

Universidad Miguel Hernández de Elche
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Titulación de Periodismo

Trabajo Fin de Grado

Curso Académico 2021-2022



**El arquetipo de periodista en los videojuegos: una
comparativa entre *Outlast*, *Hollywood Monsters* y
*Uncharted***

The journalist archetype in video games: a comparison
between *Outlast*, *Hollywood Monsters* and *Uncharted*

Alumna: Carla Acosta Tuñas

Tutor: Joaquín Juan Penalva

Resumen:

Este estudio pretende analizar la figura de los periodistas presentes en los videojuegos *Outlast* (2013), *Hollywood Monsters* (1997) y la saga *Uncharted* (2005-2016) —Miles Upshur; Sue Bergman y Ron Ashman; y Elena Fisher, respectivamente— con el fin de tratar de establecer una suerte de arquetipo que se pueda extrapolar al resto de personajes que pertenezcan a esta misma profesión en esta industria. Para ello, se examinarán los papeles de cada uno de los protagonistas desde una perspectiva que atienda, principalmente, a la narrativa y la jugabilidad. Es decir, se abordarán cuestiones como la historia, el entorno en el que se desarrolla la acción, el género del videojuego y las mecánicas de juego del personaje con el objetivo de identificar aquellos factores acordes a la profesión periodística. Previamente, se tratará de establecer un arquetipo del periodista de la vida real, así como del ámbito literario, cinematográfico y serial con la intención de poder realizar una comparativa que identifique aquellos elementos que comparten los distintos sectores y aquellos que, por el contrario, sean notablemente dispares. Además, esta comparativa y el texto en su conjunto permitirá sopesar las problemáticas a las que se ha podido enfrentar la industria de los videojuegos — íntimamente relacionadas con la interactividad y la labor del jugador o la jugadora— para poder desarrollar periodistas con un papel relevante en la historia y cuya profesión cumpla una función específica en la misma.

Abstract:

This study aims to analyze the figure of the journalists appearing in the video games *Outlast* (2013), *Hollywood Monsters* (1997) and the *Uncharted* saga (2005-2016) —Miles Upshur; Sue Bergman and Ron Ashman; and Elena Fisher, respectively— with the purpose of trying to establish a kind of archetype that can be extrapolated to the rest of the characters that belong to the same profession in this industry. For this, the roles of each of the protagonists will be examined from a perspective that attends, mainly, to the narrative and the gameplay. In other words, issues such as the story, the environment in which the action takes place, the genre of the video game and the game mechanics of the character will be addressed with the aim of identifying those factors in accordance with the journalistic profession. Previously, we will try to establish an archetype of the journalist in real life, as well as in the literary, cinematographic and serial fields with the intention of being able to make a comparison that identifies those elements that the

different sectors share and those that, on the contrary, are remarkably dissimilar. In addition, this comparison and the text itself will allow weighing up the problems that the video game industry has been able to face —intimately related to interactivity and the work of the player— in order to develop journalists with a relevant role in history and whose profession fulfills a specific role in it.

Palabras clave: periodista, videojuegos, *Outlast*, *Hollywood Monsters*, *Uncharted*

Keywords: journalist, video games, *Outlast*, *Hollywood Monsters*, *Uncharted*



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
1.2. METODOLOGÍA	6
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	9
2.1.1. LOS VIDEOJUEGOS DE TERROR	12
2.1.2. LAS AVENTURAS GRÁFICAS	16
2.1.3. LOS VIDEOJUEGOS DE AVENTURAS	20
2.2. EL PERIODISTA: EN BUSCA DE UN ARQUETIPO.....	24
2.2.1. EL PERIODISTA EN LA CULTURA LITERARIA Y AUDIOVISUAL ...	26
2.2.2. EL ARQUETIPO DE INVESTIGADOR EN LOS VIDEOJUEGOS	32
3. ANÁLISIS DE CASOS	36
3.1. <i>OUTLAST</i>	36
3.2. <i>HOLLYWOOD MONSTERS</i>	46
3.3. <i>UNCHARTED</i>	57
4. CONCLUSIONES.....	69
5. ANEXOS	71
6. BIBLIOGRAFÍA.....	76

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

Los periodistas han pertenecido al mundo audiovisual y artístico prácticamente desde sus inicios. Desde Clark Kent, *alter ego* de Superman, con su primera aparición en *Action Comics n.º 1* (Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938); pasando por Hildy Johnson en *Primera plana* (Billy Wilder, 1974); hasta Pereira en la novela histórica *Sostiene Pereira* (Antonio Tabucchi, 1994). Así, se ha ido desarrollando un imaginario colectivo sobre el arquetipo del periodista que se puede extrapolar a todas las artes visuales.

En este trabajo nos proponemos analizar el prototipo del personaje periodista haciendo hincapié en el mundo de los videojuegos y, más concretamente, en tres casos: *Outlast* (2013), *Hollywood Monsters* (1997) y la saga *Uncharted* (2007). Para ello, será preciso advertir cómo ha ido evolucionando este tipo de personaje a lo largo de los años en los predecesores del videojuego: la literatura, por un lado, y el cine y las series, por otro. Sin embargo, partiremos de la base de que el videojuego integra la dimensión narrativa junto con la lúdica para modificar la experiencia de juego. Con el fin de aportar contexto a esta coyuntura, es preciso señalar que el desarrollo de *Colossal Cave Adventure* (1976) marcó un antes y un después en el aspecto expositivo de los videojuegos al incorporar herramientas textuales en la jugabilidad. Es decir, no solo importa aquello que sucede, sino la manera como interactuamos con ello; de manera que la persona jugadora se torna un sujeto activo. Estos aspectos, indudablemente, tendrán influencia en el papel del personaje periodista que nos proponemos analizar.

Además, dado que nuestros tres casos de estudio pertenecen a diversos géneros, será necesario conocer las tipologías para comprender mejor la labor o el rol del personaje dentro de cada coyuntura. Así, podremos, finalmente, asimilar si, con base en los tres videojuegos analizados, se cumple ese arquetipo de periodista que previamente habremos establecido.

1.2. METODOLOGÍA

De cara a realizar el posterior análisis sobre tres casos de videojuegos, es necesario detenerse en los aspectos concretos que se van a estudiar con la finalidad de contestar a la pregunta de si el personaje periodista cumple con el arquetipo establecido. Para ello, nos centraremos en tres elementos básicos de los videojuegos y trataremos de observar cómo afecta la profesión periodística del personaje a dichos componentes.

Género

Para determinar el género en el que se cataloga cada uno de los ejemplos, debemos remitirnos a la clasificación recogida por Óliver Pérez (2011), concretamente a la división según la finalidad del jugador o jugadora implícito/a. Siguiendo esta lista, podemos concretar que los tres (*Outlast*, la saga *Uncharted* y *Hollywood Monsters*) se adscriben a la tipología de videojuego de aventura, ya que están “orientados al descubrimiento de una narrativa” (Pérez, 2011, p. 137).

Sin embargo, la elección de estas tres obras se debe a sus diferencias más que a sus similitudes. Por tanto, determinaremos que *Outlast* se trata de un videojuego de terror — otorgándole más relevancia a la temática—, que la saga *Uncharted* se define como un videojuego de aventuras y acción —teniendo en cuenta la jugabilidad—, y que *Hollywood Monsters* es considerado una aventura gráfica.

Más adelante se estudiarán dichas tipologías en concreto y, posteriormente, en el análisis, procederemos a examinar su influencia en el personaje periodista y viceversa.

Entorno

Al mencionar el entorno de un videojuego, nos referimos a los aspectos que envuelven al personaje o al jugador. A la hora de realizar nuestra investigación, hay dos elementos fundamentales que deben ser estudiados:

Por un lado, los PNJ (personajes no jugadores creados para interactuar con el jugador), ya sean personajes aliados (que ayuden al jugador o jugadora a completar determinada misión) o enemigos (que traten de dificultar su labor o impedirse la). En referencia a este elemento, es de interés mencionar el filme *Free Guy* (Shawn Levy, 2021). El largometraje explora la vida de un personaje de figuración en un videojuego de mundo abierto y explota el recurso de la interactividad y la inteligencia artificial como dos factores clave en el desarrollo de los videojuegos.

Por otro lado, el mapa general —que, en ocasiones, puede llegar a funcionar como un personaje más— y los distintos niveles que se incluyan en el mismo. En este aspecto, el medio en el que se desarrolla la trama no es un simple escenario que embellece la experiencia del jugador, sino que se trata de un elemento más con el que se debe dialogar a través de diversas acciones con el fin de lograr determinados objetivos.

Historia

Para analizar este aspecto, debemos referirnos a la clasificación realizada por Miguel Santorum (2017). En primer lugar, es necesario discernir si cada caso cuenta con narraciones hegemónicas que someten al discurso del videojuego a una estructura “basada en el estímulo — respuesta” (Santorum, 2017, p. 6), en las que las acciones de quien juegue no afectan a los resultados; o narraciones no hegemónicas, donde la toma de decisiones es crucial para el desarrollo de la historia.

Además, cabe detenerse en la forma que tiene cada videojuego de contar su historia: diálogos, archivos que el jugador o la jugadora vaya encontrando, escenas, etc.; es decir, qué elementos concretos se utilizan en la narrativa.

Por otro lado, también observaremos en este apartado las cualidades del personaje periodista que encontremos en el videojuego, con el fin de comprender con mayor exactitud su papel en la historia.

Mecánicas de juego

También resulta imprescindible atender a las mecánicas de juego, que están, indiscutiblemente, vinculadas al género —de manera que un videojuego de acción no utilizará las mismas mecánicas que otro de simulación—. Las mecánicas de juego, que, unidas, conforman la jugabilidad, pueden definirse como el “discurso sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo de juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas” (Latorre, 2012). Por otra parte, Järvinen (2008) delimita unas dimensiones más concretas para el término: “Una mecánica es un medio para guiar al jugador hacia un comportamiento particular al restringir el espacio de posibles planes para alcanzar los objetivos” (p. 254).

En este apartado se incluyen, entre otras, las acciones disponibles. Por ejemplo, en el caso del famoso videojuego *Super Mario Bros* (1985), el personaje puede correr, agacharse, saltar, pisotear, etc. Estos elementos condicionarán, como se ha comentado previamente, la evolución de la historia a través de los procesos concretos a los que se someta al personaje.

Otra cuestión importante es la vista de la cámara que se utilice en el videojuego: primera persona, tercera, cámara fija fuera del control del jugador, cámara cinematográfica para las cinemáticas, etc.; pudiendo, incluso, combinar algunas de las anteriores.

Además, adquieren un papel fundamental los objetivos, subobjetivos y logros de cada nivel —siguiendo con el ejemplo previo, Mario debe llegar al castillo final mientras recoge monedas estrella—.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Con el objetivo de establecer una base fundamentada a la hora de analizar los tres casos de videojuegos y los géneros en los que se recogen, es preciso analizar el recorrido de la industria de los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad.

Para ello, atenderemos, principalmente, al estudio realizado por Donovan (2018), quien trata de trazar la historia de los videojuegos abarcando no solo el *hardware*, sino también el *software*. Es decir, navegando a través de la evolución de las consolas por generaciones y la guerra de mercado de los fabricantes, pero sin dejar de lado a los videojuegos en sí “como forma de arte” (Donovan, 2018, p. 15) contemplando los diseñados para consolas, pero también aquellos alojados en móviles, recreativas, ordenadores, etc.

Debemos comenzar esta breve crónica remitiéndonos a *Tennis for Two* (1958), un simulador de tenis de mesa creado por William Higginbotham con el fin de entretener a los y las visitantes del Brookhaven National Laboratory. Cuatro años después salió a la luz *SpaceWar!* (1962), un juego en el que dos oponentes deben destruir sus naves mutuamente al tiempo que evitan caer en la fuerza gravitatoria de una estrella.

En 1972 dos proyectos de distintos desarrolladores buscaron trasladar los videojuegos a los hogares. En primer lugar, Baer, Maricon y Dabney crearon la Magnavox Odyssey, un sistema doméstico de videojuegos que funcionaba mediante una conexión al televisor y que permitía probar varios juegos pregrabados (Belli y López, 2008). Ese mismo año Nolan Bushnell —fundador de una de las principales fabricantes de consolas a nivel mundial: Atari— lanzó *Pong*, una máquina recreativa diseñada para funcionar en lugares públicos.

A lo largo de los siguientes años, surgieron en las salas recreativas juegos como *Space Invaders* (1978) o *Asteroids* (1979), los cuales supusieron una importante evolución en el

campo técnico debido al uso de los microprocesadores y los chips de memoria. Poco después surgieron juegos que mantienen en la actualidad un alto grado de popularidad, como *Pac-man* (1980) o *Tron* (1982).

En lo que respecta al aspecto narrativo de esta generación de videojuegos, cabe atender al concepto de narrativa paratextual; es decir, las “piezas que rodean al texto [juego, en el caso que nos ocupa] que ayudan a dotarlo de sentido” (Santo, 2020). Este concepto se refiere, más específicamente, a los elementos que se encuentran fuera del juego pero que aportan el contexto necesario para comprenderlo. Esta necesidad de una explicación se debe a que, por aquel entonces, los videojuegos estaban formados por apenas algunas líneas y figuras geométricas que carecerían de un aspecto reconocible si no fuera por un título, una portada o una sinopsis que indicase al público sobre qué versaba aquella obra.

En el ámbito doméstico, a comienzos de la década de los años 80, Estados Unidos y Canadá vivían su primera crisis del videojuego —que duró, aproximadamente, de 1983 a 1985—, la cual se tradujo en importantes pérdidas económicas y en la destrucción de numerosos proyectos. Mientras, en 1983 se lanzó la consola Nintendo Entertainment System (NES), desarrollada por la compañía Nintendo en Japón. Al tiempo, aparecieron consolas como la Colecovision (1982) —que alcanzó un alto índice de popularidad gracias a su versión de *Donkey Kong* (1981)— o la Atari 5200 (1982) —una versión mejorada, aunque menos exitosa, de la Atari 2600—, principal competidora de la Colecovision; así como computadoras como Commodore 64 (1982) —una computadora doméstica predecesora de la Commodore Amiga 500 (1987), el modelo de la gama con mejores ventas— o ZX Spectrum (1982), quien superó en ventas al Commodore 64 por su bajo coste.

Fue entonces cuando comenzaron a aparecer algunos videojuegos innovadores y que discurrían por muy diversas ramas. Por un lado, desarrolladores como Croucher sobrepasaron los límites del surrealismo con *Deus Ex Machina* (1984), inspirado en el relato breve de E. M. Forster *La máquina se para* (1909). En esta aventura, una computadora que controlaba el mundo era contaminada por un excremento de ratón del que surgía un embrión. La misión de la persona jugadora era proteger a este embrión de los ataques de la computadora a través de una serie de abstractos minijuegos. Por otro lado, surgieron otras obras como *Knight Lore* (1984), que “reinterpretó la resolución de puzzles de las aventuras gráficas conversacionales dentro del contexto de un juego de acción (Donovan, 2018, p. 147). Por último, *Elite* (1984) supuso toda una revolución en

lo referente al sistema de juego. En *Elite*, quien jugaba tenía la posibilidad de explorar un mundo abierto —el espacio— al tiempo que comerciaba y combatía con oponentes. Además, fue uno de los primeros juegos de computadora en usar gráficos 3D.

Con la llegada de los años 90, la industria de los videojuegos logró importantes avances técnicos gracias a la llegada de la “generación de 16 bits” (Belli y López, 2008, 164). En esa época, surgieron videoconsolas como la Super Famicom (1990)—que llegó a occidente como Super Nintendo Entertainment System (NES)—, la Sega Mega Drive (1988) o la PC Engine (1987), más conocida como TurboGrafx.

Sin embargo, el suceso que definió esta década fue la guerra de consolas que enfrentó a un erizo azul con un fontanero italiano. Sonic y Mario eran los personajes más representativos de las desarrolladoras de videojuegos Sega y Nintendo, respectivamente. De hecho, la batalla entre estas dos empresas comenzó antes de que Sonic siquiera existiese. Lo cierto es que la competición, que había comenzado con la llegada de las consolas en 8 bits, hizo a Sega quedarse atrás con su Master System contra una NES que dominaba los mercados. Por tanto, decidieron que la lucha debía urdirse en 16 bits. A pesar de ello, la SNES volvió a despuntar más alto que la Mega Drive, en gran parte gracias a *Super Mario World* (1990), juego incluido en la consola de Nintendo. Fue entonces cuando Sega optó por jugar en el mismo terreno y desarrollar una mascota que fuera la cara visible de la compañía. Es en ese momento en el que Sonic entró en escena con el videojuego *Sonic: The Hedgehog* (1991), que formaba parte del plan de Sega de destacar mediante un personaje gamberro, una campaña de publicidad provocativa y una bajada del precio de la consola (Pereiro, 2019).

A pesar de ello, las idas y venidas de ambos gigantes de la industria continuaron con el paso de los años. A los personajes “molones y rompedores” (Pereiro, 2019) de Sega, Nintendo contestaba manteniendo sus “seres nostálgicos, mágicos y atemporales” (Pereiro, 2019). Al lanzamiento de *Street Fighter II: The World Warrior* (1987), en manos de Nintendo, Sega respondió con *Mortal Kombat* (1992). Fue este juego el que permitió a Sega, por primera vez, una mayoría del 55% en el mercado.

Sin embargo, su éxito se vio truncado por el creciente interés del sector político en la industria. Conscientes de la incipiente preocupación por la violencia mostrada en los videojuegos, Nintendo optó por jugar su carta de la empresa familiar y naif y trató de

hacer aún más evidente el uso de la agresividad y de escenas explícitas por parte de su competidor.

Si posamos la mirada en el presente, es más que evidente que la victoria en esta guerra fue para Nintendo. No se trata de un juicio personal; de hecho, no hay más que echar un vistazo al mercado para no encontrar a Sega en él, quienes tuvieron que abandonar el sector de desarrollo de consolas con Dreamcast (1998), que no pudo mantenerse a la altura del resto de consolas: PlayStation 2 (2000), Xbox (2001) y Game Boy Color (1998).

En la historia reciente, Nintendo ha conseguido mantener cierto éxito dentro de su nicho específico: consolas (y videojuegos) destinados a un uso portátil o una jugabilidad muy específica, evolucionando desde la Nintendo DS (2004) o la Wii (2006) hasta llegar a la Nintendo Switch (2017), que aún una consola ligera que permite ser transportada con controladores inalámbricos para jugar desde la televisión. A pesar de tratarse de un concepto diferenciado de las otras dos consolas que dominan el mercado (o, precisamente, gracias a ello), lo cierto es que la apuesta de Nintendo se mantiene, hoy en día, como la líder en ventas mundiales (Morán, 2022).

Por su parte, Sony y Microsoft, las empresas desarrolladoras de las consolas PlayStation y Xbox, respectivamente, también han vivido su propia batalla por el control del mercado. En entregas anteriores, la PlayStation 4 (2013) venció a la Xbox One (2013) con 116 millones de ventas, prácticamente el doble que el producto de Microsoft. Sin embargo, en la actualidad más inmediata la realidad se desdibuja tras las noticias que aseguran que las ventas de Xbox Series X|S (2020) están por encima de las de la PlayStation 5 (2020) (Laguna, 2022).

2.1.1. LOS VIDEOJUEGOS DE TERROR

Los videojuegos de terror engloban un género amplio gracias a las numerosas posibilidades que ofrece dicha tipología. Así, podemos comenzar por distinguir entre el horror y el terror. El primero se refiere a un origen externo que provoca rechazo y repulsión y puede ser percibida por el jugador/a o espectador/a. Por otro lado, el terror se define como el miedo que no puede ser visto, el cual se conforma gracias a la atmósfera y a elementos extradiegéticos. A pesar de esta división, lo más común en los videojuegos —y en cualquier otro arte que pretenda generar estas sensaciones— es combinar ambos para lograr una mayor inmersión y un mejor alcance del miedo.

De este mismo modo, podemos discernir si se trata de un terror de origen físico, con un temor real a ataques que afecten a nuestro cuerpo, o de origen psicológico, donde los enemigos vendrán de la propia mente de nuestro personaje y los miedos que en ella albergue. Cabe mencionar, previamente a la enumeración del resto de características, la notable influencia del cine que podremos observar en los elementos que delimitan el género del terror. Así, el videojuego de terror beberá de las influencias del entorno audiovisual; pero añadiendo el factor de la jugabilidad y, por tanto, el influjo de la toma de decisiones de la persona que juegue para la evolución de la historia. Un claro ejemplo de esto es el videojuego *Alien: Isolation* (2014). Se trata de un *survival horror* en primera persona que plantea una campaña que transcurre 15 años después de la película *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979). Así, el videojuego continúa la historia desde el punto de vista de la hija de Ellen Ripley (llevada a la gran pantalla por Sigourney Weaver), integrando elementos del largometraje, al tiempo que incorpora nuevos factores.

Con todo, debemos detenernos a analizar el entorno como un factor fundamental en la generación de la sensación de miedo. Por un lado, es necesario atender a la propuesta de terror que presenta el videojuego. Es decir, el mundo en el que nos encontramos al comenzar la partida, ¿se trata de un lugar comúnmente denominado tétrico o tenebroso, como un castillo abandonado?, o, por el contrario, ¿aparecemos en un parque, de día, con niños a nuestro alrededor? Estas circunstancias definirán, en primera instancia, la predisposición de quien juegue de encontrarse con conocimiento de causa o no respecto al terror, debido a los elementos de la cultura popular que inducen a este sentimiento históricamente, desde el cine, previamente la literatura y, antes de ella, los mitos y leyendas. Por ejemplo, en el caso de *Silent Hill* (1999), el protagonista se encuentra en un pueblo dominado por la bruma y las tinieblas, lo cual refuerza el sentimiento de angustia en el jugador.

