

ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL
A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Coord.

ROSALBA MANCINAS-CHÁVEZ





Esta obra de distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Egregius editorial autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión.

PASADO Y PRESENTE: EL INDIVIDUO FRENTE A LOS DESAFÍOS DE LA SOCIEDAD

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Sevilla – 2024

N.º 26 de la colección Horizonte Académico

Primera edición, 2024

ISBN: 978-84-1177-054-5

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
ROSALBA MANCINAS-CHÁVEZ	
CAPÍTULO I. VAMOS A CONTAR MENTIRAS, TRALARÁ...	
LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.....	13
PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO II. EL TRATAMIENTO DE LA FIGURA DEL PERIODISTA EN LOS VIDEOJUEGOS.....	41
JOAQUÍN JUAN PENALVA	
MARÍA SAMPER CERDÁN	
CARLA ACOSTA TUÑAS	
CAPÍTULO III. USO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA EN LA COMUNICACIÓN DE MARCA DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN DE PAGO EN ESPAÑA: EL CASO DE ILUSTRES IGNORANTES.....	57
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO IV. LOS EFECTOS DE LA PERCEPCIÓN DE LA MORFOLOGÍA DE LOS INFLUENCERS VIRTUALES EN LA PREDISPOSICIÓN PARA INTERACTUAR DE LOS CIBERNAUTAS.....	75
MÓNICA PÉREZ SÁNCHEZ	
JAVIER CASANOVES BOIX	
CAPÍTULO V. ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y PROFESIONAL EN LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA DEL COMUNICADOR SOCIAL	95
NORMA ALLYSON ARMIJOS TRIVIÑO	
LEANDRO ALFREDO ARMIJOS RIVAS	
LIVINSTONG ISRAEL ÁLVAREZ ROMERO	
MELANIE ANDREÍNA ÁLVAREZ ROMERO	
CAPÍTULO VI. PROSUMIDORES Y LA DEMOCRATIZACIÓN DEL PROCESO COMUNICATIVO EN EL PERIODISMO DIGITAL.....	117
VICTORIA MICHELLE ZAMBRANO FREIRE	
JEREMY JOEL DEL ROSARIO PLÚA	
LEANDRO ALFREDO ARMIJOS RIVAS	
CAPÍTULO VII. PAPEL DE LA COMUNICACIÓN MEDIÁTICA EN LÍNEA E INFLUENCIAS SOCIALES EN LAS NOTICIAS DE VIOLENCIA DE GÉNERO EN CHINA: EL CASO DE LAMU	135
YAJING GAO	
CAPÍTULO VIII. CONSTRUCCIÓN DE LA OPINIÓN PÚBLICA EN REDES SOCIALES ¿CUÁLES SON LOS TEMAS QUE MÁS INTERESAN A LOS ECUATORIANOS?	157
VICTORIA MICHELLE ZAMBRANO FREIRE	
GÉNESIS PÉREZ RODRÍGUEZ	

EL TRATAMIENTO DE LA FIGURA DEL PERIODISTA EN LOS VIDEOJUEGOS

JOAQUÍN JUAN PENALVA

Universidad Miguel Hernández

MARÍA SAMPER CERDÁN

Universidad Miguel Hernández

CARLA ACOSTA TUÑAS

Universidad de Alicante

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los videojuegos han experimentado un incremento de relevancia en el ámbito académico, llegando a superar la percepción estigmatizada de la “subcultura” (Pérez, 2010, p. 3). Si bien es posible encontrar numerosos estudios de los videojuegos desde el comienzo del siglo XXI, así como de años anteriores, es habitual obtener resultados en los que prima el análisis de sus efectos perjudiciales desde prismas muy diversos (Fontanillas, 2023; Almanza, 2023). No obstante, en determinados contextos, es posible observar una alteración en su consideración como unas herramientas merecedoras de análisis (Jiménez-Díaz *et al.*, 2023; Mejías-Climent, 2021) a partir de la ludología —entendida como el estudio del juego—, así como de otras perspectivas transversales como la narratología (Bravo, 2023; Calles Quintero, 2023) o la didáctica (Serna-Rodrigo, 2020; Questa-Torterolo *et al.*, 2022).

En paralelo, la presencia del periodista en el ámbito ficticio ha sido perdurable a lo largo del tiempo (Bezunartea *et al.*, 2008; San José *et al.*, 2019), con representaciones notables en la industria cinematográfica o literaria. La integración de estos dos elementos, ficción y periodismo, conduce a videojuegos donde el personaje periodista presenta cualidades distintivas que, en la mayoría de los casos, se asemejan significativamente a las competencias y responsabilidades inherentes a la figura real

- San José, M. C., Miguel Borrás, M., y Gil Torres, A. (2020). Periodistas en el cine español: héroes comprometidos con la verdad. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 26(1), 317-326. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/55035>
- Serna-Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos en el ámbito de la Didáctica de la Lengua y la Literatura. Una propuesta de clasificación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 104-125. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12245>
- Setton, R. (2011). Pensar la literatura policial: Sigfried Kracauer, Walter Benjamin, Ernst Block. El género y la disolución de los vínculos comunitarios”. *Constelaciones. Revista de teoría crítica*, 3, 193-207. <http://constelaciones-rtc.net/article/view/755>
- Suárez-Villegas, J. C. (2015). Nuevas tecnologías y deontología periodística: comparación entre medios tradicionales y nativos digitales. *Profesional de la Información*, 24(4), 390-396. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.05>
- Ufarte, M. J. (2012). La situación laboral del periodista como factor condicionante de la calidad informativa: con precariedad no hay calidad. *Universidad de La Laguna*. <http://hdl.handle.net/11441/18196>

VIDEOJUEGOS CITADOS

- Hollywood Monsters*. (1997). Pendulo Studios.
- Outlast*. (2013). Red Barrels.
- Uncharted 2: El reino de los ladrones*. (2009). Naughty Dog.
- Uncharted 3: La traición de Drake*. (2011). Naughty Dog.
- Uncharted 4: El desenlace del ladrón*. (2016). Naughty Dog.
- Uncharted: El tesoro de Drake*. (2007). Naughty Dog.