



---

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

“El rey del survival horror”: reportaje  
multimedia sobre la evolución de la saga  
Resident Evil

Luis Miguel Gallego de la Fuente

Tutores: María Díez Garrido y David Vicente Torrico

Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América  
y Periodismo

Curso: 2022-23

## **Resumen**

La industria del videojuego fue la que más creció que más creció en los años 2020 y 2021, superando en volumen conjunto de beneficios al cine y la música con 245.000 millones de euros, según el estudio de la consultora Accenture. Además el volumen de jugadores no para de crecer año tras año, situándose ya en 3.700 millones a nivel mundial, según el estudio de DFC Intelligence.

Este proyecto se acoge a la modalidad profesional para elaborar un reportaje multimedia sobre la importancia de los videojuegos en la sociedad actual. Para ello, el trabajo se ha centrado en un subgénero clásico de los videojuegos, como es el 'survival horror', y en una saga clásica de este como es *Resident Evil*, creada por Capcom en 1996, y que se convirtió en la guía de uno de los géneros más jugados en todo el mundo. El objetivo principal es analizar la evolución de la saga de videojuegos y observar por qué triunfó en la industria y qué importancia ha tenido para esta. El Trabajo de Fin de Grado ha estado guiado por una metodología de entrevistas en profundidad a diferentes personalidades del mundo de los videojuegos, como un profesor de diseño, un periodista especializado y un creador de contenido de YouTube. El resultado es un reportaje multimedia encuadrado en el periodismo cultural que busca dar voz a una rama del periodismo que apenas ha sido expuesta en el ámbito académico.

## **Palabras clave**

Reportaje multimedia, survival horror, videojuegos, *Resident Evil*, periodismo de videojuegos

Enlace al reportaje: <https://luismigalleguin26.wixsite.com/resident-evil>

## **Abstract**

The video game industry was the one that grew the most in the years 2020 and 2021, surpassing in joint volume of profits to the cinema and music with 245,000 million euros, according to the study of the consultancy Accenture. In addition, the volume of players does not stop growing year after year, already standing at 3,700 million worldwide, according to the DFC Intelligence study.

This project is part of the professional modality to elaborate a multimedia report on the importance of video games in today's society. For this, the work has focused on a classic subgenre of video games, such as 'survival horror', and a classic saga of this such as *Resident Evil*, created by Capcom in 1996, and which became the guide of one of the most played genres worldwide. The main objective is to analyze the evolution of the video game saga and observe why it triumphed in the industry and how important it has been for it. The Final Degree Project has been guided by a methodology of in-depth interviews with different personalities from the world of video games, such as a design teacher, a specialized journalist and a YouTube content creator. The result is a multimedia report framed in cultural journalism that seeks to give voice to a branch of journalism that has

hardly been exposed in the academic field. framed in cultural journalism that seeks to give voice to a branch of journalism that is not exposed at all in the academic field.

**Keywords**

Multimedia reportage, survival horror, video games, Resident Evil, video game journalism

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
1.1. Justificación personal .....	5
1.2. Justificación profesional.....	6
1.3. Objetivos.....	7
<b>2. Marco teórico .....</b>	<b>7</b>
2.1. Periodismo digital y el reportaje multimedia.....	7
2.2. Periodismo cultural.....	9
2.2.1. Periodismo de videojuegos.....	10
2.3. Survival horror .....	11
<b>3. Metodología y plan de trabajo.....</b>	<b>12</b>
3.1. Metodología .....	12
3.2. Plan de trabajo .....	12
3.2.1. Investigación y primeros pasos.....	12
3.2.1. Producción.....	14
3.2.1. Postproducción.....	16
3.3. Dificultades .....	16
<b>4. Resultado.....</b>	<b>18</b>
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>23</b>
<b>6. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>24</b>
<b>7. Anexos.....</b>	<b>26</b>

## 1. Introducción

### 1.1 Justificación personal

Mi vida ha estado siempre ligada a los videojuegos. Desde los tres años he estado jugando sin parar. He visto la evolución que ha experimentado la sociedad desde verlo como una cosa de “raritos” hasta convertirse en una de las aficiones más populares en todo el mundo. Una gran parte de mis ahorros han sido usados en comprar videojuegos, en aprender sobre los diferentes géneros, en conseguir conocimiento sobre cualquier saga y en centrar mis esfuerzos en lo que se podría convertir en un sustento. Los videojuegos son una gran parte de mi vida, pero no solo por la diversión, sino también por el trabajo. Durante toda la carrera, gran parte de mis actividades puntuables han estado centradas en investigar distintos ámbitos de esta industria: cine y videojuegos, tops de sagas o una sección de radio sobre videojuegos, entre otras cosas.

Por ello, para mi Trabajo de Final de Grado, decidí no salirme de mi camino y seguir estudiando mi vocación. *Resident Evil* ha sido una de mis sagas de videojuegos favoritas desde pequeño. Me aficioné sin querer. Aunque no recomiendan jugarla con la edad a la que yo empecé, cogí un CD de la estantería de mi padre y descubrí lo que era el terror. Nunca me ha importado demasiado la clasificación de edad, pero ese juego fue el único que de verdad me ha hecho apagar la consola y esperar a ser más mayor para jugarlo. Además de eso, soy un gran aficionado a la compañía distribuidora y creadora de esta enorme saga, *Capcom*. La empresa japonesa me ha dado muchas horas de diversión con títulos como *Monster Hunter*, *Megaman*, *Dead Rising*, etc., por lo que, a la hora de simplificar lo que era en un principio mi tema, decidí estudiar este.

Hay otra razón por la que además quería hacer un trabajo relacionado con videojuegos. Durante mi paso por la universidad he visto cómo muy poca gente podía contar nada sobre ello. El periodismo de videojuegos es una especialización al alza, pero a la hora de llegar a donde nos tienen que enseñar nadie puede, porque en la universidad no importa. He visto cómo, en asignaturas como Periodismo Cultural o Periodismo Especializado, el periodismo de videojuegos es inexistente. Así que, con mi trabajo, quiero probar de manera ínfima que los videojuegos tienen mucho contenido de estudio y que son importantes para la carrera.

Un trabajo académico no me hubiese servido. Al final, mi objetivo era mostrar todo el contenido que tienen dentro los videojuegos, y la mayoría es audiovisual. Esta fue la razón para elegir la temática profesional y, para ser más exactos, un reportaje multimedia. El reportaje multimedia me ayudaría a explicar el tema que quería con un contenido más visual y vistoso, que era mi plan desde un principio. Asimismo, ayudaría a las personas con menos conocimientos en videojuegos a comprender el tema al ser un reportaje que se centra más en lo general que en la profundidad.

En resumen, no se me ocurría nada mejor para mostrar mi amor por los videojuegos que hacer algo relacionado con ellos y mostrar a la universidad que son un tema importante de estudio y de educación, cada vez más. Igual es hora de actualizarse.

## 1.1 Justificación profesional

La justificación profesional del trabajo nace de la importancia de los videojuegos en la sociedad actual. Según Benito García (2012, p.12) “los videojuegos, con apenas treinta años de historia, tienen un importante potencial cultural y comercial. Se han convertido en una de las industrias de entretenimiento más importantes, facturando por encima de otras más tradicionales en el ámbito audiovisual”. El número de consumidores globales de videojuegos se ha situado en los 3.700 millones (DFC Intelligence, 2023). El mercado de videojuegos sigue creciendo y ha sobrepasado al mercado del cine y la música combinados (Accenture, 2021). Según Accenture el valor directo de la industria de los videojuegos representa unos 2000 millones de dólares. Sin embargo, hay que añadirle unos 1000 millones más solo por su influencia (2021, p. 3).

