

# LA REPRESENTACIÓN DEL PERIODISTA EN EL VIDEOJUEGO: ¿UNA VISIÓN ROMÁNTICA DE LA PROFESIÓN?

---

**Dr. Isaac López Redondo**

*Universidad de Sevilla, España*

**Ricardo Martínez Cantudo**

*Universidad de Sevilla, España*

## **Resumen**

Medios como el cine, la televisión o el cómic han mostrado a lo largo de su historia una imagen romántica y prototípica del periodista. Películas como *Spotlight*, series como *The Wire* o personajes de ficción tan célebres como Peter Parker, el fotoperiodista enfundado en el traje de Spiderman, conforman la imagen de la profesión periodística en estas disciplinas de la cultura popular. En su más de medio siglo de vida, el videojuego también ha contado con periodistas como personajes protagonistas, secundarios y antagonistas. La creciente penetración de esta forma de entretenimiento en la sociedad es cada vez más palpable, y ha desbancado ya al cine y la música como la opción de entretenimiento preferida, con una facturación mundial de 134.900 millones de euros. El notable éxito de este medio ha venido acompañado de un proceso evolutivo no solo en lo técnico, sino también en lo narrativo y lo artístico, y ha generado productos culturales que narran historias de una gran complejidad y profundidad, donde la figura del profesional del periodismo aparece en situaciones muy variadas. El presente estudio, basado en el análisis de contenido de 30 personajes de videojuegos de diferentes épocas, plataformas y géneros, muestra cómo este medio dibuja al periodista como alguien joven, dinámico, perspicaz y físicamente atractivo, pero también solitario y con una vida desordenada. Los videojuegos ofrecen también la imagen de un periodista comprometido con los valores de su profesión.

## **Palabras clave**

Periodismo y Videojuegos, Periodismo Cultural, Tópicos



## 1. Introducción: El videojuego como espejo de la realidad

El auge del videojuego y su penetración social resulta incuestionable a estas alturas del siglo XXI. En su más de medio siglo de vida, esta creciente repercusión se ha materializado en diferentes ámbitos. Constituido como el sector más importante dentro de la industria del ocio audiovisual, su importancia económica ha quedado patente de forma ininterrumpida en los últimos años. El mercado internacional del videojuego creció un 10,9% en 2018 con respecto al año anterior, con una facturación anual de 134.900 millones de dólares en todo el mundo, según el anuario elaborado por la Asociación Española de Videojuegos (2018).

Pero más allá del apartado económico, el reconocimiento social y cultural que han experimentado los videojuegos en los últimos 30 años es claramente extrapolable a su evolución como medio. La gran era de la comunicación ha tenido lugar a lo largo del siglo XX, pero una mirada atenta a las dos últimas décadas de dicho periodo muestra cómo los videojuegos han sido una de las manifestaciones comunicativas, estéticas, narrativas y culturales más importantes, con un impacto social notable y más rentables que el cine y la música juntos, con un público infantil pero también adulto interesado en jugar a videojuegos que facilitan el aprendizaje de idiomas, mejoran la salud o ejercitan el cerebro. A su vez, la influencia del videojuego en la estética y la narrativa del cine de acción contemporáneo es cada vez más patente. En definitiva, como señala Antonio J. Planells (2015, p.8):

El videojuego es, a día de hoy, un objeto cultural que participa en igualdad de condiciones con el resto de los agentes en el imaginario público. Además, el desarrollo técnico y artístico, la capacidad trasmediática y la popularidad de su *star system* ha permitido a los videojuegos transformar sus primeras y más sencillas mecánicas lúdicas en vastos y ricos mundos de ficción *online* abiertos a distintas experiencias de juego.

El videojuego ha sido capaz de derribar muchas barreras sociales y se ha instaurado como una de las actividades de ocio favorita para públicos de todas las edades. En ese sentido, Víctor Navarro Remesal (2016, p.11) asegura que el videojuego ha superado un "proceso de validación cultural" por el que ya pasaron formas de expresión artística como el cine, la televisión, el cómic o la música popular. De hecho, coincidimos con el citado autor al afirmar que cada vez resulta menos necesario defender y justificar el videojuego como una forma audiovisual de creación de discurso y sentido válida. Su consideración como mero juguete electrónico ha dado paso a su condición como producto cultural, como un medio capaz de narrar historias que emocionen al jugador. Así lo atestigua Antonio J. Planells (2015, p.10):

Hoy, el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura. Por todo ello, los

juegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción, y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos son, ante todo, objetos ficciones y culturales.

Otros muchos investigadores y autores interesados en el estudio del videojuego han reivindicado su vertiente artística y narrativa, más allá de su carácter lúdico y de su condición economicista. Es el caso de Manu Delgado y Jonathan León (2019, p.14), que defienden así el poder persuasivo de este medio:

El videojuego es un producto del capitalismo, pero también es un bien cultural. Muchos incluso diríamos que se trata de una expresión artística, fruto del espíritu creativo de las personas que trabajan en él, y que es capaz de conectar con nosotros a un nivel estético y emocional. Tradicionalmente considerado un juguete, algo que vender a los jóvenes con anuncios sobrecargados de luces y adrenalina, el medio ha evolucionado lo suficiente como para que hoy en día lo veamos como algo más. Sin dejar de ser entretenimiento, ha demostrado que puede acercarse a nosotros de muchas maneras.

El videojuego, por tanto, se muestra como un poderoso instrumento narrativo capaz de construir mundos de ficción, pero también de retratar o reflejar aspectos de la vida cotidiana, convirtiéndose en un espejo de la realidad. ¿Qué imagen del periodista han proyectado a lo largo de su medio siglo de vida? ¿Es una imagen real o alimentada por los tópicos que rodean a la profesión periodística? He aquí las principales preguntas de investigación que han servido como punto de partida a este trabajo.

## **2. Metodología y objetivos**

El objetivo principal del presente trabajo es analizar la figura del periodista a través del ocio digital, es decir, descubrir cómo son los profesionales de la información que aparecen en los videojuegos y comparar este retrato con los estereotipos y tópicos propios de esta profesión. Para alcanzar este objetivo, hemos utilizado el análisis de contenido como principal herramienta metodológica.

