes descriptores:

Tabla 3*Unidades de análisis del estudio*

Ejes	Unidad de análisis intermedias	Unidad de análisis Específicas
Adaptaciones	Formas de recreación	Similitud
	Interactividad	Experiencia
Montajes	Fotografía	Calidad
	Video	Analogía
	Música	Variedad
Narrativas	Narrativa de embudo	Rejugabilidad
	Narrativa lineal	Lineamientos precisos
	Narrativa no lineal	Libertad

Nota. En esta tabla se observan los descriptores seleccionados para el análisis de los videojuegos.

Para complementar el análisis, se establecen entrevistas semiestructuradas con expertos conocedores sobre temáticas relacionadas al mundo del cine y de los videojuegos (Tabla 4), cuya muestra se detalla a continuación:

Tabla 4*Participantes de entrevista y sus actividades*

Nombre del entrevistado, edad y actividad	Preguntas para entrevista
Marco Ortiz, 32 años, Diseñador y animador digital	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el target principal de los videojuegos basados en filmes? ¿los fans de esas propias películas o una nueva audiencia? • ¿Por qué a día de hoy ya no se desarrollan muchas adaptaciones de este tipo?
Paula Zeidán, 28 años, Comerciante de videojuegos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los videojuegos basados en películas tienen más demanda en el mercado que los juegos regulares? • ¿Dentro de esta categoría cuál ha sido el juego más rentable y por qué considera que eso ocurrió?
Danna Vogeley, 23 años, Videojugadora/Gamer	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál considera que sería una adaptación de película a videojuego muy conocida o querida y por qué?

	<ul style="list-style-type: none"> • Como jugadora ¿cree que un videojuego vende automáticamente por la imagen de la película o necesitaría más impulso?
--	---

Nota. En esta tabla se describe el nombre y edad de los entrevistados, sus actividades relacionadas a este tópico y las preguntas seleccionadas para la entrevista.

Con los estudios de caso seleccionados (Toy Story 3 y Scooby-Doo and the Cyber Chase) y las entrevistas semiestructuradas, se obtendrá el insumo para despejar y cumplir con los objetivos propuestos.

El planteamiento de hipótesis se orienta a establecer que las adaptaciones de videojuegos no pueden ser 100% idénticas a sus obras homónimas, ya que este tipo de proyectos enfocados al entretenimiento digital, requieren inevitablemente, alteraciones al producto original en el cual se basan, de esta manera, se añade un planteamiento interactivo y entretenido que se acoplará al trasfondo del videojuego, sin hacer perder la esencia original que la película otorga junto a sus personajes e historia.

El periodo de levantamiento se establece durante el segundo trimestre de 2024 (abril-mayo-junio).

Capítulo cinco

Análisis de Resultados

5.1 Datos sobre la muestra. Primer Caso de Estudio

La investigación propuesta: “Videojuegos y sus adaptaciones basadas en obras cinematográficas. Casos de Estudio”, se concentra en: Analizar adaptaciones, montajes y narrativas de las películas animadas a videojuegos. Para iniciar con la parte de los resultados, en primera instancia, se darán a conocer detalles descriptivos sobre el videojuego Toy Story 3 y su obra fílmica homónima (Tabla 5), aplicando la siguiente matriz ordenada:

Tabla 5

Ficha comparativa del videojuego Toy Story 3 y su película homónima

	Película	Videojuego
Título Original	Toy Story 3	Disney•Pixar Toy Story 3
Año de lanzamiento	2010	2010, Relanzamiento 2022
Plataformas	DVD, Blu Ray, 4K Blu Ray	PS2, PSP, PS4, PS5
Idiomas disponibles	Una gran cantidad de doblajes, entre ellos: inglés, español latinoamericano, español de España, italiano, japonés, mandarín, etc.	Inglés, alemán, francés, danés, italiano, español de España, neerlandés, ruso
Personajes Importantes	Woody, Buzz, Andy, Bonnie, Jessie, Bonne, Jessie, Barbie, Slinky, Rex, marcianos, Hamm, Esposos Cara de Papa, Lotso, los soldados	Woody, Buzz, Jessie, los Marcianos, los soldados
Escenarios	Casa de Andy, guardería Sunny Side, casa de Bonnie, camión de la basura, vertedero, calles exteriores	Casa de Andy, guardería Sunny Side, casa de Bonnie, camión de la basura, vertedero, calles exteriores
Duración	1h 43m	+7h

Nota. Esta tabla presenta data recopilada del portal -Estamos Rodando- (<https://lc.cx/AtG-ok>), y

la base de datos The PlayStation Datacenter (<https://lc.cx/DEshOf>).

Una vez recopiladas las principales comparaciones del videojuego con su película. Se presentan los datos analizados y estudiados del título interactivo.

El videojuego de Toy Story 3 (Figura 12), tuvo al menos 5 versiones completamente distintas. Una para las consolas de aquel entonces de última generación (PS3, Xbox 360 y Nintendo Wii), otra para consolas de antigua generación (PS2 y PSP), y 3 versiones portátiles que correspondían a iPhone, celulares con sistema Java y Nintendo DS; Es este caso, se comparó la película con la versión del juego de PlayStation 2/PSP, ya que fue una de las ediciones más vendidas, y curiosamente, fue relanzado en formato digital para la PlayStation 4 y 5 a finales del 2022, remarcando así, su popularidad y demanda (3DJuegos, 2022).

Figura 12

Imagen promocional del juego Toy Story 3



Nota. Captura de artículo [Imagen], del sitio Oficial de Sony, 2010, (<https://lc.cx/JPO4OY>).

En la entrevista realizada a la comerciante Paula Zeidán, se deja evidencia que los juegos basados en películas han tenido siempre gran acogida y movimiento de mercado, y por consiguiente, se consideran una categoría significativa en su cartera de productos a ofrecer (Entrevista #2, Zeidán, 2024).

El videojuego Toy Story 3 para las consolas PlayStation 2 y PSP, es una formidable adaptación interactiva de la exitosa obra fílmica de 2010 producida por Disney/Pixar, la cual logra plasmar con mucho ahínco la magia y esencia de una película animada a un videojuego repleto de aventuras y diversión. Para un análisis íntegro, es pertinente desglosar varios detalles del mismo, desde la adaptación de los personajes relevantes en el

juego, los escenarios, y hasta las diversas e hilarantes situaciones, que recrean la experiencia de la obra original, pero en un formato completamente dinámico.

5.2 Adaptación de los personajes

El videojuego expone una prolífica conversión de los personajes del universo de Toy Story 3, desde Woody y Buzz Lightyear, los cuales son los protagonistas indiscutibles de esta fascinante historia, hasta el resto de personajes importantes, tales como: Jessie, Slinky el perro, Rex el dinosaurio, Hamm el cerdo, Señor y Señora Cara de papa, los marcianos y los sargentos militares. Los jugadores pueden interactuar con todos estos personajes, sin embargo, los únicos manejables por el usuario son: Woody, Buzz, Jessie, los marcianos y los sargentos cada uno de ellos está representado con una alta fidelidad en términos de apariencia, habilidades y personalidades.