Por otro lado, la facturación del sector de los videojuegos en España alcanzó los 2.012 millones de euros en 2022, lo que supone un incremento del 12% con respecto al año 2021 (Asociación Española del Videojuego [AEVI], 2022, p.7) obteniendo de esta manera datos de cómo la industria crece en un país que no está tan a la vanguardia.

El mundo del videojuego parece seguir siendo mayoritariamente masculino, aunque las mujeres se van haciendo un hueco poco a poco. En España, el 53% de los videojugadores durante 2022 eran hombres, de los cuales el 13% tenían edades comprendidas entre los 25 y los 34 años. Una realidad que se repite en el terreno profesional, ya que la presencia femenina en la plantilla de las empresas del sector representa menos del 20% (Statista, 2023).

Pero, como comenta Pilar Alegría, cada vez son más numerosas y variadas las personas que, solas o en grupo, eligen dedicar su tiempo de ocio a superar retos, vivir experiencias impactantes o simplemente pasar un buen rato desde una pantalla. Lo cierto es que, entre ese público masivo, los y las jóvenes son el colectivo que más videojuegos consume. (AEVI, 2022, p.9)

*Capcom* es una de las empresas que más rédito ha sacado de este aumento. En los últimos años no ha parado de batir récords de ventas y aumentar su volumen monetario. Hasta el 31 de diciembre de 2021, las ventas totales aumentaron un 35'9% y reportaron un valor de 770 millones de dólares (García, 2021). Según Varela (2023), el estudio confirmó que el número de juegos vendidos durante su último año fiscal alcanzó los 41,7 millones; en el ejercicio anterior, la cifra fue de 32,6 millones.

Uno de los grandes motivos del crecimiento económico de la compañía está en la saga elegida para el estudio, *Resident Evil*. En los últimos tiempos, sus videojuegos no han hecho más que batir récords. *Resident Evil 7* se ha convertido en el lanzamiento individual más potente de toda la saga, con más de 7,9 millones de copias vendidas, y se establece como el segundo juego más vendido de *Capcom* (Rodríguez, 2020). Por otro lado, su octava entrega, *Resident Evil Village*, debutó como el número con una mayor cantidad de jugadores simultáneos en *Steam*, con 101.726 usuarios (Sanmartin, 2021)

El trabajo pretende dar difusión a una de las sagas más exitosas de la historia del videojuego: cuál fue su evolución a lo largo de los años, qué ha supuesto para la industria, cuáles fueron sus puntos fuertes o el porqué de su éxito actual.

## 1.2 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es realizar un reportaje multimedia sobre la evolución de la saga de videojuegos *Resident Evil*. A partir de este objetivo principal, surgen otros objetivos secundarios hilados al objetivo primario:

- 01- Analizar qué género engloba *Resident Evil* y explicar de qué trata
- 02- Mostrar las mecánicas más importantes por las que *Resident Evil* es una saga tan exitosa
- 03- Enmarcar los diferentes periodos que diferenciaron las fases de la saga
- 04- Informar sobre la importancia de esta en el cine de videojuegos y el salto a otros medios de masas

Para la redacción del reportaje también se plantearon una serie de preguntas de investigación, que sirven para guiar el trabajo periodístico:

- P1 ¿Qué decisiones de diseño hicieron que *Resident Evil* triunfara?
- P2 ¿Cómo fue el salto de *Resident Evil* a la multimedialidad?
- P3 ¿En qué épocas se segmenta las diferentes fases principales de *Resident Evil*?

Se espera encontrar respuestas a estas preguntas con las siguientes hipótesis:

- H1 Mecánicas como la cámara tanque, los recursos limitados o las habitaciones pequeñas ayudaban a mantener al jugador en un ambiente de tensión y eso gustaba.
- H2 Bajó la confianza de los aficionados con su salto al cine de acción real, pero creo un modelo multimedia con su cine animado
- H3 Existen tres fases: la edad de oro con los tres primeros juegos hasta el 2002, la decadencia de la saga con la trilogía siguiente hasta el 2012 y la vuelta a la cima con la saga actual formada por la séptima y octava entrega.

## 2. Marco teórico

### 2.1 Periodismo digital y el reportaje multimedia

En 1994 se lanzaron los primeros medios web en varios países. Veinticinco años después, el periodismo digital es una realidad consolidada, no sólo en lo profesional, sino también en lo académico (Salaverría, 2019). En un primer momento, se consideró periodismo digital a la comunicación informativa impresa que utilizaba en buena parte del proceso de fabricación del producto la tecnología digital (Gómez-Escalonilla, cit. Moreno, 2004).

Pero, con la aparición de los diarios online, comenzó a hablarse del concepto de periodismo digital como una nueva forma de hacer periodismo (Sánchez, 2007).

Es un conjunto de prácticas periodísticas que emplean tecnologías digitales para recopilar, producir y distribuir contenidos informativos. El periodismo digital designa todo aquel periodismo que se practica con tecnologías digitales (Salaverría, 2019). Esto destaca el uso de tecnologías digitales como medio para llevar a cabo las actividades periodísticas, incluyendo la búsqueda y recopilación de información, la producción de contenidos y su distribución a través de plataformas digitales. Según García-Alonso (2006) no basta con pasar los contenidos a la red para hablar de periodismo digital. La evolución y el desarrollo de los nuevos canales de internet han creado todo un nuevo fenómeno.

David Carlson (2003, cit. Salaverría, 2019) sitúa en el 19 de enero de 1994 la aparición de la primera publicación periodística en la World Wide Web. Según este autor, corresponde al *Palo Alto Weekly*, humilde semanario editado en la bahía de San Francisco, el honor de haber inaugurado la historia del periodismo web.

El estudio del periodismo en Internet, o, más ampliamente, lo que hemos dado en llamar ciberperiodismo, es una disciplina que, como el propio fenómeno que analiza, tiene poco tiempo, por lo que está en constante cambio (Díaz-Noci, 2008). No obstante, también se trata del retorno a la esencia del oficio, a la del periodismo clásico, al nacimiento propio de la profesión (Sánchez, 2007) y es que donde hay más contenido de investigación para un periodista es en la red.

El ciberperiodismo introdujo una nueva manera de comunicar el contenido narrativo, muchos menos lineal y más rico en creatividad. Al final, este nuevo medio tiene unas características propias como son la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad (Díaz-Noci, 2008).

La multimedialidad se entiende en el contexto de la prensa digital como "la utilización conjunta de las formas básicas de información, es decir, texto, sonido, imagen fija y animada, en un mismo entorno, y de manera yuxtapuesta o integrada" (Abadal; Guallar, 2010). La multimedialidad es una de las características base de la prensa digital. Esta permite superar las limitaciones de la información unidireccional y lineal, ofreciendo múltiples caminos de acceso a la información y facilitando la interacción y participación de los usuarios. La multimedialidad en el periodismo digital permite una narrativa más rica y completa, al utilizar diferentes lenguajes y formatos para transmitir la información de manera más efectiva y atractiva.

Por otro lado, la hipertextualidad es el rasgo que mejor define la naturaleza de los géneros ciberperiodísticos (Larrondo, 2009). El ciberperiodismo, que es una de esas modalidades, tiene entre sus señas de identidad el hipertexto, que plantea una construcción no secuencial del relato informativo. (López, 2005). La hipertextualidad en el periodismo digital rompe con la estructura lineal tradicional de los medios impresos, permitiendo que los usuarios naveguen y accedan a contenido relacionado a través de los enlaces.