El análisis de contenido puede ser considerado como el examen sistemático y replicable de los símbolos de la comunicación. Supone aplicar unas reglas fijadas previamente que sirvan para medir la frecuencia con que aparecen unos elementos de interés en el conjunto de una masa de información que hemos seleccionado para estudiar los aspectos concretos de nuestra investigación (Sánchez Aranda, 2005, p.207-228).

En este sentido, el análisis de contenido se ha efectuado sobre una selección de 30 personajes de videojuegos que ejercen la profesión de periodista, en cualquiera de sus modalidades. El punto de partida ha sido un listado de

personajes disponible en la web *Giant Bomb* (2019). A partir de este listado, el proceso de selección ha sido totalmente aleatorio teniendo en cuenta, eso sí, que los personajes elegidos corresponden a videojuegos aparecidos en diferentes plataformas de juego (consola u ordenador), títulos que se corresponden con géneros variados (aventura, acción, estrategia...) y que las obras seleccionadas han sido diseñadas y comercializadas en diferentes épocas. A este respecto, conviene aclarar que la muestra se sitúa entre los años 1988 y 2011 y hemos renunciado expresamente a analizar juegos anteriores a esas fechas debido a la menor carga narrativa, una circunstancia condicionada en gran parte por la tecnología del momento pero también reflejo de la etapa evolutiva que el videojuego, como medio de expresión, vivía a principios de los años ochenta.

Una vez finalizado el proceso de selección de los personajes, hemos procedido a la categorización que Sánchez Aranda (2005, p.217) define como “la tarea mediante la cual clasificamos los elementos constitutivos de un conjunto por diferenciación a partir de criterios previamente establecidos”. En este sentido, hemos elaborado una ficha u hoja de recogida de datos con diferentes categorías que detallamos a continuación:

1. *Género (masculino/femenino)*. Hace referencia al sexo del personaje.
2. *Personaje (jugable/no jugable)*. Se considera personaje jugable aquel que el jugador puede controlar en algún momento del juego. El personaje no jugable –Non Player Character (NPC) en inglés– forma parte de la historia pero sus movimientos no pueden ser controlados por el jugador.
3. *Edad*. Dentro de esta categoría hemos considerado tres opciones: *juventud* (hasta 30 años); *mediana edad* (entre 31 y 60 años); y *edad avanzada* (a partir de los 60 años).
4. *Medio en el que trabaja (prensa escrita/prensa digital/radio/televisión/varios)*.
5. *Situación laboral (freelance/empleado por cuenta ajena)*.
6. *Perfil profesional (Redactor o reportero/fotoperiodista/operador de cámara/multidisciplinar)*. En una primera versión de este sistema de categorías se incluyeron las tareas de producción y presentador/a, pero fueron descartadas al comprobar que ninguno de los personajes seleccionados respondía a estos perfiles.
7. *Formación periodística (académica/experiencia profesional/no se aprecia claramente)*.

8. *Apariencia física (poco atractivo/medianamente atractivo/attractivo)*. Pese al margen de subjetividad que puede plantear esta categoría, las tres opciones planteadas se atienen a la necesaria claridad que Sánchez Aranda (2005, 219) plantea como requisito a la hora de codificar la hoja de recogida de datos. El diseño de los personajes estudiados responde claramente a los cánones planteados en cada una de las tres opciones.
9. *Vida sentimental (sin relaciones aparentes/relaciones esporádicas/pareja estable)*.
10. *Familia (con hijos/sin hijos)*.
11. *Rol del personaje (protagonista/secundario)*.
12. *Compromiso con los valores éticos y deontológicos del periodismo (sí/no)*. ¿Están los periodistas que aparecen en los videojuegos comprometidos con su función como cuarto poder? Sobre estos valores y también sobre los muchos tópicos que giran en torno a la profesión nos detendremos en el siguiente apartado.

Una última aclaración. La muestra está compuesta por personajes concretos que podrían haber aparecido en diversos títulos de una saga o franquicia. En tales casos, hemos seleccionado expresamente un videojuego concreto dentro de la saga para analizar todos los aspectos del personaje anteriormente expuestos. La muestra final está plasmada en la siguiente tabla:

PERSONAJE	VIDEOJUEGO
Alex Rig	The Hive
Alyssa Ashcroft	Resident Evil: Outbreak y Outbreak 2
Aya Shameimaru	Saga Touhou
Ben Bertolucci	Resident Evil 2 y Outbreak 2
Chandra Prince	Watchdogs
Davey Nipperkin	Tales of Monkey Island
Elena Fisher	Saga Uncharted
Elliott Maslow	Lost: Via Domus
Frank West	Saga Dead Rising
Ichiko Furutachi	Asuka 120% Final Burning Fest

Irene Ellet	Valkyria Chronicles
Jade	Beyond Good and Evil
Jane Valderama	Saints Row 2 / 4
Jeff the Cameraman	Uncharted 3
Josh Carter	Obscure
Jyoji Hijiri	Shin Megami Tensei: Nocturne
Keats	Folklore
Khalisah al-Jilani	Mass Effect 2
Laura Bow	Saga Laura Bow
Lotta Hart	Saga Ace Attorney
Madison Page	Heavy Rain
Matt Carter	Cold War
Ned Burner	GTA: Liberty City Stories
Nico Collard	Saga Broken Sword
Paloma Hernandez	Still Life 2
Peter Jacob	Eternal Darkness
Ran Hibiki	Rival Schools
Rebecca Chan	Dead Rising 2
Rochelle	Left 4 Dead 2
Zak McCracken	Zak McCracken and the Alien Mindbenders

Tabla 1: Listado de personajes seleccionados para el análisis

### 3. La estereotipada imagen del periodista

“Temidos, reverenciados, odiados, halagados, pisoteados, reprimidos, adu-  
 lados, sobornados, despreciados, desdeñados” (Diezhandino, Bezunarte y  
 Coca, 1994, p.19). Los periodistas cargan sobre sus espaldas con todos estos  
 tópicos, y la literatura, el cine o la televisión han contribuido en gran me-  
 dida a difundir ciertas ideas que han reforzado esas imágenes grabadas en  
 la mente de muchos ciudadanos. Hay un tópico más, como señalan los au-  
 tores de la anterior cita, que tal vez sea el más comúnmente aceptado, y es  
 el de que los periodistas constituyen el cuarto poder. El origen del mismo

se remonta a finales del siglo XVIII, cuando Burke se dirigió hacia los periodistas que ocupaban una tribuna de la Cámara de los Comunes. “Vosotros sois el cuarto poder”, les dijo. A partir de entonces, esta expresión y todas las connotaciones que lleva aparejadas ha calado profundamente en la sociedad.

