


## Nostalgia lúdica hecha a medida: Una propuesta metodológica para el análisis de remakes de videojuegos desde un punto de vista social<sup>1</sup>

Adrián Suárez Mouriño  
Universidad Internacional de La Rioja  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.97916>

Recibido: 13/09/2024 • Aceptado: 23/05/2025

**ES Resumen.** Este artículo pretende ofrecer una metodología para poder abordar el estudio de *remakes* de videojuegos en relación con la nostalgia y la sociedad. Se parte de la hipótesis de que los *remakes* son reconstrucciones de videojuegos que generan nostalgia en determinados públicos y grupos sociales, y que uno de los principales motivos para realizarlos es para satisfacerla. Por lo tanto, son rehechos a la medida suavizando el dolor “algia” del regreso “nostos”. Se analizará esta cuestión y se ofrecerá una metodología para analizar los *remakes* de videojuegos bajo este enfoque.

**Palabras clave.** *remakes*; nostalgia y sociedad; identidad de género; videojuegos.

### EN Tailor-made Playful Nostalgia: A Methodological Proposal for the Analysis of Videogame Remakes from a Social Point of View<sup>1</sup>

**EN Abstract.** This article aims to offer a methodology to address the study of video game remakes in relation to nostalgia and society. It is based on the hypothesis that remakes are reconstructions of video games that generate nostalgia in certain audiences and social groups, and that one of the main reasons for making them is to satisfy it. Therefore, they are remade to measure, softening the pain “algia” of the return “nostos”. This issue will be analyzed and a methodology will be offered to analyze video game remakes under this approach.

**Keywords.** remakes; nostalgia and society; gender identity; videogames.

**Sumario.** 1. Introducción. 2. Objetivos y metodología. 3. Investigación. 3.1. *Final Fantasy VII Remake*. 3.2. *The Last of Us Part I*. 3.3. *Resident Evil*. 4. Revisión de lo analizado. 5. Resultados y conclusiones finales. 6. Referencias.

**Cómo citar:** Suárez Mouriño, A. (2025). Nostalgia lúdica hecha a medida: Una propuesta metodológica para el análisis de *remakes* de videojuegos desde un punto de vista social, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 269-279.

<sup>1</sup> Este artículo es resultado del proyecto *Estudios sobre los motivos narrativos, estéticos, de dirección y guion acerca del rediseño en forma de remake de videojuegos AAA de éxito*, con referencia JT-2023-01 concedido en la Convocatoria de Proyectos Propios del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Internacional de La Rioja.

## 1. Introducción

El 22 de abril de 2023, la revista *The Verge* publicó el artículo “All of my favorite games this year are old” (Webster, 2023). El texto se centró en señalar que, durante dicho año, una gran cantidad de los videojuegos que llegarían a las tiendas digitales y físicas serían *remakes*. El motivo es fundamentalmente comercial. Los jugadores que disfrutaron de los videojuegos originales que ahora se rehacen son ya adultos, tienen mayores ingresos económicos y “no se piensan dos veces si comprarlos o no” (Statt, 2021). La industria del videojuego, sabiéndolo, ha aumentado la producción del número de *remakes* de alta calidad técnica para revalorizar el software viejo que estos jugadores disfrutaron de niños, adaptándolo de paso a las nuevas condiciones del mercado (Brown, 2023), es decir, a los estándares sociales del presente.

Un ejemplo de esto lo encontramos en el personaje de Ashley, en el *remake* de *Resident Evil 4* (Capcom, 2023). En el videojuego original publicado en 2005, Leon Kennedy viajaba a España a rescatar a la hija del presidente, cautiva por una organización misteriosa. Tras rescatarla a ella, a Ashley, la joven debía acompañarlo y luchar a su lado. El juego te permitía mover la cámara de forma que podías ver su ropa interior. El comportamiento de Ashley era pueril y la actitud de Leon era excesivamente paternalista con ella. En comparación, en el *remake* de 2023, Ashley se representa como una chica mayor, madura, con personalidad y ya no se le puede ver la ropa interior. Su minifalda ha sido cambiada por unos pantalones cortos. Kazunori Kadoi, codirector del juego dijo: “Ashley es un poco más seria en el *remake* que en el original. Nos esforzamos en mostrar cómo alguien se comportaría de forma realista en estas situaciones. También reforzamos sus interacciones con Leon y reescribimos sus conversaciones mientras viajan” (Parijat, 2023). Afortunadamente, la sociedad ha cambiado entre 2003 y 2023. Movimientos como *Me Too* en 2017 han ayudado a entender que hay que caminar hacia la igualdad, lo que ha motivado a la reescritura de personajes femeninos clásicos que respondían a determinados arquetipos sexistas. Aún queda camino por andar, eso sí.