Según Gómez-Escalonilla (2004), el hipertexto supera al texto por la ruptura de la linealidad; porque los datos no tienen que relacionarse de manera secuencial, sino que se puede interrumpir el "flujo discursivo" estableciendo relaciones con otros datos situados en otros planos diferentes del discurso de referencia (p.68).



Según Sánchez (2007), el enlace hipertextual a terceras páginas permite ampliar, aclarar o relacionar cualquier información, bien mediante nuevos textos o bien mediante recursos infográficos (mapas, recreaciones virtuales...) o audiovisuales (declaraciones, videos...). En definitiva, el hipertexto pone por primera vez en manos del lector – no del periodista – la posibilidad de ampliar hasta donde desee la contextualización documental de cada información y, al mismo tiempo, le libera de leer pasajes documentales indeseados que ralentizan y oscurecen la lectura (p.68).

La interactividad, para terminar, se trata de introducir en la pieza periodística elementos que fomentan la participación, tales como entrevistas participativas o envío de contenidos (Larrondo, 2009). Rost (2006) añade que es una capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación de darle un mayor poder a sus usuarios/lectores en la construcción de la actualidad, ofreciéndoles tanto posibilidades de selección de contenidos como de expresión y comunicación. La interactividad es un factor clave en el desarrollo de los cibermedios en los últimos años, puesto que ha impulsado el periodismo participativo o colaborativo (Salaverría, 2019). Rost (2006) diferencia entre dos tipos de interactividad:

- Interactividad selectiva: capacidad de ganar al lector con el contenido del propio medio. En este tipo de interactividad no hay una relación directa del lector con el medio, sino que el lector recibe el contenido únicamente como un receptor.
- Interactividad comunicativa: Este tipo de interactividad es más compleja, ya que el lector deja de actuar solo como un receptor de información para empezar a producirla él. Es decir, empieza a relacionarse de manera directa con los contenidos del medio, ya sea criticándolos, alabándolos, etc.

Para Salaverría (2019) la combinación de todos estos ingredientes ha dado lugar a formas cada vez más elaboradas de presentar los contenidos ciberperiodísticos. Si en los primeros años, los medios digitales apenas dejaban espacio para otra cosa que no fueran noticias simples y ciertos géneros periodísticos clásicos — entrevistas, reportajes, crónicas, columnas—, con el paso del tiempo han explorado formas mucho más ricas e innovadoras de presentar los contenidos informativos (p.9)

## **2.2 Periodismo cultural**

Al estar tratando un tema como los videojuegos, es fácil teorizar que su marco se haya encuadrado dentro del periodismo cultural.

El periodista cultural es el profesional de la comunicación encargado de buscar, elaborar, gestionar y difundir información de actualidad sobre temas relacionados con el mundo de la cultura, ya sea música, cine, series, literatura, teatro, danza, videojuegos, pintura o cualquier otro ámbito (Instituto de Gestión Cultural y Artística [IGECA]).

El periodismo cultural es el más difícil de delimitar, ya que trata todo lo relacionado con cultura. Dentro del periodismo cultural entran todas las manifestaciones artísticas, desde la presentación de un libro hasta un concierto (Nuila, 2019). El periodismo cultural es una especialización clásica del periodismo. Gracias a esto, se encuentra tanto en los medios tradicionales como en el nuevo periodismo digital (Euroinnova, 2023).

El periodismo cultural, tal y como se le conoce hoy día, es bastante joven. Según algunos investigadores, este comienza con el nacimiento de la antropología y la definición de cultura por parte del inglés Edward Burnett Tylor (1832-1917), y estuvo acompañado por significativos avances tecnológicos que impulsaron la difusión de la prensa (Martos, 2022).

Según Nuila (2019), un periodista cultural puede realizar reseñas de una película, una exhibición de pintura o una obra de teatro, por lo que debe tener dominio del área que va a tratar, por ejemplo, en letras o artes plásticas. Por ende, el mayor objetivo para un periodista cultural es dominar la parte cultural de la que habla. Es aquí donde nace la especialización que cubre este trabajo: el periodismo de videojuegos.

### 2.2.1 Periodismo de videojuegos

El periodismo de videojuegos, como su nombre indica, es la rama especializada del periodismo cultural que trata toda la información relacionada con los videojuegos, desde informar y analizar noticias hasta tendencias o reseñas. Según Ignacio (2012), el juego siempre ha estado ligado a las diferentes culturas y a las manifestaciones artísticas relacionadas con estas. El problema con los videojuegos viene de que hay personas que no saben si encajarlos en la categoría de cultura o en la de actividad lúdica.

Lujan (2016) declara que grandes instituciones, como el museo Smithsonian o el museo de la tecnología de Berlín, reconocen a los videojuegos como una vanguardia artística. Lujan también apunta que hay festivales como el ARS Electronica, en Austria, que lleva desde 1990 premiando videojuegos en su categoría de arte interactivo.

Por ende, es imperativo entender que el periodismo de videojuegos estudia una parte de la cultura que además es una actividad lúdica.

El periodismo de videojuegos nace, según cuenta López-Redondo (2012 citado en López-Redondo, 2021), en 1974 en EE. UU, cuando fue publicado el primer número de *Play Meter Magazine*, una revista con un enfoque puramente industrial que albergaba en sus páginas información sobre páginas recreativas, sin dedicar espacio a cuestiones relativas a los sistemas de entretenimiento domésticos. En los años ochenta, en Reino Unido y Estados Unidos empezaron a aparecer las primeras publicaciones para las personas de a pie, con *Computer and Video Games* y *Electronic Games Magazine* respectivamente.

Pero no fue hasta 1989 cuando el periodismo nacería de verdad, después de la creación de *Electronic Gaming Monthly* (EGM), medio principal en el continente americano y que llegó a una tirada de entre 200.000 y 500.000 ejemplares entre 1989 y 2009 (Tovar, 2018).

La prensa de videojuegos llegó a España en 1983 con el lanzamiento del primer número de *ZX*. Se trataba de un área todavía en desarrollo, formada en su mayoría por aficionados al videojuego y sin ningún tipo de titulación periodística (Martínez, 2013). La primera gran revista centrada únicamente en videojuegos será *Micromanía*, revista muy longeva que ha formado a varias generaciones de aficionados. Según Tovar (2018), fue en 1991 cuando llegaría la primera gran revista especializada con *Hobby Consolas*. la publicación tuvo en inicio un tono infantil, marcado por la audiencia de estas máquinas, para consolidarse como un referente y llegando a tiradas de 200.000 unidades.

Según Sáez Soro y Chover (2015), en los últimos tiempos el periodismo ha ganado rédito gracias a que el medio del ocio electrónico ha conseguido mediatizarse en los últimos años, reivindicándose como una vertiente artística que cada vez goza de más seguidores. Esto retroalimenta al periodismo, que ve cómo su producto es necesario para un público cada vez mayor y más demandante de información de calidad e instantánea, y es que España se situaba como noveno país del mundo con mayor facturación en el ámbito del ocio electrónico: 813 millones de euros en 2018 (López-Redondo, 2021).

Por último, y por la necesidad de aclaración, dentro del periodismo de videojuegos todavía se podrían hacer otras dos subramas. Por un lado, tendríamos al periodismo centrado en hablar del marco cultural y más artístico de los videojuegos, que es el que se trata en este trabajo, y por otro estaría la rama que estudia los deportes electrónicos y que, al centrarse en lo deportivo, no entra en el periodismo cultural sino en la rama de periodismo deportivo. El segundo se centra en la competición, mientras que el primero en estudiar el arte dividido en géneros.