María Pilar Diezhandino, Ofa Bezunertea y César Roca ofrecen un interesante perfil del periodista edificado sobre los tópicos que la literatura o el cine han construido desde mitad del siglo XIX y lo largo de todo el siglo XX. Sobre los periodistas se ha escrito que son gentes mal preparadas, perfectos ignorantes de todos aquellos asuntos sobre los que escriben. Pero es precisamente la falta de honradez un tópico que muchos escritores o cineastas se han esforzado en difundir, con todo el daño que supone para la profesión pues, como señalan los mencionados autores, “si el periodismo es realizado por personas corruptas, para las que no existen principios éticos ni morales que no puedan saltarse por una exclusiva, una primera página o una subida en el ranking de audiencias, el ciudadano está indefenso por completo” (p.21). Existen, sin embargo, muchos ejemplos en el cine o la literatura de periodistas comprometidos, profesionales capaces de anteponer sus sentimientos, su sentido de la justicia o una causa política, a sus principios de informador neutral y ajeno a lo que le rodea. Y, pese a todo, la mayoría de los ciudadanos desconoce el detalle del desarrollo real del trabajo del periodista.

En el plano afectivo, el cine, la literatura o la televisión presentan habitualmente a los periodistas como “malos maridos, pésimos novios o insufribles amantes” (p. 27). Y todo ello en clave masculina, pues la mayoría de los personajes de ficción que encarnan esta profesión son hombres, algo poco habitual hoy día en la realidad de las redacciones. Es frecuente también encontrar a numerosos periodistas divorciados en el mundo de la prensa. En definitiva, nos encontramos con estereotipos que muestran a personas obsesionadas con su trabajo, con escasos escrúpulos, incapaces de realizarse en lo personal y una excesiva competitividad dentro del gremio potenciada por la egolatría de cada cual.

A modo de resumen, los mencionados autores reflexionan de la siguiente forma sobre la imagen del periodista más extendida en la sociedad:

Villanos o héroes, aunque más de lo primero que de lo segundo. Entre ambas imágenes se mueven los periodistas, porque éstos son los estereotipos difundidos por los propios medios de comunicación y la literatura, entre quienes los periodistas, paradójicamente, no tienen buena prensa (p. 29).

Un estudio más reciente (Bezunartea, O. et al, 2010) centrado en el perfil de los periodistas en el cine, coincide en muchos de los tópicos ya expuestos en líneas anteriores, si bien ofrece una imagen algo más positiva sobre el profesional de la información. Estas son sus principales conclusiones:



El retrato que el cine realiza de la profesión periodística muestra, en resumen, una profesión ocupada en su gran mayoría por hombres experimentados, aunque no necesariamente con formación universitaria, que trabajan para medios escritos a pie de calle, ya sea como reportero o como corresponsal. La abundancia de solteros y divorciados refleja la imposibilidad de conciliar su obsesión por el trabajo con una vida familiar. Sin embargo, frente a estos rasgos propios del estereotipo filmico que se han constatado en el análisis de los filmes, el estudio rebate otros clichés tradicionalmente asociados a la profesión. Los vicios no parecen abundar entre el conjunto de los periodistas de la gran pantalla y la mayoría de ellos se comporta, aunque con matices, éticamente, de acuerdo a los principios relacionados con la función social de la profesión.

Con todo ello, a tenor de la creciente importancia del videojuego como medio de expresión artística y de su indudable penetración en la sociedad, veamos de qué manera está contribuyendo a construir una imagen determinada sobre el periodista en el imaginario de muchos jugadores.

#### **4. Resultados. El perfil del periodista en el videojuego**

El resultado del análisis arroja interesantes conclusiones acerca de cómo los videojuegos muestran al periodista. Principalmente, el estudio evidencia que el ocio electrónico ha heredado en sus guiones la imagen romántica tradicional que otros medios culturales como el cine, la literatura o el cómic han venido conformando a lo largo de los años. Por otra parte, destaca el hecho de que, aparte de mostrar la labor periodística como una profesión cargada de emoción, aventuras y sentido de la justicia, existe poco interés en profundizar en la figura del periodista desde perspectivas más complejas, como su situación personal o su relación laboral con el medio para el que trabaja. Por último, los resultados del análisis evidencian la visión generalmente positiva que el videojuego ofrece sobre el periodista, comprometido con los valores éticos y deontológicos de la profesión.

##### **4.1. Género del personaje: una profesión paritaria**

Pese al carácter tradicionalmente masculino y en muchas ocasiones machista que ha acompañado al videojuego a lo largo de su historia, el resultado del análisis de este ítem es sorprendente e inesperado: de los treinta personajes de la muestra, quince son hombres y quince mujeres. Teniendo en cuenta que durante la selección no se ha buscado en ningún momento la paridad del conjunto, resulta llamativo encontrarla en un medio en el que tradicionalmente la presencia de personajes masculinos ha sido muy superior a la de los femeninos, que hasta hace bien poco eran además relegados a mero objeto de rescate, perpetuando el cliché de la “damisela en apuros” propio de la literatura clásica (Borondo, 2018). En el caso de las quince periodistas analizadas, aparecen representadas como personajes de acción de

gran valentía, e incluso temeridad, en el papel que desarrollan en su correspondiente videojuego. Un claro ejemplo de ello es Jade, protagonista del videojuego *Beyond Good & Evil*, una fotorreportera que arriesga su vida en incontables ocasiones para sacar a la luz los planes ocultos con los que una páfida mega organización pretende lucrarse a costa del pueblo.