Otro aspecto clave en este sentido es el grado de realidad al que esté sometido el entorno. Con esto, nos referimos a si el mundo que se nos presenta es simplemente una representación virtual del mundo que tenemos ante nosotros y, por tanto, lugares que nos resultarán familiares o conocidos como calles, tiendas, playas...; o si se trata de una ficción construida desde cero, como otro planeta con atmósferas distintas, seres irreales y tiempos cambiantes. En el primer caso, el conocimiento previo del entorno permitirá al jugador o jugadora moverse con más soltura y, probablemente, estar preparado para

enfrentarse a las adversidades. De hecho, según Javier Calvo: “Al optar por un entorno reconocible, la disposición gráfica debilita las barreras psicológicas entre el usuario y el mundo real” (2020, p. 286). En el segundo, sin embargo, los peligros serán desconocidos para el quien juegue hasta que llegue el momento de afrontarlos, así como el mundo que se presente ante él, que deberá ser explorado para poder descubrirlo.

En este sentido, en la creación del videojuego se puede optar por modificaciones del espacio jugable, manipulando “las texturas, las físicas o las reglas del juego en momentos puntuales para desorientar, confundir o sembrar intriga en el jugador” (Lozano, 2015, p. 82). Esto se consigue gracias a la plasticidad que permite el videojuego, mediante la cual se pueden lograr configuraciones distintas a través de la manipulación tecnológica.

Como último aspecto dentro del entorno, debemos detenernos en los llamados “espacios seguros”. En un género como el terror, el suspense se convierte en un factor determinante que se encuentra presente en todo momento —incluso cuando no se está afrontando un obstáculo específico— con el fin de lograr una atmósfera de tensión. Es por ello por lo que son necesarios puntos que rebajen los picos de presión. Se trata de lugares específicos que, dado su habitual uso en los videojuegos, se sobreentienden como zonas donde la tranquilidad de nuestro personaje no va a ser perturbada. En muchas ocasiones, los puntos de guardado o *savepoints* se utilizan para este cometido, ya que el jugador o jugadora podrá detenerse a guardar la partida, revisar sus objetivos o repasar la información obtenida hasta el momento (Lozano, 2015) sin la expectativa de una posible amenaza.

Por otro lado, es necesario atender a la figura del protagonista o protagonistas que manejemos como jugadores. En primer lugar, deberemos estudiar si el videojuego, en este aspecto, es coherente. Dicho elemento relacionará las mecánicas de juego con la propia historia. Es decir, el personaje deberá contar con unas limitaciones en cuanto a acciones y recursos acordes a su rol. Si contamos con un militar, no resultaría extraño ni sorprendente que conociera técnicas de combate o supiera cómo utilizar armas de fuego; por tanto, estas acciones podrían formar parte de su repertorio. Sin embargo, si nuestro personaje es un escritor que se ha visto envuelto, por determinadas circunstancias, en un entorno hostil, lo más normal sería que entre sus posibilidades se encuentren esconderse, huir o similares. En el segundo caso, al restringir las opciones de jugabilidad, no solo se es consecuente con la propia historia, sino que también se puede lograr una mayor sensación de angustia debido a una menor posibilidad de supervivencia. Además, es

probable que los jugadores se sientan más identificados con este tipo de personajes y, por tanto, que la inmersión sea mayor.

Continuando en esta línea, otro método recurrente para la consecución de determinados objetivos (como generar terror o miedo) es el reflejo de la vulnerabilidad del personaje a través de la limitación de visión o movimiento (Blanco, 2019). En otras palabras, si nuestro personaje resulta herido, lo más normal sería que tuviera dificultades para correr o caminar rápido. O, por ejemplo, en el caso de que sea drogado, sería óptimo que su visión se emborronase. De hecho, no es una mecánica exclusiva de los videojuegos de terror, sino que lo habitual es que cualquier personaje muestre debilidades tras ser atacado. Una vez más, todo ello contribuye a la coherencia general de la partida.

Por otra parte, en este género de videojuegos, la visión se torna un elemento fundamental. Así, la elección de tercera o primera persona (los métodos que resultan más comunes) es crucial a la hora de elegir qué clase de experiencia se quiere transmitir al jugador. Según Lozano (2015), la visión en primera persona puede ser una elección más acertada para esta tipología de videojuegos. Para ilustrar este método, podemos recurrir a *Amnesia: The Dark Descent* (2010), donde la visión desde los ojos del personaje subraya la invulnerabilidad del mismo ya que, además, no existen mecánicas de combate en el juego. Esto se debe a que, por un lado, acentúa la cercanía del personaje con el jugador, y, por otro, aumenta la limitación de nuestro campo de visión. Es decir, la persona que juegue no podrá observar lo que sucede a su alrededor a menos que gire su cabeza para mirar y, en el momento en el que lo haga, perderá de vista lo que antes tenía frente a él, lo cual potencia la tensión y las posibilidades en el desarrollo del videojuego para generar sustos o eventos similares.

Por último, debemos detenernos en una característica primordial que no ha sido nombrada hasta ahora: el sonido, incorporando en el mismo los efectos sonoros, la música e incluso el silencio. Estos tres elementos funcionan en conjunto para lograr un grado de inmersión y una atmósfera concreta que se encarga de complementar a la parte visual (Velasco, 2016). Lo cierto es que este componente se extrae de forma directa de la industria cinematográfica, donde “la percepción auditiva juega un enorme papel a la hora de sugerir en el espectador toda la carga emocional que deriva de su exposición del horror” (Calvo, 2020). Así, los efectos sonoros, probablemente, acompañarán durante la aventura para lograr un mayor acercamiento a la realidad que se esté viendo. Por otro lado, la música

será la encargada de realzar los instantes dramáticos clave como batallas, persecuciones o descubrimientos. De hecho, la música no será únicamente la que acompañe a la escena, sino, en ocasiones, será la que avise de lo que va a suceder a continuación. De este modo, en un videojuego sin música a lo largo de la partida o con una sintonía tranquila, en el momento en que esta se intensifique y dramatice, el jugador o jugadora estará siendo prevenido de que algo fuera de lo normal va a acontecer. En este sentido, cabe mencionar el término de música adaptativa, que puede definirse como un acompañamiento musical que se ajusta a las elecciones de quien juegue para activarse como reacción a dichas decisiones (Zdanowicz y Bambrick, 2019). La propia respiración del personaje, el aumento de las pulsaciones o el latido del corazón también contribuyen a generar un mayor nivel de tensión.

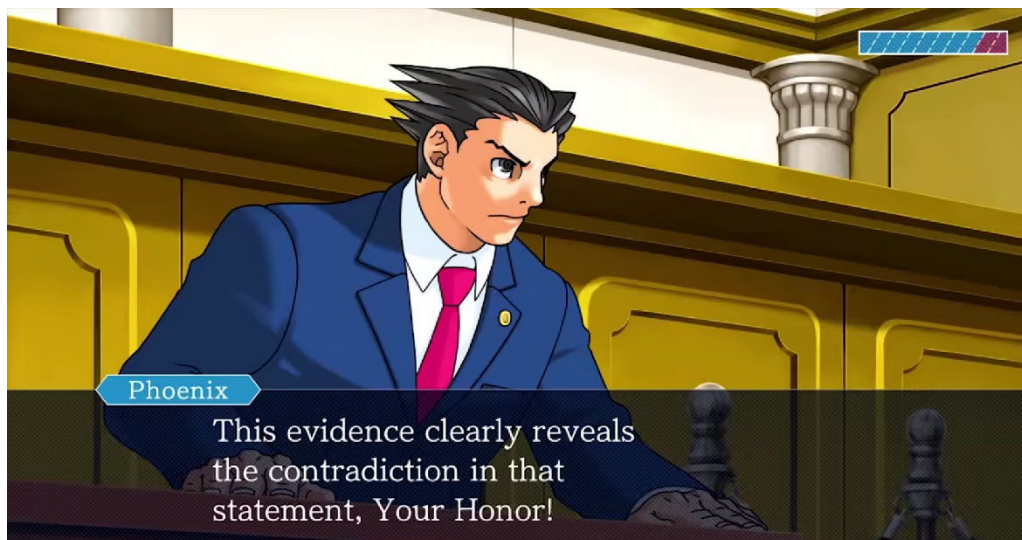
En suma, los videojuegos de terror son un género con una gran cantidad de posibilidades temáticas y mecánicas. Además, cuentan con diversos recursos para generar las sensaciones de angustia, tensión o miedo, como limitar recursos y acciones, aprovechar localizaciones de la cultura popular relacionada con el horror, alterar el entorno jugable o recurrir a la música o efectos sonoros.

2.1.2. LAS AVENTURAS GRÁFICAS

En primer lugar, es necesario desarrollar una definición sobre qué es una aventura gráfica. Según Montes (2010), la tipología de aventura gráfica podría precisarse como un “juego informático, basado en los gráficos, que consiste en avanzar a través de una historia prefijada anteriormente con un final cerrado (o varios)” (p. 248). Para llegar a un desenlace, la persona jugadora deberá resolver diferentes puzles y rompecabezas; además de interactuar con los objetos y personajes repartidos por los escenarios. Este último aspecto delimita los que son los elementos indispensables en este género, ya que, a través de la relación entre objetos y personajes con el jugador, se podrá avanzar en la historia. De hecho, si bien la interacción es un aspecto clave de cualquier videojuego, en las aventuras gráficas esta acción se torna imprescindible para el desarrollo de los sucesos.

Cabe detenerse brevemente en establecer una línea imaginaria que separe las aventuras gráficas de las novelas visuales, géneros que son habitualmente confundidos. Según Gonzalo (2015), las novelas visuales se caracterizan por “su naturaleza estática, así como la importancia de los escenarios” (p. 24). De hecho, Cavallaro (2010) va más allá, puntualizando momentos claves de la historia en los que imágenes más detalladas se

mostrarán para que la experiencia no se remita a leer los diálogos que se vayan sucediendo; recogidas en recuadros situados frente a los personajes emisores del mensaje.



Fotograma del videojuego *Objection!* (1992)

Un conocido ejemplo de novela visual es *Objection!* (1992). Este videojuego nos sitúa en el papel de un abogado que debe resolver una serie de casos. Para ello, quien juegue deberá primero realizar una investigación, recopilar pruebas y testimonios de testigos y, posteriormente, defender el caso en el juicio. En cuanto a jugabilidad, estas acciones se realizan mediante conversaciones en las que debemos seleccionar la opción más conveniente en cada situación.

En cambio, videojuegos como *The Secret of Monkey Island* (1990) —la aventura gráfica por excelencia—, si bien recurren constantemente a diálogos en los que se debe elegir entre diferentes alternativas, incluyen la necesidad de interactuar con el escenario y los personajes con distintas acciones. En su caso, Guybrush Threepwood, el protagonista de esta saga, deberá recoger objetos escondidos por los escenarios para utilizarlos junto con otros elementos con el fin de resolver determinados rompecabezas.

Así, ambos géneros comparten los elementos de escenario y diálogos; con la salvedad de que en las aventuras gráficas el jugador o jugadora no se limitará a visualizar su entorno, sino que, como ya se ha comentado, deberá interactuar con él para lograr resultados. Además, tanto novelas visuales como aventuras gráficas otorgan, generalmente, gran importancia a la toma de decisiones en los diálogos, que desembocará en un desarrollado árbol de decisiones que conducirá al jugador o jugadora a diversas situaciones según sus elecciones.

Con el fin de poder acotar mejor los videojuegos que se engloban dentro de esta tipología, podemos recurrir a las reglas básicas que enumeró Ron Gilbert (2004), uno de los creadores de la saga *Monkey Island*:

1. El propósito final debe ser claro: el jugador debe conocer su objetivo, o tener una idea aproximada del mismo, al comenzar el juego.
2. Los objetivos secundarios también deben ser evidentes: a pesar de que el jugador no conoce toda la historia, sí que necesita saber, de acuerdo con el objetivo final, cuáles son los pasos con los que debe comenzar para lograrlo.
3. “Vive y aprende”: los puzzles o acertijos que se expongan no deben matar al personaje, porque, en ese caso, el jugador podría sentir frustración.
4. Rompecabezas a la inversa: el jugador puede encontrar la solución antes que el acertijo. Por ejemplo, encontrar una llave antes que la puerta en la que se utiliza.
5. “Olvidé recogerlo”: el jugador debe tener caminos alternativos para resolver determinados acertijos en los que necesite un objeto o clave que no recogió o encontró en su momento.
6. Los acertijos avanzan la historia: la resolución de cada puzzle debe ofrecer información o material nuevo al jugador para que continúe en su aventura.
7. La cuenta atrás: establecer un tiempo determinado para resolver un acertijo puede ser un aliado traicionero, ya que el jugador puede perder interés si no consigue adecuarse al tiempo.
8. Acertijos sin sentido: en relación con el punto 6, los rompecabezas deben tener un sentido de ser o, como mínimo, una lógica concreta. Es decir, no es recomendable plantear puzzles carentes de sentido o que, al resolverlos, no produzcan ninguna recompensa.
9. Libertad de juego: aunque se trate de una trama cerrada, el jugador debe tener la sensación de libertad para moverse libremente por el entorno y encontrar diversos patrones que lleven hacia un mismo fin.

Por otro lado, cabe aclarar que, tal como sucedía en el caso de los videojuegos de terror, las aventuras gráficas engloban multitud de subgéneros distintos. Podríamos atender, entre otras, a la clasificación realizada por Montes (2010) en la que crea una división según la temática: aventuras de acción, aventuras educativas —destinadas, generalmente, a un público infantil—, aventuras “roleras” y aventuras porno-eróticas —enfocadas a un público adulto—.

Es necesario, con el objetivo de comprender mejor esta tipología, atender a los diferentes elementos que encontramos en estos videojuegos. Para comenzar, debemos estudiar su narrativa, que, como se ha comentado, es uno de los factores determinantes de este género. Para ello, es preciso mencionar el concepto de “literatura ergódica”. Según Aarseth, este fenómeno se basa en un “esfuerzo no trivial que permita al lector transitar por el texto” (Aarseth en Sánchez-Mesa, 2004, p. 118). Es decir, el lector —o, en el caso que nos ocupa, el jugador— tiene que sentir que la historia se inicia cuando él decide. Así, no se trata de una historia que le cuentan, sino una que crea de principio a fin, una en la que la persona que juega es quien revela el camino.

Con base en lo recién comentado, surge el concepto del árbol de decisiones: “El todo de la historia se divide en una serie de unidades menores, que a su vez están formadas por otras aún más pequeñas [...] y así sucesivamente hasta llegar a la unidad mínima” (García, 2016, p. 2). Por tanto, la historia no sigue un discurso lineal, sino que el jugador es el encargado de determinar el curso de la aventura y, al tiempo, comprender la totalidad de la misma a través de las distintas opciones de diálogo. De este modo, el jugador o jugadora debe ser consciente de que la selección de una acción o frase podría alterar directa e inmediatamente la línea argumental.

Además, otro de los elementos que adquiere especial relevancia en las aventuras gráficas —por su íntima conexión con la narrativa— es el entorno. Con esto, nos referimos a la totalidad de escenarios que recorre el jugador o jugadora a lo largo de la narrativa. En este género, el entorno adquiere un valor fundamental ya que será necesario interactuar con el mismo para lograr avanzar por la trama. Es decir, en las aventuras gráficas es común la recolección de objetos que, posteriormente, utilizaremos en acertijos o que nos proporcionarán información sobre personajes, ubicaciones, etc. Por tanto, el entorno se torna imprescindible debido a que es necesario un lugar en el que investigar y el cual recorrer; de lo contrario, probablemente estaríamos hablando de novelas visuales u otro tipo de género.

En última instancia, debemos atender al personaje jugable y a la construcción del mismo. Si bien en el caso de las aventuras gráficas este aspecto no es tan fundamental como podría serlo, por ejemplo, en un videojuego de rol —donde una de las mecánicas básicas es mejorar y potenciar a nuestro personaje—, sí que debemos realizar una breve mención al respecto. En esta tipología, podemos encontrar desde jugabilidad en primera a tercera

persona. En el primer caso, como jugadores, no podremos ver a nuestro personaje. Sin embargo, lo más común en las aventuras gráficas clásicas, como el caso de *The Secret of Monkey Island*, es jugar en tercera persona. En esta coyuntura, se le proporciona a quien juegue una breve biografía del protagonista, de manera que sepa cómo abordar la historia. El resto lo descubrirá jugando.

2.1.3. LOS VIDEOJUEGOS DE AVENTURAS

Los videojuegos de aventuras se encuentran íntimamente ligados al género de aventura gráfica, ya que es de este de donde surgen las aventuras tal y como las conocemos en la actualidad. Así, esta tipología tuvo sus inicios con el texto como exclusivo elemento de interactividad hasta prácticamente su supresión, pasando por un efímero periodo de convivencia (Planells, 2010). Por tanto, es la aplicación de la imagen y la extensión de su uso en los videojuegos el punto clave que define y sobre el que se sustenta el género de aventuras.

Además, con la incorporación de la imagen y los avances técnicos que se produjeron, los videojuegos de aventuras fueron conformando una hibridación junto con el género de acción. Así, es común encontrar numerosos videojuegos que conjugan ambas tipologías para sacar el máximo provecho a su jugabilidad. De este modo, se aúnan las mecánicas de exploración, búsqueda y resolución de rompecabezas propios del género de aventuras —que requieren, por parte del creador, una historia más pausada, y, por parte del jugador, mayor lógica y atención a los detalles— junto con mecánicas de puntería, disparo, etc. —que exigen, por parte del creador, ritmos frenéticos, y, por parte del jugador, destreza manual y rapidez mental—, habituales en los videojuegos de acción. Un claro ejemplo es el videojuego *Shadow of the Tomb Raider* (2018), donde el jugador o jugadora deberá enfrentarse a combates armados, así como a rompecabezas, mientras explora el sur de la Amazonia.

Con el fin de establecer unas características mediante las cuales incluir videojuegos en esta tipología, vamos a recurrir a los estudios de Pérez (2011). Por un lado, este género suele recurrir a una condición de victoria fundamentada en la habilidad lógica. De este modo, en su mecánica de juego adquiere gran importancia la resolución de puzzles, desde la “articulación de piezas (objetos)” (p. 141) hasta el encadenamiento de acciones del jugador. Este recurso, si bien predomina más concretamente en las aventuras gráficas, también tiene un importante papel en las aventuras. Videojuegos como *Uncharted 4: El*

desenlace del ladrón (2016) exigen al jugador o jugadora el ingenio mental y la destreza manual suficientes como para solucionar acertijos que le proporcionarán información para la historia o le desplegarán nuevos caminos que seguir para avanzar en la aventura.

Por otro lado, este género suele contar con un “sistemas ludus de gameplay rígida” (Pérez, 2011, p. 135); es decir, es habitual que utilice un guion narrativo sumamente predeterminado. De este modo, el descubrimiento y la configuración de una trama narrativa se lleva a cabo mediante una experiencia de juego eminentemente inflexible.

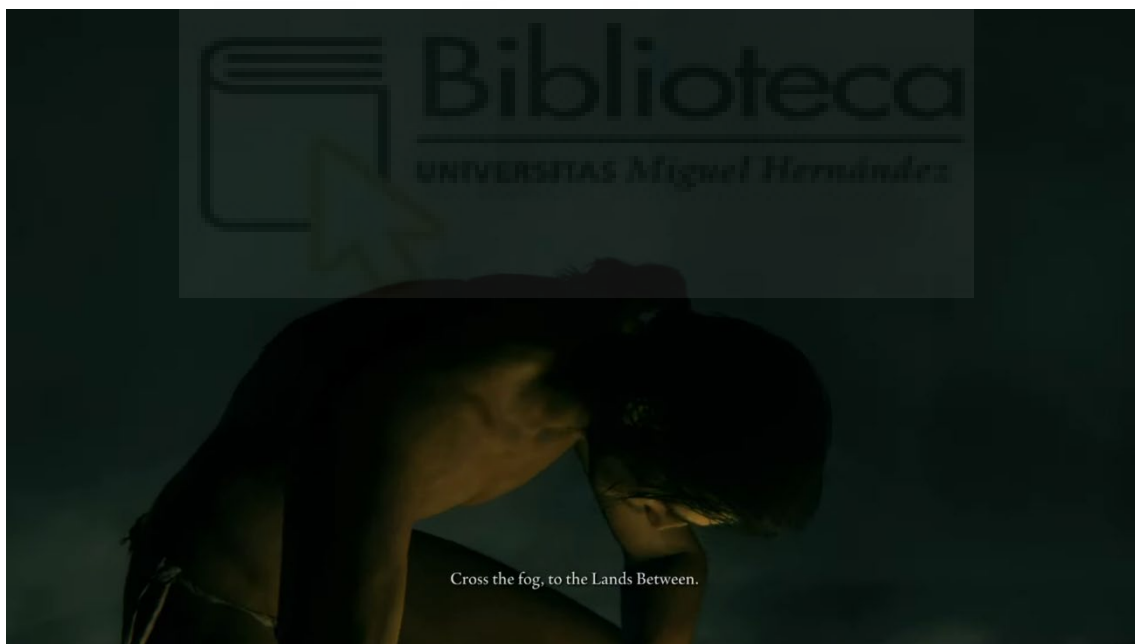
Por lo tanto, en los videojuegos de aventuras se le exige al jugador o jugadora la resolución de determinados rompecabezas —basados en la aplicación de mecánicas concretas, el uso de la lógica, pura investigación, etc.— con el fin de progresar en el relato. La narrativa no será, generalmente, completamente lineal: la persona jugadora iría al punto A, resolvería un puzle, continuaría al punto B, resolvería otro y así consecutivamente hasta la victoria. Sin embargo, tampoco se le otorga una posibilidad infinita de opciones, sino que la acción se desarrolla en un mapa cerrado que, usualmente, se puede explorar libremente y es él o ella quien decide cuándo y cómo avanzar en la trama.

Con el propósito de comprender mejor los aspectos previamente mencionados, es necesario atender a la propia narrativa de dichos videojuegos. Es decir, es preciso analizar de qué manera específica se relata la trama y qué recursos intervienen. Según Planells (2010), “la narración se compone de un contenido (historia/fábula), una forma de contarla (relato/sjuzet) y el acto propio de enunciación” (p. 120). Este esquema aplicado, por ejemplo, a una película se entendería del siguiente modo: se crea una historia cerrada formada por un relato previamente definido y expuesto al espectador, generalmente, por un único narrador (Orihuela, 1997).