### 2.3 Survival Horror

Según la definición dada por el diccionario de términos sobre videojuegos *deVuego*, es un género inspirado por las películas de terror. Se caracteriza por su ambientación de terror y porque el jugador siente en todo momento la sensación de ser inferior al enemigo. Al carecer de las armas, munición o medios necesarios para acabar con ellos, el jugador se ve obligado en muchos casos a evadirse o a escapar de los enemigos. También se caracteriza por contar con gran cantidad de puzles o acertijos que resolver para avanzar.

El inicio del ‘survival horror’ da comienzo con la creación de “Mystery House” (1980), momento en el que empieza el terror en los videojuegos (LevelUp, 2017). En 1982 se estrenó *Haunted House* (Atari, 1982), que ya contaba con la mayoría de las características de estos juegos (Velasco, 2014).

Para LevelUp (2017), no fue hasta 1987 cuando nació el género con todos los elementos clásicos. “Shiryousen: War of the Dead”, videojuego en el que controlas a una mujer miembro de los S.W.A.T. en su misión por rescatar a los supervivientes de un pueblo infestado por monstruos, muestra elementos en una pantalla 2D: el horror, un inventario limitado, estética funesta, personajes característicos de las películas de acción de la época.

El 2D construyó las bases que marcarían al género. Sin embargo, no fue hasta la llegada del 3D cuando se empezó a hablar de ‘*survival horror*’. En 1992 llegaría el que es considerado como el padre del género, “*Alone in the Dark*”. Este videojuego innovó en el apartado gráfico, jugable y temático, siendo el modelo alfa para la creación de todos los sucesores. “*Alone in the Dark*” estableció todos los elementos que faltaban en el 2D: cámara tanque, puzles, verdadera atmósfera de terror y la unión del terror a otros géneros como la aventura o la acción (Latabernadelgrog, 2016).

Ya, por último, en 1996 llegaría la saga que daría nombre al género y que revolucionaría la industria con sus novedades, y que se estudia en este trabajo. Los videojuegos de este género tienen una serie de características, según Latabernadelgrog (2016):

- El énfasis se encuentra en la supervivencia y en la resolución de puzles más que en combate teniendo muchas veces que evitarlo para sobrevivir.

- Ambientes laberínticos y oscuros para dar sensación de claustrofobia y mantener el suspense.
- La historia tiene pocos personajes y mucha de ella se te comunica en textos y audios más que por relación directa con personas. Lo que también crea sensación de aislamiento.
- El jugador se encuentra con inventario y recursos limitados lo que hace que tenga que pensar bien en qué lugar usarlos, dando así sensación de vulnerabilidad.

### **3. Metodología y plan de trabajo**

La metodología de este trabajo se ve centrada en el uso de material documental, mezclado con audio y video para que se complementen y creen un contenido más variado y versátil. No obstante, el punto fuerte de la metodología se guía por el uso de tres entrevistas en profundidad a eminencias de distintas partes del sector de los videojuegos para explicar los diferentes puntos que forman el reportaje. Las entrevistas en profundidad ayudan a que cada punto tenga sentido, ya que son la información central de este.

En el siguiente punto se explica en qué consisten los elementos de la metodología empleada y el plan de trabajo seguido, junto con el cronograma correspondiente al proceso de elaboración de la memoria académica y el reportaje multimedia.

#### **3.1 Metodología**

Izcara y Andrade (2003) describen el proceso llevado a cabo en la investigación mediante entrevistas en profundidad:

A diferencia de la conversación cotidiana, la entrevista utilizada en el ámbito de las Ciencias Sociales, como instrumento de indagación en la realidad social, es un acto de interacción verbal asimétrico. El entrevistador controla el intercambio verbal, a través de la enunciación de preguntas; sin embargo, recae sobre el entrevistado la mayor parte del peso de la participación en dicho intercambio conversacional, siendo el sujeto-objeto de la entrevista. (p.9)

#### **3.2 Plan de trabajo**

En este apartado se muestra la evolución del reportaje multimedia "El rey del survival horror: Resident Evil", que puede verse en el siguiente enlace: <https://luismigalleguin26.wixsite.com/resident-evil>

##### **3.2.1 Investigación y primeros pasos**

La investigación y preparación del tema no nacieron de la completa ignorancia, ya que es un tema del que había conocimiento previo, gracias a ser una afición anterior y a conocer de la historia de este. No obstante, fueron necesarias horas de investigación en profundidad sobre el tema, ya que había información y datos desconocidos. Por un lado, fue de total importancia estudiar los 40 años de historia que tiene el 'survival horror', ya que, por edad, hay muchos juegos del inicio de la industria cuya información tenía que ser investigada en alguna plataforma, así que era necesario un análisis en profundidad de

estoss. Por el otro, aunque existía afición a la saga, hay ciertas partes de ella y de sus mecánicas de las cuales, por no haber sido estudiada una carrera de diseño y programación de videojuegos, eran necesarias fuentes documentales especializadas.

En un principio el trabajo iba a ser de videojuegos en general. Se buscó información general de la historia de los videojuegos (evolución, principales años, tendencias, etc.) Sin embargo, fue necesario encuadrar el tema ya que era demasiado amplio y elegir una saga y género que me gustasen al investigador. Blogs y medios especializados en videojuegos fueron necesarios de observar para saber qué género y saga eran correctos y útiles para un trabajo de estas magnitudes. El terror y una de las sagas favoritas del género para mucha gente en el mundo, como es *Resident Evil*, eran la solución perfecta. Hace un corto periodo de tiempo el investigador realizó un trabajo sobre un apartado de esta. Así que fue una opción sencilla.

En general las universidades y el medio educativo dan poca importancia a los videojuegos. Por esta razón, buscar información académica el tema de estudio fue un problema, aunque lo que no se encontraba por parte de lo académico, estaba ubicado en la parte profesional, gracias a que *Resident Evil* es una de las sagas de las que más hablan los medios de videojuegos.

Una vez cerrado el problema de la información y cuadrado de dónde surtirse de ella, lo siguiente fue elegir el enfoque. A la vez, el trabajo no tenía que ser demasiado técnico, porque el objetivo era que lo entendiese un público más general, ni que quedase vacío de contenido, ya que la saga es muy amplia y tiene muchos subpuntos en los que centrarse. La solución fue dar el punto central del reportaje a la evolución de la saga. La razón es sencilla: hay casi 30 años de historia para unir con cada subrama que surge de la propia evolución de la franquicia.

Así nació la idea de conseguir los puntos de vista sobre la evolución de diferentes ámbitos de la industria del videojuego y crear una imagen general sobre la evolución de la saga. Para ello, en esta primera parte de preparación, se intentó contactar con distintas fuentes profesionales como: profesores de programación y diseño de videojuegos, creadores de contenido de plataformas como *Twitch* y *YouTube*, redacciones de medios especializados, periodistas independientes o relacionados a las redacciones y empresas españolas de videojuegos.

A continuación, se detallan las fuentes contactadas que participaron y las que fueron contactadas pero no fueron localizadas, además de la estructura del reportaje.

<b>Fuentes personales y documentales para la materialización del reportaje</b>	
<b>Federico Peinado</b>	Profesor de diseño de videojuegos e IA en la Universidad Complutense de Madrid (entrevista en profundidad)
<b>Gerard Martí</b>	Periodista del medio digital <i>Vandal</i> (entrevista en profundidad)
<b>Ál (Lacavernadelgamer)</b>	Creador del canal de YouTube especializado en videojuegos “Lacavernadelgamer” (entrevista en profundidad)

<b>La taberna del grog</b>	Blog especializado en hablar de videojuegos (fuente documental)
<b>LevelUp</b>	Medio especializado en videojuegos (fuente documental)
<b>Vandal</b>	Medio especializado en videojuegos (fuente documental)
<b>Capcom</b>	Compañía creadora de la saga de videojuegos (fuente documental)

<b>Fuentes a las que no se consiguió contactar (entrevista)</b>	
	Pendolo Studios
	Nomada Studios
	3D Juegos
	Eurogamer
	RicharBetacode

Una vez conseguidas las fuentes, tanto documentales como personales, el siguiente paso fue elegir el guion y la estructura del reportaje.