Aunque es cierto que este resultado ofrece una presencia equitativa entre hombres y mujeres, conviene detenerse a valorar la cantidad de hombres y mujeres con un rol protagonista en la trama. En este aspecto, llama la atención comprobar que de las quince mujeres periodistas analizadas, ocho (el 53,3%) son protagonistas del videojuego en el que aparecen; en el caso de los hombres periodistas, seis de los quince personajes analizados cuentan con un rol protagonista, el 40% del total. La mujer se erige, por tanto, como protagonista dominante cuando el personaje es periodista, aunque estos datos no sean extrapolables al ámbito general de los videojuegos.

#### 4.2. Personaje jugable o no jugable: el periodista siempre juega

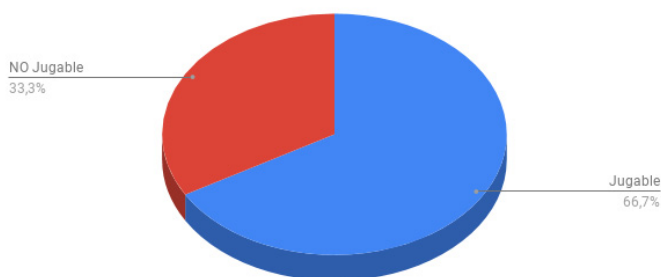


Gráfico 1: Personaje jugable o no jugable.  
Fuente: elaboración propia.

El segundo ítem analizado busca diferenciar entre personaje “jugable” y personaje “no jugable”. El resultado del análisis de este ítem revela que el 66,7% de los personajes estudiados se consideran “personaje jugable”, mientras que el 33,3% restante se considera “no jugable”. Aunque no estamos ante una diferencia porcentual muy pronunciada, los personajes que el jugador puede controlar de forma activa son mayoritarios, lo que denota la importancia de los personajes periodistas dentro de la trama, ya que por norma general el personaje jugable ostenta el rol de protagonista de la aventura, ya sea en solitario o, como ocurre en títulos como *Heavy Rain*, de forma coral. El resultado del análisis también evidencia cómo la industria del videojuego ha heredado de otros medios culturales la imagen romántica de la profesión, que muestra al periodista como un héroe capaz de poner en

riesgo su integridad física, e incluso su vida, en su afán por conseguir el mejor titular o revelar un hecho trascendente para la opinión pública. Un ejemplo claro es Nicole Collard, coprotagonista de la célebre saga de aventuras gráficas *Broken Sword*. Esta joven periodista francesa, trabajadora del diario *La Liberté de París*, ve cómo su vida da un giro cuando, tras una explosión en una cafetería de París conoce a George Stobbart, con quien viajará por todo el mundo resolviendo todo tipo de misterios en peligrosas aventuras. El carácter valiente e incisivo de Nicole, conforma una personalidad muy atractiva para un personaje protagonista de una saga de videojuegos en la que el misterio y los viajes son los protagonistas. Es sencillo también ver en Tintín, referente periodístico en el cómic, una clara fuente de inspiración a la hora de definir al personaje de Nico.

Aunque resulta lógico imaginar que los personaje “jugables” cuentan con un peso mucho mayor, muchos de los personajes “no jugables” estudiados son relevantes en la trama. Un ejemplo de ello es Elena Fisher, uno de los personajes “no jugador” de la saga de acción y aventura *Uncharted*. Esta actriz y presentadora estadounidense se presenta como una profesional de la información aguerrida y con carácter, que comienza su andadura en la saga acompañando a su protagonista, Nathan Drake, a la costa de Panamá con el fin de encontrar el tesoro perdido de Sir Francis Drake. A lo largo de los cuatro títulos en los que aparece, Elena Fisher tendrá un papel indispensable en la trama argumental de la saga, siendo un apoyo constante para Nathan Drake.

### 4.3. Rol del personaje: siempre en el centro de la trama

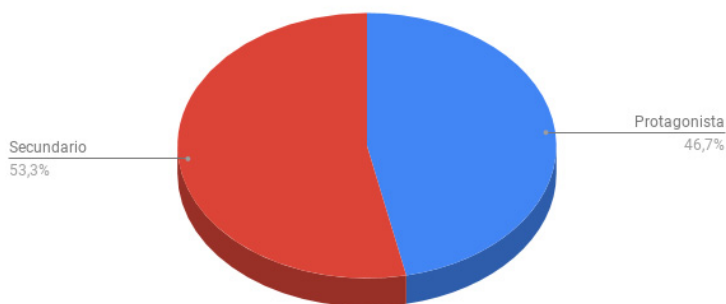


Gráfico 2: Rol del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

El resultado del análisis de este ítem no revela un gran desequilibrio entre periodistas protagonistas o secundarios en los videojuegos abordados.

Mientras que el 46,7% de los personajes analizados cuenta con un rol protagonista en el título en el que aparece, el otro 53,3% se considera secundario en su correspondiente trama. Una diferencia relativamente baja que a priori no arroja ninguna conclusión relevante. Por contra, sí que es digno de mención el papel que desempeñan los distintos personajes secundarios estudiados, ya que muestran cómo se interpreta la labor periodística a la hora de servir como vehículo para que la trama avance en una dirección determinada. Fundamentalmente, los personajes secundarios analizados sirven como apoyo o como escollo en el desempeño de la misión del protagonista, usando en ambos casos como pretexto ciertos tópicos vistos en otros medios culturales en torno a la profesión.

Un ejemplo de personaje que funciona como apoyo del protagonista es Lotta Hart, fotoperiodista que aparece en la saga de aventuras gráficas Phoenix Wright: Ace Attorney. En los diferentes casos en los que es llamada como testigo, Lotta suele tener un papel fundamental a la hora de ayudar al abogado Phoenix Wright a defender a su cliente, aportando pruebas fotográficas determinantes para el caso. El carácter incisivo y el afán de justicia de Lotta Hart muestra también algunos de los clichés positivos sobre la figura del periodista reflejados en la cultura popular.

En el caso contrario, el del personaje secundario que entorpece la misión del protagonista, sirve como ejemplo Khalisah al-Jilani, reportera de informativos que aparece en algunos de los títulos de la saga de rol y acción Mass Effect, más concretamente en la segunda entrega, seleccionada para este estudio. Khalisah al-Jilani representa un papel que no es común en la muestra de personajes analizados: el de la periodista sensacionalista e incisiva que ataca con sus palabras al héroe.