Woody posee su característico traje de vaquero que incluye su camisa amarilla, chaleco con estampado de vaca, botas y sombrero. Jessie por su lado, también viste de vaquera, pero su vestimenta consiste en un jean acampanado con estampado de vaca, camisa blanca y sombrero rojizo. Buzz lleva su inigualable traje de astronauta bicolor blanco y verde, los marcianos su divertido traje azul y los sargentos se presentan como 3 soldaditos que caminan juntos al unísono. Si bien es cierto, los actores de voz no son los mismos de la película, pero la representación de sus apariencias y comportamientos logran crear esa misma conexión emocional que se experimenta en el film.

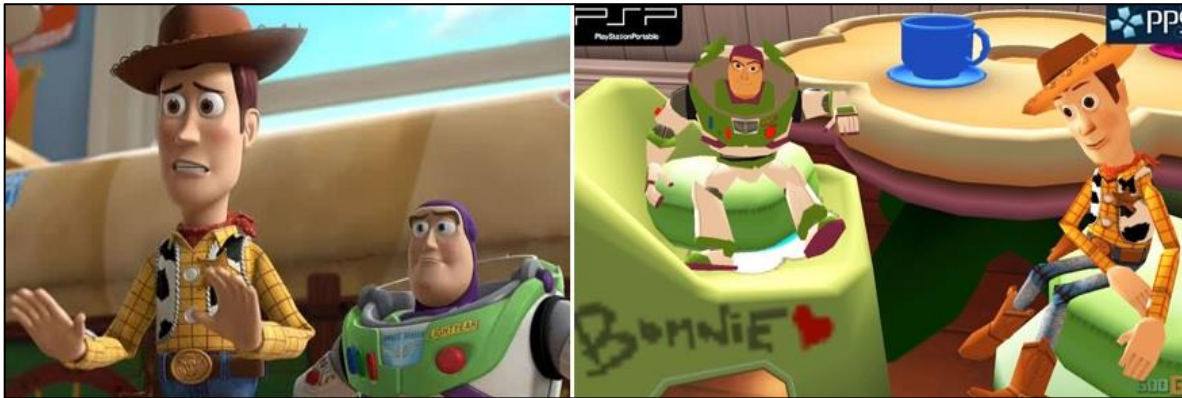
La personalidad de Woody y Jessie es amigable y valiente, y entre sus habilidades se halla la posibilidad de saltar y golpear con su cuerda de sonido, como si de un látigo se tratase. Por su parte, Buzz se presenta con un carácter intrépido y audaz (Figura 13), y sus habilidades responden a poder saltar y dar un giro potente para golpear. Por otra parte, Los soldados y los marcianos solo pueden saltar, aplastar y presionar botones, y sus personalidades son ocurrentes y valerosas. Todas estas características son muy fieles al film.

En la entrevista realizada al diseñador y animador digital, Marco Ortiz, se aborda la función de esta familiaridad. El profesional expone que uno de los principales objetivos con el videojuego es justamente encontrar el vínculo con el fan original de la película, y

consecutivamente, atraer a una nueva audiencia que tenga curiosidad de adentrarse al universo del film (Entrevista #1, Ortiz, 2024).

Figura 13

Comparación del diseño de protagonistas. Escena de la película a la izquierda y a la derecha el videojuego



Nota. Figura de reseña [Imagen], del portal IMDb, 2010, (<https://lc.cx/rW568k>), y captura del canal John GodGames [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2015, (<https://lc.cx/Rq59Te>).

5.3 Adaptación de Escenarios y Situaciones

La adaptación de los escenarios está muy bien lograda, llevando así, los ambientes más emblemáticos de la película directamente al videojuego, tomando como punto de partida la casa de Andy, para posteriormente continuar con la guardería Sunny Side, el camión de la basura, el vertedero, y finalmente la ruta de regreso a casa de Andy. Cada escenario se encuentra cuidadosamente diseñado para reflejar la misma atmósfera y estilo que el film. Sin embargo, el videojuego ofrece esa inmersión especial que la película no puede otorgar, es decir, en la película se muestra la habitación de Andy como tal, pero en el juego podemos recorrerla, y así con cada escenario distintivo de este universo. De esta manera, la adaptación consigue un estilo visual bastante similar a la obra original de Disney/Pixar.

Los personajes jugables son: Woody, Buzz, Jessie, los marcianos y los sargentos, siendo estos 3 últimos solo controlables en un nivel específico cada uno, a diferencia de Buzz y Woody que están disponibles en prácticamente toda la aventura.

En cuanto a las situaciones, el juego presenta la misma historia de la película, pero expuesta de una manera más inmersiva e interactiva (Tabla 6), debido por supuesto, a la naturaleza de una adaptación. La trama da la oportunidad a los jugadores de revivir los momentos más memorables de la historia, como, por ejemplo, en cierta escena de la película, Woody tiene como objetivo escapar de la guardería para tratar de volver a casa, pues en este caso, dicho suceso está ingeniosamente recreado para que el jugador pueda jugarlo y superarlo, y así con el resto de los acontecimientos directamente extraídos del film.

Tabla 6

Determinaciones sobre su adaptación

Unidad de análisis Intermedias	Unidad específica	Dictamen
Forma de Recreación	Similitud	El estudio se realizó con tres aspectos que se enfocan en la recreación: Personajes, escenarios y situaciones. Los personajes controlables son 5 y se adaptan de manera muy fiel a la obra original. Los escenarios están tomados directamente de las diversas escenas de la película, y las situaciones son adaptaciones de los acontecimientos ocurridos en la misma
Interactividad	Experiencia	Se presenta una propuesta entretenida, de dificultad sencilla, que garantiza un vínculo entre los seguidores de la saga Toy Story

Nota. En esta tabla se exhiben las resoluciones observadas sobre la adaptación.

5.4 Montaje de la fotografía y video

Para el montaje de la fotografía y video, la adaptación usa diversas formas para traducir y recrear la experiencia cinematográfica al formato de videojuego. La escenografía presenta elementos visuales que son muy similares a la película, usando de esta manera, paletas de colores que identifican muy rápido las vibras del universo de Toy Story 3, como por ejemplo el tapiz en la habitación de Andy, el cual es casi un calco al que se presenta en la película, e inmediatamente sumerge al jugador a sentirse parte de este entorno, de igual

manera, los tonos coloridos y encuadres de los niveles de la guardería Sunny Side atrapan al espectador y lo enlazan con la experiencia visual general del film (Figura 14).

El videojuego en su versión original corre a una resolución de 480p, el cual era el estándar de video para los videojuegos de PlayStation 2 y PSP en su momento, así que en lo que respectaría al portento gráfico, era inferior a su obra homónima filmica, no obstante, en la nueva versión para PlayStation 4 y 5, la resolución alcanza los 1080p, mejorando notablemente la calidad. Esta adaptación casi no tiene cinemáticas (videos extensos con carga narrativa), solo pequeños videoclips al inicio y al final de cada nivel.

Figura 14

Comparación del diseño de escenarios. Película a la izquierda y videojuego a la derecha



Nota. Figura de catálogo [Imagen], del sitio Tizzas, (<https://lc.cx/UovsYt>), y captura del canal John GodGames [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2018, (<https://lc.cx/TE5Dms>).