Garda (2013), partiendo de la investigación de Boym (2001), realiza una distinción entre dos tipos de nostalgia para referirse a los videojuegos: *restorative nostalgia* y *reflective nostalgia*. La primera es aquella que nos hace mirar al pasado y restaurarlo de la forma más pura. Sería el caso de emular un videojuego. La emulación de videojuegos permite añadirle mejoras visuales o modificaciones al producto original, pero sin modificar el producto base. Un ejemplo de esto lo encontramos en el emulador de Super Nintendo llamado ZSNES. Cuenta con varios filtros que incluso permiten suavizar la rectangularidad de los píxeles, redondeando sus extremos. *Reflective nostalgia* es aquella mirada al pasado a la que le aplicamos creatividad y cambios. Un ejemplo de *reflective nostalgia* sería *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012), pues celebra los estilos gráficos pixelados de 8 y 16 bits aplicando cambios y mejoras técnicas propias del año en el que se desarrolló, pero manteniendo el estilo artístico. Esta distinción entre formas de entender la nostalgia se puede aplicar a los *remakes*. El productor del videojuego *Persona 3 Reload* (Atlus, 2024) también se refirió a la forma de interpretar la nostalgia llevada a cabo en la reciente reconstrucción de *Persona 3* (Atlus, 2006). Katsuhiro Wada la llamó: “*natsukashiku mo atarashii*” (Newman, 2024), es decir, nostalgia pero nueva.

Un ejemplo de *restorative nostalgia* lo encontramos en *The Last of Us Parte I* (Naughty Dog, 2022). Este *remake* reproduce con fidelidad los ritmos, planos, secuencias y sensaciones del juego original lanzado en 2013. Sin embargo, como ocurre con los filtros de ZSNES, ajusta los gráficos apoyándose en las tecnologías del año de su lanzamiento. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) se publicó en PlayStation 3, mientras que su revisión se lanzó en PlayStation 5, que tecnológicamente es mucho más avanzada. En palabras del director creativo de este *remake*, Shaun Escayg: “es la primera vez en Naughty Dog en la que elaboramos un *remake*. Nuestra meta es mantenernos fieles al juego original y añadir elementos que mejoren y eleven la experiencia, pero que no la cambien” (Ingraham, 2022). *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020) no se limita a optimizar gráficos o a mejorar o elevar la experiencia. Lo que persigue este título es crear una aventura que discurre paralela a la original (Suárez, 2021) en una suerte de realidad paralela. En este *remake*, dos de los personajes que lo protagonizan, Sephiroth y Aeris, tienen consciencia de lo ocurrido en el título original e intentan cambiarlo. Con esta excusa, se crea una nostalgia

a medida para el jugador, pues esta reescritura pasa por dejar vivos a personajes queridos que murieron en el juego original, como Zack, el alter ego de Cloud. Por ello, *Final Fantasy VII Remake* se presenta como un caso de *reflective nostalgia*. En la entrevista desarrollada por el autor de este texto al director de *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2024), gracias a la intervención de la publicación Games Tribune Magazine, Naoki Hamaguchi declaró:

This is probably something that applies to all kinds of entertainment, but when you look at a work objectively, once you understand its core essence, the structure becomes very easy to understand, even for pieces that initially appear complicated [...] very deliberately split out approach to changes into changes to the story that differ from the essence of the original game and adding extra details to flesh out the story of the original game” and treated them both very differently. In terms of the former, by adding in new elements that were not in the original, such as the world line, the whispers and the return of Zack, we make it harder for players to predict exactly how the storyline will diverge from the original FFXVII. With regard to the extra details we have added in to flesh out the story of the original, [...] the objective here was very much not to create a new setting or completely new lore for the world. These additions are ultimately only there to properly realise the subtle details and features of the existing world that we were unable to show with the technical limits at the time and in doing so create new discoveries for players that they didn’t realise were supposed to be there all along. We thought carefully about both types of alterations and their respective roles throughout the whole of the development, and I think that naturally led to the best possible outcome (Suárez, A. Comunicación personal, 12 de febrero de 2024).

En el caso de *Final Fantasy Remake* y su secuela *Final Fantasy Rebirth* (Square-Enix 2024), ambos proyectos que componen el *remake* de *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997), su forma de trabajar con la nostalgia es más compleja, ya que adaptan escenas ayudándose del nuevo motor gráfico y también reinventan el recuerdo con “nuevos descubrimientos para los jugadores que no sabían que estaban ahí antes”. *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997) se desarrolló para PlayStation, la primera de las consolas de Sony de la familia PlayStation. Su *remake* se ha publicado en PlayStation 4 y PlayStation 5 más de veinte años después. El original contaba con gráficos poligonales de baja densidad, cámaras fijas y escenarios prerrenderizados. El *remake* actualiza sus gráficos (Suárez, 2021), le da al jugador el control de la cámara, cuenta con modelados realistas de alta carga poligonal de estética anime y los escenarios son también poligonales. Estos cambios técnicos afectan a la narración de la aventura. Se provocan modificaciones en el guion, en los planos, en la dirección de las escenas y en las conversaciones. Incluso se altera el color de las escenas. Todos estos cambios en la presentación visual y narrativa toman ejemplo del cine mainstream, más en concreto de la película de animación *Advent Children: Final Fantasy VII* (Square-Enix, 2009) (Shirey, 2020). Evocando la nostalgia de la primera vez que el videojuego se llevó a la gran pantalla de forma exitosa. De esa forma, se le concede el manido deseo a los jugadores de que su videojuego favorito parezca cine (Graham, 2011), añadiendo los elementos necesarios para que sientan lo mismo.