#### 4.4. Edad del personaje: juventud y dinamismo

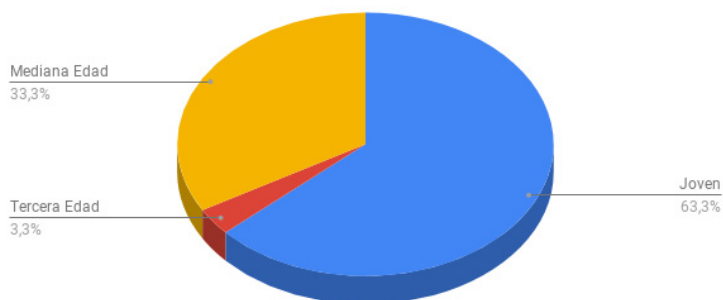


Gráfico 3: Edad del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

En lo que se refiere a la edad, nos encontramos con un 63,3% de personajes considerados “jóvenes” (hasta los 30 años), un 33,3% de personajes que se encuentran en la “mediana edad” (entre los 31 y los 59 años), y tan solo un 3,3% de personajes situados en la “tercera edad” (de los 60 años en adelante).

A tenor de los resultados obtenidos, es evidente que el periodista joven representa el arquetipo de personaje más atractivo para las compañías desarrolladoras de videojuegos; un profesional dinámico, capaz de dedicarse de forma plena a su profesión y de someterse a exigentes pruebas físicas con tal de conseguir su objetivo. Un notable exponente de esta visión del periodista es Alyssa Ashcroft, personaje del título de PlayStation 2 *Resident Evil: Outbreak*. Alyssa es una mujer de 28 años que trabaja como redactora en el diario *The Raccoon Times*. Los responsables del guion de *Resident Evil: Outbreak* presentan a este personaje como una mujer altamente competitiva, que no se amilana ante sus compañeros de la competencia. Reforzando la idea del “personaje de acción” que tanto juego puede dar en un medio como el ocio electrónico, Alyssa cuenta con dotes innatas para disparar armas de fuego, además de ser muy hábil con el uso de las ganzúas. Una serie de atributos que acompañan en los títulos de acción a los periodistas, dispuestos a saltarse la ley con el fin de alcanzar sus objetivos.

Otro de los destacados personajes “jóvenes” es Ran Hibiki, presente en *Rival Schools*. Se trata del único personaje menor de edad presente en la muestra, una estudiante adolescente que estudia en el instituto en el que se desarrolla el argumento de la serie. Su relación con el periodismo, aunque amateur, también refleja la imagen dinámica, temeraria y agresiva del periodista joven: como editora jefe del periódico del instituto, Ran Hibiki siempre anda buscando el hecho noticioso, la exclusiva o el escándalo con el que nutrir las páginas del mismo.

#### 4.5. Medio en el que trabaja: periodistas de papel

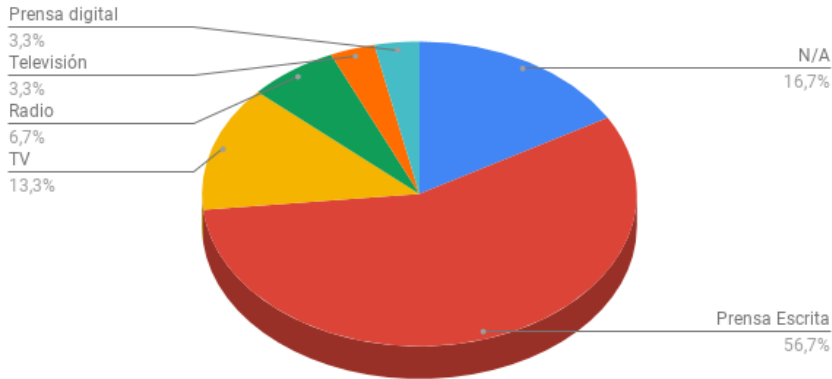


Gráfico 4: Medio para el que trabaja el personaje.  
Fuente: elaboración propia.

Los 30 personajes presentes en la muestra trabajan en una gran variedad de medios de comunicación. Pero resulta especialmente llamativo que, de las siete opciones disponibles, el 56,7% de los personajes trabajen en la prensa escrita.

Nuevamente, los profesionales del videojuego se inspiran en los tópicos que medios como el cine, la literatura o el cómic han conformado durante las últimas décadas. Éxitos contemporáneos del cine como *Todos los hombres del presidente*, *Los archivos del Pentágono* o *Spotlight* (Sanz, 2018) muestran al periodista del medio impreso como un profesional verdaderamente comprometido con los valores éticos del periodismo, capaz de poner en peligro su carrera, y en ocasiones incluso su vida, en su afán por sacar la verdad a la luz, haciendo frente si es necesario a los poderes fácticos. Claramente inspirado en los tópicos del cine clásico de periodismo, Ned Burner es un claro ejemplo de lo anteriormente expuesto. Este personaje secundario de *GTA: Liberty City Stories* encarna la imagen más clásica del redactor de periódico estadounidense de los años 50 y 60: ataviado con su gabardina y su sombrero, Ned Burner no duda en descender a los bajos fondos de Liberty City con el fin de obtener información relevante acerca de la relación entre el gobierno y la mafia local, con la que nutrir las páginas de *Liberty Tree*, diario en el que se gana la vida.

Incluso en el caso de títulos en los que el argumento se aleja de tramas realistas puede llegar a tener cabida esta prototípica imagen del redactor de prensa escrita. Tal es el caso del videojuego de rol y acción *Folklore*, en el que uno de sus protagonistas, Keats, como redactor en su propia revista de

misterios y ocultismo, *Unknown Realms*. Tras recibir una misteriosa llamada alertándole de un posible asesinato, Keats no duda en viajar a Irlanda para corroborarlo y conseguir información valiosa que publicar en su medio.