5.5 Montaje de la música

La adaptación lastimosamente no cuenta con el uso del repertorio musical original del film, pues no hay ninguna canción adaptada del mismo, no obstante, el videojuego cuenta con sus propias composiciones sonoras que sin duda reflejan y consiguen evocar la esencia de Toy Story. Las principales canciones llevan melodías de trompetas, violines, e incluso guitarras, pero también, hay temas orquestales que notan el valor de producción del mismo, y cada tema está ingeniosamente diseñado para los diversos sucesos del juego, por ejemplo, para la habitación de Andy se presenta una canción orquestal tranquila pero animada que

hace dupla con el ambiente. Por otro lado, para la sección de Buzz durante la persecución de saltos en la carretera se presenta una música dinámica para dicho momento, y así con los diferentes sucesos, logrando plasmar esa sensación de autenticidad para aquellos jugadores que ya están familiarizados con la película.

Tabla 7

Determinaciones sobre sus montajes

Unidad de análisis	Eje específico	Dictamen
Fotografía	Calidad	La calidad de fotografía alcanza originalmente los 480 píxeles, recreando los escenarios un tanto pixelados, sin embargo, esto no afecta a la experiencia jugable, ya que el arte y paletas coloridas complementan el apartado visual
Video	Analogía	Las condiciones de los videos presentados se ejecutan originalmente en calidad 480p, pero la nueva versión ya alcanza una resolución de 1080p. Cumpliendo así, los estándares de tecnología actual y la calidad de la película original
Música	Variedad	Cada escenario dispone de su propia música instrumental que complementa la situación, es decir, si el lugar es tranquilo la música será tranquila, y si ocurren sucesos movidos, la música será dinámica

Nota. En esta tabla se exponen las resoluciones observadas sobre el montaje.

5.6 Ejecución de la Narrativa

El videojuego presenta una narrativa lineal, es decir, una historia expuesta por sucesos inalterables, de esta manera los acontecimientos se mantienen con la mayor fidelidad posible a la trama original de la película. Esto es muy común en las adaptaciones de filmes a videojuegos, ya que el objetivo primario es transportar el mismo relato pero a un formato interactivo, y si hubiese demasiada libertad pues no se cumpliría con ese enfoque principal. En la entrevista realizada a la comerciante Paula Zeidán, se comenta que gracias a este apego por revivir una historia similar, es la razón por la cual videojuegos basados en las películas de Toy Story, Harry Potter, World War Z, Spider-Man, etc., han tenido una gran

acogida por parte de los jugadores (Entrevista #2, Zeidán, 2024). En todo caso, esta adaptación de Toy Story 3 expone la historia original del film, en la cual se narra que, debido a una gran confusión, los muñecos de Andy son llevados a una guardería donde pensaban que estarían a salvo, sin embargo, la realidad será todo lo contrario y tendrán que hacer todo lo posible para retornar a casa. Esta misma premisa es tomada por el juego, pero contada a través de diversas misiones que poco a poco sumergen al jugador con la experiencia fresca y divertida de la obra fílmica (Tabla 8).

Tabla 8

Determinaciones sobre su narrativa

Unidad de análisis	Eje específico	Dictamen
Narrativa lineal	Rejugabilidad	El juego presenta un rejugabilidad sutil, puesto que invita a repetir cada nivel al menos una o dos veces para conseguir los coleccionables o cumplir pequeñas misiones
	Lineamientos precisos	Los niveles replayan los acontecimientos de la película, pero en forma interactiva, recreando muy fielmente dichos sucesos
	Libertad	Debido a que es un juego lineal, no hay mucha libertad de exploración, ya que los niveles son cerrados e impulsa a avanzar directamente hacia el final de los escenarios

Nota. En esta tabla se replayan las resoluciones observadas sobre la narrativa.

A pesar de los lineamientos sencillos y directos que ofrece esta propuesta, el juego es medianamente rejugable, ya que invita a los jugadores a conseguir los diversos coleccionables que ofrece el videojuego, tales como: Estrellitas escondidas en cada nivel, un número específico de bloques para tumbar, y retos de contrarreloj que añaden mucho más valor a la experiencia del jugador. La libertad de los niveles es limitada en cuanto a tamaño, ya que el personaje debe seguir una ruta específica, aun así, la exploración de los ambientes es autosuficiente y cumple con el objetivo de trasladar al jugador a este universo (Figura 15).

Figura 15

Comparación de escenas que exploran el campo narrativo. Escena de la película a la izquierda y a



Nota. Figura de análisis [Imagen], del sitio Alta Definición HD, 2013, (<https://lc.cx/dZisYo>), y captura del canal John GodGames [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2018, (<https://lc.cx/54qA8d>).

5.7 Datos sobre la muestra. Segundo Caso de Estudio

El videojuego Scooby-Doo and the Cyber Chase (Figura 16), fue la adaptación directa de la película animada -Scooby Doo y la Persecución Cibernética-, lanzada en 2001. Se realizaron 2 versiones, una para la primera PlayStation y otra adaptación menor para la consola portátil Game Boy Advance. El título más popular fue la versión de PlayStation por su llamativa propuesta de entretenimiento, que se inspiraba principalmente en los éxitos plataformeros (juegos de aventura) de aquella época, y supo replicar satisfactoriamente los parámetros y características que el público buscaba en este tipo de propuestas (thepixelempire, 2012).

Figura 16

Miniatura promocional del videojuego Scooby-Doo and the Cyber Chase, lanzado en la primera PlayStation



Nota. Captura del canal Mutch Games [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2020, (<https://lc.cx/yfNQKH>).

Para la respectiva comparación y análisis de estudio de esta adaptación con su película (Tabla 9), se decidió seleccionar la versión de PlayStation debido a su popularidad. De esta manera, se presentarán los detalles descriptivos sobre ambas obras mediante la siguiente matriz ordenada:

Tabla 9

Ficha comparativa del videojuego Scooby-Doo and the Cyber Chase y su película homónima

	Película	Videojuego
Título Original	Scooby-Doo and the Cyber Chase	Scooby-Doo and the Cyber Chase
Año de lanzamiento	2001	2001
Plataformas	VHS, DVD, Blu Ray	PS1, Game Boy Advance
Idiomas disponibles	Una gran cantidad de doblajes, entre ellos: inglés, español latinoamericano, español de España, francés, italiano, etc.	Inglés, francés
Personajes Importantes	Scooby-Doo, Shaggy, Vilma, Fred, Daphne, Virus Fantasma, Profesor Robert, Oficial Wembley, estudiante Eric Staufer, estudiante Bill McLemore	Scooby-Doo, Shaggy, Phantom Virus
Escenarios	Universidad, Laboratorio, Japón Feudal, Antigua Roma, Círculo ártico, Jungla prehistórica, la gran ciudad, Egipto, Parque de diversiones	Laboratorio, Japón Feudal, Antigua Roma, Círculo ártico, Jungla prehistórica, la gran ciudad, Egipto, Parque de diversiones
Duración	1h 15m	+7h

Nota. Esta tabla presenta data recopilada del portal IMDb (<https://lc.cx/hLVBCE>), y la base de datos The PlayStation Datacenter (<https://lc.cx/DEshOf>).