No obstante, en esta mecánica no cabe la posibilidad de la interactividad, elemento fundamental en cualquier videojuego. Por tanto, es necesaria la implementación de un nuevo modelo constituido por historias abiertas con relatos cambiantes que puedan ser narrados por diferentes personajes e, incluso, contruidos por el propio jugador. A causa de este avance, surge un nuevo desafío: el dilema interactivo, definido por Berenguer (1997) como la obligación del creador de dirigir la historia y la libertad del jugador o jugadora de modificarla. De esta manera, el videojuego de aventuras debe contar con un relato establecido y una serie de normas que permitan la coherencia en la historia pero

que, al tiempo, otorguen al jugador o jugadora un determinado margen de libertad. Por tanto, a pesar de que es quien juega quien establece con qué personaje jugar, cómo equiparlo y qué ruta seguir, esto no se traduce en una supresión del narrador externo (Egenfelgt *et al.*, 2008). Es el narrador quien determina el marco de acción y quien activa la introducción de nuevos capítulos de la trama.

A pesar de establecer que, generalmente, es quien juega quien marca en qué momento avanza en la historia, lo cierto es que el creador tiene la potestad de imponer el control en los personajes no jugadores. En esta premisa se basan las *cutscenes*, “breves secuencias no interactivas donde el narrador relata hechos importantes para el desarrollo de la historia” (Planells, 2010, p. 121). Estas suelen materializarse en fragmentos de vídeo, cinemáticas, en los que el videojuego adquiere las características de una película para exponer algún hecho significativo al jugador o jugadora—en este momento espectador—, tales como un cambio de escenario, la repercusión de un acto o la introducción de un nuevo personaje, entre otros.



Cinemática introductoria del videojuego de rol y aventuras *Elden Ring* (2022)

Es interesante, para nuestro estudio, recoger el modelo de estructura “Narrativa Interactiva por Interrupciones”, desarrollado por Pérez (2003), apoyado en la configuración expuesta previamente. A continuación, se incluye un esquema que ilustra dicho patrón de juego:

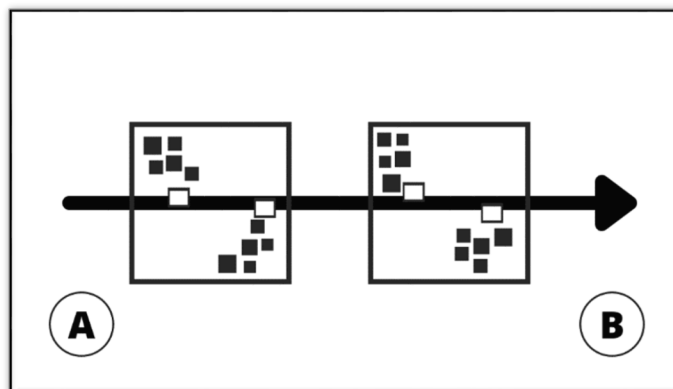


Figura 1. Esquema de narrativa interrumpida. Fuente: elaboración propia.

En esta estructura, los recuadros grandes constituyen el total de las posibles acciones que se integran en una sección específica del juego. Los cuadrados negros, por su parte, equivalen a las acciones intrascendentes que se han efectuado en un capítulo o sección. Por último, los cuadrados blancos ilustran las acciones cruciales que se han realizado y que son el desencadenante para poder avanzar en la historia hacia las siguientes secciones.

Otro de los elementos que adquieren gran importancia en el género de aventuras son los personajes, especialmente aquellos que puedan ser controlados por el jugador. Egenfeldt (2008) define algunos criterios de elaboración: “la visibilidad (la apariencia de los personajes), las posibilidades de acción (posición de los personajes en función de sus acciones), las relaciones espaciales (vinculación con el mundo del juego) y [las relaciones sociales] (conexión con otros personajes)” (p. 179). De este modo, el personaje actúa como intermediario entre el jugador y el creador (o narrador). El segundo necesita de él para relatar su historia, mientras que el primero debe recurrir a él para alcanzar una experiencia interactiva.

Con respecto a este eje de interacción, cabe mencionar que se da una relación que conecta los tres elementos, si bien no es necesario que en todos los casos la interacción sea

equidistante y equilibrada. Con el fin de comprenderlo mejor, se recurre al siguiente esquema:

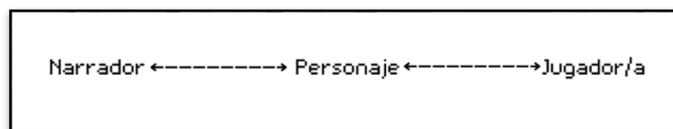


Figura 2. Esquema interacción de factores. Fuente: elaboración propia.

Así, podemos establecer que, en primer lugar, el narrador establece unas reglas sobre el personaje que serán retransmitidas a la persona que esté jugando para que sea conocedora de su marco de acción. Y, en segundo lugar, esta persona hace uso del personaje para interactuar con su entorno y así activar ciertos desencadenantes para la historia.

2.2. EL PERIODISTA: EN BUSCA DE UN ARQUETIPO

El periodismo, oficio al que se dedican dichos profesionales, se define en la Real Academia Española como la “actividad profesional que consiste en la obtención, tratamiento, interpretación y difusión de informaciones a través de cualquier medio escrito, oral, visual o gráfico” (s.f., definición 1). Sin embargo, su función alcanza mucho más allá del servicio informativo: su actividad cuenta con una relevancia social aprobada y especificada en derechos como el secreto profesional, el derecho y deber a la información o la cláusula de conciencia. Así, el cumplimiento de dichos derechos, la autonomía de los medios de comunicación y la pluralidad informativa suponen algunos de los pilares primordiales del Estado de Derecho (Gil, 1999).

Por otro lado, es necesario especificar que la actividad periodística ha evolucionado simultáneamente a la sociedad, adaptando su metodología con el fin de tener la capacidad de investigar y comunicar debidamente a la sociedad con información veraz y desde medios acordes a las necesidades del momento. Siguiendo las palabras de Revollar y Roberto (2004), el periodismo reúne la pluralidad de cometidos del periodista: sintetiza todo el conocimiento obtenido a lo largo de la historia y lo aplica en la práctica profesional actual “incluyendo el ejercicio en instituciones públicas o privadas, y se extiende en estos momentos a la práctica informativa especializada, investigativa y multimedia” (p. 47).

En cuanto a las funciones concretas del periodista, McCombs (2001) las clasifica en tres categorías: función de vigilancia —de los riesgos y peligros del mundo—, función de consenso —organización y comunicación de soluciones a la sociedad de los problemas

identificados con la vigilancia— y función de transmisión de la herencia social —el paso de una generación a otra— (McCombs en Leyva, 2001).

Sin embargo, los deberes del periodismo abarcan en la actualidad un espectro más amplio, dentro del cual siguen estando presentes las funciones ya mencionadas por McCombs. A continuación, se recogen los más generalizados y relevantes —al margen del puro acto de informar y comunicar, la base de esta actividad—:

- Educar: los medios de comunicación son una vía de alcance mundial para difundir conocimiento y, por tanto, se puede utilizar como instrumento pedagógico.
- Orientar: el periodismo debe otorgar el contexto y la profundización suficientes como para que la sociedad sea capaz de desarrollar un criterio sustentado en argumentos veraces y válidos.
- Fiscalizar la administración pública: es reconocida la función del periodismo como supervisor de los tres poderes, tanto en su tarea de denuncia como en la consecución de justicia. Además, también podemos incluir aquí su deber de controlar otros poderes del tipo que sean.
- Servir a la sociedad: mediante la organización y recopilación de ayuda colectiva para los damnificados en catástrofes de cualquier índole.
- Entretener: se incluyen aquí tanto los medios que han hecho del servicio recreativo su labor principal, como aquellos que tratan de aunar información y entretenimiento en un mismo espacio.

También debemos hacer una breve mención a determinadas características que suelen asociarse con el rol del periodista, tanto aquellas innatas a la profesión, como otras que han ido desarrollándose con base en las actualizaciones de los medios y las necesidades comunicativas.

En primer lugar, el profesional debe ser crítico y autocrítico, así como tener un sentido ético y moral férreo y formado. Además, es necesario que sea conocedor del mundo que le rodea, con el fin de aportar contexto histórico y geográfico a sus historias. Con relación a esto último, es conveniente que su memoria esté lo suficientemente entrenada para acordarse con claridad de eventos relacionados con el suceso que esté cubriendo y para poder recordar detalles del evento y los personajes involucrados, además de para utilizarla en caso de que sus herramientas para la toma de notas falten o fallen. Por otra parte, su vocabulario debe ser lo suficientemente amplio como para abordar temas diversos y, al

tiempo, para poder seleccionar los términos apropiados y específicos para cada situación (Jáquez, 2015).

Además, el periodista debe ser “un apasionado por la verdad” (Darío en Jáquez, 2015) que busque, en todo momento, narrar los hechos y datos reales mediante el contraste con otros medios o fuentes. Con base en ello, es conveniente que un periodista cuente con dotes en informática, con el fin de poder acceder a bases de datos y saber navegar en ellas. Con respecto a este aspecto, también es oportuno un amplio conocimiento en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) —una cualidad que se ha visto potenciada en los últimos años—. Por último, es aconsejable que un profesional del periodismo disponga de habilidades de comunicación para poder utilizar a su favor herramientas como el carisma, el protocolo o las interacciones sociales, en general.

En suma, el periodista se ha ido transformando, con el paso de los años y la evolución de los medios tecnológicos y sociales, en un ser polivalente con el deber de informar a la sociedad al tiempo que cumple diversas necesidades directamente relacionadas con su labor principal. Además, esta comunicación se ha extendido del tradicional papel a los medios audiovisuales y a Internet y ha implementado todas aquellas nuevas herramientas que el progreso ha puesto en práctica, tales como los directos, los hipervínculos o el *feedback* a través de comentarios.

No obstante, es necesario resaltar los motivos que han llevado a esta profesión a la exigencia de versatilidad. Según Ufarte (2012), “el intrusismo laboral, la baja remuneración, el desempleo, los horarios prolongados, la falta de prestigio, las contrataciones temporales, el bajo índice de sindicación y la escasez de independencia” (p. 1) son algunos de los elementos que han reconfigurado la realidad periodística llevándola hasta el extremo. De este modo, la calidad informativa —el factor más relevante en el periodismo— se ha transformado en un componente escaso en la actualidad, eclipsado por grandes dosis de sensacionalismo y noticias y datos descontextualizados.

2.2.1. EL PERIODISTA EN LA CULTURA LITERARIA Y AUDIOVISUAL

El periodista, el de la vida real, cumple un rol característico en la sociedad. Cuenta con unos derechos que le respaldan y unos deberes que ha de cumplir. Por tanto, cuando este ser es representado en la ficción, estas características se trasladan con el fin de construir un personaje fiel a la realidad. Sin embargo, también podemos encontrar casos en los que

el imaginario va más allá y diseña periodistas con cualidades que distan de lo veraz para potenciar la fantasía que subyace en la invención de obras de ficción.

Por todo ello, es conveniente detenerse en el papel que cumple el periodista en la literatura, el cine y las series con el propósito de establecer una suerte de arquetipo que nos sirva como referencia a la hora de analizar los videojuegos, debido a que, como ya hemos visto, estos últimos han sido influenciados en numerosas ocasiones por la cultura literaria y audiovisual.

En primer lugar, para hablar del nicho de la literatura al que pertenecen los periodistas, es preciso aclarar y diferenciar dos conceptos que pueden desdibujarse con facilidad. Por un lado, podemos estudiar el periodismo literario o narrativo que, según Guerriero, puede definirse como “aquel que toma algunos recursos de la ficción —estructuras, climas, tonos, descripciones, diálogos, escenas— para contar una historia real y que, con esos elementos, monta una arquitectura tan atractiva como la de una buena novela” (Guerriero, 2015). Ante todo, el periodismo narrativo es, en suma, periodismo. La historia que se narre debe surgir, por tanto, de un suceso real, un dato, una investigación.

Podríamos ejemplificar este concepto con el caso de “El mundo de Jimmy”, un texto ganador del premio Pulitzer en 1980, escrito por la periodista del *Washington Post* Janet Cooke. El artículo versaba sobre un niño que, con tan solo ocho años, era adicto a la heroína. En él se relataba la vida de Jimmy, compuesta por drogas duras que el propio amante de su madre cocinaba, vendía y le inyectaba al niño. Sin embargo, tras investigaciones policiales se descubrió que esta historia no era cierta; es decir, que nunca existió el tal Jimmy, por lo que Cooke tuvo que devolver su premio y declarar que la historia no era sino una condensación de diversas situaciones que trabajadores sociales le habían comentado. A pesar de ello, es interesante acudir a las palabras que García Márquez dedicó al caso, con las que explicaba que el acto de invención de la periodista “podría no ser más que una metáfora legítima para hacer más cierta la verdad de su mundo” (García, 1981), por lo que “Jimmy no solo existe una vez, sino muchas veces” (García, 1981).

Por otro lado, en referencia a historias puramente verdaderas —teniendo en cuenta la ficción inherente a contar algo desde una perspectiva propia— existen multitud de obras que han definido por sí mismas al periodismo narrativo. Truman Capote en *A sangre fría*

(1965), Gay Talese con *Joe Luis: The King As a Middle-Aged Man* (1962) o Tom Wolfe con su reportaje *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby* (1963).

El periodismo literario puede entrar de puntillas en la cuestión que nos ocupa si atendemos a la figura del propio periodista que está contando la historia desde el exterior. Como es evidente, en este tipo de obras no se crea un personaje periodista encargado de investigar, descubrir y comunicar, sino que es el propio autor quien hace lo propio y, posteriormente, lo incluye en su novela. Por tanto, podemos encontrarnos con el caso de Capote, quien alardeaba de no haber incluido “la palabra yo” (Capote en Grobel, 1985, p. 117) en toda su historia, pero que, sin embargo, estuvo presente en todo momento y, por ello, su influencia en el modo de narrar los hechos es más que notable. Por otro lado, podemos atender a casos como el de Cercas en *Soldados de Salamina* (2003), quien relata no solo los sucesos protagonistas de la obra, sino todo el proceso de indagación, entrevistas y construcción de su novela, por lo que sí que es posible ver con total claridad el personaje de Javier Cercas, el periodista que cuenta en primera persona todo el recorrido que subyace tras la historia.

El otro concepto que debemos reflejar en este estudio es, como se podía esperar, el periodista que se crea desde la ficción y para la ficción. Es decir, cualquier personaje concebido para formar parte de una historia que no tiene por qué ser verdadera —ni tan siquiera verosímil— y con unas características que no tienen la necesidad de ajustarse a la realidad.

Una vez aclarado este entresijo, es posible proceder al estudio de diversas obras que se adscriban a cualquiera de los dos casos para, posteriormente, analizar el papel de los periodistas en su conjunto.

Podemos recurrir, por ejemplo, a algunos de los cuentos de Mark Twain, quien, conocedor del oficio, definió la figura del periodista como un personaje cínico, aventurero y competitivo. Por otro lado, en *La nueva Grub Street* (Gissing, 1891) encontramos el dilema de la integridad adscrito a la profesión periodística: los personajes deben decantar la balanza hacia la inmoralidad —en busca de la verdad— o la ética —y la posibilidad de quedarse al margen—.

Si en apartados siguientes incluiremos a Sherlock Holmes como representación de la figura del detective, no sería arriesgado encasillar a John Watson en el rol de periodista,

ya que es, al fin y al cabo, quien relata al mundo las historias que ambos investigan. El Dr. Watson es, por su parte, un hombre astuto, más inocente que los nombrados anteriormente, y directo. Otro aspecto interesante que podemos vislumbrar en el personaje de Doyle es que su interés, en determinadas ocasiones, se decanta por salvar vidas antes que por resolver el caso. Esta cualidad ejemplifica, una vez más, la disyuntiva que suele caracterizar al periodismo, debido a que sus profesionales deben contar con una ética ejemplar, pero, al tiempo, han de perseguir la verdad ante todo.

En el personaje de Javier Cercas en *Soldados de Salamina* podemos ver, sobre todo, algunos de los cometidos propios de esta profesión como las entrevistas, la búsqueda en bases de datos y archivos, el recorrido por las distintas ubicaciones principales del suceso, las deducciones a partir de pistas fundamentadas, etc.

En la obra de Capote, por otro lado, podemos adivinar —atendiendo al contexto que rodea a la novela— la necesidad de que la realidad se ajuste a la ficción. *A sangre fría* narra el asesinato de una familia de granjeros en Kansas, así como la posterior ejecución de sus asesinos. Es en este último punto donde el propio autor admitió que, si bien había forjado una relación cercana con los acusados mediante las entrevistas, su obra precisaba la ejecución de los mismos como final de la misma (Capote en Clarke, 2006).

En definitiva, los periodistas de literatura se enfrentan, con más o menos tintes de fantasía, a la búsqueda de la verdad al tiempo que tratan de mantener íntegra su moral, la cual a veces se desdibuja en los personajes que se decantan más por un lado cínico. Además, son grandes detectives en lo que respecta a la búsqueda de fuentes y de datos y acostumbran a tener una notable perspicacia en lo que respecta a mirar el mundo de un modo más profundo, ya sea para encontrar historias que pasan desapercibidas o para atisbar señales en personas, lugares u objetos que puedan resultar de interés para la noticia.

En otro orden de ideas, es conveniente realizar un repaso paralelo del papel de la profesión periodística en el ámbito cinematográfico y serial con el objetivo de esclarecer si el arquetipo de la realidad se traslada a estos campos; así como para comprobar si se puede realizar una comparativa con el sector literario y, principalmente, con el mundo de los videojuegos.

Cabe comentar que el personaje periodista aparece con frecuencia en las obras audiovisuales debido a que reúne determinadas características que le dotan de atractivo para la ficción. Entre estas, se encuentran “vivir experiencias inaccesibles para el resto de la sociedad con su presencia en acontecimientos importantes o entrevistas a personajes interesantes” (San José *et al.*, 2019, p. 318), ejercer su autoridad para establecer una vigilancia contra el poder y mantener el control ante situaciones adversas y horarios complicados que puedan tener consecuencias en su vida privada. Por tanto, resulta evidente que el director de un filme o una serie no va a seleccionar para su obra a un periodista encargado de publicar teletipos, sino a uno cuya labor esté en las calles: en el trabajo de campo, la investigación y el entramado de contactos con fuentes de interés.

Sobre la representación del informador en este ámbito se han realizado numerosos estudios que analizan si esta se inclina hacia un plano heroico, degradado o realista (Pastor, 2010). Estas categorizaciones vienen definidas, en gran medida, por las motivaciones del personaje. Estas pueden catalogarse en tres zonas: por un lado, existen aquellos periodistas que actúan movidos por una ética periodística implacable que les alienta a sacrificar todo por la verdad; por otro, podemos encontrar un perfil identificado por “el interés de conseguir éxitos para su medio” (Bezunartea *et al.*, 2010, p. 162); en último lugar, se encuentran aquellos que se mueven bajo la ambición de conseguir logros personales como promociones o fama. Según el análisis realizado por Bezunartea y otros estudiosos en el que examinaban el papel del periodista en 104 filmes, la mayoría (un 44%) se movían de acuerdo a la primera clasificación y en un segundo y tercer lugar, muy próximos entre sí (28 y 27%), se encontraban los periodistas que trabajaban por los intereses de la empresa o los propios.

Según estos resultados, podría aproximarse la conclusión de que los periodistas de la ficción audiovisual son, en su mayoría, héroes, debido a que obran empujados por una moral férrea. Este hecho, sin embargo, no aleja la disyuntiva ya expresada en términos literarios de la deontología periodística, que continúa siendo una máxima presente en numerosas obras.

A pesar de ello, este envoltorio brillante no esconde sino imperfecciones en los personajes estudiados, ya que muchos de ellos se definen por características como el egocentrismo, vicios varios, la soltería a causa de una vida demasiado apegada al trabajo o una formación más bien escasa en términos universitarios.

Con el propósito de comprender mejor la imagen que la esfera audiovisual ha desarrollado del periodista, es interesante acudir a algunos ejemplos:

Por un lado, en el perfil del periodista impulsado por la búsqueda de la verdad podemos hacer referencia, entre muchos otros, al personaje de Lana Winters en la serie *American Horror Story: Asylum* (Ryan Murphy y Brad Falchuk, 2012). Esta periodista se adentra en la institución mental Briarcliff Manor con el objetivo de descubrir los entresijos oscuros que se esconden dentro de la misma. Lana, a pesar de ser finalmente retenida en la residencia psiquiátrica contra su voluntad, lucha con astucia y persistencia para lograr obtener lo que ha ido a buscar y contar su primicia al mundo.

En el otro extremo, nos encontramos a Johnny Barrett, el protagonista de *Corredor sin retorno* (Fuller, 1963), quien también se adentra en un manicomio para investigar un crimen. Sin embargo, sus motivaciones son muy distintas a las de Winters: su propósito, tal y como asegura en el propio filme, es lograr ser famoso y ganar un premio Pulitzer.

Por otro lado, podemos atender al papel de Walter Burns, director del periódico *Chicago Examiner* en el largometraje *Primera plana* (Billy Wilder, 1974), definido como un hombre “astuto, cínico, ambicioso y sin escrúpulos” (Bezunartea *et al.*, 1994, p. 29) capaz de cualquier cosa por conseguir la noticia que considere idónea para su empresa.

En características más concretas, podemos ver reflejadas la falta de sensibilidad, el egocentrismo y el divismo que muchas veces se asocian con los periodistas en el personaje de Bruce Nolan, un famoso reportero de la televisión que obtiene el poder divino para hacer lo que quiera en *Como Dios* (Tom Shadyac, 2003). Como es de esperar, Nolan utiliza su poder para su propio beneficio.

En lo referente a los vicios y adicciones, si bien no es la cualidad más representativa de los periodistas de ficción, también representa un aspecto de interés. Según algunos análisis, la dependencia con mayor presencia en la pantalla es el alcoholismo (Bezunartea *et al.*, 2010). Dentro de este grupo, Pete Fallow constituye uno de los personajes que con más facilidad podrían adscribirse a estas características. El periodista de *La hoguera de las vanidades* (Brian De Palma, 1990) pasa bajo los efectos del alcohol la gran mayoría del largometraje.