#### 4.6. Situación laboral: un aspecto secundario

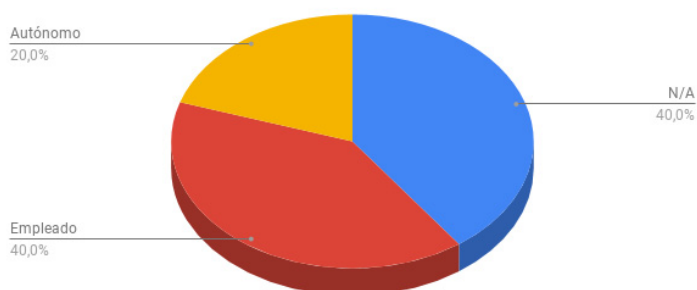


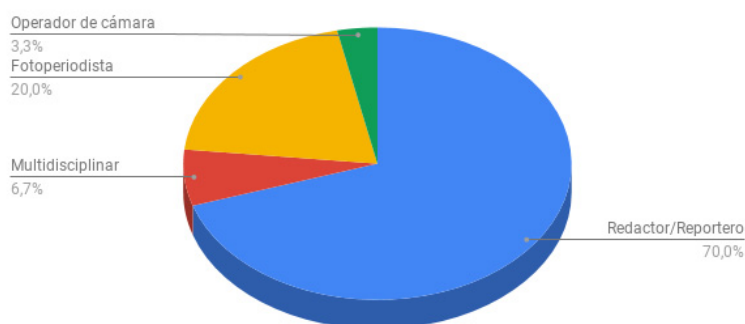
Gráfico 5: Situación laboral del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

La situación laboral es uno de los aspectos de la vida del periodista que menos interés suscita en este medio. Un 40% de los personajes son empleados por cuenta ajena, sin que se muestren pormenores de la relación laboral entre empresa y trabajador. Otro 20% de los personajes trabajan por cuenta propia, ya sea a modo de freelance o en medios de su propiedad (como es el caso del personaje mencionado en el anterior ítem, Keats, del videojuego *Folklore*, quien dirige su propia revista). En cuanto al 40% restante, el argumento del videojuego en el que cada cual aparece no se detiene a explicar, de ninguna manera, cuál es su situación laboral.

Resulta evidente, a tenor de los resultados obtenidos, el escaso interés de las compañías de desarrollo de videojuegos por dotar al personaje periodista de un trasfondo argumental realmente sólido. Teniendo en cuenta la profunda crisis que atraviesa la profesión periodística, resulta lógico pensar que la situación laboral sea un asunto importante a la hora de configurar el contexto en el que se desenvuelve el personaje. Sin embargo, por lo general, que un personaje sea periodista es tan solo un pretexto del guionista para dotarlo de determinadas habilidades. Un claro ejemplo es Frank West, protagonista del videojuego de acción *Dead Rising*. Su cometido no es otro que luchar contra las hordas de zombies que, a lo largo de la aventura, se cruzan en su camino. Los guionistas concibieron a Frank West como un fotoperiodista que acude a Willamette, en el estado norteamericano de Colorado, tras escuchar que “algo grande” estaba ocurriendo allí. Este personaje, además,

es de complejión muy musculosa, algo que dentro de la historia queda solventado con el pasado de Frank como reportero de guerra. Ciertamente, no aporta nada al perfil psicológico del personaje, tan solo sirve para justificar su cuerpo atlético.

#### 4.7. Perfil profesional



Gráfica 6: Perfil profesional del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

Los resultados de este ítem guardan relación con los puestos que desempeñan los periodistas dentro de cada medio. Resulta lógico que de los treinta periodistas analizados en la muestra, el 70% sea redactor o reportero. Este dato refleja de nuevo la imagen tradicional y romántica del redactor o reportero que anda, cuaderno en mano, buscando noticias para publicar en el periódico para el que trabaja, y que los responsables argumentales de los diversos videojuegos tratados han heredado, consciente o inconscientemente, de otros medios culturales como la televisión, la literatura o el cine.

En cuanto al resto de perfiles profesionales, llama poderosamente la atención el uso que se le da al concepto de periodista fotógrafo o fotoperiodista. Mientras que el resto de perfiles sirven a los guionistas para dar profundidad y trasfondo al personaje, o para justificar una determinada habilidad, en determinadas ocasiones el perfil del fotoperiodista se emplea directamente para dotar al juego de mecánicas en las que la cámara de fotos es la protagonista. Tal es el caso del videojuego *Beyond Good & Evil*, anteriormente citado, en el que la cámara fotográfica es básica para el desarrollo de la aventura debido a ciertas mecánicas implementadas en el videojuego. Jade, su protagonista, tendrá que fotografiar la fauna local para obtener ciertos objetos con los que avanzar en la aventura, así como conseguir determinadas pruebas gráficas.



#### 4.8. Formación periodística: no sabe, no contesta

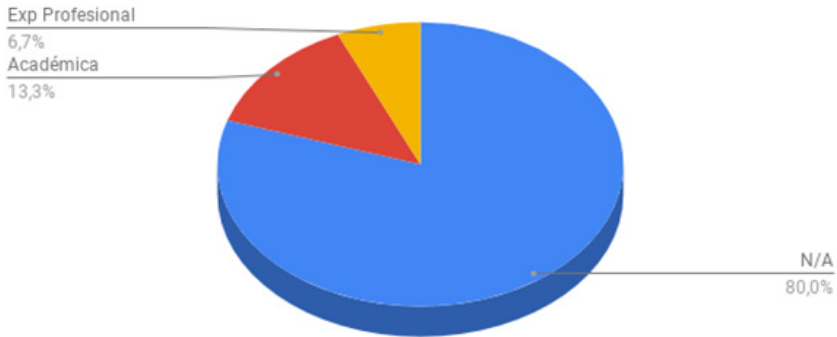


Gráfico 7: Formación periodística del personaje.  
Fuente: Elaboración propia.

La formación del periodista tampoco parece un dato que las compañías tengan muy en cuenta a la hora de desarrollar la trama de un videojuego. Así lo corroboran los resultados del análisis de este ítem: de los 30 personajes periodistas seleccionados, tan solo el 20% muestra algún tipo de formación. Concretamente, el 6,7 % de los personajes debe su formación a la experiencia profesional, y el 13,3 % a formación académica. En lo referente al 80 % restante, el jugador no puede saber nada acerca de estos aspectos.