<b>ESTRUCTURA</b>	
<b>BLOQUE 1</b>	Introducción Importancia general del tema El crecimiento de <i>Capcom</i>
<b>BLOQUE 2</b>	Qué es un survival horror Historia del survival horror
<b>BLOQUE 3</b>	Cronología de la saga principal Evolución de la saga dividida: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera fase</li> <li>- Segunda fase</li> <li>- Tercera fase</li> </ul>
<b>BLOQUE 4</b>	Explicación de los elementos más importantes para el triunfo de la saga
<b>BLOQUE 5</b>	Salto a la multimedialidad e importancia para la industria
<b>BLOQUE 6</b>	Conclusión

### 3.2.2 Producción

A continuación, se va a explicar con el siguiente cronograma el proceso de desarrollo y producción del reportaje multimedia y de la elaboración de la memoria a partir del mes de noviembre de 2022.

<b>Cronograma sobre la elaboración del Trabajo de Fin de Grado</b>	
<b>Noviembre</b>	Primera toma de contacto con el trabajo. Al principio del mes se tiene el primer contacto directo con los tutores. En el primer contacto dan las pautas para iniciar tanto a buscar información para la memoria como para escribirla.
<b>Diciembre</b>	Sigue la búsqueda de información. Los tutores dan el consejo de acotar el tema y centrarse en algo más cerrado. A finales de mes hay un parón con el TFG por periodo de exámenes
<b>Enero</b>	Se comienza a acotar la información para el marco teórico del TFG. Se deciden las preguntas de investigación, hipótesis y se cuadran los objetivos. Comienza la búsqueda de contactos para las fuentes personales.
<b>Febrero</b>	Se redacta la introducción de la memoria y se sigue buscando información para el marco teórico. Se decide cerrar aún más el tema. Comienzan a enviarse mensajes a las fuentes personales para ponerse en contacto.
<b>Marzo</b>	Mes poco enriquecedor. Las fuentes personales no contestan hasta final de mes. Se comienza a crear el guion tanto del reportaje como de las entrevistas. Se decide los puntos importantes del reportaje y se descartan los que no. A finales de mes se consigue una de las tres entrevistas en profundidad con Gerard Martí, periodista de <i>Vandal</i> .
<b>Abril</b>	A principios de mes se consiguen las otras dos entrevistas en profundidad con el creador de contenido Ál de lacavernadelgamer y Federico Peinado, profesor de diseño y programación en la Universidad Complutense de Madrid. Comienza la creación de la página web para el reportaje multimedia. Comienza la redacción del texto para el reportaje. Se editan las entrevistas y se recortan las partes más interesantes según mi juicio.
<b>Mayo</b>	A principios de mes se tienen que reeditar todos los videos por problemas de edición. Se termina de crear todo el contenido visual del reportaje

	multimedia. A mediados de mes el reportaje multimedia queda terminado. Se destina el resto del mes a continuar con la memoria del trabajo.
<b>Junio</b>	Se continua todo el mes con la redacción de la memoria. Por problemas personales se decide no entregar el trabajo en primera convocatoria. A finales de mes se termina la memoria.

Para realizar el reportaje se ha elegido la plataforma 'Wix' por estar familiarizado con ella, ya que la interfaz de *WordPress* no es muy intuitiva y *Adobe* nunca la había usado, por lo que sería contraproducente para mi actividad.

### 3.2.3 Postproducción

El proceso de postproducción del reportaje se centra en los elementos visuales que necesitan ser mejorados para su correcta utilización.

Todas las entrevistas han sido realizadas telemáticamente por problemas a la hora de encontrar un lugar donde hacerlas en presencial. Por ello, todas las entrevistas han tenido que ser editadas para su correcta programación. La aplicación elegida para la realización de las ediciones fue *DaVinci Resolve 17*, a causa de ser la aplicación que he utilizado a lo largo de la carrera. Por otro lado, es intuitiva en cuanto a recorte y edición de videos, ya que dónde encontrar cada herramienta está bien explicado. Además la creación de texto es rápida, punto muy necesario para mi situación. El proceso consistió en: insertar el vídeo, recortar las partes necesarias para las declaraciones del reportaje y añadir elementos como cuadros de preguntas. También fue utilizada para la conversión de audio a vídeo en una entrevista cuyo vídeo era imposible de utilizar. Por otro lado, todo el audio de las entrevistas ha sido editado en la aplicación de edición de sonido Audacity, para mejorar su calidad. Por último, se ha utilizado la aplicación *Canva* para crear unas portadas profesionales para los vídeos subidos a *YouTube* y para crear el contenido visual que acompaña a las entrevistas en formato audio.

### 3.3 Dificultades

A lo largo de los meses en los que este trabajo ha sido realizado me he encontrado con diferentes dificultades que han alterado el resultado final esperado.

La localización de las fuentes ha sido una contra que me ha costado hacer un trabajo mejor. Cada vez que intentaba ponerme en contacto con alguna empresa o medio o se me daban largas o no se me contestaba de vuelta, por lo que me pasé más de un mes sin poder conseguir una sola fuente personal. De este problema nace otro. Por cuestiones familiares, cuando conseguía una entrevista personal no podía moverme de mi entorno. Esto hace que los vídeos de las entrevistas no queden tan espectaculares como me gustaría y que no pueda demostrar mi habilidad con la cámara, al estar todas ellas grabadas por ordenador. Los planos son siempre los mismos, algo que hace perder el buen contenido documental



que exponen los entrevistados. Asimismo, no he podido grabar todas las entrevistas que me hubiera gustado, al no tener toda la libertad de movimiento que habría necesitado.

Las fuentes documentales también han sido un problema, al no haber tanto contenido académico de calidad. Ya, por último, la herramienta que utilizo todos los días para la realización de este trabajo, y que es mi ordenador, ha sido un infierno y, aunque hubiese querido cambiarlo, no habría podido por miedo a perder todo el contenido almacenado.

#### 4. Resultado

El reportaje sigue la siguiente estructura:



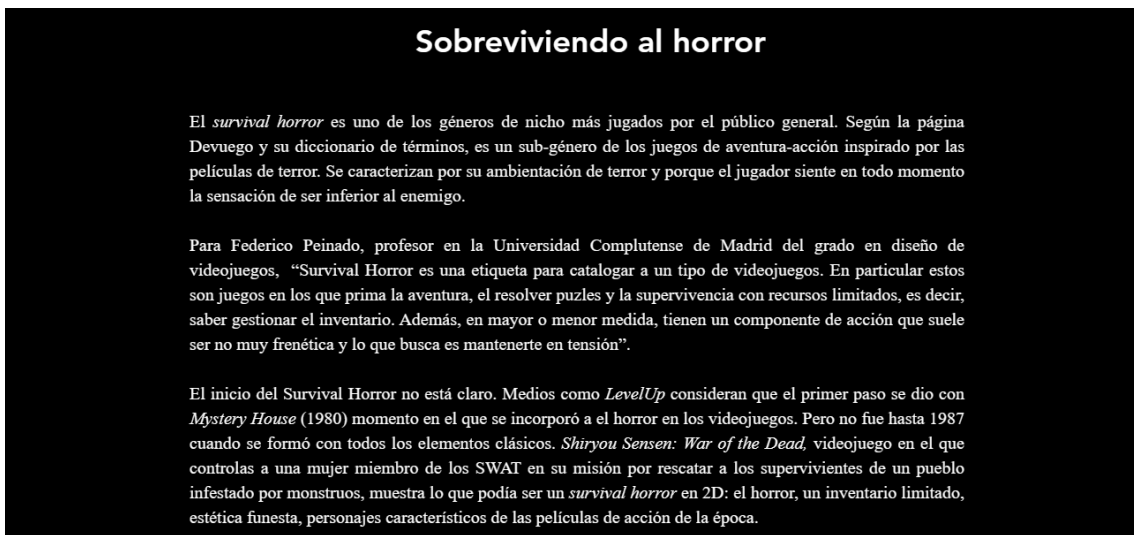
Un titular acompañado de un subtítulo y una imagen que enseña de qué va a ir el reportaje. La imagen ha sido elaborada con Canva.