5.8 Adaptación de los personajes

Este videojuego presenta con mucho éxito la adaptación de unos de los grupos más carismáticos y conocidos de la televisión, de esta manera, Scooby, Shaggy, Fred, Daphne y

Vilma son traídos a un entorno totalmente interactivo en el que se destaca su representación bastante fiel al de los dibujos animados y las películas. Cada uno presenta unos modelados excelentemente trabajados que transmiten inmediatamente su encanto, también poseen las mismas vestimentas significativas, tales como: La camiseta verde y pantalones cafés de Shaggy, el vestido morado de Daphne, el suéter naranja de Vilma y la camiseta blanca de mangas largas de Fred, dando como resultado una respetuosa selección de vestimentas. Además, cada quien es representado con sus habilidades y personalidades distintivas, y como punto meritorio, todas sus voces son interpretadas por los mismos actores de doblaje que la película, aumentando gratamente la inmersión del film. En la entrevista realizada a la videojugadora Dana Vogeley, se explyaba que una película muy buena o querida suele dar un impulso automático a las ventas iniciales del videojuego, y que el crecimiento de este, dependerá de lo entretenido y formidable de la propuesta (Entrevista #3, Vogeley, 2024).

En lo referente a los personajes jugables, los únicos a controlar son Shaggy y Scooby, cada uno con las mismas habilidades, las cuales son: Aplastar a los enemigos y lanzarles pasteles para atacarlos, adicional a esto, ambos poseen sus inigualables personalidades asustadizas, pero valerosas (Figura 17). Por otro lado, Daphne, Vilma y Fred son solo personajes de apoyo que brindan consejos durante la aventura, y por supuesto, también presentan sus personalidades intactas de la película, es decir, Fred y Daphne se muestran divertidos y carismáticos, y Vilma muy inteligente, astuta y cooperativa.

Figura 17

Comparación del diseño de protagonistas. Película a la izquierda y videojuego a la derecha



Nota. Figura de artículo [imagen], del sitio Rakuten TV, (https://ic.cx/x_EQJX), y captura del canal

John GodGames [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2023, (<https://lc.cx/zMXiF1>).

5.9 Adaptación de Escenarios y Situaciones

Los Escenarios presentados en la adaptación están basados directamente de la película, y el objetivo de plasmar la atmosfera de cada nivel está muy bien logrado. Al inicio, el juego sitúa al jugador en un laboratorio de plataformas donde tendremos acceso a las diferentes áreas de niveles, entre los que se incluyen, son: Japón Feudal, la antigua Roma, Círculo ártico, la jungla prehistórica, la gran ciudad, Egipto y el parque de diversiones, cada uno con sus respectivos escenarios totalmente aclimatados que transportan con gran ímpetu a dichas ambientaciones, todo ello, logrado gracias a sus acabados artísticos para cada escenario y su música especial que complementa de manera perfecta cada entorno presentado.

En lo que respecta a las situaciones, el videojuego expone de manera muy resumida y directa los acontecimientos de la película original, aunque por supuesto, en formato interactivo (Tabla 10). En este caso, el filme narra cómo el querido grupo -Misterio a la orden- (nombre con el que se le conoce al equipo de Scooby sus amigos) se adentra virtualmente a un videojuego para hallar y erradicar un virus informático con forma humanoide, y para lograr esto deben superar diversos niveles que están basados en ambientaciones muy diferentes entre sí, para de esta manera, llegar a la última zona y enfrentar al virus. Justamente esa sección de niveles y entornos es la que toma el videojuego para ofrecer su propuesta interactiva, aunque la mayor diferencia es que en la película todo el equipo viaja por todas las fases, en cambio, en el juego esta intrépida misión es solo para Shaggy y Scooby.

Tabla 10

Determinaciones sobre su adaptación

Unidad de análisis Intermedias	Unidad de análisis específicas	Dictamen

Forma de Recreación	Similitud	El estudio se realizó de igual manera en lo conforme a tres atributos enfocados a la recreación: Los personajes, escenarios y situaciones. Los personajes controlables son solamente dos: Shaggy y Scooby, el resto es solo de apoyo para el desarrollo de la historia. En lo referente a las situaciones, el videojuego se centra específicamente en la subtrama del juego virtual de la película, ahondando en el acontecimiento más interactivo y entretenido
Interactividad	Experiencia	Se exhibe un videojuego muy dinámico y entretenido que ofrece gran variedad de niveles, complementando así la experiencia de la película, gracias a otra perspectiva de la misma

Nota. En esta tabla se exhiben las resoluciones observadas sobre la adaptación.

5.10 Montaje de la fotografía y video

Para la realización del montaje y el video, esta adaptación recurre a presentar tomas que deslumbran cada ambientación, por ejemplo, si el escenario se dispone en un mundo prehistórico, entonces el juego presenta una selva pantanosa llena de dinosaurios, todo detallado y con encuadres muy cuidados que consiguen adentrar al jugador al entorno expuesto. Los tonos y paletas de colores en los personajes son muy coloridos, imitando muy adecuadamente, la estética de la película.

El juego en su versión original de PlayStation 1 se ejecuta a una resolución de 480p, exhibiendo toda la jugabilidad y videos en esa condición, y de manera interesante, es la misma calidad en la que se lanzó originalmente el film, por lo que ambas comparten la misma relación de calidad gráfica, no obstante, la película fue relanzada en 2011 a formato Blu-ray, aumentando así la resolución hasta los 1080p. Por otro lado, el juego no se ha vuelto a poner a la venta nuevamente para formatos actuales (esto debido al desinterés de Warner en recuperar sus títulos clásicos), por ende, oficialmente permanece en dicha resolución clásica, sin embargo, si se lo ejecuta en algún emulador de la primera PlayStation, el juego será capaz de aumentar su calidad gráfica hasta los 4K, y posiblemente en un futuro cercano hasta los

8K, según avance la tecnología. Adicional a esto, el juego presenta ciertas cinemáticas in-game (dentro de la jugabilidad), las cuales son algo cortas pero cuentan con un divertido doblaje (Figura 18). Como detalle extra, el juego también incluye un tráiler del filme original.

Figura 18

Comparación del diseño de escenarios. Película a la izquierda y videojuego a la derecha



Nota. Foto del usuario Josh Carson [Imagen], en Pinterest, 2016 (<https://lc.cx/b3GR6k>), y captura del canal John GodGames [Miniatura-thumbnail], en YouTube, 2019, (<https://lc.cx/ctYR2H>).

5.11 Montaje de la música

El videojuego presenta pistas musicales totalmente originales, tomando únicamente solo un tema de la película, el cual es la canción -Scooby-Doo, Where Are You!- reconocida composición de este universo animado. De esta manera, el juego se aleja de la música expuesta en la película y propone su propio catálogo que acompaña a la experiencia del juego (Tabla 11). Cada ambientación posee su propio tema distintivo, por ejemplo, en los niveles de la antigua Roma predomina una melodía de batalla y persecución con trombones y tambores graves, en los niveles de Japón feudal se destaca el uso de instrumentos de cuerda y viento japoneses, en niveles de Egipto, instrumentos de origen árabe, y así con cada escenario diferente, logrando de esta manera, plasmar la ambientación que se presenta y transportar al jugador en la trama de una manera más especial y envolvente.