Por su parte, el *remake* de *Resident Evil 4* publicado en 2023 es un ejercicio que combina ambos tipos de nostalgias identificadas por Garda, sin llegar a la reescritura del recuerdo como sí hace *Final Fantasy VII Remake*. Por una parte, mantiene la cámara en tercera persona del original y no rehace los hechos del videojuego publicado en 2005. Sin embargo, sí que añade nuevas situaciones jugables y cambia aquellas que no les gustaron a los jugadores en 2005. En palabras de su productor, Yoshiaki Hirabayashi: “nos mantuvimos fieles a los escenarios que la gente reconoce y recuerda del original [...]. Las modernizamos para el jugador moderno. Para el *remake* de *Resident Evil 4*, nos fijamos en lo que hicimos con el *remake* de *Resident Evil 2*. Es el mismo equipo de directores y productores [...]. Eso ayuda a preservar los sentimientos provocados por el juego original; esa sensación de nostalgia [...]. Estamos haciendo un juego que esperamos que provoque nostalgia con respecto al juego original, pero que también permita a los nuevos jugadores disfrutar del juego. Por eso, nos estamos centrando en la nostalgia y en la modernización” (Stump, 2022). Porque el *remake* de *Resident Evil 4* es parte de un proyecto que

comienza con la revisión de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) y *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), luego llega este. El *remake* de *Resident Evil 2* que se publicó en 2019 recibió el mismo nombre que el juego original, y lo mismo se hizo para designar los *remakes* de la tercera entrega y la cuarta. De esta forma, se pretende que los *remakes* sustituyan a los originales. De hecho, una búsqueda en Google de estos juegos ofrece información de las revisiones antes que de los juegos originales. Así, la nostalgia hecha a medida deja en el olvido la realidad pasada.

Esta introducción pone de manifiesto la relevancia de estudiar los *remakes* como elementos que definen a una sociedad de consumo concreta. Los *remakes* aparecen como productos nostálgicos diseñados para unos jugadores concretos. Funcionan como recuerdos lúdicos que aspiran a ser mejores que los originales e incluso a sustituirlos. Suavizan las dificultades jugables, mejoran el aspecto gráfico y añaden elementos narrativos para ajustarse al recuerdo de los jugadores. Eliminan el dolor que puede provocar una jugabilidad desfasada, gráficos antiguos o textos menos más crípticos. Es una nostalgia inventada. Los ingresos generados por *remakes* de videojuegos casi se duplicaron entre 2018 y 2020, y se dispararon en ese mismo año (Nielsen, 2021). Los motivos por los que los jugadores persiguen los *remakes* como una forma de jugar el pasado a su medida, se pueden descifrar analizando lo qué ocurrió en el año 2020, momento a partir del cual las cifras de ventas de *remakes* “se dispararon” (Nielsen, 2021). En primer lugar, la nostalgia puede llegar a funcionar como un sedante y como una fuente de bienestar (Eriksson, 2018). Sin embargo, la nostalgia también puede ser perjudicial en caso de que atente contra la dignidad de quien la persigue (Hemberg, Nyqvist, Ueland, Näsmán, 2020). Es decir, un jugador puede sentir añoranza de los días en los que jugaba a *Resident Evil 4*. tras un día largo en la oficina, tener que pagar la renta u otras facturas, puede desear disfrutar de la nostalgia que le provoca el juego de 2005. Sin embargo, tener que disfrutarlo en una consola clásica, con tiempos de carga más elevados, un control al que ya no está acostumbrado y unos gráficos que eran mejor en su recuerdo, puede provocarle pesar al comprobar que el juego no era tan memorable.

Eso le devolverá con tristeza a su realidad. Por el contrario, al manipular la nostalgia para adaptarla a las audiencias modernas y a lo que están acostumbradas a jugar, ese riesgo desaparece o se minimiza. El objetivo es que el jugador juegue a lo que él cree recordar, a lo que ha romantizado, pero no al material original (Chung, 2023). El término nostalgia está compuesto por el término griego “nostos” que implica regreso, y el latino “algia” que significa dolor. El *remake* se diseñaría para consumir un regreso sin dolor. La pregunta es ¿por qué este jugador busca el efecto sedante de la nostalgia de 2020 en adelante? ¿Por qué en ese periodo aumentaron las ventas de los *remakes* que causaban este efecto? La crisis del coronavirus, que comenzó a principios del año 2020, provocó que la gente se quedase más tiempo en su casa y eso contribuyó a un aumento en las compras de videojuegos (Nielsen, 2021). Esta situación sumió a la sociedad en procesos depresivos y de ansiedad (Armengou, 2022), aumentaron los despidos y el cierre de las empresas (Roedl, 2020). Esto propició un clima de incertidumbre alimentado por los problemas relacionados con el cambio climático. En julio de 2023, la ONU pasó de hablar de cambio climático a ebullición climática (González, 2023). La guerra entre Ucrania y Rusia propició la subida de los precios (Agencias, 2023). Todo esto ha conducido a la sociedad moderna a un clima de miedo e incertidumbre (Blokker, Vieten, 2022) que encuentra consuelo en el juego combinado con esta nostalgia hecha a medida y curada; es decir, con menos “algia”.