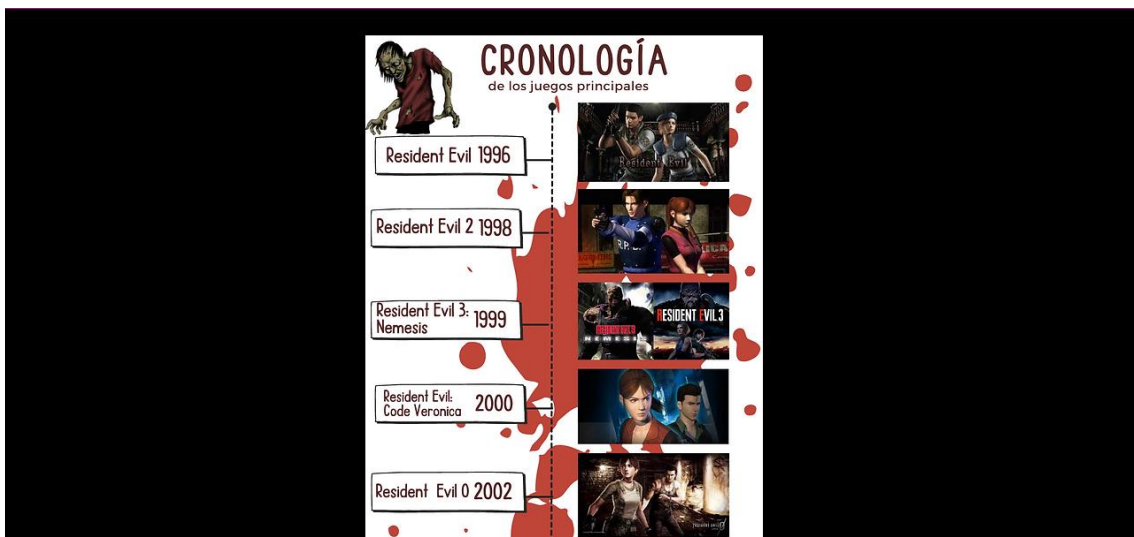
Una entradilla que habla sobre la importancia de los videojuegos en la sociedad actual y válida el tema de investigación. El texto contiene hipertexto a las fuentes externas que trasladan algún tipo de información importante.



Una pequeña explicación sobre cómo la empresa creadora de la saga ha sacado en los últimos años rédito propagandístico gracias al aumento de aficionados.



Un texto explicando de qué trata el género al que pertenece la saga de videojuegos del estudio. En él, hay declaraciones de dos de las entrevistas en profundidad que aportan mucho contenido documental.



La siguiente parte se trata de una cronología hecha en *Canva*. Esta trata de mostrar todas las entregas principales que forman la saga *Resident Evil*.

## La llegada a la cima


“El equipo Alfa se encontraba sobrevolando el bosque situado en la zona noroeste de Raccoon City, lugar donde estábamos buscando el helicóptero de nuestros compatriotas del equipo Bravo, quienes desaparecieron en el transcurso de una misión... Bizarros asesinatos han estado ocurriendo en Raccoon City, hay increíbles reportes de familias siendo atacadas por un grupo de alrededor de 10 personas, las víctimas aparentemente fueron devoradas... El equipo bravo fue enviado al escondite del grupo y desaparecieron.... Encontramos un objeto en el bosque, era el helicóptero del equipo Bravo, no había nadie dentro, pero lo más extraño era que la mayoría del equipo todavía estaba ahí, sin embargo, pronto descubrimos porque... Ahora solo quedamos tres miembros de S.T.A.R.S.: el capitán Wesker, Jill, y yo. No sabemos dónde está Barry.”

Estas son las palabras con las que Chris Redfield daba inicio a la saga que lleva 27 años revolucionando el género. *Resident Evil* es una franquicia de videojuegos cuya trama suele estar envuelta en la lucha contra las armas biológicas. Los protagonistas de las diferentes entregas suelen enfrentarse a compañías farmacéuticas cuya nueva creación se descontrola y da lugar a un accidente bioterrorista. El villano más característico es la empresa farmacéutica Umbrella. Aunque siempre se ha creído que la saga está más unida a lo paranormal y a los zombis, realmente el tema que trata estos juegos de Capcom es biológico.


### Rutas de Resident Evil 2

**Ruta Canónica**


**A**




**B**



**A**



**B**



Dependiendo del personaje jugable elegido (Leon o Claire) al terminar la partida obtienes el camino B de la otra parte. Esta decisión hizo que el juego se pudiera 'rejugar' hasta mínimo cuatro veces cambiando los acontecimientos. Asimismo, añadieron el modo "4th Survivor", un desafío contrareloj en el que controlas a Hunk miembro del equipo Alfa de Umbrella en su misión por escapar de la comisaría de Raccoon City y que es parte del canon de la saga.

Best-selling Resident Evil video games worldwide as of December 2022, by units sold (in millions)

El siguiente punto son las tres fases en las que se divide *Resident Evil*. Empieza por la edad de oro, en la que, además de texto, hay declaraciones de Gerard Martí, periodista especializado en este tipo de videojuegos, infografías y un gráfico que evoca las ventas generales de la saga.

## Bajada a los infiernos

En 2002, tras varios grandes éxitos, la saga empezaba a decaer en críticas. Capcom y el equipo de desarrollo notaron estos problemas y comenzaron a renovar el modelo de la franquicia. Gerard Martí explica cómo fue la situación.



Al declara que "La necesidad de salir del nicho, de buscar una mayor audiencia. *Resident Evil 4* está en ese punto justo entre terror y acción. No tiene demasiado de lo uno ni de lo otro. Término medio. Eso atrajo a más gente a la franquicia. Nuevos jugadores que antes nunca habían probado nada del género. Las notas, además, hablan por sí solas. *Resident Evil 4* es uno de los mejor valorados de la saga. Si hablamos del 5 y del 6, Ahí se les fue la mano. Confundieron el agrado de la gente con el componente de acción. *Resident Evil 5* y 6 desequilibraron la balanza en favor de los disparos y las explosiones y ya se perdió la magia". Desde el punto de vista de un profesor de programación y diseño como Federico la

## Renacimiento

Tras una transformación hacia la acción, olvidando por completo las raíces y centrándose en agradar a un público mayoritario, Capcom decidió volver al inicio. Masachika Kawata, productor de la séptima entrega, declaró a *Vandal* que sentían que el paso a la primera persona aumentaría la inmersión y acercaría al jugador al terror, haciéndolo todo más personal. Su objetivo era volver a hacer que el jugador explorara un solo escenario en profundidad. Para AI, además de ser un acierto, esta parece ser la razón por la que la saga revivió. "Curiosamente, el cambio fue volver a las raíces. Traer de vuelta el terror y la sensación de que no somos invencibles".