Tabla 11*Determinaciones sobre sus montajes*

Unidad de análisis	Eje específico	Dictamen
Fotografía	Calidad	La calidad de fotografía se explaya a 480 píxeles, lo que conlleva a presentar escenarios y personajes un poco pixelados, no obstante, gracias a los tonos coloridos de los personajes y entornos, esa baja calidad de resolución pasa desapercibida y se obtiene una condición visual muy disfrutable
Video	Analogía	El videojuego se presenta a una resolución de 480p, por ende, comparte la misma calidad de video que el filme original. Sin embargo, la película se relanzó a 1080p en formato Blu-ray mientras que el juego no se ha remasterizado, resultando en que la película lo supere en calidad visual, al menos hasta la fecha actual
Música	Variedad	Cada fase o área presenta su propia música instrumental, recreando exitosamente la ambientación de dichas zonas exhibidas, esto gracias al implemento de instrumentos y melodías que recuerdan a esos ambientes, por ejemplo, instrumentos japoneses para los niveles en Japón, melodías árabes para los niveles en Egipto, etc.

Nota. En esta tabla se explayan las resoluciones observadas sobre el montaje.

5.12 Ejecución de la narrativa

Este videojuego exhibe una narrativa lineal, y esto responde a la necesidad de adaptación, la cual es seguir en lo más fiel posible los acontecimientos de la película, aunque por supuesto, de forma interactiva. En este caso, el juego suprime un 50% de la historia del film, la cual nos presentaba al grupo de protagonistas llegando a una universidad para resolver un extraño caso informático (Figura 19), para posteriormente, acceder de manera virtual a un videojuego para capturar al posible responsable. Todo esto es suprimido en el videojuego de PlayStation y dicho título nos presenta automáticamente en el videojuego mencionado de la película. A partir de aquí se explaya un pequeño contexto que explicaría la

misión de los protagonistas, y seguidamente, se debe superar diferentes escenarios y ambientaciones de diversas eras, las cuales son sacadas directamente de la película. Esta travesía comienza en un peligroso Japón feudal y concluye en una zona de parques de atracciones, donde finalmente los protagonistas se enfrentarán al culpable de todo este caos.

Figura 19

Comparación de escenas que exploran el campo narrativo. Escena de la película a la izquierda y a la derecha el videojuego



Nota. Imagen del canal robobosam [Miniatura-thumbnail] en YouTube, 2023, (https://lc.cx/Cy_y1e),
Y del canal TheGamerWalkthroughs [Miniatura-thumbnail] en YouTube, 2020, (<https://lc.cx/EBiHTN>).

En la entrevista realizada a la videojugadora Dana Vogeley, se aborda el porqué un videojuego con una narrativa bien lograda puede llegar a convertirse en una obra de culto, tal y como pasó con el juego de Spider-Man 2 de PlayStation 2, el cual es muy recordado hasta la fecha actual (Entrevista #3, Vogeley, 2024).

En lo relacionado a la rejugabilidad, El videojuego de Scooby-Doo invita a repetirse de manera orgánica, debido que a lo largo de la aventura el título presenta varios coleccionables algo complicados de obtener, por lo que dentro del ámbito completo se motivaría a la repetición de los niveles para la obtención de dichos ítems (Tabla 12). Aunque vale aclarar, que este desafío estaría más enfocado a los jugadores más tenaces, y en la otra mano, estaría la opción de la narrativa corta, que consistiría en la finalización de la historia

principal sin destinar ningún enfoque a la obtención de los coleccionables. Este tipo de implementaciones en los videojuegos suelen ser muy aplicadas, ya que proporcionan una tarea totalmente opcional para el jugador.

Tabla 12

Determinaciones sobre su narrativa

Unidad de análisis	Eje específico	Dictamen
Narrativa lineal	Rejugabilidad	La rejugabilidad del videojuego es opcional, puesto que no es necesario obtener todos los coleccionables para completarlo y disfrutar su narrativa e historia, sin embargo, el jugador que desee obtenerlo podrá repetir los niveles y aumentar su experiencia de tiempo con el juego
	Lineamientos precisos	Los diversos escenarios y ambientaciones son tomados directamente de la película, anexando una experiencia familiar con los sucesos originales
	Libertad	El videojuego es lineal, por ende, casi no se fomenta la exploración en los escenarios ya que los niveles son estrechos y presentan un camino recto al destino, dando como resultado que el jugador se motive simplemente a llegar al final de cada área

Nota. En esta tabla se exponen las resoluciones observadas sobre la narrativa.

Conclusiones

Se concluye que ambos videojuegos beben muchas características esenciales de sus respectivos filmes, tomando lo estrictamente necesario durante su proceso de adaptación, enfoques de narrativa y realización de montajes.

Como ejemplo, podríamos destacar que, mientras en las películas se escogen muchas figuras significativas, por su parte, en los videojuegos adaptados tan solo toman a los protagonistas y personajes más relevantes, y son aquellos a los que se controlará a lo largo de la experiencia interactiva.

Respecto a las labores de adaptación, en concreto, buscan ofrecer esa similitud que conecte el videojuego con su obra homónima, añadiéndole elementos que lo familiaricen rápidamente con los diseños originales en los cuales se basan, para de esta manera, justificar un llamativo producto que complemente a la película.

Siguiendo la estela de las adaptaciones de juegos basados en películas, se evidencia la necesidad de seguir una narrativa lineal, es decir, una historia casi inalterable, puesto que, el objetivo del juego es recrear la historia del film, pero en un formato interactivo, y por ende, si se otorga demasiada libertad argumental, se perdería ese toque de familiaridad que se busca ofrecer. Además, los videojuegos no suelen tener las mismas composiciones musicales de sus films, pero, aun así, sus propuestas sonoras cumplen con el enfoque de ser lo suficientemente similares para ofrecer las mismas vibras y experiencias de las películas.

También es notable la incorporación de los idiomas más comerciales, debido que, a diferencia de las películas, los videojuegos cuentan con menos pretensiones en esta área y tan solo suelen aplicarse los doblajes con las lenguas más comerciales del mercado, aunque hay juegos, como el de Scooby-Doo, que tan solo cuentan con sus doblajes originales en inglés, japonés, y algún subtítulo adicional en otro idioma.

En lo que respecta a información más particular, gracias a las entrevistas realizadas (indexadas en la sección de apéndices), se logra apreciar que los potenciales clientes para estas adaptaciones son los mismos fans de las películas, ya que ellos son los más interesados en hallar o probar otro tipo de experiencia basada en sus filmes preferidos,

además, una razón de peso para que hayan bajado este tipo de propuestas en el mercado sería indudablemente los tiempos de desarrollo, ya que conciliar las fechas de estreno en los cines y el lanzamiento de los videojuegos al mismo tiempo sería un hecho muy complicado, conllevando a la publicación de un juego poco pulido o de calidad dudosa, que afectaría negativamente a la imagen de la película.

Como resultado de las demás entrevistas, también se evidenció que los videojuegos basados en filmes aún poseen su requerimiento en el mercado nacional, debido que la cantidad de ventas se equipararía a la de un buen videojuego regular, de esta manera, una película extremadamente popular motivaría las ventas de su adaptación, e inclusive, se comenta que las estimaciones para este tipo de juegos suelen ser tan buenas, que el impulso de un excelente film conllevaría automáticamente a una mejora de la marca en general.