En cuanto a la vida personal y familiar, podemos concretar que gran parte de los personajes periodistas están solteros o divorciados, principalmente por los complicados

horarios de la profesión y por la exagerada devoción al trabajo. Es ese el caso, por ejemplo, de Earl Janoth, el protagonista de *El reloj asesino* (John Farrow, 1948), quien se queja en determinadas ocasiones de haber tenido que abandonar su luna de miel por atender las necesidades de la revista en la que trabaja, de sus largas jornadas y de sus días de trabajo en festivos.

2.2.2. EL ARQUETIPO DE INVESTIGADOR EN LOS VIDEOJUEGOS

En el modelo común de periodista que hemos establecido previamente vienen implícitos, entre otros, los deberes de informar, buscar la verdad, investigar y servir a la sociedad. Estos aspectos, como veremos a continuación, se encuentran íntimamente conectados con la figura del investigador, detective o “sabueso” en general.

En primer lugar, es preciso definir qué se entiende por videojuego de investigación. Para ello, recurriremos a las palabras de Setton, que delimita el género (también en otros campos) según el siguiente marco: “Un género de enigma en el que los efectos de los sucesos se narran antes que sus causas y en el que, por lo tanto, se construyen paralelamente la historia del crimen y la reconstrucción y el descubrimiento de la historia del crimen” (Setton, 2011, p. 198). Por otro lado, Cerezo (2005) lo define como “toda aquella narración en la que se da un proceso de investigación de un hecho criminal, sea real o aparente, y que, por consiguiente, hay una persona encargada de llevar a cabo esa investigación, ya sea un policía, un detective privado, un periodista [...]”. Es debido a esa última referencia que realiza Cerezo por la que vamos a hacer un breve paréntesis en nuestro análisis para detenernos en este arquetipo de personaje: porque un periodista es, en muchos aspectos, un detective.

De este modo, en la narración conviven dos relatos que avanzan en paralelo: el del suceso, ausente, y el de la averiguación, cuya solución se debe dilucidar primero. Por tanto, nos encontramos ante la evolución desde el ocultamiento al descubrimiento, de la invidencia a la percepción e, indiscutiblemente, del enigma al conocimiento (Vizcarra, 2013).

Por otra parte, es interesante acudir a las deducciones de Walter Benjamin, quien, según Pivetta (2010), plantea los inicios de la novela detectivesca en la transición de las novelas de aventura de entornos naturales a la esfera urbana y, por tanto, la mutación del cazador al investigador con lupa y gabardina —por recurrir al imaginario colectivo—.

En referencia a las mecánicas de juego, podemos encontrarnos con dos vertientes claramente definidas. Por un lado, puede tratarse de una investigación en la que el jugador o jugadora tome un papel protagonista como sujeto que debe llegar por sus propios medios a una solución para el misterio que se plantea. En este caso, las acciones que realice el personaje funcionarán como herramientas específicas para resolver el enigma. Entre estas, se pueden incluir actividades como observar un escenario en busca de indicios, realizar interrogatorios a personajes en los que la elección de preguntas pueda conllevar a un camino u otro o examinar documentos, fotografías u otros efectos personales de un individuo. En este supuesto se adscribe, por ejemplo, el videojuego *El profesor Layton y la caja de Pandora* (2007), la segunda entrega de la saga de *El profesor Layton*. En este capítulo, Layton y su discípulo, Luke, deben resolver el misterio de la caja de Pandora. Finalmente, será Luke, a través de las manos del jugador, quien solucione el último rompecabezas para poder abrir la caja y dar respuesta al enigma. De hecho, el propio videojuego así se lo indica al jugador: “Ahora está en tus manos abrir la caja y resolver el puzle final de la historia” (Level-5, 2007).



Fotograma del puzle final del videojuego *El profesor Layton y la caja de Pandora* (2007).

Por otro lado, el videojuego puede abordar la temática de investigación desde una perspectiva puramente narrativa. Es decir, el jugador o jugadora se limita a observar o leer las deducciones realizadas por los personajes —a través de cinemáticas o diálogos encuadrados en cajas— mientras que sus acciones responden a necesidades que poco o nada tienen que ver con la labor deductiva del detective.

Además, tanto el investigador como el suceso en sí no tienen por qué encajarse en los recursos habituales y clásicos que surgen en las novelas policíacas y el cine negro —un detective privado resolviendo un caso de asesinato, robo o similar para el que ha sido contratado—, sino que el protagonista puede ser en una persona común con algunas capacidades de deducción u observación por encima de la media que quiere resolver algún asunto personal (Maté, 2017). Para ejemplificar esta premisa, podemos recurrir a *Gone Home* (2013). En este videojuego, la persona jugadora ocupa el papel de Kaitlin Greenbriar, una joven que vuelve a la casa familiar tras un año en el extranjero para encontrarse con la desaparición de su hermana. En el transcurso de la historia, el jugador o jugadora deberá explorar la casa buscando y examinando diversos objetos que le permitan reconstruir la vida de su familia en su ausencia. Por tanto, quien juegue se pondrá en la piel de un personaje sin pretensión alguna de convertirse en una detective y con las herramientas de deducción con las que cualquier persona podría contar, pero que debe explotar al máximo sus capacidades para poder resolver el enigma.

Con el fin de enumerar las características que definen el arquetipo de personaje investigador, es preciso aclarar que, si bien autores como Meller (2005) han establecido las diferencias que separan al detective del policía y del investigador privado, en este estudio nos referiremos a los tres roles indistintamente y a los rasgos generales que mantienen en común.

Por otro lado, si bien los atributos de estas figuras se han ido desdibujando y transformando con el paso de los años y con el cruce de distintos medios, trataremos de recoger las cualidades distintivas que se mantienen con persistencia en la mayoría de los casos.

En referencia a la presencia del detective en una obra, es conveniente remitirnos al argumento que mantiene Cerezo (2005): el género de investigación puede renunciar al hecho delictivo y al sujeto que lo ha cometido, pero no a aquel que lo investiga. Por tanto, es la deducción lo que proporciona la intriga, no el crimen en sí —y es por eso por lo que este puede adoptar formas tan diversas—.

En los detectives clásicos encontramos una característica que puede desaparecer en aquellos investigadores cuyo fin sea resolver una cuestión personal. Se trata de la misión de servir a la sociedad. Por ejemplo, en el cuento de Edgar Allan Poe *Los crímenes de la calle Morgue* (1841) el detective Auguste Dupin es el encargado de esclarecer la incógnita

que subyace tras los asesinatos de dos mujeres en París. Mediante su método deductivo, Dupin calma la desazón del vecindario y la prensa allí donde la investigación policial ya ha fracasado. Por su parte, Scaggs (2005) explica que este tipo de ficciones resaltan las desigualdades de una sociedad en la que se entiende que es el dinero es quien controla la justicia, subrayando de un modo más latente las injusticias tanto del poder dominante como de los intentos de los detectives privados por mantenerlo.

En términos generales, podríamos concluir que los factores que identifican a un investigador son la especialización en unos conocimientos generales, a menudo de carácter científico, y la maestría en una serie de destrezas cognitivas poco convencionales (Maté, 2017). De hecho, es pertinente remitirnos a algunos de los saberes que recoge el Doctor Watson de su compañero, Sherlock Holmes, uno de los mayores detectives de ficción —creado por Arthur Conan Doyle—, en *Estudio en escarlata* (1887). En su enumeración, Watson sostiene que Holmes no tiene conocimientos de Literatura o Filosofía, que su especialización en Geología es fundamentalmente práctica —con el fin, por ejemplo, de saber distinguir de qué zona de Londres proviene una mancha de barro—, o que sus conocimientos de Botánica son desiguales, por conocer en mayor medida lo referente a los venenos en general. En este punto, el lector puede haber comprendido que lo que atañe a este detective son, en esencia, aquellas destrezas que puedan serle de utilidad a la hora de resolver cualquier caso que se le presente.

Sin embargo, con el fin de equiparar de un modo más específico la figura del detective a la del periodista, procederemos, a continuación, a realizar una enumeración de las características comúnmente presentes en un investigador:

- Diseño de hipótesis complejas.
- Destrezas intelectuales superiores.
- Capacidad de observación meticulosa.
- Capacidad para solucionar problemas inaccesibles a la mayoría de la gente.
- Vela por la justicia.
- Conocimientos científicos y criminalísticos, además de otros que puedan ayudar en su labor de investigación, dependiendo del contexto en el que figure el personaje.
- Razonamiento y lógica pura.
- Habilidades de sigilo y ocultamiento.

- Carisma para recabar información de testigos o sospechosos.
- Coordinación en sus movimientos.

Teniendo en cuenta esta información, es interesante preguntarnos en qué se traducen estas habilidades en el ámbito de la jugabilidad, es decir, qué acciones concretas podrá llevar a cabo el jugador o jugadora cuando maneje a su personaje investigador. Para ello, debemos comprender que el personaje y el jugador, si bien en muchos casos son la misma persona, lo cierto es que funcionan como entes diferenciados en cuanto a sus posibilidades: “Mientras el protagonista opera dentro del campo de lo detectivesco, el jugador se mueve en el terreno [...] de lo detectórico, tratando de resolver una secuencia de *puzles* apelando al contacto con el entorno y sus habitantes, sin recurrir a un conjunto de saberes sistematizados” (Maté, 2017, p. 55). Por tanto, a continuación, se recogen aquellas herramientas disponibles para colaborar en la investigación que su personaje esté llevando a cabo:

- Interrogación de testigos.
- Sigilo.
- Lectura del entorno.
- Examinación de objetos.
- Manipulación de objetos.
- Sincronización de las acciones.
- Obtención de información.
- Cruzamiento de pistas.
- Resolución de puzles.
- Activación de mecanismos.

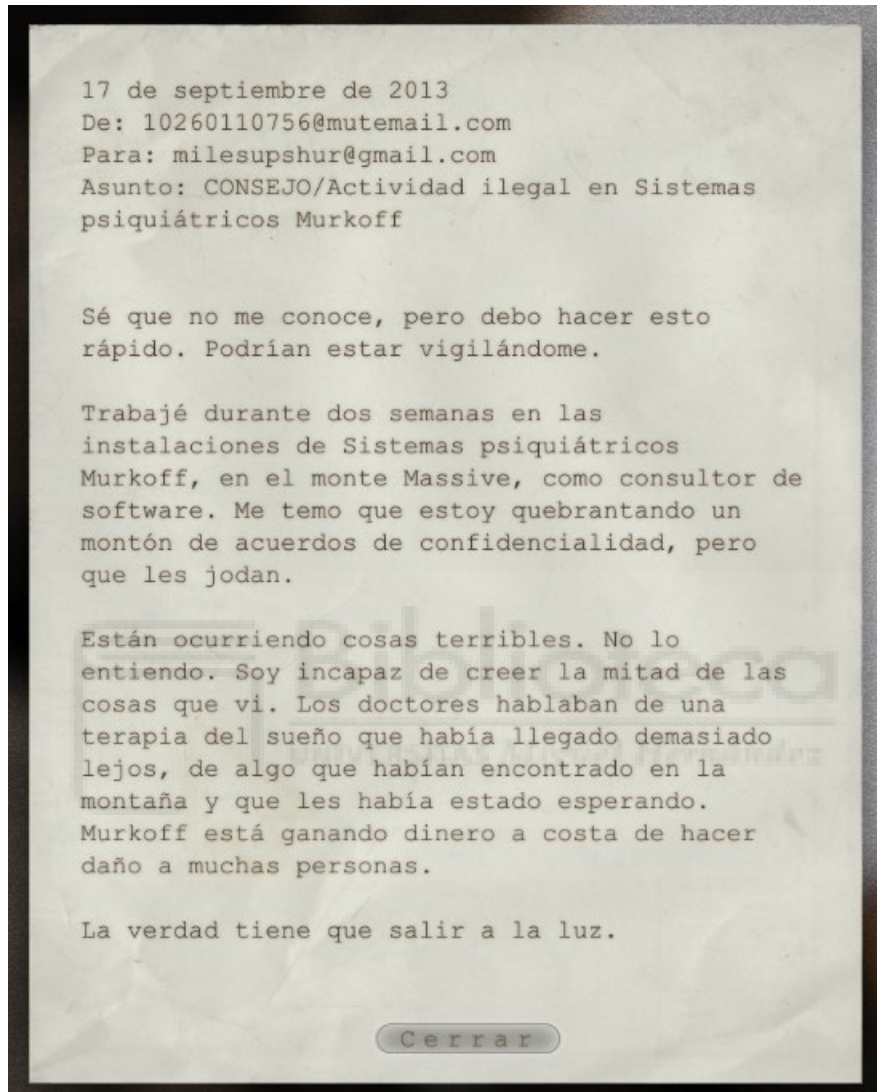
3. ANÁLISIS DE CASOS

3.1. *OUTLAST*

Outlast (2013) es un videojuego de terror en primera persona desarrollado por Red Barrels que se publicó el 4 de septiembre de 2013. Actualmente, es posible jugarlo en PlayStation 4 y 5, Xbox One y Xbox Series X|S, Nintendo Switch y en ordenador.

La historia nos traslada a las afueras del manicomio Mount Massive, donde el periodista Miles Upshur pretende adentrarse con el fin de investigar qué sucede dentro de las instalaciones.

Al comenzar esta aventura, el jugador o jugadora se pondrá en la piel del periodista independiente Miles Upshur, trabajador de un periódico de Denver, quien recibe un correo electrónico anónimo de un trabajador del centro en el que se manifiesta que algo extraño está ocurriendo en las instalaciones.



La carta anónima que recibe el protagonista de *Outlast* (2013) al comienzo del juego.

Tal y como se explicó en la metodología, vamos a proceder a analizar el videojuego desde diversas perspectivas para poder comprender con exactitud qué elementos otorgan relevancia a la profesión del protagonista y si esta se aborda desde un punto de vista verosímil o se le proporcionan cualidades irreales o fuera de lo común.

Género

Como se ha comentado previamente, *Outlast* se engloba en la categoría de videojuegos de terror. En el videojuego encontramos presentes los dos elementos que caracterizan a este género: por un lado, podemos atender a elementos externos y visibles que causan

temor en quien lo juegue —es decir, el horror—; y, por otro, los elementos extradiegéticos y la atmósfera que envuelven el entorno de la partida —denominado como terror—.

Con el fin de situar estos dos aspectos en factores concretos, podemos indicar que, en lo que respecta al horror, se pueden encontrar humanos deformados y lacerados, ubicaciones oscuras, manchas de sangre alrededor del entorno y componentes similares. En lo referente al terror, se incluyen cuestiones como la música de tensión —muy recurrente, en general, en los videojuegos de miedo—, otros sonidos como gritos o chirridos o la propia historia del videojuego, que nos ubica en un manicomio en el que entramos con el sobreaviso de que ocurren cosas extrañas.

Entorno

El entorno en el que nos encontramos es, en todo momento, las instalaciones del hospital psiquiátrico Mount Massive. A lo largo de la historia, visitaremos diversos lugares, como los pabellones masculino y femenino, el patio exterior, el laboratorio secreto, etc.

Como hemos visto en anteriores ejemplos de historias ficticias en las que aparecen periodistas, los manicomios son ubicaciones recurrentes debido al interés que suscitan para los personajes, quienes, ambiciosos, buscan encontrar la verdad que subyace en dichos centros. Además, esta localización es comúnmente utilizada en el género de terror, ya que el imaginario colectivo lo asocia a un lugar tenebroso y en el que suceden cosas extrañas.

Historia

En primer lugar, es preciso comentar que *Outlast* utiliza una narrativa hegemónica, es decir, lineal, en la que las acciones no tienen una repercusión real en el transcurso de la historia. Sin embargo, no puede negarse el factor de la jugabilidad y, si bien cualquiera de las acciones que realice el jugador o jugadora le llevarán a un mismo resultado, el transcurso puede variar en lo referente a enemigos, obstáculos o información con la que se cruzará por el camino.

En líneas generales, esta aventura llevará a Miles Upshur a descubrir los secretos que oculta el hospital psiquiátrico Mount Massive gracias a documentos, internos u otros personajes que le proporcionan información o diversas grabaciones. Estos, en primera instancia, son cuerpos masacrados y multitud de variantes —internos que han sido

modificados genéticamente— que pretenden atacarle. Sin embargo, conforme la historia avanza, el periodista descubrirá que no se trata de simples experimentos con cuerpos humanos, sino que la Corporación Murkoff —la empresa que compró el manicomio y a raíz de la cual comenzaron a ocurrir sucesos extraños— ha expuesto a los pacientes a un motor morfogénico para poder estudiar y conocer los sueños de los mismos. Es de esta experimentación de donde surge Walrider, un ser con aspecto fantasmagórico que es, en realidad, una nube de nanomáquinas controlada por Billy Hope, uno de los internos sometidos al análisis.

Eventualmente, Upshur deberá acceder al laboratorio subterráneo donde se encuentra Billy, quien sobrevive gracias a una máquina a la que se encuentra conectado, la cual deberá ser desenchufada por el protagonista para acabar con él y con el Proyecto Walrider. Sin embargo, tras desconectar la máquina, Walrider capturará a Upshur y él se convertirá, a partir de ese momento, en el nuevo huésped de la criatura.

Por último, el periodista tratará de escapar, finalmente, de las instalaciones de Mount Massive, pero se verá sorprendido por una multitud de soldados que lo acribillan. Lo último que el jugador o jugadora verá en su pantalla será a Walrider, una vez más como un ente fantasmagórico, atacando a los soldados que han atacado a Miles Upshur.

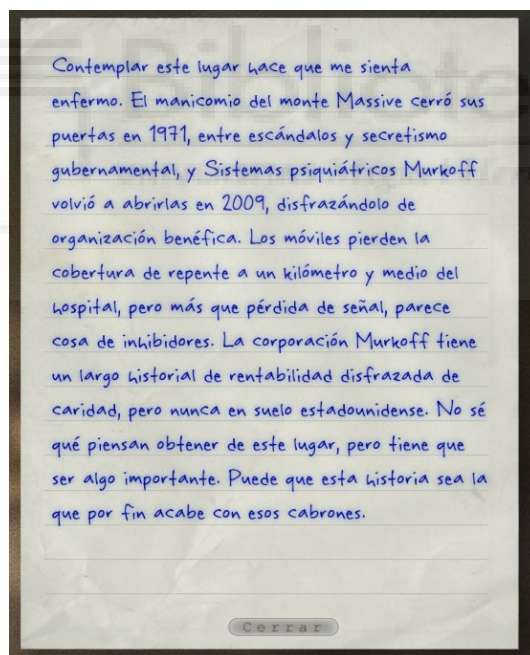
Una vez estudiada la historia del videojuego, es necesario detenerse en el protagonista y, principalmente, en su función periodística y en cuánta relevancia adquiere la misma a lo largo de la partida.

Para analizar al personaje, nos valdremos de las distintas características y cualidades que hemos recogido a lo largo de este estudio para definir el arquetipo de periodista, con el fin de establecer si Upshur puede catalogarse dentro de dicho rol o si su profesión es tan solo un elemento ornamental. La evaluación en detalle puede encontrarse en el apartado de anexos, representada en una tabla —así como las del resto de personajes que se analizan en este trabajo—, que tomaremos como referencia para profundizar en los aspectos más relevantes a continuación.

Miles Upshur es el protagonista de *Outlast* y se trata del único personaje que será controlado por el jugador o jugadora en el transcurso de la partida. Es un periodista e investigador independiente de un periódico de Denver, Colorado (Estados Unidos).

En lo que respecta a los deberes de la profesión periodística, podemos encontrar en Upshur el de fiscalizar al poder y, al tiempo, servir a la sociedad, ya que su motivación principal es descubrir los horrores que acontecen en el manicomio y revelarlos al resto del mundo, información que conoce a través de una carta anónima que le pide que investigue el lugar.

Por otro lado, podemos encontrar gran parte de las cualidades que se asocian a un periodista en la realidad. Entre las más evidentes se encuentran el sentido ético y crítico y la búsqueda de la verdad, directamente relacionados con el objetivo esencial de su misión. Sin embargo, también podemos adivinar otras dotes como la memoria, el vocabulario amplio o el conocimiento de diversas materias si atendemos a las anotaciones que el periodista realiza en ocasiones en su libreta. Por ejemplo, en la imagen que se adjunta a continuación, es posible ver cómo Upshur escribe información sobre el centro psiquiátrico que aporta contexto histórico a su historia, así como diversas deducciones que realiza a partir de indicios.



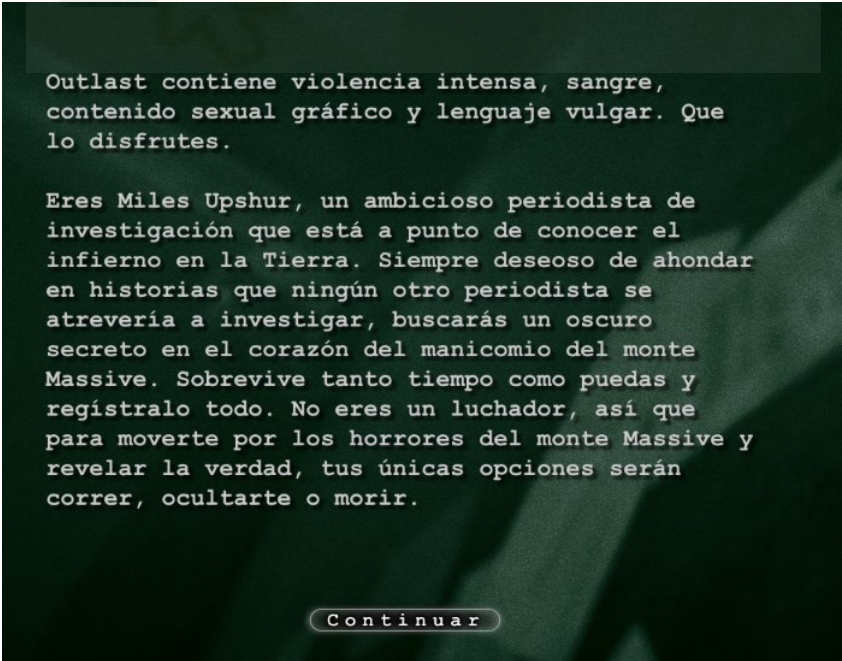
Una de las notas que deja Upshur en su libreta.