Los motivos por los que la formación periodística parece un dato irrelevante son varios. En primer lugar, es necesario recordar que el videojuego es un medio joven, en el que la importancia y complejidad de los argumentos ha cobrado importancia en los últimos 20 años, de forma paralela a la evolución tecnológica, que ha permitido a los estudios de desarrollo ser más ambiciosos a la hora de concebir y trabajar sus historias. En segundo lugar, ninguna de las tramas argumentales se centran en el universo del periodismo; hablamos de periodistas insertos en historias de todo tipo y por diferentes razones: el empleo de la imagen romántica del periodista como sujeto de acción para dotar de cuerpo al argumento, así como la inserción de elementos como la cámara fotográfica a la hora de diseñar algunas de las mecánicas presentes en estos títulos. Si bien es cierto que existen videojuegos independientes que sitúan al ejercicio de la labor periodística en el centro de su mecánica, como *The Republica Times*, resulta realmente complicado dar con un videojuego cuyo argumento gire en torno a la profesión periodística y cuente con personajes diseñados con una mínima complejidad argumental. Tampoco podrían tener cabida dentro de la presente

muestra los conocidos como *newsgames*: videojuegos periodísticos, cuya finalidad es contar hechos noticiables de algún tipo, y que por lo tanto no abordan el periodismo desde la ficción.

#### 4.9. Apariencia física: profesionales con atractivo

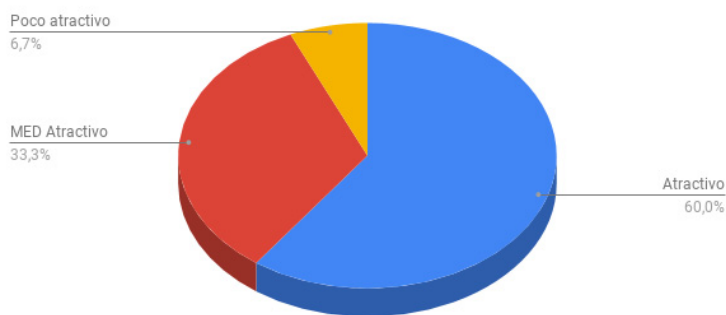


Gráfico 8: Apariencia física del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

Los resultados del análisis de este ítem revelan que el 60 % de los personajes estudiados pueden considerarse “atractivos”; mientras que el 33,3 % se pueden considerar “medianamente atractivos”. Solamente el 6,7 % restante de la muestra son personajes considerados “poco atractivos”.

Aunque, como es natural, existe cierto grado de subjetividad a la hora de valorar el atractivo físico de los distintos personajes de la muestra, los resultados reflejan de forma patente otro elemento clásico en la imagen que se tiene del periodista en la cultura popular: profesionales físicamente atractivos que, especialmente en el caso de las mujeres, no tienen problema en usar su apariencia para conseguir sus fines. Tal es el caso de Rebecca Chang, uno de los personajes principales de *Dead Rising 2*. Rebecca es una reportera del canal Channel 6 Action News, que acude a Fortune City, lugar en el que se desarrolla la historia de *Dead Rising 2*, en busca de la “entrevista del siglo”. Mostrada en el juego como un personaje con gran ambición profesional, Rebecca aparece siempre vestida con una camisa que deja ver un prominente escote.

Durante el estudio solo hemos encontrado dos personajes que pueden considerarse “poco atractivos”, ambos de género masculino: Ned Burner, referenciado anteriormente, y Davey Nipperkin, personaje secundario del videojuego *Tales of Monkey Island*. En el caso de Ned Burner, se trata de un personaje claramente inspirado en la figura más clásica del prototipo de periodista estadounidense de los años 60; en cuanto a Davey Nipperkin, es

un personaje más bien paródico, propio de un videojuego con un claro tono humorístico ambientado en el universo de la piratería. Por todo esto, podemos asumir que estos dos casos concretos suponen una apariencia física muy concreta, que no se corresponde con la imagen más extendida del periodista en la cultura popular, sino con clichés muy específicos y, en el caso de Davey Nipperkin, acorde al tono humorístico de la franquicia a la que pertenece.

#### 4.10. Vida sentimental y familiar: donde reina el desorden

El presente apartado recoge los resultados de dos ítems directamente relacionados: la vida sentimental de los personajes y la vida familiar.

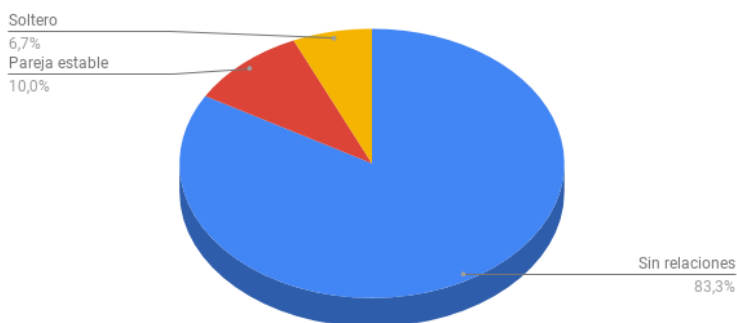


Gráfico 9: Vida sentimental del personaje.  
Fuente: elaboración propia.

Al igual que lo visto en el estudio de otros ítems, la vida sentimental de los personajes periodistas estudiados en la muestra no parece ser un dato relevante para los estudios de desarrollo de videojuegos. De los 30 personajes analizados, el 83,3% no muestra en ningún momento algún tipo de relación sentimental; el 10% mantiene una relación estable, y el 6,7 % está soltero o soltera.

De la misma forma que, desde hace décadas, el cine, la televisión y la literatura muestran al periodista como una persona de vida desordenada y en ocasiones disoluta, el videojuego recoge esa influencia de la cultura popular más tradicional y la lleva a sus guiones. Un claro ejemplo de ello es Madison Paige, uno de los personajes principales del videojuego *Heavy Rain*. Esta periodista de 27 años no verbaliza en ningún momento el estado de su vida sentimental y familiar, aunque su día a día durante la partida evidencia la

falta de orden o cargas de responsabilidad familiar de cualquier tipo. Madison Paige vaga de motel en motel, únicos lugares en los que puede conciliar el sueño, ya que sufre severos problemas de insomnio y constantes pesadillas. Madison no duda en embarcarse en investigar al Asesino del Origami, principal enigma de la aventura. Dependiendo de las decisiones que tome el jugador durante la partida, Madison Paige puede acabar teniendo una relación con Ethan Mars, otro de los protagonistas del juego. Este es el único punto de la aventura en el que se explicita algún tipo de relación sentimental por parte de este personaje.