Pero la construcción de este contexto comienza mucho antes del 2020, y también la relación entre sociedad y producción cultural. Pérez-Latorre se refiere como imaginarios ludonarrativos (Pérez-Latorre, 2023) a aquellos compuestos por “percepciones afectivas de la realidad” (Pérez-Latorre, 2023, p. 153), construyendo “el territorio de las obras culturales de carácter lúdico, narrativo y lúdico-narrativo, y sus relaciones con el imaginario social (Pérez-Latorre, 2023, p. 22). Apoyándose en la teoría de Castoriadis (2013), Pérez-Latorre señala la existencia de un imaginario ludonarrativo, en el que se incluyen los videojuegos, que refleja y se constituye con los sentimientos, los miedos y la voluntad de una sociedad. A su vez, la sociedad recibe este imaginario y reacciona a él. Como ejemplo, señala la proliferación de obras de ficción de corte postapocalíptico tras la crisis de 2007-2008 (Pérez-Latorre, 2023, p. 42), la relación

que se mostraba del zombi con el joven perdido, sin esperanza y el paro, la reconstitución de la identidad masculina y hasta la desaparición del concepto de seguridad. En ese sentido, la irrupción del coronavirus, el agravamiento de la crisis climática, las guerras y el aumento de los precios de los productos alimenticios básicos provoca que ese imaginario ludonarrativo mute. Sin esperanza en el futuro por tener que soportar de forma seguida estas dos situaciones críticas, las consecuencias de la crisis del 2008 y las de la pandemia en 2019, el *remake* irrumpe como protagonista en este imaginario. Y no presenta más reflexión que ofrecer un retorno sin dolor a días felices; o como se señala de forma popular en redes sociales y artículos de divulgación: “videojuegos para el confort” (García, 2021). Este contexto evidencia el interés de analizar los *remakes* producidos a partir del año 2020 y hasta 2023, fecha en la que se acota la redacción de este texto, para comprender cómo palian el dolor social post pandemia, cómo se construye el imaginario ludonarrativo actual, cómo los *remakes* de videojuegos reflejan la sociedad en la que vivimos, cómo y de qué forma reescriben nuestros recuerdos para que sean agradables y cómo, a su vez, cambian a la propia sociedad (o solo la adormecen). Por ello, es necesario ofrecer una metodología plural, intertextual y multidisciplinar basada en puntos a analizar para abordar esta cuestión.

## 2. Objetivos y metodología

En primer lugar, se seleccionarán tres videojuegos objeto de *remake* en el periodo comprendido entre 2020 y 2023 atendiendo a su éxito de ventas y popularidad. Este factor es relevante ya que se pretende valorar su relación con el público que lo juega. Se valorará a través de la respuesta comercial de los juegos en las tiendas digitales y físicas. La muestra se enfoca entres videojuegos significativos siguiendo ese parámetro. A través de una análisis cualitativo y experiencial de la muestra seleccionada, se extraerán una serie de parámetros a modo de tabla con sus condiciones de análisis. Alcanzar esta tabla será el objetivo de este trabajo, pues servirá como metodología para abordar el análisis de *remakes* por futuros investigadores teniendo con el enfoque aportado por este trabajo. Por supuesto, esta tabla tiene el objetivo de presentarse como una primera versión, como una propuesta metodológica que futuros investigadores tendrán la responsabilidad y la potestad de hacer crecer, mutar y ajustar. Ha de ser así de flexible ya que las sociedades y sus inquietudes cambian con el tiempo y, por lo tanto, también los productos y obras que se preparan para ellos y para anestesiar sus problemas. Por lo tanto, se plantean los siguientes objetivos específicos partiendo de sus pertinentes preguntas:

- O1: Crear un listado de elementos para analizar un *remake* desde el punto de vista de su diseño para una sociedad moderna que necesita una nostalgia hecha a medida.
  - o P1: ¿qué elementos estéticos participan en la construcción de un *remake* bajo este enfoque?
  - o P2: ¿cómo varía la narrativa entre el juego original y el *remake* para cumplir este fin y adaptarse a una audiencia moderna?
  - o P3: ¿a qué otro tipo de nostalgia se aferran estos *remakes* para potenciar sus efectos? ¿A la ofrecida por el cine? ¿De qué modo?
  - o P4: ¿qué cambios proponen las mejoras técnicas? ¿Cómo afecta a la dirección, a los planos e incluso al guion?
  - o P5: ¿qué cambios existen en la jugabilidad?
- O2: Aportar una guía para realizar dichos análisis en base a los elementos propuestos en el O1.
  - o P1: ¿en qué hay que fijarse para analizar los cambios estéticos?
  - o P2: ¿cómo analizamos las variaciones en la narrativa?
  - o P3: ¿cómo valoramos la vinculación con otros medios, especialmente con el cine?
  - o P4: ¿cómo profundizamos en el análisis de las mejores técnicas y su vinculación con el resto de los apartados
  - o P5: ¿de qué manera analizamos las modificaciones jugables?



Para poder responder a las preguntas y finalmente alcanzar los objetivos, el enfoque será revisar qué elementos de cada videojuego original podrían producir el tipo de nostalgia que generase fricciones con el recuerdo evocado. Analizadas, señalar cómo se han modificado para generar una nostalgia agradable acorde con el recuerdo que el jugador cree tener. Al establecer un plazo temporal entre 2020 y 2023, por ser el auge de la pandemia y el año en el que se desarrolla este trabajo, elegimos los siguientes videojuegos para analizar y establecer nuestro criterio de clasificación. Por las limitaciones de volumen de este trabajo, escogeremos un *remake* lanzado por año, pero con un máximo de tres juegos. Siguiendo la premisa de escoger títulos que por volumen de ventas se detecte que han tenido éxito entre la audiencia, en el año 2020 seleccionamos *Final Fantasy VII Remake* con siete millones de copias vendidas (San Simón, 2023). En el año 2021, el *remake* más exitoso en ventas ha sido *Resident Evil 2* (Yaden, 2023). En el año 2022, el *remake* más destacado es *The Last of Us Part I* (Naughty Dog, 2023) (Lahiru, 2023), y en 2023 ha sido *Resident Evil 4* (Capcom, 2023) (Obedkov, 2023). El primer vendió 1,8 millones durante sus primeros meses, y el *remake* del juego de Capcom alcanzó los cinco millones en el año de su lanzamiento. Debido al mayor éxito de *Resident Evil 4*, descartamos *Resident Evil 2*, ya que las soluciones de diseño son similares y las ventas de la cuarta parte han destacado más. Como se ve, los datos han sido recabados a través de un desk research a través de medios y datos digitales que ofrecen estas cifras, habiendo sido realizada la búsqueda el 06/11/2023.