Como resultado del proceso investigativo, se constata que, el desarrollo de adaptaciones de videojuegos basados en películas es un mercado muy activo del sector del entretenimiento digital. Con lo cual, sumado al crecimiento del negocio enfocado al desarrollo de videojuegos en Latinoamérica, produce un potencial refuerzo de oportunidades laborales dentro de los sectores innovadores y técnicos, consiguiendo así, las capacidades suficientes para que nuestros profesionales sean parte de uno los negocios más llamativos y modernos a nivel internacional en lo que al mercado de entretenimiento y tecnológico se refiere.

Recomendaciones

Considero que el mercado de los videojuegos es un negocio que ha sabido mantenerse muy lucrativo en el país, sin embargo, su aplicación solamente ha sido en el sector comercial, es decir, en la reventa e importación de juegos de video, no obstante, la tecnología y oportunidades laborales referentes al campo técnico han crecido considerablemente, tanto así, que hoy podemos exponer varios estudios pequeños en Latinoamérica que se dedican al campo creativo y de animación, subrayando sobre todo a Bamtang Games, los cuales ya han logrado asociarse junto a Nickelodeon para desarrollar interesantes adaptaciones con sus respectivas licencias, obteniendo así, propuestas muy llamativas que se comercializan internacionalmente y dejan en buen puerto al nombre de Perú en este mercado tan moderno e innovador. Por ello, valoro que en el país se debería apostar mucho más por estos campos tecnológicos del entretenimiento digital.

Ecuador cuenta con mucho talento profesional y creativos que son apasionados de los videojuegos, muestra de ello lo tenemos con nuestro equipo compatriota Freaky Creations, o también con pequeñas organizaciones enfocadas al desarrollo de aplicaciones móviles. Por esta razón, es muy provechoso conocer trabajos investigativos de esta temática, ya que, de esta manera, se contemplarán más puntos de vista y enfoques que motiven cuantiosamente la introducción a este mercado, un tanto desconocido pero lleno de posibilidades maravillosas de expansión, por eso considero que sería muy productivo arriesgar más por esta clase de propuestas y así hacer crecer al Ecuador en el sector tecnológico. Es momento de despojarnos de ser solo consumidores y mejor plantear las posibilidades de exponer nuestro talento de innovación.

Referencias

- Frankie, MB. (2023). Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark: la historia y los logros del primer videojuego que se basó en una película. Revista Vida Extra: España. Recuperado de: <https://lc.cx/TQoaP0>
- Hageneuer, S. (2021). The tropes of the first Indiana Jones videogame. It's More of a Comment: Alemania. Recuperado de: <https://lc.cx/KDF7tF>
- Mogrovejo, X. (2022). Las adaptaciones de cine a videojuegos son ideales para expandir universos. Revista Vandal: España. Recuperado de: <https://lc.cx/FfZ0cl>
- Marrero, L. (2023). Videojuegos basados en películas: del cine a la consola. Blog Soydecine: España. Recuperado de: <https://lc.cx/r0FwEv>
- jaimixx. (2017). Sorcerer's Apprentice (1983). Blog Insert Coin: España. Recuperado de: https://lc.cx/ZXD_ml
- DiscountedCashFlow. (2022). Warner Bros. Discovery, Inc. (WBD) Valuation. Portal Discounted Cash Flow. Recuperado de: <https://lc.cx/F51Mff>
- Municio. (2022). De PS1 a Hogwarts Legacy: Así es la evolución de los juegos de Harry Potter en imágenes. Portal Millenium. Recuperado de: <https://lc.cx/7CqDAn>
- Del Pozo, P. (2022). [#Especial] Juegos de Harry Potter. Portal Game: España. Recuperado de: <https://lc.cx/oVH4j0>
- Muñoz, F. (2019). Disney, un gigante insaciable que se comió a Marvel, Star Wars, Pixar y ahora Fox a golpe de talonario. Diario ABC: España. Recuperado de: <https://lc.cx/iEirZL>
- Mira, A. (2023). Warner Bros. confirma lo que muchos se temían. Su futuro en los videojuegos pasa por desarrollar títulos como servicio. Revista 3DJuegos: España. Recuperado de: <https://lc.cx/QcuWBa>
- Kenth. (2023). El efecto Fortnite: Warner quiere pases de batalla para los futuros juegos de Batman y Mortal Kombat y así ganar más dinero. Xataka México: México. Recuperado de: <https://lc.cx/WmOzL8>
- Castaño, C. (2017). Los mejores videojuegos basados en películas. Revista HobbyConsolas: España. Recuperado de: <https://lc.cx/Z5zsKJ>

- Carabaña, C. (2021). Los 10 mejores juegos basados en películas y series. Revista GQ: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/m4Dvhz>
- Yun, T. (2023). Modelo de negocio de Disney. Portal Modelo Canvas. Recuperado de: <https://lc.cx/R1Fjtz>
- Cuofano, G. (2023). Modelo De Negocio De Disney. FourweekMBA. Recuperado de: <https://lc.cx/bGqwMc>
- Oyhanarte, A. (2020). Disney, neuromarketero por naturaliza. Portal Marketing Crush: Ecuador. Recuperado de: <https://lc.cx/3DAOn->
- Moreno, A. (2022). Misión, visión y valores: 20 ejemplos de empresas exitosas. Portal Escala: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/JkHstf>
- Puga, Y. (2023). Los puntos altos y los puntos bajos de Disney en el mundo de los videojuegos. Infobae: Argentina. Recuperado de: <https://lc.cx/Q2ruM8>
- StarBoy91. (2015). Disney's Aladdin (SNES) Review. Blog StarBlog: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/8r9fQ->
- Kotaku. (2023). Massive Hack revela nuevos juegos de Venom y X-Men que llegarán en 2030. Portal Kotaku: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/DGtSR7>
- Quiroz, S. (2023). INSOMNIAC GAMES SUFRE DE MASIVA FILTRACIÓN. Portal Atomix: México. Recuperado de: <https://lc.cx/dmSTSB>
- Adlatina. (2007). Warner Bros se mete de lleno en el mundo de los videojuegos. Portal Adlatina: Argentina. Recuperado de: <https://lc.cx/AZ6oDS>
- EcuRed. (2021). Gameplay. Enciclopedia EcuRed: Cuba. Recuperado de: <https://lc.cx/jJg1Nf>
- González, F. (2022). A 42 años de su estreno, conoce algunas curiosidades del Pac-Man. Metro World News. Recuperado de: <https://lc.cx/Jihz78>
- Oña, D. (2021). Qué es la narrativa en los videojuegos y por qué no debes confundirla con historia, trama, guion, lore y otros términos. IGN España: España. Recuperado de: <https://lc.cx/03k5gQ>