El videojuego también pone de manifiesto otras habilidades de Upshur, como sus dotes en aparatos informáticos a través del manejo de su videocámara, así como de diversos aparatos que debe manipular en las instalaciones para lograr escapar con vida. Asimismo, podría alegarse cierta precariedad en su profesión por el mero hecho de tener que adentrarse en un lugar como Mount Massive sin refuerzos de seguridad o un mayor equipo que le permita documentar de un modo más óptimo los sucesos.

Paralelamente, resulta valioso para nuestro estudio analizar los rasgos del personaje periodista formulados en otros medios ficcionales como la esfera literaria, la cinematográfica o la serial.

En varias obras creadas para estos ámbitos los periodistas se presentan como personas cínicas, competitivas y egocéntricas, entre otras cosas. Estos aspectos, en concreto, no definen a Miles Upshur. Es visible que no se trata de una persona cínica ya que, mediante sus anotaciones, podemos ver cuánto le horrorizan los experimentos realizados a los internos del hospital psiquiátrico. Por otro lado, no podemos establecer si se trata o no de una persona competitiva y egocéntrica debido a que, hasta donde sabemos, no realiza la investigación en busca de éxito personal —por la información que el videojuego nos ofrece, se podría determinar que sus objetivos son puramente éticos—, pero no podemos afirmarlo con total seguridad.

Otras cualidades propias del arquetipo periodístico en la ficción sí pueden asociarse al protagonista de *Outlast*: Upshur se nos presenta como un periodista dispuesto a adentrarse en un lugar del que solo ha escuchado comentarios negativos, lo cual refleja su faceta aventurera y ambiciosa. De hecho, el propio videojuego así nos lo indica al comienzo de la partida:

A screenshot from the video game Outlast showing a dark, green-tinted screen with white text. The text is presented in two paragraphs, with a 'Continuar' button at the bottom. The background is a blurry, dark image of a person's face.

Outlast contiene violencia intensa, sangre, contenido sexual gráfico y lenguaje vulgar. Que lo disfrutes.

Eres Miles Upshur, un ambicioso periodista de investigación que está a punto de conocer el infierno en la Tierra. Siempre deseoso de ahondar en historias que ningún otro periodista se atrevería a investigar, buscarás un oscuro secreto en el corazón del manicomio del monte Massive. Sobrevive tanto tiempo como puedas y regístralo todo. No eres un luchador, así que para moverte por los horrores del monte Massive y revelar la verdad, tus únicas opciones serán correr, ocultarte o morir.

Continuar

Introducción del videojuego *Outlast* donde se presenta al protagonista.

También podemos precisar que se trata de un personaje astuto y perspicaz hasta el punto de que debe valerse de estas cualidades para sobrevivir en el manicomio por sus propios medios.

En última instancia, se plantean dos cuestiones sobre las que orbita el arquetipo del periodista en la ficción. Por un lado, existe ambigüedad con respecto al tratamiento del mismo desde un punto heroico, vil o ambiguo —que representaría el lado de la balanza más realista: con blancos y negros, luces y sombras—. En líneas generales, podría decirse que Upshur está más cercano a la faceta de héroe, ya que, si bien no se vale de capa y espada, utiliza su ingenio y su papel como periodista para mostrar a la sociedad los experimentos inmorales del hospital psiquiátrico.

Por otro lado, un elemento presente en gran parte de los periodistas del cine, las series y la literatura es el dilema de integridad que hace al personaje plantearse si merece la pena continuar su investigación, aunque esta conlleve actos inmorales, o si es preferible mantenerse al margen con la ética personal intacta. Si bien Upshur no se enfrenta directamente a este problema, sí que existe una disyuntiva entre contar una historia relevante y arriesgar la vida o no hacerlo y no descubrir los secretos que esconde Mount Massive.

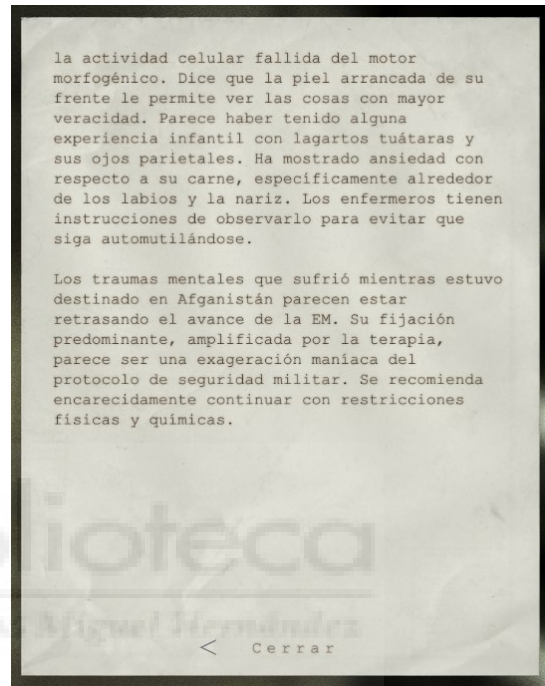
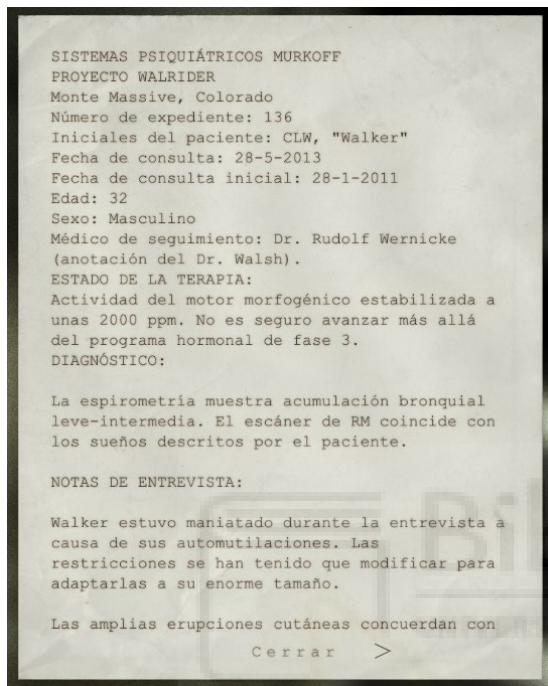
Por último, los aspectos referentes a las acciones, y jugabilidad en general, se comentarán en el siguiente apartado, por ser el más acorde para analizar estos elementos.

Mecánicas de juego

Con el fin de analizar la relevancia de la jugabilidad en el papel del personaje periodista, atenderemos en primer lugar a las acciones disponibles¹ para el jugador. Miles Upshur puede interactuar con objetos, saltar, correr y agacharse, y, lo más relevante para el caso que nos ocupa: grabar con su cámara, así como utilizar el modo nocturno con la misma y revisar su libreta de notas.

¹ Todas ellas se encuentran referenciadas en la tabla del personaje incluida en anexos.

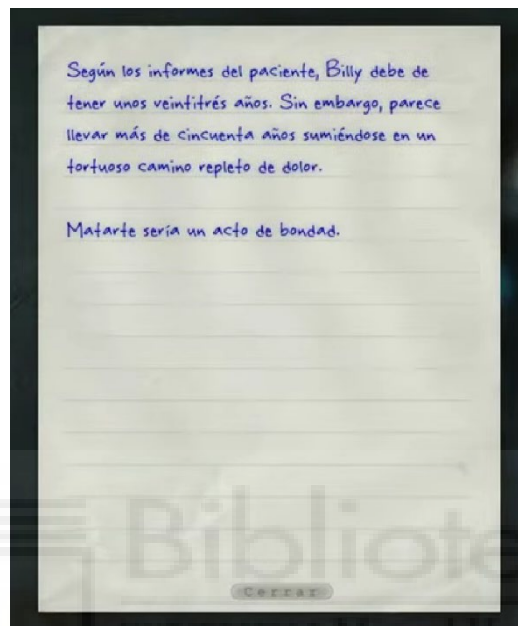
Antes de incidir en estas cuestiones, es preciso hacer un repaso por el resto de acciones que se pueden realizar en el transcurso del videojuego. En primer lugar, la interacción con objetos se refiere a la posibilidad de recoger los distintos documentos que se encuentran distribuidos por las ubicaciones. Al recoger un fichero, se desplegará una página en la que se proporciona información que nos permitirá conocer más acerca del caso que estamos investigando.



Documentos recogidos acerca de los proyectos extraños que están llevando a cabo en Mount Massive.

Por otro lado, las acciones permitidas relativas al movimiento suponen una búsqueda de coherencia entre la jugabilidad y la historia que funciona a la perfección. Así, como Upshur no es más que un periodista, su movilidad se limita a correr, saltar y agacharse y no es posible realizar ninguna acción de ataque o similar, ya que no es una cualidad que se asocie a esta profesión. De hecho, el propio videojuego nos advierte, en el comienzo, de lo siguiente: “No eres un luchador, así que para moverte por los horrores del monte Massive y revelar la verdad, tus únicas opciones serán correr, ocultarte o morir” (Red Barrels, 2013).

Por último, las acciones que más nos interesan —por ser las más acordes al arquetipo periodístico— son las de grabar y realizar anotaciones. Sin embargo, esta segunda no representa una acción propiamente dicha, ya que la persona jugadora no podrá escribir ningún apunte, sino que el videojuego —a través del personaje de Miles— lo realizará por sí solo y el jugador o jugadora simplemente deberá pulsar un botón para ver lo que el periodista ha dejado escrito.

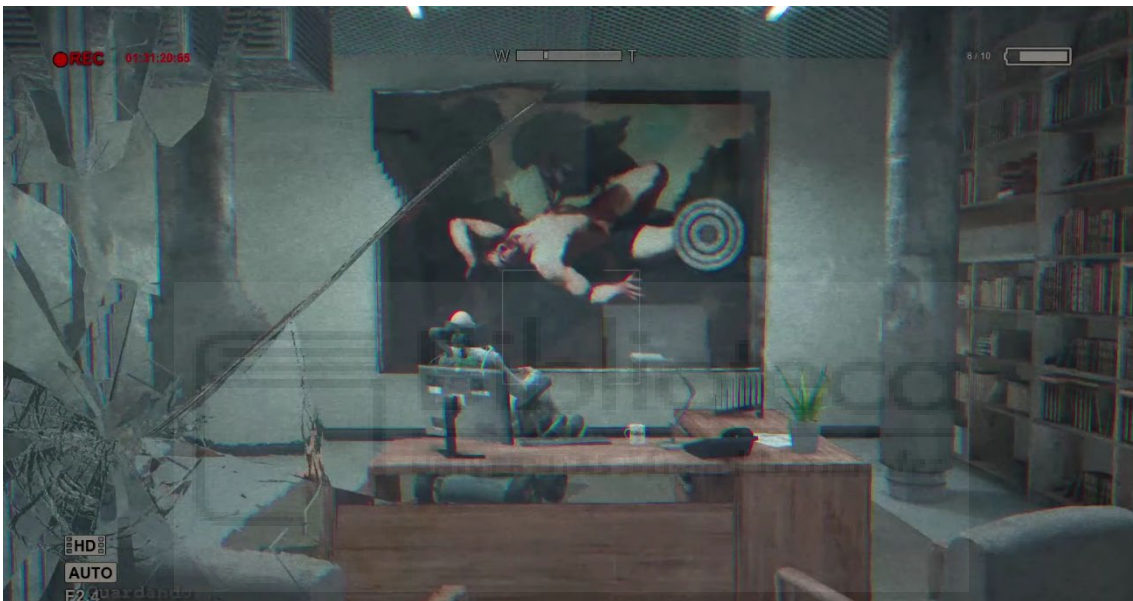


Anotación realizada por Miles Upshur.

A pesar de lo relevante de estos apuntes, cabe comentar que no es posible analizar el vocabulario utilizado, ya que, como puede verse en la figura anterior, no se redacta desde una perspectiva periodística, sino que son notas que, por lo que se entiende, Upshur toma para recordar todos los eventos relevantes y, con base en los mismos, preparar una noticia.

Por último, quien juegue deberá utilizar su cámara de vídeo para grabar los episodios ocurridos en el manicomio. De hecho, es la grabación de eventos lo que permitirá añadir notas a la libreta referentes al suceso, por lo que el uso de la videocámara se torna fundamental para comprender en profundidad la historia del videojuego. Además, la cámara actúa en las zonas oscuras como linterna ya que, al activar el modo nocturno, permitirá al jugador o jugadora ver con claridad el camino que está siguiendo.

En otro orden de ideas, es preciso atender al reflejo de la vulnerabilidad del personaje, que aplica más credibilidad a la realidad de que Miles Upshur es un periodista, no un guerrero. Esta se construye a través de la modificación de la visión de la pantalla, que se torna rojiza, y del movimiento, que se vuelve más pausado y se aplica a los momentos en los que el personaje ha recibido un golpe o similar. Además, otro aspecto interesante es la alteración que sufre la visión a través de la videocámara cuando, en una parte determinada de la partida, esta se cae y se rompe. Desde ese instante, al activar la cámara la imagen de la misma se *glitchea*² y, además, podemos ver una rotura en la esquina inferior izquierda.



Videocámara dañada en la parte inferior izquierda que complica ligeramente la visión.

En última instancia, es conveniente referirnos a los objetivos y logros que van presentándose en el transcurso de la historia.

Por un lado, los objetivos, en su gran mayoría, se corresponden con mecánicas ya observadas anteriormente, ya que se refieren en todo momento a huir o escapar del manicomio. A pesar de ello, el objetivo final del videojuego es matar a Billy, el personaje que controla una especie de ente demoníaco que está causando, en gran medida, los horrores de las instalaciones. Por tanto, Upshur, quien había acudido al hospital psiquiátrico para investigar y sacar a la luz una noticia impactante que reflejase la inmoral

² Este término, utilizado comúnmente para referirse a dispositivos informáticos, indica un fallo menor en el sistema que dificulta levemente su uso.

realidad en la que estaba sumido el centro, acaba convirtiéndose en una suerte de héroe que debe salvar al resto de internos.

Por otro lado, *Outlast* dispone de ocho logros o trofeos —tres más en Xbox One— que el jugador o jugadora puede conseguir para probar su pericia en el videojuego. Algunos de ellos se obtienen mediante acciones rutinarias como reestablecer el suministro eléctrico, pero dos de ellos se refieren directamente a la labor periodística del personaje:

- Educado (trofeo de plata): Consigue 15 documentos y completa 15 grabaciones.
- Pulitzer (trofeo de oro): Consigue todos los documentos y completa todas las grabaciones.

3.2. HOLLYWOOD MONSTERS

Hollywood Monsters es una aventura gráfica para ordenador publicada en 1997 por la desarrolladora española Pendulo Studios y reeditada por FX Interactive tras la quiebra de la anterior.

El videojuego nos sitúa en el Hollywood de los años 50, donde la periodista Sue Bergman deberá cubrir una fiesta a la que han sido invitados los mejores monstruos del cine de terror: La Momia, Frankenstein, el Hombre Invisible y muchos otros serán entrevistados por Bergman para su reportaje en *The Quill*. Sin embargo, esa noche algo extraño sucede y la periodista, así como Frankenstein, desaparecen. Es entonces cuando entrará en acción Ron Ashman, compañero de Sue, para tratar de resolver el misterio con sus dotes periodísticas.

A lo largo de *Hollywood Monsters* se dirigen a ambos periodistas de manera alterna para lograr la victoria. Por tanto, a continuación, se desglosan los distintos elementos del videojuego con el fin de analizar su relevancia en la formación del arquetipo del personaje periodista.

Género

Hollywood Monsters es una aventura gráfica, pero ¿qué aspectos concretos la definen como tal? Para responder a esta cuestión, es fundamental atender a la categorización de las reglas básicas de este género, comentadas en apartados anteriores. En primer lugar, el propósito final del videojuego es evidente desde el momento en que Bergman desaparece: Ashman —manejado por el jugador— deberá hacer todo lo posible por encontrarla y

descubrir qué sucedió en la fiesta. Asimismo, los subobjetivos también se establecen en cada momento mediante las conversaciones entre personajes o a través de los diálogos internos de los protagonistas. Por ejemplo, al comenzar el juego, la persona que juegue será perfectamente consciente de que su primera meta debe ser entrevistar a todos los monstruos posibles en la fiesta de Hollywood para redactar un reportaje ejemplar para su periódico.

El videojuego también nos ofrece variaciones en los acertijos ya que, en ocasiones, nos ofrece la solución antes que el propio rompecabezas, como cuando Ashman encuentra y decide guardar —si así lo decide el jugador— en su bolsillo al Increíble Hombre Menguante y, posteriormente, le utiliza para desatar sus cuerdas cuando es secuestrado. Además, el jugador o jugadora no sufrirá más frustración de la necesaria a lo largo de la partida porque no se encontrará con puzzles que acaben con su vida, que funcionen mediante una cuenta atrás o en los que necesite un objeto que se haya dejado atrás y ya no pueda recuperar.

Otro de los factores fundamentales que definen este género es el concepto de la literatura ergódica —concepto comentado previamente— aplicado a la narrativa del videojuego. De este modo, el jugador, gracias a la resolución de los distintos acertijos que se crucen en su camino, será quien determine la continuación de la historia. Además, este planteamiento otorgará a quien juegue una mayor sensación de libertad en su partida. Así, si bien la historia y su final ya están definidos desde un inicio, la persona que esté transcurriendo por la misma no se sentirá un sujeto pasivo, sino que se reconocerá como un personaje más de la aventura con el deber de participar de manera activa para poder llegar a su fin.

Si nos remitimos exclusivamente al género, este último aspecto es el que dota al videojuego de un tinte periodístico. Esto se debe a que *Hollywood Monsters* permite a quien juegue convertirse en un periodista, e improvisado detective, que habrá de desempeñar labores de observación y deducción y entrenar sus habilidades comunicativas y de agilidad visual y manual para avanzar en la aventura.

Entorno

En *Hollywood Monsters*, como suele ocurrir en las aventuras gráficas, el entorno se configura como un elemento crucial para la historia.

En primer lugar, el mapa general se irá descubriendo a lo largo de la partida según conversaciones que mantengamos u objetos que observemos. Finalmente, las ubicaciones a las que podremos acceder serán la Mansión Hannover, lugar donde se celebra la fiesta; los Estudios M.K.O, en Hollywood; la Villa Frankenstein, en Suiza; el Castillo Bramov, en Transilvania; la Pirámide El-Kajide, en Egipto; el Lago Ness, en Escocia; y la Vieja Mina de Diamantes, en Australia.

En estos lugares, tal y como vendrá indicado en la agenda de Ashman, podremos encontrar a algunos de los monstruos que acudieron a la fiesta y pueden ayudarnos a resolver el misterio. El jugador o jugadora deberá ir visitando cada uno de ellos sin seguir un camino lineal; es decir, deberá viajar a la zona que le resulte de interés o considere que sea relevante para continuar la historia y en la que, probablemente, encontrará alguna pista que le lleve a una ubicación distinta y así sucesivamente.



Agenda de direcciones que nos permitirá movernos por las distintas ubicaciones del videojuego.

Por otro lado, dentro de cada una de las localizaciones será posible visitar diversas zonas. Así, en la Mansión Hannover, por ejemplo, podremos acceder a la terraza, el despacho de Hannover, las bodegas, el piso superior, etc. Será mediante la investigación de estos lugares concretos como se podrán encontrar objetos de interés. Asimismo, a lo largo de la aventura será imprescindible establecer conversaciones con todos los personajes que se encuentren en el camino.

De este modo, el videojuego potencia notablemente las habilidades periodísticas relacionadas con la comunicación, así como factores íntimamente relacionados con las labores detectivescas como la observación.

Historia

El videojuego nos sitúa en las instalaciones del periódico *The Quill*, donde trabajan Sue Bergman y Ron Ashman, los protagonistas de la historia. La primera será la encargada de cubrir los eventos de la fiesta Hollywood Monsters que se celebra en la Mansión Hannover, donde se otorgan los premios a los mejores actores de terror que son, de hecho, los propios monstruos clásicos de este género.

Bergman acudirá a la fiesta y realizará algunas entrevistas a diversos personajes. Sin embargo, en un determinado momento, Frankenstein sale de una de las habitaciones bastante alterado y buscando al Hombre Invisible, a quien finalmente deja una nota en manos del recepcionista de la mansión. La periodista deberá distraer al empleado para poder copiar la nota en la que Frankenstein cita a su compañero en las bodegas. Así, Bergman decide acudir allí y averiguar qué está sucediendo. Es entonces, en el momento preciso en que Frankenstein va a contarle lo que ocurre, cuando las luces se apagan y ambos son secuestrados.

A partir de este momento, el jugador o jugadora tomará el control de Ron Ashman. Él acudirá a la última ubicación en la que estuvo Bergman para preguntar a los personajes si la vieron la noche anterior y si notaron algo extraño. Además, tendrá que valerse de su astucia para investigar los rincones de la mansión y encontrar pistas. De este modo, Ashman descubrirá que Sue ha sido secuestrada y que Frankenstein ha sido despedazado y cada trozo de su cuerpo se encuentra en cada uno de los trofeos que se entregaron en la ceremonia. Por tanto, el periodista decide que debe ir a buscar a Drácula, a la Momia y al Hombre Lobo —los ganadores de los premios— para recuperar las partes del monstruo, unirlos y averiguar dónde se encuentra su compañera.

El periodista viajará a las distintas localizaciones, reunirá pistas y hablará con los personajes que allí encuentre para, finalmente, encontrar la ubicación de los tres trofeos y recoger de ellos a Frankenstein. Posteriormente, marchará a los Alpes Suizos y, en el laboratorio de la Villa de Frankenstein, colocará al monstruo en la mesa de operaciones, que recibirá un rayo del cielo que devolverá a la vida al despedazado personaje.