Por supuesto, se invita y anima a investigadores a realizar un análisis más pormenorizado siguiendo con este patrón: escoger *remakes* más vendidos en un periodo mayor, o extendiéndolo a años futuros, para detectar más elementos a analizar para ampliar el rango de análisis y enriquecer la investigación. A continuación, revisaremos *Final Fantasy VII Remake*, *The Last of Us Part I* y *Resident Evil 4* para detectar los elementos de nuestro análisis para valorar la creación de la nostalgia a medida. Para poder seleccionar qué detalles son menester valorar, este trabajo se apoya en el seminal libro *Introduction to Game Analysis* (Fernández-Vara, 2015). El texto encaja en nuestro trabajo, pues Fernández-Vara también señala que los videojuegos, los *remakes* en este caso, puede existir como reacción a eventos de la sociedad presentes o pasados (Fernández-Vara, 2015, p. 75). Siguiendo su texto, nos apartamos de los elementos que nos llevan a análisis formales para centrarnos en aquellos que nos permiten realizar la comparación entre el material original y el rehecho:

- Elementos formales (Fernández-Vara, 2015, p. 122), a través de este capítulo podremos valorar cómo ha afectado el cambio de motor gráfico, la variación de colores, modelados y hasta el acercamiento del juego a otros medios como el cine, aprovechando una mayor potencia técnica que altera los elementos formales. Esto nos permitirá dar respuesta a P1 y P4 de O1
- Reglas del mundo (Fernández-Vara, 2015, p. 122). Comprobaremos si las reglas del mundo han variado entre un *remake* y el juego original, y por qué. Algo necesario para P2 y P3 de O1
- Valores y retórica (Fernández-Vara, 2015, p. 131), que nos ayudará a entender cómo han cambiado la transmisión de mensajes de índole, social, político o de género entre un juego y otro. Esto colaborará en la respuesta de P1, P2 y P3 de O1
- Dinámicas de juego (Fernández-Vara, 2015, p. 136), es decir, tanto las mecánicas de juego y las dinámicas que activan. Significativo para P5 de O1
- La mediación entre el jugador y el juego (Fernández-Vara, 2015, p. 139), es decir cómo se desarrolla la agencia y de qué forma se comunican ambos universos. Importante para P5 y P4 de O1
- La dificultad (Fernández-Vara, 2015, p. 145), que será valorada tanto por la dificultad mecánica, su reducción o explicación de su presencia, como la dificultad de comprender y entender los mensajes del juego. P1, P2 Y P5 de O1
- El diseño de niveles (Fernández-Vara, 2015, p. 155) y la capacidad de decisión (Fernández-Vara, 2015, p. 161). P1, P2, P3, P4 y P5 de O1.

Una vez pasemos esta clasificación de 7 elementos por nuestros *remakes* de estudio, llegaremos finalmente a la definición de la guía fijada por O2 y responderemos a las preguntas que nos llevarán a este. Habiendo determinado nuestra metodología, procedemos al análisis cualitativo de los videojuegos señalados para afinar y definir totalmente nuestra guía de revisión de *remakes*.

### 3. Investigación

#### 3.1. *Final Fantasy VII Remake*

Empezando por los elementos formales, el *remake* ha sido desarrollado con el motor Unreal 5. Ha dejado de lado los entornos pre-renderizados. Todo está creado con una alta carga poligonal. Eso no solo implica contar con personajes más detallados, sino replantearse la presentación visual, la dirección, el guion y hasta el pasado de los personajes. Square-Enix no ha hecho un *remake* del juego íntegro, sino de una parte del mismo. Los colores son más azulados y fríos, recordándonos al cine postcyberpunk. Abundan los primerísimos primeros planos y se han aumentado y alargado las secuencias en las que los personajes permanecen juntos. Este primer análisis de elementos formales nos revela un *remake* que se concentra en acentuar la importancia de las relaciones entre los amigos y la familia en tiempos de riesgo y crisis. El jugador puede regocijarse más en unos personajes que entiende como parte de su propio pasado, lo cual resulta reconfortante. Las reglas del mundo varían para continuar con esta idea. Se deshace el combate por turnos para pasarlo a tiempo real. Así podemos controlar de forma más fidedigna los movimientos de los personajes que controlamos. Desde el comienzo del juego reina el miedo de que un personaje clave del grupo pierda la vida, por lo que se añade la posibilidad de cambiar este hecho. Se presentan unos avatares que representan el destino, siendo este el principal enemigo del juego. Por lo que el juego se modifica para que el jugador sienta que puede generar un juego más confortable con sus actos.