Las dos siguientes fases siguen una estructura similar: texto con declaraciones de Gerard Martí.

## Cámara tanque

Previamente se ha explicado como Mikami consideraba la cámara *tanque* como una limitación técnica. A la larga, aunque tediosa, se ha vuelto uno de los símbolos de los "survival" clásicos. La cámara tanque significa que el movimiento del personaje con el joystick no varía respecto a dónde el personaje está mirando, es decir, siempre que quieras mover al personaje hacia delante tendrás que moverlo hacia arriba. Aquí una explicación más detallada.

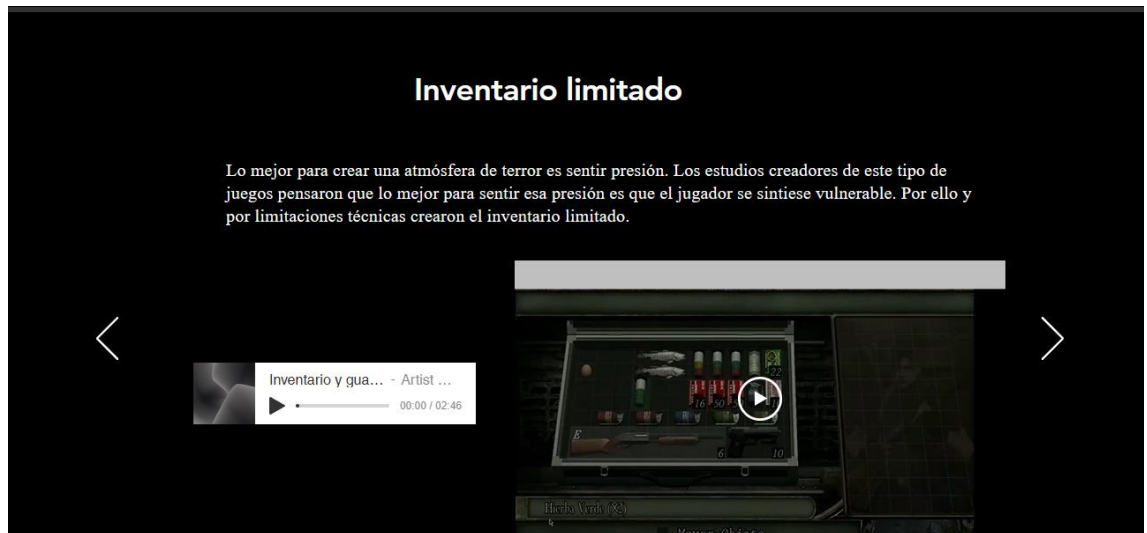


Escena 1  
Personaje de espaldas al jugador

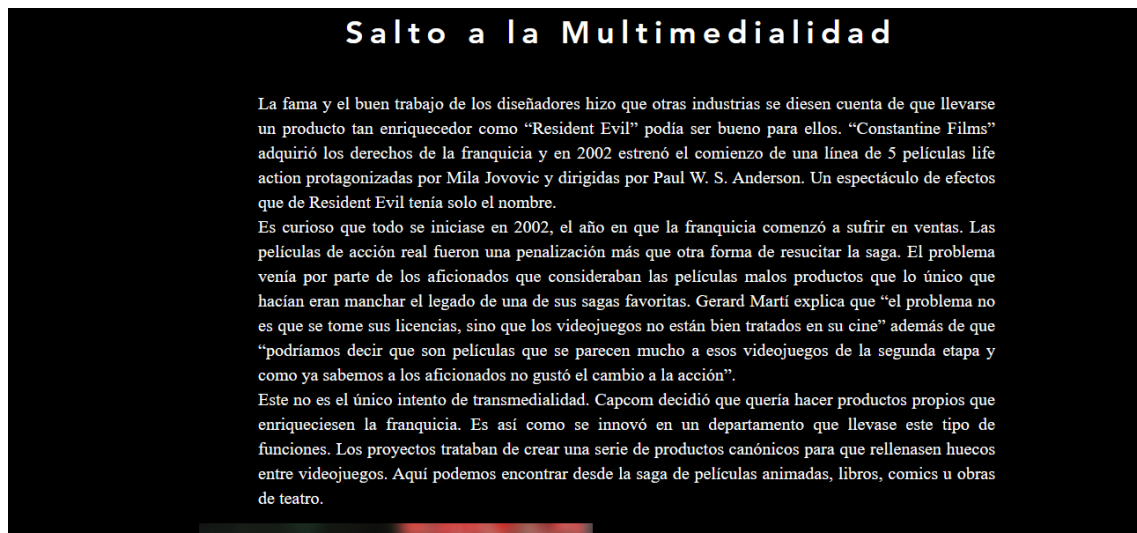
Explicación  
camara tanque

Escena 2  
Personaje de cara al jugador

Explicación  
camara tanque



Tras esto, llega un bloque dividido en una serie de diapositivas donde el profesor de diseño de videojuegos, Federico Peinado, explica de manera detallada las mecánicas que dieron valor a la saga y que la convirtieron en la reina del género.



Por último, antes del cierre, llega la explicación por parte de Gerard Martí y de Ál, de LaCavernadelGamer, sobre el salto de la saga al cine y cómo el primer intento no funcionó. También tratamos el modelo multimedia que sigue la franquicia, en el que el contenido ha empezado a mudarse a otros medios de masas como la literatura, el cine o el teatro. Después de esto, hay un pequeño cierre en el que se teoriza sobre el futuro de la franquicia.



#### 4. Conclusiones

Este reportaje se elaboró a través de una serie de preguntas y objetivos planteados en la introducción del trabajo. El objetivo principal de este trabajo se cumplió tras la realización del reportaje multimedia. Mientras que los objetivos secundarios propuestos:

01- Analizar qué género engloba *Resident Evil* y explicar de qué trata

El primer objetivo secundario trataba de analizar dónde queda englobado *Resident Evil* dentro de los videojuegos. El objetivo fue cumplido desde el momento en que se encaja en el survival horror y se le denomina la saga que le da nombre.

02- - Mostrar las mecánicas más importantes por las que *Resident Evil* es una saga tan exitosa

Como se ha mostrado previamente, una parte del reportaje recoge los puntos fuertes que hicieron grande a la saga explicados en profundidad, con las especificaciones del profesor Federico Peinado. Además, se estudió también el nacimiento de estas en el género y cómo se fueron puliendo.

03- Enmarcar los diferentes periodos que diferenciaron las fases de la saga

El tercer objetivo secundario también queda cumplido, al tratar y explicar con datos las diferentes fases de desarrollo que diferenciaron a la saga principal dividiéndola de manera clara en tres partes (Fase clásica, Caída mediática y Resurgimiento).

#### 04- Informar sobre la importancia de esta en el cine de videojuegos y el salto a otros medios de masas

Gracias al conocimiento propio, documental y a las declaraciones por parte de las fuentes, este objetivo también ha sido cumplido. *Resident Evil*, aunque con una entrada criticada por parte de los fans, revolucionó el cine de acción real y puso a la saga en el centro de los focos para el público general. Además, generó un modelo multimedia atractivo para los aficionados a la hora de crear contenido canónico fuera de los videojuegos, que no afecta a la historia de estos y que solo apoya rellenando huecos en la trama.

Las preguntas de investigación e hipótesis también han quedado respondidas. Respecto a la primera pregunta, se confirma que la saga triunfó gracias a perfeccionar las mecánicas que dieron origen al género: la cámara tanque, las habitaciones pequeñas, inventario y recursos limitados, etc.