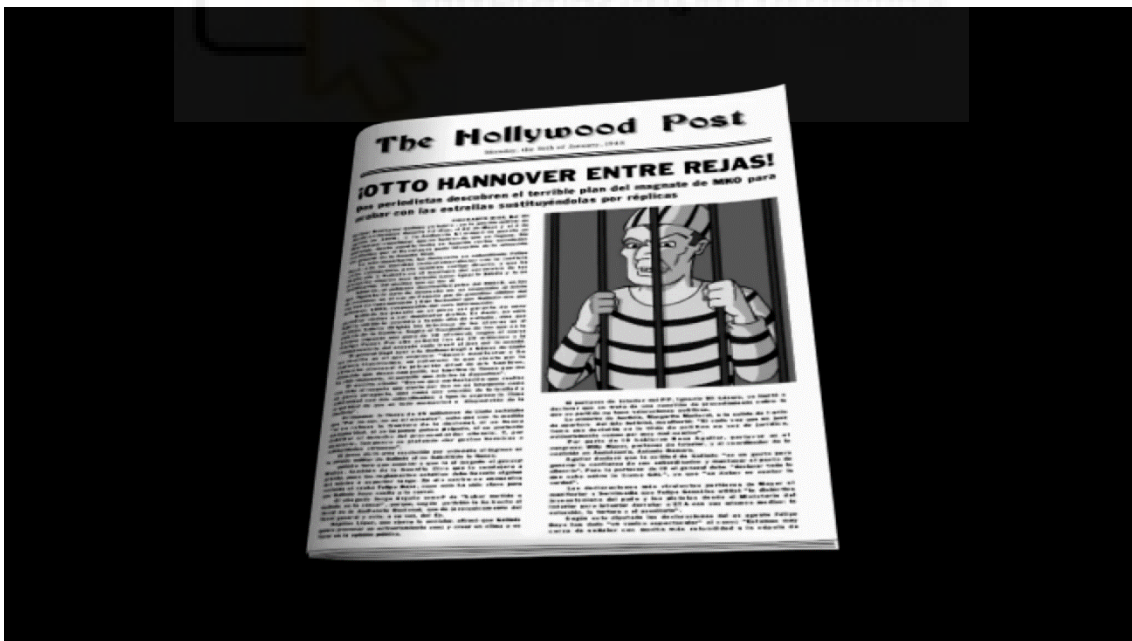
Será en ese momento cuando Frankie confesará el secreto que descubrió en la fiesta: el señor Hannover y un tipo llamado Dr. Karloff conversaban sobre un plan que consistía

en sustituir a los monstruos famosos por dobles que pudieran manejar a su antojo para, además, deshacerse de las constantes exigencias y quejas de los actores.

El periodista viaja hasta los Estudios M.K.O y allí encuentra a su compañera Sue Bergman encerrada en uno de los calabozos. A partir de este instante, se alternará entre tomar el control de ella y el de él para conseguir sacar a la periodista de la celda sin que nadie se entere. Cuando lo logren, entrarán en escena el señor Hannover y Dr. Karloff, quienes atarán a los protagonistas y les explicarán el resto del plan: los monstruos reales han sido convertidos en estatuas de cera actualmente expuestas en el museo de los estudios y ese será el final que les esperará también a Ashman y a Bergman.

Entonces, el Increíble Hombre Menguante saldrá del bolsillo del periodista y lo desatará para que él pueda activar el sistema de poleas y lanzar a Hannover al foso con cera caliente. Sin embargo, el Dr. Karloff escapará antes de que Ashman pueda hacer nada al respecto.

El videojuego finalizará con algunas portadas de distintos periódicos en los que se explicará que los monstruos de Hollywood están a salvo, que Hannover ha sido encarcelado gracias a dos periodistas y que Karloff continúa en busca y captura.



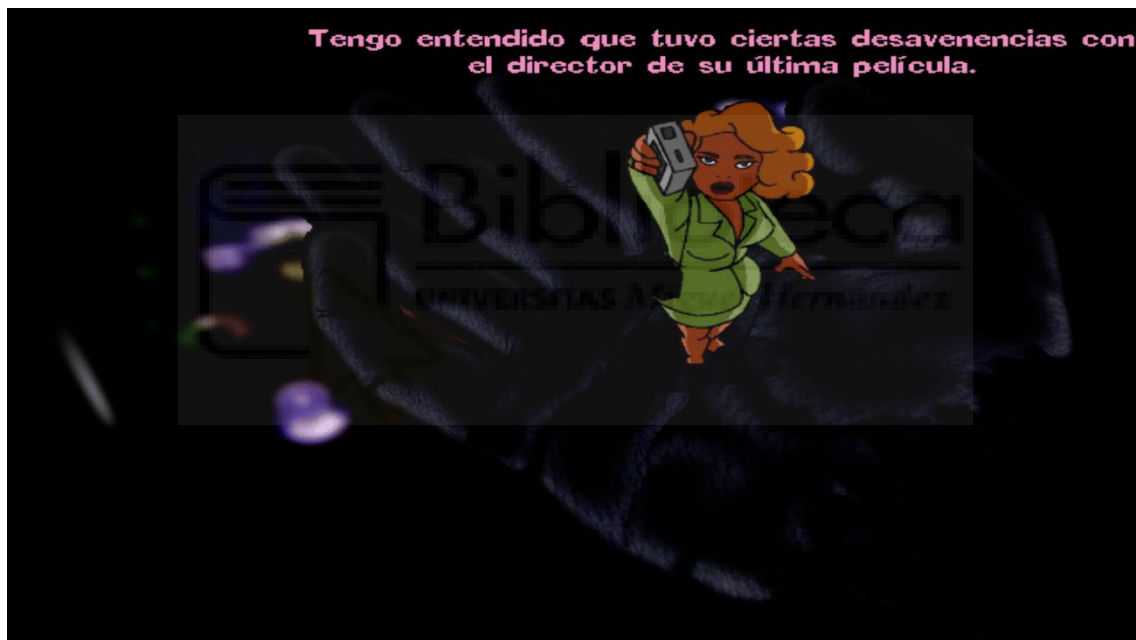
Uno de los periódicos que aparece al final del videojuego.

A continuación, se realizará un análisis de los protagonistas para observar si su profesión cumple un papel relevante en la entrega. Para ello, recurriremos, una vez más, a las tablas

adjuntadas en el apartado de anexos donde se detalla cada una de las cualidades periodísticas representadas en los personajes.

En primer lugar, tanto Sue como Ron son personajes relevantes para la trama y ambos son controlados por el jugador o jugadora en distintos momentos del videojuego. Sus acciones se describirán en detalle en el siguiente apartado y se estudiará si estas representan labores relacionadas con el periodismo.

Ambos personajes trabajan para la prensa, para el periódico *The Quill*. Entre los deberes que se representan a lo largo de la partida se encuentran servir a la sociedad y entretener, así como controlar a grupos de poder, en el caso de Ashman. Esto se debe a que él debe actuar como un periodista de investigación encargado de resolver un misterio y sacarlo a la luz.



Sue Bergman entrevistando a King Kong, al principio del videojuego, para su reportaje.

Por otro lado, entre las características de Bergman encontramos un sentido ético y crítico que se refleja en la necesidad del personaje de conocer más acerca del problema en el que se encuentra Frankenstein al inicio del videojuego. Sin embargo, esta moral se refleja de un modo ambiguo en Ashman, ya que, si bien su objetivo es localizar a su compañera y conocer qué ha sucedido, los medios que emplea para ello no podrían denominarse lícitos: tira a una niña a un río para conseguir una margarita que necesita, miente a numerosos personajes para obtener la información que precisa, etc. Asimismo, como es evidente, ambos trabajan, en lo referente al misterio de la fiesta, para encontrar la verdad, otra característica propia del periodismo.

Además, ambos utilizan su memoria en varias ocasiones, tanto para la realización de sus entrevistas, como para avanzar en la resolución del suceso —en el caso de Ashman—. Esta última característica puede verse reflejada claramente en el momento en que el periodista recuerda una conversación del cocinero de la fiesta en la Mansión Hannover, la cual le hace darse cuenta de que hablaban del cerebro de Frankie y de que debe acudir a recogerlo para montar al monstruo. Además, también es posible observar la memoria del protagonista —en este caso, a través de la memoria del jugador— cuando Ashman miente a un personaje al explicarle que forma parte de su familia y este le pide que le conteste a algunas preguntas. El videojuego plantea entonces unas enrevesadas cuestiones relacionadas con el árbol genealógico de la familia que obligarán a quien juegue a recordar todo lo que se mencione para contestar correctamente al final.



Flashback de Ashman acerca de una conversación.

Asimismo, los personajes contrastan la información que tienen con otros personajes para comprobar su veracidad. En el caso de Bergman, podemos ver en sus entrevistas a los monstruos cómo pretende confirmar o desmentir otras declaraciones. En el de Ashman, esta cualidad sale a la luz en las preguntas que realiza acerca de la fiesta o de los distintos invitados que pasaron por ella.

Por el contrario, no es posible evidenciar otras características como su conocimiento en diversas materias o su vocabulario amplio y acorde a cada situación, ya que estos aspectos pasan desapercibidos en la partida y no adquieren gran importancia.

Sin embargo, sí son evidentes las habilidades comunicativas de ambos personajes. Tanto Sue como Ron utilizan su carisma y sus dotes conversacionales para extraer información interesante de los personajes.

Por otro lado, podríamos establecer como positiva su relación con aparatos tecnológicos ya que, si bien no podemos hablar de TIC ni de tecnología avanzada, sí que podemos ver cómo Sue utiliza una grabadora para dejar constancia de sus entrevistas y cómo, posteriormente, Ron la recupera y arregla para poder escuchar los últimos registros de la misma.



Sue Bergman grabando su conversación con Frankenstein.

En lo referente a las cualidades relacionadas con los periodistas que podemos encontrar en las pantallas o los libros, es posible discernir ciertas similitudes con los protagonistas de *Hollywood Monsters*.

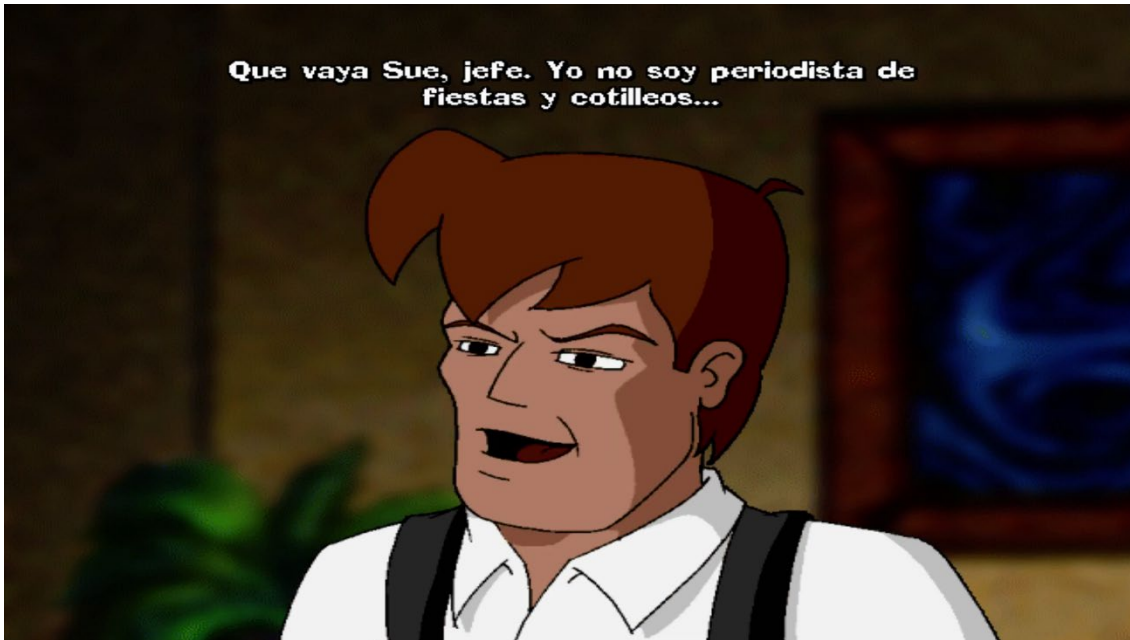
Por ejemplo, podríamos determinar que Ashman actúa con cinismo en determinadas ocasiones para conseguir su cometido, tal como se ha mencionado anteriormente. Además, ambos son —a través de quien los controla— astutos y perspicaces, ya que utilizan las habilidades de observación y comunicación precisas para lograr su objetivo.

Sin embargo, no es posible encontrar el clásico dilema de integridad en estos personajes, ya que actúan en busca de su objetivo último, sea cual sea este, sin plantearse cuestión alguna referente a la moralidad. Como ya ha sido demostrado, el personaje de Ashman

está decidido a encontrar a su compañera y no duda a la hora de realizar acciones inmorales para lograrlo.

No obstante, puede establecerse que los dos protagonistas se engloban dentro de la esfera del heroísmo, ya que, finalmente, logran destapar un plan malintencionado que perjudicaría a todos los actores de terror de Hollywood y encarcelar a uno de los culpables. Por ese motivo, a pesar de lo comentado, es posible establecer que Ashman se mueve por motivos éticos. En cambio, los incentivos de Bergman son más variados, debido a que acude a la fiesta en primer lugar para cubrir un evento. Por tanto, podría decirse que, en un primer momento, sus intenciones son buscar éxitos para su medio y para sí misma, si bien más adelante podría decirse que se vale de su moral para averiguar qué sucede con Frankenstein —aunque lo cierto es que, como espectadores, no sabemos si realmente su interés es puramente por cuestiones éticas o si lo que busca, realmente, es destapar alguna exclusiva que relance a su medio y a sí misma—.

Además, los dos periodistas se definen como personajes egocéntricos en varias ocasiones. Las situaciones en las que esta cualidad se evidencia con mayor nitidez son en aquellas en las que se encuentran en el despacho del director de *The Quill*, al inicio y final del videojuego. En el comienzo del mismo, el director solicita a Ashman que realice el reportaje sobre la fiesta de Hollywood Monsters. Sin embargo, él se niega, ya que considera que ese trabajo supondría rebajarse a labores que no son propias de un periodista de calidad, tal como él se considera a sí mismo. En cambio, cuando a Bergman se le ofrece la misma tarea, comenta que ella es la adecuada para cubrir esa historia, dadas sus habilidades para relacionarse con la alta sociedad.



Ron Ashman conversando con el director del periódico sobre el evento.

Asimismo, esta última observación también evidencia la ambición de ambos periodistas, con el modo de entender el éxito de cada uno. Además, cuando Bergman desaparece tras la fiesta y comenzamos a manejar a Ashman en las instalaciones del periódico, este comenta que ella “no dejaría un reportaje a medias sin una buena razón” (Pendulo Studios, 1997). Por otro lado, en determinado momento de la partida, el periodista se adentra en un río de aguas turbulentas con el fin de acceder al castillo en el que vive Drácula y encontrar uno de los trofeos y comenta: “En fin... ¡Todo sea por un buen artículo!” (Pendulo Studios, 1997).

Mecánicas de juego

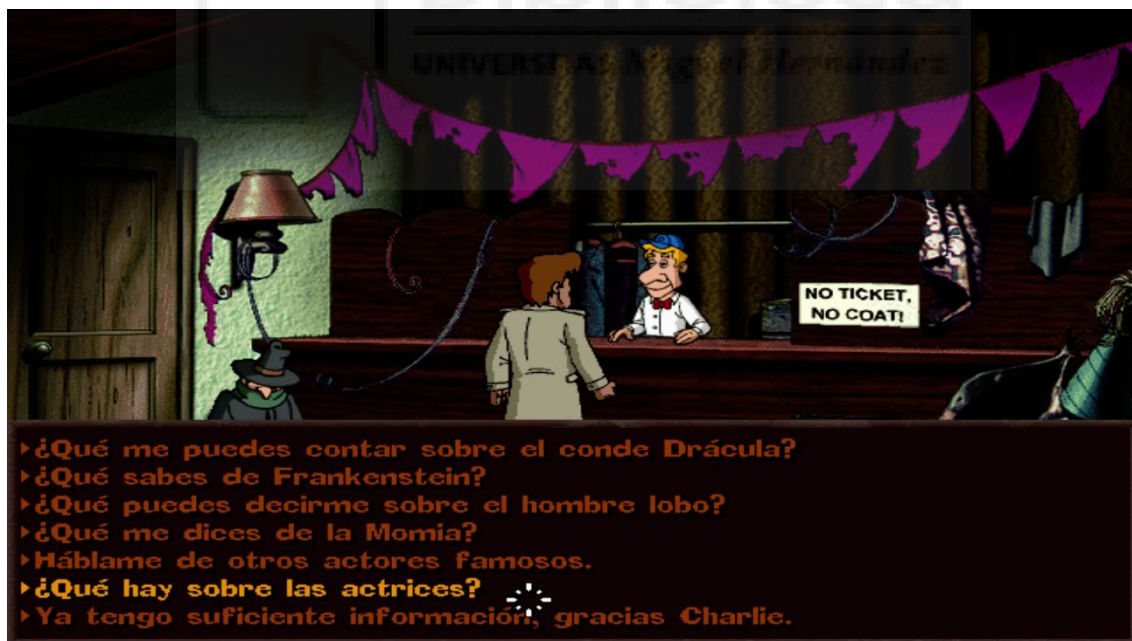
En última instancia, es conveniente estudiar la jugabilidad de *Hollywood Monsters* para comprobar la relevancia de la perspectiva periodística en el conjunto del videojuego.

Por un lado, las acciones disponibles al controlar a cualquiera de los protagonistas son las siguientes: hablar, usar, coger, abrir, cerrar, mirar y dar. Lo interesante de estas interacciones es que es imprescindible saber cuál es la oportuna en cada situación. Es decir, qué objetos serán importantes más adelante, qué otros pueden entregarse a personajes para que nos proporcionen información a cambio, etc. Además, cabe comentar que estas acciones no solo están referidas a objetos o personajes en singular, sino que una de las interacciones clave es combinar diversos elementos con el fin de crear objetos

nuevos que nos ayuden en rompecabezas. Así, si Ashman encuentra la cinta de grabación de Bergman, lo lógico será que la coloque en el magnetófono para poder escucharla.

Por otro lado, el éxito de algunos procedimientos vendrá determinado por la pericia o rapidez del jugador. De este modo, si el personaje precisa robar algún objeto, como unas llaves, deberá distraer a quien las tiene para poder cogerlas de manera sigilosa y en el menor tiempo posible para no levantar sospechas. En estos casos, las acciones de coger o usar están íntimamente relacionadas con aspectos detectivescos, ya que la destreza juega un papel determinante.

No obstante, la acción que guarda más similitudes con las labores periodísticas es la de hablar. Los protagonistas recurrirán a la conversación para entrevistar a los personajes y extraer información interesante para su artículo o investigación. En cuestiones de jugabilidad, esta acción se representa mediante un cuadro de diálogo que permite al jugador o jugadora seleccionar la opción que considere más oportuna en cada situación. Sin embargo, en la mayoría de los casos, la mejor elección será realizar todas las preguntas que el videojuego nos ofrezca para reconstruir la historia con mayor facilidad.



Opciones de diálogo disponibles en una conversación entre Ashman y el guardarropa, Charlie.

Adicionalmente, cabe comentar en este apartado los objetivos y subobjetivos de la aventura. Verdaderamente, el videojuego no nos indica propósitos propiamente dichos que dividan el juego en distintas secciones. Esto se debe, principalmente, a algo que ya ha sido comentado previamente: *Hollywood Monsters* no cuenta con una narrativa lineal,

sino ergódica, en la que es la persona que juega quien establece en qué momento y de qué manera decide avanzar con la historia. A pesar de ello, las conversaciones con otros personajes o los propios diálogos internos de los protagonistas irán indicando al jugador o jugadora qué debe investigar en cada situación.

Por último, también es interesante atender a la [página web oficial del videojuego](#), en la que se incluyen primeras pistas, pistas avanzadas y la solución completa de cada una de las ubicaciones. En las dos primeras secciones, lo que se nos ofrece es una lista de los objetivos que debemos realizar para completar cada localización. En las primeras pistas, estas metas vendrán indicadas con frases cortas como “trata de entrar en la fiesta” o “distráe a Hannover”. Sin embargo, en las avanzadas se incluyen algunos datos más. Así, sobre la primera indicación se añade que debes intentar entrar en varias ocasiones a la sala de la fiesta, aunque no lo conseguirás, pero alguien saldrá poco después.

3.3. UNCHARTED

Uncharted es una saga de videojuegos creada por la desarrolladora Naughty Dog. Está compuesta por las siguientes entregas principales: *Uncharted: El tesoro de Drake* (2005), *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2007), *Uncharted 3: La traición de Drake* (2011) y *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016). Además, se han publicado otros tales como videojuegos de cartas, expansiones independientes o remasterizaciones de los más antiguos.

Para este estudio, se han analizado, principalmente, las dos primeras entregas de la serie, ya que es en estas donde la presencia periodística es mayor. No obstante, también se realizarán algunas menciones de los aspectos más interesantes de *Uncharted 3* y *Uncharted 4*.

La saga *Uncharted* está protagonizada por Nathan “Nate” Drake, un talentoso caza-tesoros con amplios conocimientos en historia y grandes dotes de exploración. A lo largo de los videojuegos, seguiremos a Nate en sus aventuras en las que tratará de dar con tesoros y civilizaciones perdidas por todo el mundo. Además, el primer personaje que veremos junto al protagonista será a Elena Fisher, una periodista que le acompaña habitualmente en sus investigaciones.

Dado que Elena es el personaje relevante para este análisis y no es un personaje jugable, no se observarán en profundidad los aspectos ligados a la jugabilidad y otras cuestiones

relacionadas con la interacción del jugador o jugadora con el videojuego. En cambio, se prestará mayor atención a la historia, las cualidades del personaje y su evolución a lo largo de las entregas.

Género

Uncharted es una saga de videojuegos de acción-aventura en tercera persona. Los elementos más trascendentes para nuestro estudio son los siguientes:

El dilema interactivo, comentado en apartados anteriores, se define como la necesidad del desarrollador de controlar la historia sin dejar de lado la libertad que debe sentir quien juegue en el transcurso de la misma (Berenguer, 1997). Para ello, se recurre habitualmente a la narración interactiva por interrupciones (Pérez, 2003), la cual divide el videojuego en diversas secciones compuestas por acciones intrascendentes que funcionan como ornamentación y acciones cruciales que hacen que la historia avance.