Lo revisado en los elementos formales y en sus reglas nos adelanta la retórica del *remake*. El terrorismo parecía la única acción posible ante la tiranía de las empresas y las megacorporaciones. *Final Fantasy VII Remake* revierte esta cuestión ofreciéndonos una mejor alternativa en la familia, en la preservación de los lazos afectivos y en la posibilidad de cambiar el pasado con amor y perseverancia. Las dinámicas de juego y las mecánicas se adaptan para responder a lo que el *remake* persigue. Se añaden muchos más paseos y conversaciones para atender al necesario y mayor desarrollo afectivo. El juego se comunica con el jugador de forma novedosa a través de los seres fantasmagóricos a derrotar para cambiar el pasado, pero también con una autoconsciencia novedosa en Aeris y Sephiroth. Ellos conocen que los eventos del juego original sucedieron una supuesta realidad paralela, y juegan con ello. Estos se lo hacen saber al jugador. La dificultad y el diseño de niveles ha sido reajustado. La primera ofrece un desafío que obligue a cambiar entre varios personajes durante el combate, de forma que se desarrolle un mayor sentimiento de pertenencia con el jugador. El diseño de niveles se modifica para que se sienta que Midgar es una ciudad cercana, llena de vida por la que merece la pena luchar e incluso en la que vivir.

#### 3.2. *The Last of Us Parte I*

Los cambios en los elementos formales sirven para acercar los rostros de Ellie y Joel más a la producción de HBO homónima. Se han optimizado las texturas de sus rostros y telas, y también las del escenario. De esa forma, se impide que el jugador sienta que es un videojuego que tiene diez años, lo hace más cercano. También le recuerda esa máxima tan repetida y que sirve de forma autocomplaciente para validar el videojuego como medio de expresión artística: el videojuego se parece al cine. Sus reglas del mundo no cambian y se mantienen inamovibles. La razón es que estamos ante un *remake* de un juego reciente. La retórica se mantiene inamovible, solo insistiendo a través del apartado gráfico, que intenta acercarse en tonos, colores y formas, que estamos ante algo próximo a una película. Las dinámicas de juego, así como las mecánicas, se ajustan. Tomando como referente *The Last of Us II* (Naughty Dog, 2020), parte de lo aprendido con esta

secuela se lleva al juego original. Así se suavizan fricciones en el control que podrían recordar que el juego tiene más años de los que tiene. La comunicación con el jugador se matiza con la optimización técnica. Sigue siendo el mismo mensaje, solo con la sensación de hacer olvidar el paso del tiempo. *The Last of Us Parte I* encierra un mensaje sobre la supervivencia al apocalipsis. La renovación técnica hace recordar al jugador que está volviendo a vivir una situación que ya superó en su momento, y que lo volverá hacer, que el mensaje sigue vigente. La dificultad y el diseño de niveles se mantiene, pues son adecuados.

### 3.3. *Resident Evil 4*

*Resident Evil 4* altera varios elementos estéticos y de guion. Ashley pierde su aspecto de infantil y se elimina también la sexualización tan obvia del original. Aparece ahora con una personalidad más adulta y decidida. Leon mantiene su papel de héroe, pero aparece más veces necesitado de ayuda. Ada deja atrás el vestido del juego original. Sigue mostrándose como una mujer sexualizada, pero de una forma más coherente dentro de las reglas del juego. Se reajusta el aspecto gráfico para ofrecer más intensidad en la presentación de los escenarios. De nuevo, la nostalgia llega a la medida persiguiendo la sensación de “así es como lo recordaba en mi mente”. Se mantiene la estructura del juego, pero optimizando el aspecto visual. Las reglas del mundo se mantienen, pero se añade la opción de bloquear los ataques, popularizada por el videojuego *Dark Souls* (From Software, 2011), la posibilidad de agacharse y actuar de manera sigilosa de *The Last of Us*, y el uso de una barca para desplazarnos por un lago central y entre zonas, como en *God of War* (Sony, 2018). Con estas decisiones, el juego se acerca más a las convenciones mainstream del presente, evitando la sensación de estar ante un juego antiguo.

La retórica se mantiene, pero se ajusta. Se exagera la representación de la secta a la que se enfrenta Leon como un régimen comunista unido por la religión (Suárez, 2023), y la ocupación del americano como única forma de solucionar el problema latente que representan. En una época en la que las guerras en el este van en aumento, *Resident Evil 4* ofrece un bálsamo en forma de intervención del ejército estadounidense allí donde hay un problema. Esta idea estaba presente en el original, pero aquí se hace más evidente. Las dinámicas se reajustan para responder a una crítica común en este juego. En el original, Leon no podía desplazarse mientras apuntaba, en este juego sí. Se liman las posibles barreras y defectos existentes para evitar cualquier fricción que impida disfrutar del juego como quiere el fan. Finalmente, la dificultad presenta la opción de ser rebajada si el jugador muere demasiadas veces. Esta decisión complaciente se combina con un diseño de niveles que facilita la navegación y saber a dónde tenemos que ir, pero que también añade un factor solicitado por algunos jugadores: la exploración adicional por territorios secundarios en busca de tesoros opcionales.