- Cáceres, P. (2023). ANÁLISIS CUALITATIVO DE CONTENIDO: UNA ALTERNATIVA METODOLÓGICA ALCANZABLE. Revista Psicoperspectivas (Mayring, 2000, p. 44). Recuperado de: <https://lc.cx/pjCVY2>
- Saldaña, A. (2024). "The Last of Us" se impone en los Creative Arts Emmys con un total de ocho premios. Infobae: Argentina. Recuperado de: <https://lc.cx/rx8U0P>
- Byrd, M. (2023). Does The Last of Us Work Better as a TV Series? Portal Den of Geek: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/oM18gM>
- Rosas, A. (2023). Glitch: ¿Cuál es la duración ideal de los videojuegos? Portal Tierra Gamer. Recuperado de: <https://lc.cx/npkwiU>
- Frutos, A. (2023). De 'Tomb Raider' a 'Sonic: La película': 10 buenas adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla. eCartelera: España. Recuperado de: <https://lc.cx/ASZwMV>
- Martínez, J. (2023). Super Mario Bros: La película y las claves de su éxito. Portal Alfa Beta: España. Recuperado de: <https://lc.cx/h34Nj2>
- Kawasaki, L. (2022). Resident Evil Movies with Alice Anderson. Portal MiscRave. Recuperado de: <https://lc.cx/LhvqJX>
- PuzzleFactory. (2020). Adaptación (artes audiovisuales). Sitio Puzzle Factory. Recuperado de: <https://lc.cx/Z2G9xl>
- Abraham, Nava, Fernández, Rey. (2010). Procesos de desarrollo para videojuegos, Videojuegos (p.25-26) Recuperado de: <https://lc.cx/MXnVjn>
- Garner, H. (2023). Adaptación (Artes Audiovisuales) - Wikipedia, La Enciclopedia Libre. Portal Scribd: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/NwQAv6>
- Semestha. (2015). La evolución del espacio y el punto de vista en el videojuego. Portal Semestha. Recuperado de: <https://lc.cx/s90OX9>
- Pont, E. (2020). ¿Cómo ha evolucionado la narrativa de los videojuegos?. Diario La Vanguardia: España. Recuperado de: <https://lc.cx/MYkCeZ>
- Rosales, A. (2020). Tipos de narrativa en los videojuegos. Portal Navi Games. Recuperado de: <https://lc.cx/1gzmey>

- Alexander, J. (2016). Disney is ending its Infinity video game line, shutting down Avalanche Software. Portal Polygon. Recuperado de: <https://lc.cx/1qzmey>
- Sánchez, G. (2018). To Leave: el primer videojuego ecuatoriano en PlayStation Store. Portal Insights Media. Recuperado de: <https://lc.cx/kDigxJ>
- García, A. (2022). Nickelodeon Kart Racers y su desarrollo en Perú: todo lo que necesitas saber sobre él. 3DJuegos Latam: México. Recuperado de: <https://lc.cx/fLvoUD>
- Universia. (2022). La industria del videojuego en Latinoamérica. Portal Universia: España. Recuperado de: <https://lc.cx/xdujnZ>
- García, J. (2010). Toy Story 3: videojuego y filme...hasta el infinito y más allá. Revista Marca Player: España. Recuperado de: <https://lc.cx/RZRS9I>
- orbital753. (2020). [ENG/ESP] Scooby-Doo and the Cyber-Chase: Mystery Inc. in a virtual adventure // Misterio a la orden en una aventura virtual. Blog Hive. Recuperado de: <https://lc.cx/C8U2O4>
- Goldstein, H. (2018). Scooby Doo and the Cyber Chase. Portal IGN: Estados Unidos. Recuperado de: <https://lc.cx/OXWGzJ>
- Anyó, L. (2017). El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas. Recuperado de: https://lc.cx/qGM_K0
- Fabre, M. P. M. (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. Recuperado de: <https://lc.cx/4yrRfk>
- Jiménez Sánchez, Á., Lavín, J. M., & Martín García, N. (2023). El videojuego como motor de la trama fílmica: una intertextualidad en auge. Convergencia, 30. Recuperado de: <https://lc.cx/aZLUFS>
- Espert Salvador, I. Historia del pasado presente: acontecimientos históricos en el cine y los videojuegos. Recuperado de: <https://lc.cx/aZLUFS>
- Arias Merino, G. F. Influencia de los métodos de composición de música para cine en música para videojuegos peruanos del 2014 al 2019. Recuperado: <https://lc.cx/Fuzc8B>

Martínez, M. P. (2017). Hardcore en primera persona. La vista subjetiva del videojuego en el cine.

Recuperado de: https://lc.cx/c6_WZR

Alvarado, A. C. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. Miguel

Hernández Communication Journal, 11, 239-257. Recuperado de: <https://lc.cx/azc9IE>

Mateu, F. (2017). Analogías y divergencias de la simbología laberíntica entre cine y videojuegos.

Recuperado de: <https://lc.cx/ga5V07>

Goikoetxea, I. Z. (2022). Transcreación y adaptación cultural en videojuegos: proceso, producto y

recepción. TRANS: revista de traductología, (26), 213-231. Recuperado de:

<https://lc.cx/hzWsrj>

Apéndice

Apéndice A. Entrevista #1: Diseñador y animador digital

Para obtener información directa acerca del desarrollo de adaptaciones y su influencia en el sector tecnológico, acordé una pequeña entrevista con Marco Ortiz, un profesional de la rama, el cual se ha desempeñado como diseñador y creativo de entornos digitales para medios audiovisuales.

El objetivo principal consiste en presentar un diseñador y animador digital para este diálogo. A continuación, se expone una transcripción de la entrevista:

J: Hola muy buenas con todos, les saluda Juan Pablo Romo-Leroux, tengo el honor aquí de encontrarme con Marco Ortiz, experto diseñador y animador de Megamark S.A., reconocido medio de producción audiovisual. ¿Como estás Marco?

M: Hola ¿cómo estás Juan Pablo?

J: ¡Aquí muy bien!, justamente me encuentro desarrollando lo que es la temática de adaptaciones de películas a videojuegos, y tengo estas interrogantes muy interesantes que seguramente tú nos podrás explicar acerca de ello.

J: La primera pregunta es: En base a estas a adaptaciones de videojuegos, es decir, juegos basados específicamente en películas, ¿cuál es el target principal de estos productos? ¿Los fans de esas propias películas o una nueva audiencia?

M: Bueno, para mi parecer yo creería que son los fans de las películas, porque ellos ya están familiarizados con el producto, y lo que buscan con estos videojuegos es vivir otro tipo de experiencia en base a esa misma historia, ya que alguien ajeno al filme capaz no empatice con lo que ofrece el videojuego, es decir, un fan de las películas de Spider-Man sentirá que es el dicho superhéroe ¿verdad?, y así con los demás personajes y sus historias.

J: ¡Por supuesto!, me recuerdo cuando salían las películas de Spider-Man, todo mundo quería recorrer Nueva York y por eso fueron exitosas. Y en este caso, ¿Por qué consideras que a día de hoy ya no se desarrollan muchas adaptaciones de este tipo?

M: Yo creería que son algunas causas, la principal sin duda es el mayor tiempo de desarrollo que requiere un juego en la actualidad, en cambio antes el videojuego tenía que

estar listo al mismo tiempo que la fecha del filme, y esto ya no es posible debido al extenso desarrollo que conlleva el crear el juego, y si se forzara creo que se obtendría un producto de muy mala calidad, y esto significaría pérdida para la empresa y por ello supongo que no quieren arriesgar mucho con estas propuestas.

J: Claro, es totalmente entendible, antes salía una película y por las mismas salía el juego, era básicamente una especie de complemento ¿no?, de la película. Bueno, es una lástima porque se extraña mucho este tipo de adaptaciones, pero bueno, hemos aprendido el día de hoy estos pequeños conceptos y conocido acerca de estas interesantes adaptaciones. ¡Te quedo muy agradecido Marco!