Así, en *Uncharted*, se cuenta con un amplio mapa que es posible explorar libremente, donde existen zonas y objetos que no proporcionarán información clave para el transcurso de la historia, pero permitirán que esta tenga una mayor profundidad. Estas acciones podrían identificarse con el término *b-roll* —extraído del ámbito cinematográfico—, el cual se refiere a filmaciones ajenas a la historia principal que se utilizan para dar contexto o embellecer el conjunto. En esta categoría pueden incluirse también los tesoros, objetos que pueden encontrarse esparcidos por el mapa relacionados con la aventura que estén viviendo en ese momento los protagonistas y que otorgan logros o trofeos.

Por otro lado, otras acciones, como resolver un rompecabezas, acceder a una habitación concreta o cruzarse con un personaje, pueden desembocar la continuación de la historia.

Es en estos casos donde suelen entrar en juego las *cutscenes*, cinemáticas que avanzan la trama o nos ofrecen información acerca de los personajes. Estas escenas han sido el factor fundamental utilizado para el análisis de la saga, ya que es gracias a ellas como se ha podido descubrir más acerca de la personalidad de la periodista Elena Fisher y de su crecimiento a lo largo de la trama.

Entorno

En el transcurso de la saga podemos encontrar a Nathan Drake y sus compañeros en emplazamientos muy diversos alrededor de todo el mundo: desde países

latinoamericanos, hasta Europa, pasando por Oriente Medio. De hecho, en cada videojuego el grupo suele visitar tres o cuatro ubicaciones en búsqueda de una pista valiosa que los lleve hasta el lugar del tesoro o hasta la ciudad perdida.

A pesar de la gran variedad de entornos recogidos en las aventuras, es posible establecer un patrón que se cumple en la mayoría de ellos, sobre todo en aquellos más cercanos al final del videojuego y, por tanto, del descubrimiento que los personajes persiguen. Habitualmente Drake se encuentra en una zona prácticamente inexplorada por el hombre o, por el contrario, abandonada hace siglos: islas en medio del océano Pacífico, un monasterio abandonado, una jungla en la costa de Perú, etc. Por ello, gran parte de las localizaciones están dominadas por la naturaleza circundante, ya sea esta definida por densos bosques, extensas zonas de mar, desiertos yermos, etc.

En lo que respecta a los personajes no jugables, *Uncharted* se caracteriza por catalogarlos de un modo muy evidente en el bando del equipo enemigo o el aliado. A lo largo de las entregas, distintos compañeros se unirán a Nate en sus aventuras; no obstante, algunos de ellos son recurrentes en la saga: Chloe Frazer, Victor Sullivan y Elena Fisher son quienes, por regla general, acompañan al protagonista y colaboran con él para lograr su cometido.

Sin embargo, es curiosa la forma que tiene el videojuego de delimitar a este tipo de personajes, ya que, si bien es obvia su función como aliados, no se trata de personajes puros e intachables, sino que cometen errores, se equivocan y traicionan a Nate en diversas ocasiones, construyendo así seres e historias más realistas.

Historia

Con el fin de que, posteriormente, podamos hacer un profundo análisis del personaje de Elena Fisher, es conveniente realizar en primer lugar una breve exposición de las tramas de las cuatro entregas, poniendo el foco en las apariciones de la periodista.

Uncharted: El tesoro de Drake: al comenzar el videojuego, descubrimos que Nathan Drake ha recuperado del mar el ataúd perdido del pirata Sir Francis Drake, del que se cree un descendiente. Vemos, también, que la periodista Elena Fisher se encuentra con él en el rescate con su cámara en mano con el fin de grabarlo todo para su programa, el cual ha financiado la expedición. Al abrir el ataúd, ambos descubren que este está vacío, a

excepción del diario del pirata. Así, se confirma la teoría de Nate de que Sir Francis Drake fingió su muerte para embarcarse en una última búsqueda del tesoro.



Primera cinemática del videojuego, donde vemos a través de la cámara de Elena el ataúd del pirata.

Posteriormente, ambos se reúnen con Sully y, mientras Elena habla con su equipo para solicitar una financiación mayor y continuar el programa, Sully y Nate la abandonan y deciden ir solos a buscar el tesoro con el fin de evitar que la publicación del documental suponga la llegada de competidores en su camino para encontrar El Dorado, la ciudad perdida de oro.

Ambos se dirigen al Amazonas siguiendo una pista del diario. Allí, descubren que El Dorado no es una ciudad, sino una sola estatua de oro. En determinado momento, son emboscados por Gabriel Roman, un cazatesoros a quien Sully debe dinero, acompañado por Atoq Navarro, un arqueólogo con grandes conocimientos acerca de El Dorado. El encuentro finaliza con Sully siendo disparado en el pecho, mientras Nate escapa por el bosque. En su huida, se encuentra con Elena, quien les ha seguido hasta allí y golpea a Nate en la cara por haberla dejado de lado en la aventura. La pareja se dirige entonces a una isla inexplorada donde, según las deducciones que realizan a partir de diversas pistas, se encuentra la estatua. Cuando llegan, averiguan que Roman y Navarro también están allí, siguiendo sus mismos indicios.

A lo largo de los siguientes episodios, Elena y Nate recorren la ciudad, huyendo y teniendo enfrentamientos con el equipo de mercenarios enemigo mientras tratan de encontrar nuevos rastros que los lleven hasta el tesoro. Tras estos incidentes, ambos deciden que no cuentan con las fuerzas necesarias para vencer a Roman y Navarro y optan

por marcharse. Sin embargo, en un determinado momento en que Elena se queda a solas con el objetivo de grabar algunas tomas más para su programa, descubre que Sully sigue vivo y que está acompañando a los otros cazatesoros.



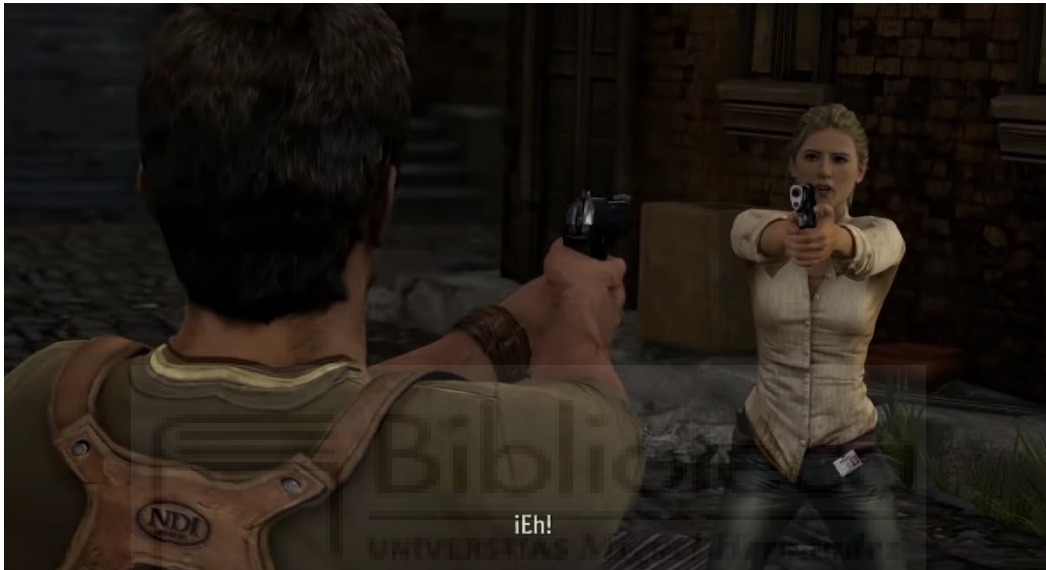
Elena descubre que Sully sigue vivo gracias a las filmaciones de su cámara.

Finalmente, descubren que Sully sobrevivió gracias a que la bala golpeó el diario de Sir Francis Drake, que se encontraba en el bolsillo de su camisa. Así, decidió acompañar a Roman en su búsqueda para proporcionarle pistas falsas y ganar tiempo. Mientras los tres van tras sus enemigos, descubren que la isla está habitada por unos seres sobrehumanos con una fuerza y velocidad fuera de lo normal. De ese modo, descubren que la estatua de El Dorado está maldita y que quien la abre resulta contaminado por un elemento mutágeno que le transforma.

Tras diversos acontecimientos, el equipo de Nate y el de Roman llegan hasta la estatua. Sin embargo, un giro en el guion nos descubre que Navarro ya conocía esta maldición e insta a Roman a abrir la estatua, este muta y, por último, es disparado por Navarro. El traidor trata entonces de robar El Dorado en helicóptero. No obstante, Nate logra atar su pierna a la cuerda con la que transportan el tesoro y lanzarlo al fondo del mar.

Uncharted 2: El reino de los ladrones: en este videojuego Nate está buscando la mítica ciudad de Shambala, en la que se encuentra el tesoro de la piedra de Cintamani. Lo acompaña, una vez más, Sully, y Chloe Frazer, otra cazatesoros que está, al tiempo, aliada con Lazarević —un criminal de guerra serbio que está, según los medios de comunicación, muerto—, trabajando como infiltrada para el equipo de Drake.

Siguiendo el rumbo del tesoro, Nate y Chloe, así como el bando enemigo, llegan hasta Nepal tratando de hallar un templo que les proporcionará la siguiente pista. Allí, se encuentran con Elena y su camarógrafo Jeff. Ella les explica que ha acudido allí investigando al criminal Lazarević para demostrar que está vivo y que trama algo sospechoso. Ambas parejas continúan su camino juntas porque el protagonista quiere proteger a los periodistas, a pesar de la negativa de Chloe, quien considera que llevarlos con ellos supondrá una carga.



Primera aparición de Elena Fisher en la segunda entrega de la saga.

En determinado momento, Lazarević encuentra al grupo y asesina al cámara Jeff, quien ya había sido herido previamente en un tiroteo. Chloe debe continuar con su tapadera y abandona a sus compañeros, que consiguen huir de sus rivales después de que Elena le propine un puñetazo a uno de ellos.

La pareja decide entonces rescatar a Chloe. Sin embargo, los eventos no transcurren con facilidad, sino que Nate termina en una enorme explanada nevada, desmayándose por el frío. El protagonista se despierta en un pueblo tibetano, donde se reencuentra con Elena y conoce a Karl Schäfer, un hombre que también buscó hace años la piedra Cintamani. Así, Drake descubre que el poder de la piedra convierte a las personas en seres con habilidades sobrehumanas que pueden suponer un grave peligro para la humanidad.

Por tanto, los protagonistas se dirigen a Shambala junto con Chloe. Allí, uno de los compañeros de Lazarević acciona una granada que lo mata y hiere de gravedad a la periodista. Por ello, tanto ella como Chloe se quedan a las puertas del templo central,

donde Nate se dirige para acabar con el criminal de guerra. De vuelta en el pueblo, Chloe le pregunta a Nate si ama a Elena, él no niega, aunque tampoco lo confirma. Poco después, vemos cómo ambos se besan, poniendo el punto final a este videojuego.

Uncharted 3: La traición de Drake: Nate y Sully se encuentran buscando la ciudad perdida de Ubar. En esta entrega, la presencia de la periodista se reduce a algunas escasas apariciones. Por lo que sabemos, ella y Nate ya no están juntos. Sin embargo, los cazatesoros necesitan su ayuda para entrar en Yemen —ya que Elena trabaja ahora allí como corresponsal— sin levantar sospechas, por lo que ella les ofrece unos pases de periodista.

Asimismo, Nate, Sully y Elena exploran la ciudad mientras tratan de localizar una tumba subterránea que, supuestamente, les proporcionará la información necesaria que les lleve hasta la ciudad perdida. Poco después, Nathan es capturado por sus enemigos, otro equipo de cazatesoros que también anda detrás de Ubar. Finalmente, Nate logra escapar y reunirse de nuevo con Elena, quien le explica que Sully también fue capturado por el bando enemigo. La periodista utiliza sus contactos y su carisma para conseguir colar a su compañero como polizón en un avión que le llevará con Sully. Ella, que, en un principio, iba a viajar con Nate, se queda finalmente en tierra porque así se lo pide él, con el fin de velar por su seguridad.

Tras varios conflictos y desavenencias, Nate se reúne con Sully. Ambos encuentran la ciudad perdida, así como sus adversarios. Sin embargo, una explosión provoca que su líder acabe enterrada en arenas movedizas y permite a Nate y Sully escapar con vida del lugar y reencontrarse con Elena en Yemen.

Uncharted 4: El desenlace del ladrón: en este videojuego nos sitúa cinco años después de la última aventura. Elena y Nate, casados y convivientes, tratan de llevar una vida normal alejada de la búsqueda de tesoros. Sin embargo, todo se tuerce cuando Sam, el supuesto hermano muerto de Nate, llega a su oficina de trabajo para pedirle que le acompañe en la búsqueda del tesoro del pirata Henry Avery. A pesar de que el protagonista se niega en varias ocasiones, acaba aceptando cuando su hermano le comenta que encontrar el tesoro es una cuestión de vida o muerte, ya que un importante capo de la droga le está coaccionando para que lo consiga por él a cambio de dejarle vivir.

Así, los hermanos se aventuran en una nueva búsqueda del tesoro, acompañados por Sully pero no por Elena, ya que Nate le miente explicándole que debe marcharse por un viaje de trabajo. Tras obtener algunas pistas valiosas y enfrentarse en varias ocasiones a otro grupo de cazatesoros interesado en el mismo tesoro, el equipo llega a Madagascar con el fin de encontrar Libertalia, la ciudad en la que se encuentra el tesoro del pirata.

Sin embargo, Elena descubre las mentiras de Nathan y llega hasta él y el resto de cazatesoros. El protagonista trata de explicarle la situación y el porqué de su ocultamiento, pero ella, visiblemente molesta por el engaño, se marcha. Él, por su parte, considera que no puede abandonar la investigación, así que le pide a Sully que vaya con su mujer y la vigile.

Entonces, Nate y Sam parten hacia Libertalia siguiendo algunos indicios y, finalmente, son encontrados por el bando rival. Su líder, Rafe, le indica a Nate que todo lo que su hermano le ha contado es mentira y que la realidad es que ambos estaban trabajando juntos en la búsqueda del tesoro. En ese momento, hiere a Sam con un disparo mientras el protagonista huye del lugar.

Nate es encontrado vivo por Elena, quien ha llegado hasta él con la ayuda de Sully. El grupo decide ir a rescatar a Sam para, posteriormente, marcharse de allí. No obstante, cuando Sam resulta salvado, decide continuar la investigación y Nate lo acompaña con reticencia. Al llegar a la ubicación del tesoro, una trampa provoca una explosión que hace que los hermanos, así como Rafe, se queden atrapados. Rafe y el protagonista luchan hasta que el primero muere y Nate y Sam logran escapar con vida y reunirse con el resto del equipo.

De vuelta a casa, Nate y Elena compran la empresa de rescate marítimo en la que él trabajaba y Elena le explica que Sam le dio el dinero que cogió de Libertalia para revivir su programa y marchar juntos a continuar su vida de aventuras, esta vez de manera legal.

Tras este repaso a la historia de *Uncharted*, es pertinente estudiar el personaje de Elena atendiendo a su faceta periodística. El haber analizado las cuatro entregas del videojuego va a permitir que la observación del personaje se realice con un enfoque más profundo y detallado.

Elena Fisher es un personaje no jugable que aparece en los cuatro videojuegos. Su presencia, sin embargo, va disminuyendo conforme avanzan los mismos y no se trata de una decisión casual, sino que es totalmente acorde a la evolución del personaje.

En *Uncharted: El tesoro de Drake*, la periodista se muestra curiosa por descubrir la verdad acerca de eventos que sucedieron mucho tiempo atrás y esto fomenta su espíritu aventurero. Así, acompaña a Nate en sus viajes y vemos su preocupación constante en grabar todo lo vivido para poder retransmitirlo al mundo en su programa. Tanto es así que, en varias ocasiones, arriesga su vida con tal de recuperar su cámara para poder seguir filmando la historia. No obstante, hacia el final del videojuego, Elena debe soltar su cámara cuando un puente de madera se rompe y necesita la ayuda de Nate para que la levante con ambas manos. De hecho, sus cintas les permiten en diversos momentos obtener pistas que, de otro modo, habrían pasado desapercibidas, como en el instante en que ven a Sully con el bando enemigo gracias a las funciones de rebobinar y pausa de la cámara.



Elena soltando su cámara de vídeo para poder salvar su vida.

Por tanto, no se limita a observar los acontecimientos, sino que participa activamente en ellos y es en esos momentos en los que demuestra sus dotes de investigación, observación y deducción. Por otro lado, este videojuego presenta a Elena como una persona que, lejos del conformismo, siempre busca averiguar más para lograr un reportaje rico en detalles. De hecho, en los primeros minutos, tras abrir el ataúd de Sir Francis Drake, Nate le comenta: “Ya tienes tu historia, bonita” (Naughty Dogs, 2007), pero ella quiere descubrir qué secretos oculta el diario del pirata y acompañar al protagonista en su aventura.

Asimismo, es posible ver a la periodista disparar un arma por primera vez en su vida al comienzo del videojuego y descubrir que es tan hábil en el manejo de la misma como en el de su propia cámara de vídeo. En efecto, cuando Nate le pregunta si sabe utilizar la pistola, Elena contesta que debe ser como una cámara: “Tan solo apuntas y disparas, ¿no?” (Naughty Dogs, 2007).

En *Uncharted 2: El reino de los ladrones*, Elena continúa siendo una persona con entusiasmo por descubrir verdades ocultas y contarlas al mundo. Así, quien juegue la encontrará en Nepal, siguiendo la pista de un criminal de guerra supuestamente muerto. A pesar de comentarios despectivos por parte de Chloe Frazer y paternalistas por parte del protagonista, es posible ver cómo Elena ha mejorado en su manejo de las armas y está preparada para lo que suceda.



Chloe realiza el comentario sobre Elena tras verle disparar.

Además, su valentía se hace evidente en multitud de ocasiones, ya que no duda en acompañar al protagonista a salvar a Chloe de un lugar plagado de enemigos o en golpear en la cara a uno de los hombres, armado, que les captura en otro momento del videojuego.

No obstante, en *Uncharted 3: La traición de Drake*, la participación de la periodista se reduce notablemente, debido a que ha decidido dejar de lado la vida de aventuras e instalarse en Yemen para ser corresponsal de noticias. Sin embargo, este simple dato pone de manifiesto que su espíritu aventurero continúa presente, ya que opta por viajar a un país desconocido antes que recluirse en una oficina americana a redactar artículos.

En esta entrega, Elena muestra una faceta más responsable, ya que, si bien decide ayudar a sus compañeros, trata de hacerlo de un modo civilizado y que no involucre un conflicto armado. También son destacables sus dotes para conseguir y utilizar a sus fuentes para lograr sus objetivos, tanto para proporcionarles los permisos necesarios a Nate y Sully para pasar los controles, como para colar a Nate de polizón en un avión para rescatar a su amigo.

Finalmente, en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, tanto Elena como su marido viven una vida tranquila con empleos comunes. Ella, por su parte, trabaja realizando artículos de viaje para una revista. Sin embargo, conversaciones con Nate ponen en evidencia que su ambición no le permite escribir historias de puro entretenimiento, sino que busca en todo momento comprometerse con las desigualdades.

Este rechazo a las injusticias se refleja de un modo notorio cuando descubre que el protagonista le ha mentado acerca de su viaje. No obstante, finalmente Elena decide colaborar para salvar a Sam, el hermano de Nate, y es en los capítulos en los que ambos trabajan juntos donde se pueden ver, una vez más, las habilidades de la periodista para resolver acertijos, rastrear indicios y extraer conclusiones. De hecho, es ella quien encuentra el interruptor que activa la entrada secreta a las catacumbas de la ciudad pirata.



Elena resolviendo el enigma que les lleva hasta las catacumbas.

El repaso por el crecimiento del personaje a lo largo de las entregas nos ha permitido identificar varios de los rasgos comunes en el arquetipo de periodista real y el de otros medios ficticiales. No obstante, cabe comentar algunos otros factores distintivos que

pueden pasar inadvertidos para el público general, pero son de gran interés para esta investigación.

En primer lugar, varias ocasiones de la saga evidencian los amplios conocimientos de Elena y sus habilidades de comunicación. Por ejemplo, es posible ver cómo habla árabe y tibetano para conversar con los autóctonos de los lugares que visitan en sus aventuras. Además, se deja ver que su profesión le ha permitido conocer más acerca del mundo y de materias muy diversas, como, en la primera entrega de la saga, cuando analiza el material con el que está construida la celda en la que encierran a Nate y, posteriormente, le explica que lo supo gracias a un episodio de su programa de investigación. Asimismo, es interesante atender a su vocabulario en determinados momentos, como cuando se graba a sí misma para su programa, instantes en los que utiliza un lenguaje periodístico prestando gran atención a la entonación y a seleccionar las palabras correctas para mantener el interés del público. Adicionalmente, en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, Elena corrige a Nate en la pronunciación de un término, lo cual pone de manifiesto su dominio de la lengua.



Elena corrigiendo a Nate mientras exploran unas catacumbas.

En lo que respecta a las similitudes encontradas entre el personaje de Elena y el arquetipo de periodista establecidos en la cultura literaria, cinematográfica y serial, la imagen que se define es ambigua; es decir, comparte algunos rasgos con los periodistas de la ficción, pero dista notablemente de la figura habitual en otros.

Elena no es un personaje cínico que pretenda alcanzar la fama a toda costa, sino que sus motivaciones son principalmente éticas —así lo evidencia en algunas entregas cuando

comenta que impedir a sus rivales llegar al tesoro podría suponer salvar el mundo— y su ambición, si bien es existente y persistente, no es superior a su moral.

Por otro lado, sí es posible ver en ella un personaje aventurero, astuto y perspicaz, tal como demuestra en muchas ocasiones al resolver partes de rompecabezas y llegar a conclusiones que pasan desapercibidas para el resto del equipo. De hecho, en varias circunstancias en las que Elena se queda atrás y no participa —o no le permiten que participe— en la aventura, resultan evidentes sus labores deductivas, ya que siempre logra reunirse con Nate mediante el seguimiento de los rastros que su equipo o los rivales dejan en el camino.