## 4. Revisión de lo analizado

Por lo mostrado en los análisis de *Final Fantasy VII Remake*, *The Last of Us Parte I* y *Resident Evil 4*, recurrir a la clasificación aportada por Fernández-Vara es suficiente para ahondar en la cuestión que nos atañe. También se ha descubierto que cada *remake* realiza cambios concretos en sus distintos elementos para suavizar el dolor de la nostalgia y hacerla a medida. Los cambios en *The Last of Us Parte I* se centran en los elementos formales, la modificación de la retórica de *Final Fantasy VII Remake* es el bálsamo que Square-Enix elige para eliminar el dolor. Por otra parte, *Resident Evil 4*, realiza modificaciones en lo formal, en su retórica y en su jugabilidad para este fin. Por lo tanto, la tabla de análisis para valorar cómo la nostalgia se fabrica a la medida en los *remakes* estaría constituida por lo siguiente:



A analizar	Guía de análisis comparativo entre juego original y <i>remake</i>
Elementos formales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de diseño de personajes y su modificación</li> <li>- Revisión de diseño de escenarios y su modificación</li> <li>- Revisión de objetos y su modificación</li> </ul> <p>Dentro de cada uno de estos grupos, analizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambios estéticos, artísticos y de motor gráfico, modificación de vestimentas, rostros, edad y diseño</li> </ul>
Reglas del mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de comportamiento de la diégesis en el encuentro del avatar</li> <li>- Revisión de modificación de emplazamientos de uso narrativo y jugable</li> </ul> <p>Dentro de cada una de estas modificaciones, testear a través de la interacción la respuesta que tiene el mundo al jugador</p>
Valores y retórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de cambios de discurso de una misma historia</li> <li>- Revisión de cambio de textos en los personajes</li> <li>- Revisión de dirección, guion y montaje narrativo</li> </ul> <p>Dentro de cada una de estas revisiones, realizar una análisis contextual y social entre el momento en el que se inició el desarrollo del juego original y el <i>remake</i></p>
Dinámicas de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de comportamiento y movimiento de los avatares ante la ejecución de las mismas mecánicas</li> <li>- Revisión de comportamiento y movimiento de enemigos y personajes no jugador ante el uso de las mismas mecánicas</li> <li>- Análisis de adición o eliminación de dinámicas y mecánicas nuevas o diferentes</li> </ul>
Mediación entre jugador y juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de mensajes que llegan desde el juego al jugador, tanto diégéticos como antediegéticos</li> </ul>
Dificultad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de modos de dificultad añadidos o eliminados</li> <li>- Análisis de elementos y modos que favorecen la superación de niveles en relación al juego original</li> <li>- Análisis de variación en la presencia de tutoriales</li> </ul>
Diseño de niveles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión del cambio de diseño de niveles</li> </ul> <p>En este sentido, se recomienda analizar el estilo de diseño predominante en el momento de creación del juego original y del <i>remake</i></p>

Mediante el análisis de estos elementos podemos percibir cómo el *remake* ha variado alguno de sus elementos para transformar su discurso y las sensaciones al jugar a él, de forma que se adapten a las sensibilidades del presente. En relación a los elementos formales, el cambio de diseño de personajes o de escenarios puede indicarnos que se ha buscado una reducción de elementos de tono machista o fomentar la diversidad. Al ajustar las dinámicas de juego y modificar los comportamientos, rebajamos en nivel de incomodidad o complejidad a la hora de jugar. La modificación del diseño de niveles nos señala un cambio en la estructura narrativa o un cambio preparado para parecerse más a otro estilo de juego predominante en la época de su lanzamiento. La suma de todos estos parámetros ayuda al jugador a regresar al juego paliando la “algia” de la nostalgia. El recuerdo se reinventa para la realización de un videojuego menos doloroso. A su vez, el análisis de varios *remakes* enmarcados en un mismo periodo favorece la comprensión del tipo de público para el que se realizan.

## 5. Resultados y conclusiones finales

La tabla propuesta puede ser empleada en su totalidad o de manera parcial para el análisis de un *remake*. En comparación con su juego original, se puede proceder al estudio del individuo, de un fragmento de la sociedad y, sobre todo, de la manera en la que la nostalgia pretende ser modificada. Como indicó el productor de *Persona 3 Reload*, esta es esa “nostalgia pero nueva”, que permite disfrutar, no del videojuego original, sino del bálsamo que supone jugar al recuerdo que se tenía de ese videojuego. Como conclusiones finales y trabajos a futuros, este artículo de investigación no pretende ser otra cosa que un primer acercamiento al estudio de la nostalgia lúdica hecha a medida. A través de la propuesta de la tabla y la metodología, se invita a futuros investigadores y a trabajos venideros a profundizar en ella, al análisis mediante entrevistas a

jugadores para comprender su percepción a los cambios producidos entre juegos, y también al sometimiento de este método a títulos diferentes a los ya mencionados. Como dijo Johan Huizinga, el juego es anterior a la cultura, ya que el juego es el motor formador de las civilizaciones que desarrollan dicha cultura. Por lo tanto, ¿qué nos dice de esas civilizaciones la reconstrucción tan dócil del recuerdo de aquello que han jugado?