M: Igualmente, ¡gracias a ti!

J: ¡Muchísimas gracias y hasta una próxima!

Audio de la entrevista alojado en línea, (<https://lc.cx/XoDNpq>).

Apéndice

Apéndice B. Entrevista #2: Comerciante de videojuegos

Para obtener información directa acerca del movimiento comercial de videojuegos basados en licencias cinematográficas, acordé una pequeña entrevista con Paula Zeidán, comerciante de videojuegos, la cual maneja el negocio desde hace ya varios años.

El objetivo principal consiste en presentar un comerciante de videojuegos para este diálogo. A continuación, se expone una transcripción de la entrevista:

J: Muy buenas con todos, les saluda nuevamente Juan Pablo Romo-Leroux, estoy aquí en la ciudad de Guayaquil, pero ahora me encuentro en el centro comercial Las Vitriñas, específicamente en el local Mundo Virtual, local de videojuegos, y estoy aquí con la propietaria Paula Zeidán. ¿Cómo estás Paula?

P: ¡Mucho gusto Juan Pablo!, gracias por la invitación.

J: ¡El gusto es mío!, en este caso ella nos va ayudar a resolver estas pequeñas inquietudes que tengo con esta temática, ya que me encuentro desarrollando lo que es la investigación de la adaptación de películas a videojuegos. La primera pregunta sería: ¿Los videojuegos basados en películas tienen más demanda de compra en el mercado que los videojuegos regulares?

P: Mmm no, no creo que sea el caso. Su movimiento de venta es similar al de los juegos populares, aunque por supuesto si la película es muy querida entonces el juego será atractivo para el consumidor, en mi caso los juegos de Disney se venden muy bien, sobre todo para los niños y jóvenes.

J: ¡Sí, me parece que sí!, creo que ese es el target principal ¿no?, el público objetivo de los juegos de Disney, los más jóvenes de la casa.

P: ¡Así es!

J: ¡Okey!, ¿y Dentro de esta categoría cuál ha sido el juego más rentable o el que más se ha vendido y porque considera que eso ocurrió?

P: Bueno, el más reciente me parece que fue World War Z: Aftermath, el juego está inspirado en Guerra Mundial Z, esa película de zombis con Brad Pitt (risas).

J: Sí, la recuerdo (risas).

P: Recuerdo que cuando se lanzó, muchos clientes me preguntaban por ese juego y tuve que hacer un pedido más grande del que esperaba, así que la cantidad de fans de esa película es bastante grande (risas).

J: Yo me incluyo entre esos (risas)

P: También recuerdo hace muchos años que los juegos de las películas de Spider-Man y Harry Potter se vendían muy bien, e incluso los de Disney como Toy Story, ¡Up!, Ratatouille y muchos otros.

J: ¡Bastante interesante!, Entonces podríamos decir que sí tuvieron bastante acogida ¿verdad? todos estos juegos.

P: ¡Claro, por supuesto!

J: Y en caso personal, lo que son las películas, ¿Cuándo gustas de una película sí te gustaría probar el juego? ¿Verdad?

P: Sí ¿por qué no?

J: ¡Correcto!, Bueno, esto es bastante interesante porque hemos aprendido un poquito de cómo es el mercado de ventas respecto a estos videojuegos. ¡Te quedo muy agradecido por tu tiempo Paula!

P: No, gracias a ti por la invitación y ¡mucho gusto!

J: El gusto es mío, ¡Hasta la próxima!

Audio de la entrevista alojado en línea, (<https://lc.cx/hj9uaV>).

Apéndice

Apéndice C. Entrevista #3: Videojugador/a - Gamer

Para obtener información directa acerca del recibimiento de los videojuegos basados en licencias cinematográficas, acordé una pequeña entrevista con Dana Vogeley, gran seguidora del mundo de los videojuegos desde hace muchos años.

El objetivo principal consiste en presentar un videojugador/a-Gamer para este diálogo. A continuación, se expone una transcripción de la entrevista:

J: Muy buenas con todos, les saluda Juan Pablo Romo-Leroux, me encuentro aquí en la ciudad de Guayaquil, específicamente en la Bahía, sector céntrico de la ciudad. Y estoy aquí con la presencia de Dana Vogeley, la cual es una chica muy seguidora del mundo de los videojuegos y específicamente estoy desarrollando esta temática. ¿Cómo estás Danna?

D: Hola, ¡un gusto!

J: ¡El gusto es mío!, Okey, tengo 2 preguntas, que realmente nos van a enriquecer ¿no?, y quisiera saber tu opinión respecto a ellas. ¿Cuál considera que sería una adaptación de película a videojuego muy conocida o querida y por qué?

D: Bueno, Sin duda alguna el Spider-Man 2 de play2, cuándo salió esa película el videojuego fue bastante popular, creo que por primera vez se ofreció la oportunidad de recorrer toda Nueva York siendo el hombre araña, las posibilidades de vivir la historia de la película desde nuestra perspectiva fue algo impresionante. El juego de Spider-Man 1 estuvo muy bueno, pero el segundo marcó una revolución de posibilidades y por eso considero que es muy querido y recordado, de hecho es uno de mis favoritos (risas).

J: (risas) ¡Genial!, de hecho también es de mis favoritos, le tengo mucho cariño y recuerdo haberlo jugado hace tanto tiempo. De verdad que fue una gran revolución.

D: ¡Sí! En realidad es muy bueno.

J: y ¿Como jugadora crees que un videojuego basado en alguna película venda automáticamente por la imagen del filme o necesita más impulso?

D: Mmm sii la película es buena sí, le ayudará a tener un gran impulso, por eso los juegos de Disney basados en películas eran tan queridos, ya que cautivaban al jugador a revivir esa aventura pero de otra manera, por ejemplo, si te gustó la película de Tarzán te animas a jugar su juego, si te gustaba la peli de Ratatouille te querías jugar el juego y así. Sí era un buen motivante para probar el videojuego. Pero eso sí, no muchos juegos realmente son buenos, como por ejemplo, el de Rápidos y Furiosos que es malo (risas).

J: Malísimo jeje... (risas)

D: ¡Sí!, Por eso estos videojuegos tienen al menos garantizado al público más apegado a las películas, pero tienen que ser realmente buenos para que llegue a nuevas audiencias por parte del boca a boca.

J: ¡Bastante interesante!, Entonces podríamos decir que un videojuego basado en alguna película ya tiene la mitad del trabajo hecho ¿verdad?, sí la película es buena.

D: Si lo ves desde esa perspectiva, ¡pues sí!

J: ¡Así es!, Bueno es verdad pues ¿no?, por ejemplo, si yo salgo de ver una película, Digamos Misión Imposible y salí con un buen gusto, pues obviamente me voy a sentir motivado a jugar el videojuego

D: ¡Claro!

J: ¡Perfecto!, Listo Dana, te quedo muy agradecido por tu tiempo, y fue muy interesante saber acerca de esto.

D: Bueno, ¡muchas gracias a ti!

J: ¡Hasta una próxima!

Audio de la entrevista alojado en línea, (<https://lc.cx/zxAwNi>).