Mecánicas de juego

Elena Fisher es un personaje no jugable en todas las entregas de la saga, por lo que no es posible analizar ningún aspecto que relacione la jugabilidad con la perspectiva periodística. No obstante, sí es posible controlar a Elena a lo largo de algunos minutos en el primer videojuego, cuando Nate conduce una moto de agua y ella es la encargada de disparar a los enemigos que se cruzan en su camino. Esta sección, además, supondrá una dificultad añadida para el jugador, que tendrá que disparar con Elena sin dejar de manejar a Nate mientras conduce.



Elena disparando a los enemigos, controlada por el jugador.

4. CONCLUSIONES

Tras haber realizado un estudio en detalle de diversos aspectos que definen la profesión periodística en los tres videojuegos analizados, es posible establecer determinadas conclusiones que aúnen los elementos de mayor interés.

Por un lado, es interesante contemplar cómo la actividad profesional cumple un papel fundamental en la historia, concretamente, en el inicio de la misma, ya que, de no ser porque los personajes de Upshur, Bergman, Ashman y Fisher se constituyen como periodistas, no habrían podido acceder a los eventos en los que transcurre la acción de los videojuegos.

Por otro lado, en lo referente a las mecánicas de juego, se ha podido comprobar que, tanto en *Outlast* como en *Hollywood Monsters*, el jugador o jugadora cuenta con acciones directamente relacionadas con el periodismo que debe emplear para poder continuar en la historia, como la grabación con la cámara y la visión nocturna, en el primero, o las interacciones con los personajes, en el segundo.

En otro orden de ideas, se podría establecer cierto grado de similitud entre los periodistas de los videojuegos analizados y aquellos de la vida real. Así, los deberes que se han visto representados con mayor asiduidad son fiscalizar a los grupos de poder, entretener y servir a la sociedad, responsabilidad íntimamente ligada a las dos anteriores. En cuanto a las cualidades comúnmente asociadas a la profesión, es observable que gran parte de las mismas se han tomado como referencia para construir a los personajes. Principalmente, se advierten de manera habitual el conocimiento de materias diversas, la memoria, las habilidades de comunicación, el sentido crítico y moral y la búsqueda de la verdad. Estas dos últimas se comprenden mejor si atendemos al factor de que todos los personajes analizados se definen como héroes, por lo que no sería lógico que no actuaran en pos de la bondad; además, tres de los cuatro personajes son jugables y, en los videojuegos, no es común controlar a villanos.

Así como el arquetipo de periodista en estos videojuegos es cercano al de la realidad, no se puede establecer la misma comparación en el rol que cumple este personaje en otros medios ficcionales, ya que este suele construirse como una persona cínica, egocéntrica, adicta a diversas sustancias y que actúa en solitario en la medida de lo posible, lo cual dista de la visión que ya se ha reflejado anteriormente de los periodistas de los videojuegos.

En última instancia, cabe comentar la relevancia del método por el cual se ofrece una perspectiva periodística. En el caso de *Outlast*, este aspecto es principalmente ejecutado por medio de la jugabilidad, ya que es esta —y su conexión lógica con la historia— la que proporciona al jugador o jugadora una cercanía con la profesión a través de su

personaje. Por otro lado, en *Hollywood Monsters* el periodismo se brinda a través de las mecánicas de juego y de la historia por partes iguales, debido a que las acciones están íntimamente relacionadas con el oficio y la historia versa directamente sobre cuestiones relacionadas con el periodismo. Por último, la saga *Uncharted* cuenta con una mayor relevancia en un aspecto narrativo dada la nula jugabilidad de Elena Fisher en las entregas.

5. ANEXOS

Nombre completo		Miles Upshur
Videojuego		<i>Outlast</i>
¿Se trata de un personaje principal para la trama?		Sí
¿Se trata de un personaje jugable?		Sí
En el caso de que sí, ¿qué acciones puede realizar?		-Interactuar con objetos -Saltar -Correr -Agacharse -Grabar con su cámara -Activar el modo nocturno en su cámara -Recargar las pilas de su cámara
Medio para el que trabaja (radio, prensa, televisión)		Prensa
Deberes del periodista reflejados en el personaje	Educar	NS
	Orientar	NS
	Fiscalizar la administración pública u otros poderes	Sí
	Servir a la sociedad	Sí
	Entretener	No
Cualidades acordes a la figura del periodista real	Crítico y autocrítico	Sí
	Sentido ético y moral	Sí
	Conocimientos de distintas materias	Sí
	Memoria	Sí
	Vocabulario amplio	Sí
	Buscador de la verdad	Sí
	Contrasta fuentes y datos	Sí
	Dotes en informática, TIC, etc.	Sí
	Habilidades de comunicación	NS
Precariedad	Sí	

Cualidades acordes a la figura del periodista en otros medios ficcionales	Cínico	No
	Aventurero	Sí
	Competitivo	NS
	¿Existe un dilema de integridad?	Sí
	Astuto	Sí
	Perspicaz	Sí
	¿Héroe, villano o ambiguo?	Héroe
	¿Movido por la ética, por búsqueda de éxitos para su medio o por búsqueda de éxitos personales?	Ética
	Egocéntrico	NS
	¿Tiene vicios o adicciones?	NS
	Soltero/divorciado	NS
	Formación escasa	NS
	Ambicioso	Sí

Figura 3. Tabla detallada del personaje Miles Upshur.

Nombre completo	Sue Bergman	
Videojuego	<i>Hollywood Monsters</i>	
¿Se trata de un personaje principal para la trama?	Sí	
¿Se trata de un personaje jugable?	Sí	
En el caso de que sí, ¿qué acciones puede realizar?	-Hablar -Usar -Coger -Abrir -Cerrar -Mirar -Dar	
Medio para el que trabaja (radio, prensa, televisión)	Prensa (<i>The Quill</i>)	
Deberes del periodista reflejados en el personaje	Educar	No
	Orientar	No
	Fiscalizar la administración pública u otros poderes	No
	Servir a la sociedad	Sí

	Entretener	Sí
Cualidades acordes a la figura del periodista real	Crítica y autocrítica	Sí
	Sentido ético y moral	Sí
	Conocimientos de distintas materias	NS
	Memoria	Sí
	Vocabulario amplio	NS
	Buscador de la verdad	Sí
	Contrasta fuentes y datos	Sí
	Dotes en informática, TIC, etc.	Sí
	Habilidades de comunicación	Sí
	Precariedad	No
Cualidades acordes a la figura del periodista en otros medios ficticiales	Cínica	NS
	Aventurera	NS
	Competitiva	Sí
	¿Existe un dilema de integridad?	No
	Astuta	Sí
	Perspícaz	Sí
	¿Heroína, villana o ambigua?	Heroína
	¿Movida por la ética, por búsqueda de éxitos para su medio o por búsqueda de éxitos personales?	Éxitos para su medio / personales
	Egocéntrica	Sí
	¿Tiene vicios o adicciones?	NS
	Soltera/divorciada	NS
	Formación escasa	NS
Ambiciosa	Sí	

Figura 4. Tabla detallada del personaje Sue Bergman.

Nombre completo	Ron Ashman
Videojuego	<i>Hollywood Monsters</i>
¿Se trata de un personaje principal para la trama?	Sí
¿Se trata de un personaje jugable?	Sí
En el caso de que sí, ¿qué acciones puede realizar?	-Hablar -Usar -Coger

		-Abrir -Cerrar -Mirar -Dar
Medio para el que trabaja (radio, prensa, televisión)		Prensa (<i>The Quill</i>)
Deberes del periodista reflejados en el personaje	Educar	No
	Orientar	No
	Fiscalizar la administración pública u otros poderes	Sí
	Servir a la sociedad	Sí
	Entretener	Sí
Cualidades acordes a la figura del periodista real	Crítico y autocrítico	Sí
	Sentido ético y moral	No
	Conocimientos de distintas materias	NS
	Memoria	Sí
	Vocabulario amplio	NS
	Buscador de la verdad	Sí
	Contrasta fuentes y datos	Sí
	Dotes en informática, TIC, etc.	Sí
	Habilidades de comunicación	Sí
	Precariedad	No
Cualidades acordes a la figura del periodista en otros medios ficcionales	Cínico	Sí
	Aventurero	Sí
	Competitivo	Sí
	¿Existe un dilema de integridad?	No
	Astuto	Sí
	Perspícaz	Sí
	¿Héroe, villano o ambiguo?	Héroe
	¿Movido por la ética, por búsqueda de éxitos para su medio o por búsqueda de éxitos personales?	Ética
	Egocéntrico	Sí
	¿Tiene vicios o adicciones?	NS
Soltero/divorciado	NS	

	Formación escasa	NS
	Ambicioso	Sí

Figura 5. Tabla detallada del personaje Ron Ashman.

Nombre completo		Elena Fisher
Videojuego		Saga <i>Uncharted</i>
¿Se trata de un personaje principal para la trama?		Sí
¿Se trata de un personaje jugable?		No
En el caso de que sí, ¿qué acciones puede realizar?		
Medio para el que trabaja (radio, prensa, televisión)		Televisión, prensa digital
Deberes del periodista reflejados en el personaje	Educar	Sí
	Orientar	NS
	Fiscalizar la administración pública u otros poderes	Sí
	Servir a la sociedad	Sí
	Entretener	Sí
Cualidades acordes a la figura del periodista real	Crítica y autocrítica	Sí
	Sentido ético y moral	Sí
	Conocimientos de distintas materias	Sí
	Memoria	Sí
	Vocabulario amplio	Sí
	Buscadora de la verdad	Sí
	Contrasta fuentes y datos	Sí
	Dotes en informática, TIC, etc.	Sí
	Habilidades de comunicación	Sí
	Precariedad	NS
Cualidades acordes a la figura del periodista en otros medios ficcionales	Cínica	No
	Aventurera	Sí
	Competitiva	NS
	¿Existe un dilema de integridad?	Sí
	Astuta	Sí
	Perspicaz	Sí
	¿Heroína, villana o ambigua?	Heroína
	¿Movida por la ética, por búsqueda de éxitos para	Ética / Éxitos personales

	su medio o por búsqueda de éxitos personales?	
	Egocéntrica	No
	¿Tiene vicios o adicciones?	NS
	Soltera/divorciada	No
	Formación escasa	NS
	Ambiciosa	Sí

Figura 6. Tabla detallada del personaje Elena Fisher.

6. BIBLIOGRAFÍA

Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>

Berenguer, X. (2012). Escribir programas interactivos. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, 1. Recuperado el 21 de marzo de 2022 de: <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/255076>

Bezuntea, O., Cantalapiedra, M. J. y Coca, C. (2008). Divismo y narcicismo de los periodistas en el cine. *Textual & Visual Media*, (1), 107-120. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <https://textualvisualmedia.com/index.php/txtvmedia/article/view/5>

Bezuntea, O., Coca, C. y Diezhandino, M. P. (1994). *La élite de los periodistas*. Universidad del País Vasco.

Blanco, D. (2019). *Narrativa en el videojuego en base al género del terror y el horror* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla]. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: <https://hdl.handle.net/11441/92271>

Calvo, J. (2020). Una recreación audiovisual e interactiva de lo siniestro: videojuegos y survival horror. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* (34), 272-294. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/4356>

Cavallaro, D. (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland.

Cerezo, I. M. (2005). La evolución del detective en el género policíaco. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, 10. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <https://www.um.es/tonosdigital/znum10/estudios/Q-Martin.htm>

Clarke, G. (2006). *Truman Capote, la biografía definitiva*. Ediciones B.

Donovan, T. (2018). *La historia de los videojuegos. Héroes de papel*.

- Egenfeldt, S. Heide, J. y Pajares, S. (2008). *Understanding video games*. Routledge.
- FX Interactive. (s.f.). *Hollywood Monsters*. Recuperado el 30 de mayo de 2022 de: <http://www.fxinteractive.com/p013/p013.htm>
- García, G. (29 de abril de 1981). ¿Quién cree a Janet Cooke? *El País*. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: https://elpais.com/diario/1981/04/29/opinion/357343203_850215.html
- García, I. (2016). El guion de aventura gráfica: características técnicas y diferencias al respecto. Universidad de Málaga. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: <http://hdl.handle.net/10630/11898>
- Gil, Q. (1999). Ética y deontología periodística en la Sociedad de la Información. *Sala de Prensa*, 2(14).
- Gilbert, R. (2004). Why adventure games suck. *Grumpy Gamer*. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: https://grumpygamer.com/why_adventure_games_suck
- Gonzalo, J. (2022). El impacto emocional en la localización de aventuras gráficas: el caso de *Life is Strange* [Trabajo de Fin de Máster, Universitat Autònoma de Barcelona]. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: <https://ddd.uab.cat/record/255871>
- Grobel, L. (1985). *Conversations with Capote*. Signet Non-Fiction.
- Guerriero, L. (14 de diciembre de 2015). ¿Qué es el periodismo literario? *Revista Anfibia*. Recuperado el 16 de mayo de 2022 de: <https://www.revistaanfibia.com/que-es-el-periodismo-literario/>
- Jáquez, J. L. (2015). *Deontología periodística. Un camino urgente a seguir*. Textos universitarios.
- Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere University Press.
- Laguna, D. (3 de mayo de 2022). Xbox Series X|S superan en ventas a PlayStation 5, ¿Microsoft vencerá a Sony? *Levelup*. Recuperado el 16 de mayo de 2022 de: <https://www.levelup.com/articulos/673170/Xbox-Series-XS-superan-en-ventas-a-PlayStation-5-Microsoft-vencera-a-Sony>
- Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Lartes.
- Leyva, P. (2001). Hay que reinventar el concepto de noticia. Entrevista a Maxwell McCombs. *Sala de Prensa*, 2(34).
- Lozano, A. (2015). Jugar, explorar, sufrir. Construcción del horror en la estética de los videojuegos. *Revista de Estética y Teoría de las Artes* (15), 69-85. Recuperado el 2 de abril de 2022 de: <https://hdl.handle.net/11441/101193>

Maté, D. (2017). Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes. *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, 1, 47-63. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <http://hdl.handle.net/11336/74892>

Meller, A. (2005). Los orígenes del género policial (o historia de un crimen no resuelto). *Documentos lingüísticos y literarios*, 28, 52-59. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <http://www.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/261>

Montes, M. (2010). Narrativa en las aventuras gráficas. *FRAME* (6), 243-264. Recuperado el 2 de abril de 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3142342>

Morán, Á. (11 de abril de 2022). Nintendo Switch sigue en lo más alto y Xbox Series X|S vende más que PS5 a nivel mundial. *Hobbyconsolas*. Recuperado el 18 de mayo de 2022 de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/nintendo-switch-sigue-alto-xbox-series-xs-vende-ps5-nivel-mundial-1043359>

Orihuela, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital. *Palabra-Clave* (2), 37-45. Recuperado el 3 de marzo de 2022 de: <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338>

Pastor, Á. (2010). Quiero ser periodista: tras las motivaciones de la profesión periodística. *Comunicar. Revista científica de Educomunicación*, 34(17), 191-200. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <http://hdl.handle.net/2183/7193>

Pereiro, C. (22 de octubre de 2019). Nintendo vs Sega: La guerra de consolas que cambió la industria. *Revista Morcego*. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <https://revistamorcego.com/es/nintendo-vs-sega-a-guerra-de-consolas-que-mudou-a-industria>

Pérez, O. (2003). K. en la Holocubierta. Notas sobre la Narrativa Interactiva a través de Half-Life. Universidad Pompeu Fabra.

Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, 28(1), 127-146. <http://dx.doi.org/10.2436/20.3008.01.81>

Pivetta, C. I. (2010). Walter Benjamin, reflexiones en torno al género policial. *III Seminario Internacional Políticas de la Memoria. Recordando a Walter Benjamin. Justicia, Historia y Verdad. Escrituras de la Memoria*.

Planells, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 15(29), 115-136. <https://doi.org/10.1387/zer.1644>

Real Academia Española. (s.f.). Periodismo, En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 5 de junio de 2022 de <https://dle.rae.es/periodismo>.

Revollar, R. y Roberto, R. (2004). *Periodismo en internet: la página web de Frecuencia Latina*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

San José, C., Miguel, M. y Gil-Torres, A. (2019). Periodistas en el cine español: héroes comprometidos con la verdad. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(1), 317-326. <https://doi.org/10.5209/esmp.67310>

Sánchez-Mesa, D. (2004). *Literatura y cibercultura*. Arco Libros.

Santo, A. (19 de febrero de 2020). Así contaban historias los primeros videojuegos. *Elcorreo*. Recuperado el 15 de mayo de 2022 de: <https://www.elcorreo.com/tecnologia/fs-gamer/lanzamientos/contaban-historias-primeros-20200219095956-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Santorum, M. (2017). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Recuperado el 6 de marzo de 2022 de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/>

Scaggs, J. (2005). *Crime fiction*. Routledge.

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. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: <http://constelaciones-rtc.net/article/view/755>

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. Recuperado el 15 de mayo de 2022 de: <http://hdl.handle.net/11441/18196>

Velasco, P. (2016). La experiencia de juego como experiencia estética: lo sublime en el survival horror. *CAUCE. Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas* (39), 435-456. Recuperado el 3 de abril de 2022 de: <http://hdl.handle.net/11441/67032>

Vizcarra, H. F. (2013). Detectives, lectura, enigma: ficción en la ficción policial. *Cuadernos Americanos*, 143. Recuperado el 17 de mayo de 2022 de: https://www.academia.edu/2766500/Detectives_lectura_enigma_ficci%C3%B3n_en_la_ficci%C3%B3n_policial

Zdanowicz, G. y Bambrick, S. (2019). *The Game Audio Strategy Guide: A practical course*. Focal Press.

OBRAS CITADAS

Libros

Allan, E. (1841). Los crímenes de la calle Morgue. *Graham's Magazine*.

Capote, T. (1965). *A sangre fría*. Penguin.

Cercas, J. (2003). *Soldados de Salamina*. Tusquets.

Conan Doyle, A. (1887). *Estudio en escarlata*. *Beeton's Christmans Annual*.

Gissing, G. (1891). *La nueva Grub Street*. Smith, Elder & Co.

Siegel, J. y Shuster, J. (1938). *Action comics n°1*. National Allied Publications.

Tabucchi, A. (1994). *Sostiene Pereira*. Feltrinelli.

Artículos

Cooke, J. (28 de septiembre de 1980). Jimmy's World. *The Washington Post*. Recuperado el 8 de junio de 2022 de: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1980/09/28/jimmys-world/605f237a-7330-4a69-8433-b6da4c519120/>

Forster, E. M. (1 de noviembre de 1909). The Machine Stops. *The Oxford and Cambridge Review*.

Talese, G. (1 de junio de 1962). Joe Luis: The King as a Middle-Aged Man. *Esquire*. Recuperado el 8 de junio de 2022 de: <https://classic.esquire.com/article/1962/6/1/joe-louis-the-king-as-a-middle-aged-man>

Wolfe, T. (1 de noviembre de 1963). There Goes (Varoom! Varoom!) That Kandy-Kolored (Thphhhhhh!) Tangerine-Flake Streamline Baby (Rahghhh!) Around the Bend (Brummmmmmmmmmmmmmmmmmm)... *Esquire*. Recuperado el 8 de junio de 2022 de: <https://classic.esquire.com/there-goes-varoom-varoom-that-kandy-kolored-thphhhhhh-tangerine-flake-streamline-baby/>

Películas

De Palma, B. (Director). (1990). *The Bonfire of the Vanities* [La hoguera de las vanidades]. Warner Bros.

Farrow, J. (1948). *The Big Clock* [El reloj asesino]. Universal Pictures; Paramount Pictures Studios.

Fuller, S. (1963). *Shock Corridor* [Corredor sin retorno]. Monogram Pictures; F&F Productions; Allied Artists Pictures Corporation.

Levy, S. (2021). *Free Guy*. 20th Century Studios; 21 Laps Entertainment; TSG Entertainment; Maximum Effort; Berlanti Productions; Lit Entertainment Group.

Scott, R. (1979). *Alien* [Alien: el octavo pasajero]. Brandywine Productions; 20th Century Fox.

Shadyac, T. (2003). *Bruce Almighty* [Como Dios]. Production The Pitbull Co.

Wilder, B. (Director). (1974). *The Front Page* [Primera Plana]. Universal Pictures.

Series

Murphy, R., Falchuk, B., Di Loreto, D., Minear, T., Wong, J., Salt, J., Buecker, B., Martin, A., Liu, C., Penn, A. y Gray, J. (Productores ejecutivos). (2012-2013). *American Horror Story: Asylum*. Brad Falchuk Teley-Vision.

Videojuegos

Alien: Isolation. (2014). The Creative Assembly.

Amnesia: The Dark Descent. (2010). Frictional Games.

Asteroids. (1979). Atari.

Colossal Cave Adventure. (1976). William Crowther y Don Woods.

Deus Ex Machina. (1984). Automata UK.

Donkey Kong. (1981). Nintendo; Atari; Nintendo Research & Development; Sentient Software.

El profesor Layton y la caja de Pandora. (2007). Level-5.

Elden Ring. (2020). FromSoftware.

Elite. (1984). David Braben; Ian Bell; Telecomsoft; Imagineer; Torus.

Gone Home. (2013). Fullbright.

Hollywood Monsters. (1997). Pendulo Studios.

Knight Lore. (1984). Ultimate Play The Game; Tim Stamper; Chris Stamper.

Mortal Kombat. (1992). Midway Games.

Objection! (1992). TransMedia Productions.

Outlast. (2013). Red Barrels.

Pac-Man (1980). Namco.

Pong. (1972). Atari.

Shadow of the Tomb Raider. (2018). Eidos Montréal.

Silent Hill. (1999). Keiichiro Toyama.

Sonic: The hedgehog. (1991). Sonic Team.

Space Invaders. (1978). Taito.

SpaceWar! (1962). Steve Russell.

Street Fighter II: The World Warrior. (1987). Capcom.

Super Mario Bros. (1985). Nintendo EAD.

Super Mario World. (1990). Nintendo EAD.

Tennis for Two. (1958). William Higginbotham.

The Secret of Monkey Island. (1990). LucasFilm Games.

Tron. (1982). Midway Games.

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.