En lo referente a la descendencia, el caso es muy similar al del anterior ítem. De los 30 videojuegos analizados, el 60% no da ninguna información acerca de si los periodistas presentes en el argumento tienen o no hijos. De hecho, del 40 % restante, en ninguno se puede apreciar que el periodista tenga hijos. Nuevamente, un símbolo de la falta de profundidad con la que se sigue abordando la figura del periodista en el videojuego, debido a la inmadurez del mismo frente a otros medios como el cine, que a lo largo de su historia ha mostrado retratos mucho más completos del profesional de la información.

#### **4.11. Valores éticos y deontológicos: el fin justifica los medios**

El último de los ítems determina si los periodistas analizados encarnan los valores éticos y deontológicos de la profesión periodística. Una amplia mayoría de la muestra, el 80 % de los personajes, representan claramente estos valores.

Sin duda, estamos ante un ítem que evidencia la imagen generalmente positiva, e incluso podríamos decir que idílica, que los videojuegos proyectan de la profesión periodística. Personajes como Nico Collard de la saga Broken Sword, o Lotta Hart, de la serie Ace Attorney, son claros exponentes de los valores más positivos de la profesión periodística vista desde el prisma de la cultura popular en general, y del videojuego en particular: heroísmo, valentía, trabajo duro y búsqueda de la verdad.

En la muestra analizada, los valores más negativos relacionados con el desempeño de la labor periodística giran constantemente en torno a las mismas ideas: el sensacionalismo y la falta de ética de ciertos profesionales a la hora de conseguir sus objetivos. En el primer caso, el ejemplo más claro lo encontramos en Khalisah al-Jilani, personaje presente en la saga de videojuegos Mass Effect, quien, como ya hemos comentado, entorpece la misión del protagonista tergiversando sus declaraciones e intentando sonsacarle información con la que dar forma a historias sensacionalistas.

## 5. Conclusiones

Aunque no se ha buscado la paridad a la hora de confeccionar la lista de personajes, la cantidad de hombres y mujeres analizados se divide en igual porcentaje. Además, hay más mujeres protagonistas que hombres, algo bastante inusual en un medio tradicionalmente poco paritario como es el videojuego.

Tradicionalmente, medios como la literatura, el cine, la televisión o el cómic han proyectado una imagen romántica del periodista hasta asentarla asentada en el imaginario colectivo, algo que el videojuego vuelve a hacer: el periodista se muestra, por lo general, como un héroe de acción, un adalid de la verdad y la justicia al que no le tiembla el pulso a la hora de enfrentarse a los poderes fácticos cuando ejerce su trabajo, actuando en ocasiones de forma temeraria o inconsciente.

Por lo general, los personajes que dan vida a las historias que se cuentan en los videojuegos son generalmente jóvenes, dinámicos, perspicaces y atractivos. En lo referente a su vida personal, el periodista se muestra como una persona generalmente solitaria y de vida desordenada. Teniendo en cuenta los resultados de la muestra, los estudios de desarrollo de videojuegos no parecen interesados en mostrar aspectos relacionados con la vida sentimental y familiar del periodista. Esta circunstancia genera personajes generalmente prototípicos y por momentos planos, sin una visión más compleja y profunda de ellos. En definitiva, el periodista aparece en el videojuego como un vehículo para explotar ciertas habilidades o mecánicas más que como un sujeto en torno al que contar una historia. Por otra parte, no hemos encontrado títulos cuya temática principal gire en torno al periodismo, a diferencia de medios como el cine, que cuenta con ejemplos tan rotundos como *Primera Plana* o *El cuarto poder*.

Respecto a la situación laboral del periodista, las conclusiones son similares: el videojuego sigue guiándose por los tópicos generados por otros medios culturales y muestra a un periodista que generalmente escribe en periódicos o revistas, sin detenerse a profundizar en su relación laboral con la empresa o su formación académica y profesional.

En general, el videojuego brinda una imagen positiva del periodista, comprometido con los valores éticos y deontológicos de su profesión. Los aspectos más negativos de ejercicio periodístico siempre giran en torno a dos elementos: la prensa sensacionalista como la forma menos ética de ejercer el periodismo, y el uso de herramientas de dudosa moralidad para conseguir información, como las influencias o el atractivo físico. El fin justifica los medios. Nunca mejor dicho.

## Referencias bibliográficas

- Asociación Española de Videojuegos (2018). La industria del videojuego en España. Anuario 2018. Madrid.
- Bezunarte, O., Coca, C., Cantalapiedra, M.J., Genaut, A., Peña, S. y Pérez, J.A. (2010). El perfil de los periodistas en el cine: tópicos agi-gantados. En *Intercom: Revista de Ciências da Comunicação*, v.33, n.1, p.145-167. Sao Paulo.
- Borondo, S. (2018). El papel de la mujer en los videojuegos. Recuperado de <https://bit.ly/2IrW49l>.
- Diezhandino, M. P., Bezunarte, O. y Coca, C. (1994). La élite de los periodistas: cómo son, qué piensan, de qué forma entienden la profesión, quién les presiona y cuáles son las aficiones de los periodistas más importantes. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Giant Bomb (2019). Journalist characters. Recuperado de <https://bit.ly/31Y4Wuv>.
- León, J. y Delgado, M. (2019). Revolución indie. La subversión cultural del videojuego. Sevilla: Héroes de Papel.
- Navarro Remesal, V. (2014). Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Santander: Shangrila.
- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Sánchez Aranda, J. J. (2005). Análisis de contenido cuantitativo de medios. En Berganza Conde M. R. y Ruiz San Román, J. A. *Investigar en Comunicación. Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación*. Madrid: McGraw Hill.
- Sanz, L. (2018). Periodismo en el cine, un subgénero de éxito casi seguro. Recuperado de <https://bit.ly/2xn4HuM>.