## 6. Referencias

- Agencias (2023, 21 de febrero). Crisis y subida de precios, el coste de la guerra en Ucrania. *Atlántico*. <https://www.atlantico.net/articulo/economia/crisis-subida-precios-coste-guerra-ucrania/20230219235626969295.html>
- Armengou, S. (2022, 20 de julio). Un estudio relaciona por primera vez la fatiga de la covid persistente con la ansiedad y la depresión. *UOC*. <https://www.uoc.edu/es/news/2022/186-covid-depresion-fatiga>
- Chung, D. (2023). Not every journey is the same: Why remakes and remasters are great for gamers. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/not-every-journey-is-the-same-why-remakes-and-remasters-are-great-for-gamers>
- Blokker, P., & Vieten, U. M. (2022). Fear and uncertainty in late modern society. *European Journal of Cultural and Political Sociology*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.1080/23254823.2022.2033461>
- Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA81343073>
- Brown, L. (2023). Rethinking remakes: Value and culture in video game temporalization. *Games and Culture*, 155541202311636. <https://doi.org/10.1177/15554120231163655>
- Castoriadis, C. (2007). *La institución imaginaria de la sociedad*. TusQuets.
- de Cárcer, C. (2020, 26 de mayo). El despido en tiempos del COVID-19. *Rodl & Partner*. <https://www.roedl.es/es/articulos/el-despido-en-tiempos-del-covid-19>
- Eriksson, K. (2018). *Vårdvetenskap. Vetenskapen om vårdandet [Caring science. The science of caring]*. Liber AB.
- García, J. (2021, 6 de agosto). Videojuegos para el confort. *Hyperhype*. <https://www.hyperhype.es/videojuegos-para-el-confort/>
- Garda, M. B. (2013). Nostalgia in retro game design. *DiGRA*, 7. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_310.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf)
- Graham, J. (2020, 16 de abril). Are video games now more sophisticated than cinema? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2011/jun/02/la-noire-video-games-films-sophistication>
- Hemberg, J., Nyqvist, F., Ueland, V., & Näsman, M. (2020). Experiences of longing in daily life and associations to well-being among frail older adults receiving home care: A qualitative study. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-Being*, 15(1), 1857950. <https://doi.org/10.1080/17482631.2020.1857950>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Gallimard.
- Ingraham, N. (2022, 2 de septiembre). “The Last of Us Part I” directors explain why the game stayed so true to the original. *Engadget*. [https://www.engadget.com/the-last-of-us-part-1-gameplay-design-interview-160017228.html?guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAHkZ3S1QLNpdtZtFWv5wsPHFpnkWRCSxqHaR\\_FtWBzc6PwVktvHTic6ZRNZWEZn401zTaSxAfsDo3ep\\_3Ry-l5txEg5JPsybPZJNYDEwPn8s78EJbeShgQ9qxshsVLX7Pz2M-qunq6K7A5F3CgCOxmIFESfyVcv1Y0ifkKXX9b2R&guccounter=2](https://www.engadget.com/the-last-of-us-part-1-gameplay-design-interview-160017228.html?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAHkZ3S1QLNpdtZtFWv5wsPHFpnkWRCSxqHaR_FtWBzc6PwVktvHTic6ZRNZWEZn401zTaSxAfsDo3ep_3Ry-l5txEg5JPsybPZJNYDEwPn8s78EJbeShgQ9qxshsVLX7Pz2M-qunq6K7A5F3CgCOxmIFESfyVcv1Y0ifkKXX9b2R&guccounter=2)
- Lahiru, N. (2023, 24 de mayo). The Last of Us Part 1 PC Port reaches impressive sales milestone. *GameRant*. <https://gamerant.com/the-last-of-us-part-1-pc-port-sales-milestone/>
- Newman, H. (2024, 6 de febrero). Atlus was “extremely careful” about Persona 3 Reload changes: “Good things do not get old with time, and greatness does not fade away.” *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/atlus-was-extremely-careful-about-persona-3-reload-changes-good-things-do-not-get-old-with-time-and-greatness-does-not-fade-away/>
- Pérez-Latorre, O. (2023). *Imaginaris ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.

- San Simón, J. (2023, 15 de septiembre). Final Fantasy VII Remake suma 7 millones de copias vendidas. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.es/final-fantasy-vii-remake-suma-7-millones-de-copias-vendidas#:~:text=Final%20Fantasy%20VII%20Remake%20suma,de%20copias%20vendidas%20%7C%20Eurogamer.es>
- Statt, N. (2021, 20 de noviembre). How nostalgia is fueling the game industry's remastering boom. *Protocol*. <https://www.protocol.com/video-game-remaster-remake-boom>
- Suárez, A. (2021). El narratario poco fiable en los videojuegos de alta resolución mainstream: "Final Fantasy VII Remake" vs. "Final Fantasy VII". *Tropelías*, 35, 327-340. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2021354417](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2021354417)
- Suárez, A. (Presentador). (2023, mayo). Morir es Morir (número 3x07) [episodio de podcast de audio] en *Nuevebits*. *Nuevebits*. <https://open.spotify.com/episode/7uigWPA6MBMesll4O35lXo?si=435e44fb68964b5a>
- Shirey, J. B. (2020, 19 de abril). FF7 remake documentary reveals how gorgeous visuals were created. *ScreenRant*. <https://screenrant.com/final-fantasy-7-remake-graphics-cutsscenes-documentary-video/>
- Webster, A. (2023, 22 de abril). All of my favorite games this year are old. *The Verge*. <https://www.theverge.com/23692541/retro-games-remakes-remasters-2023-final-fantasy-advance-wars>
- Yaden, G. (2023, 5 de marzo). The Resident Evil 2 Remake has become the best-selling game in the series. *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/articles/the-resident-evil-2-remake-has-become-the-best-selling-game-in-the-series/1100-6516526/>