La segunda pregunta también es respondida, y la hipótesis, correcta. La confianza de los aficionados bajó tras la mala gestión de las películas de acción real. Pero esto también significó el salto de *Capcom* a la gran pantalla y a la creación de contenido fuera de los videojuegos, que es un modelo que hoy en día usan muchas compañías.

Para terminar, la tercera pregunta e hipótesis quedan también respondidas y acertadas. Las fases de *Resident Evil* se dividen por la jugabilidad de estas, siendo las tres fases: la clásica con cámara tanque hasta la tercera entrega, la decadencia de la saga con las tres siguientes partes con cámara en tercera persona al hombro, y la última fase en realización con la séptima y octava entrega con cámara en primera persona.

Aunque se contaba con información previa a la realización del reportaje, gracias a este se puede confirmar que la saga *Resident Evil* es un gran nicho de estudio, como lo son todos los videojuegos. Entre otras informaciones no encuadradas en el reportaje, se podría haber hablado sobre el feminismo en la saga, sus polémicas con el doblaje, el salto a la realidad virtual. Sin embargo, este sería demasiado amplio y disperso. Asimismo, queda claro que dentro de los medios se da importancia a los videojuegos pero, a la hora de llevarlo a lo académico, falta información.

## 5. Referencias bibliográficas

Accenture. (2021, 21 mayo). La industria de los videojuegos supera ya los 245.000 millones de euros. Spanish. <https://newsroom.accenture.es/es/news/industria-videojuegos-supera-245000-millones-euros.htm>

Benito-García, José-María. (2012). El mercado del videojuego: Unas cifras. *Icono 14*, ISSN 1697-8293, Nº. 7, 2006 (Ejemplar dedicado a: Educación). 4. 10.7195/ri14.v4i1.396.

Definición de Survival Horror [en línea]. (7, Marzo 2023). Recuperado de <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/survival-horror>

DFC Intelligence. (2023). Global Video Game Audience Reaches 3.7 Billion. DFC Intelligence. <https://www.dfcint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/>

Díaz Noci, Javier (2008). Definición teórica de las características del ciberperiodismo: elementos de la comunicación digital. *Doxa Comunicación*, 6, 53-91. <http://hdl.handle.net/10637/5921>



Gallego de la Fuente, L.M. (2023). “El rey del survival horror”: reportaje multimedia sobre la evolución de la saga *Resident Evil*. Trabajo de fin de grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2022-2023

Euroinnova Formación. (2022). Máster en periodismo. Euroinnova Business School.

<https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-el-periodismo-cultural>

García, P. (2022, 3 noviembre). El 95% de las ventas de Capcom durante el último trimestre fueron juegos digitales. Eurogamer.es. <https://www.eurogamer.es/el-95-de-las-ventas-de-capcom-durante-el-ultimo-trimestre-fueron-juegos-digitales>

Ignacio, H. C. (2012). Videojuegos, un arte para la historia del arte. Universidad de Granada.

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/21727>

Instituto de Gestión Cultural y Artística (s. f.). Periodista Cultural. <https://www.igeca.net/perfiles-profesionales/periodista-cultural>

Itxaso, F. A. (2010). Abadal, Ernest; Guallar, Javier. «Prensa digital y bibliotecas»: Gijón: Trea, 2009.

ISBN 978-84-9704-446-2. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7722711>

Izcarra, Simón Pedro; Andrade, Karla Lorena. (2003). *La Entrevista en Profundidad: Teoría y Práctica*. Universidad Autónoma de Tamaulipas.

La Taberna del Grog. (2016). Los primeros Survival Horror, origen e historia del género.

<https://tabernadegrog.blogspot.com/2016/10/los-primeros-survival-horror-origen-e.html>

Larrondo, Ainara (2009). La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo narrativo. *Comunicación y sociedad*, 22(2), 59-88.

levelup.com. (2016, 5 noviembre). TIMELINE: La historia del survival horror (Resident Evil, Silent Hill, Five Nights at Freddy's y más! [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=f9SPDzXd3ik>

López, X. (2005). El ciberperiodismo cultiva sus señas de identidad. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 13-14, 45-58.

Lujan, O. M (2016, 5 febrero). ¿Por qué son obras de arte los videojuegos? []. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1O6X1nZuAOc>

Martínez Cantudo, R. (2013). *Prensa de videojuegos. La cara oculta del periodismo 2.0*. Almería: Colegio de Periodistas de Andalucía en Almería

Moreno, G. G. (2004). Periodismo digital: nuevas exigencias para el profesional de la información.

Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3657719>

Nuila, C. (2021). ¿Qué es el periodismo cultural? *Revista Culturel*.

<https://revistaculturel.com/articulos/que-es-el-periodismo-cultural/>

Rost, Alejandro (2006). *La interactividad en el periódico digital* [tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Researchgate.

Sáez Soro, Emilio y Chover Sellés, Miguel (2015). Investigar en videojuegos. Desde la creación al análisis, una visión panorámica de un medio en crecimiento. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº9. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 15-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2014.9.2>

Sánchez, D. A. S. (2007). *El periodismo digital. Una nueva etapa del periodismo moderno*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5745894>

Sanmartín, J. (2021). Resident Evil Village bate el récord de jugadores en Steam para la franquicia y regala tema y avatares. . . Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/accion/resident-evil-village-bate-record-jugadores-steam-para-franquicia-regala-tema-avatares-ps5-ps4>

Tovar, J. (2018). Breve historia de la prensa de videojuegos. Canino. <https://www.caninomag.es/breve-historia-de-la-prensa-de-videojuegos/>

Gallego de la Fuente, L.M. (2023). "El rey del survival horror": reportaje multimedia sobre la evolución de la saga *Resident Evil*. Trabajo de fin de grado en Periodismo. Universidad de Valladolid. Curso 2022-2023

Varela, R. (2023, 10 mayo). Capcom confirma nuevo récord de ventas y sus acciones alcanzan nuevo máximo. Vandal. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350762227/capcom-confirma-nuevo-ano-de-ventas-record-y-sus-acciones-alcanzan-nuevo-maximo/>

Velasco Padial, P. (2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill. LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos, 2, 35-50.

Vista de Periodismo digital: 25 años de investigación. Artículo de revisión. (s. f.). <https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/69729/42172>

## 6. Anexos

### Anexo 1. Batería de preguntas de la entrevista a Gerard Martí

Preguntas Gerard

¿Al hacer el análisis de un videojuego cuáles son las partes más importantes de las que hay que informar?  
¿Y al informar de un *survival horror*? ¿Qué le interesa más al público?

- ¿Crees que es posible volver a hacer un *survival horror* clásico o partir de ahora siempre van a tener esta mezcla de acción y terror?

¿Es el *survival horror* un género que funcione bien en España?

¿Para el periodismo especializado qué tipo de información/noticia funciona mejor?

-Después de una década nefasta ¿Qué cambios hicieron que *Resident Evil* volviera a la cima del terror?

- ¿Qué hizo a *Resident Evil* una saga única y la reina del género?

- ¿Cuáles fueron las mecánicas más innovadoras de la franquicia?

- Las polémicas del doblaje de *Resident Evil* (*Resident Evil 4* y *Jill's Sandwiches*)

- Jill Valentine, Claire Redfield, Alexia Ashford ¿Fue *Resident Evil* una de las primeras sagas en centrarse en protagonistas femeninas?

- Cuando pensamos en cine de videojuegos muy probablemente nos venga a la cabeza esta saga ¿Cómo de bien le viene al sector la mala publicidad de obras como las películas de acción real de *Resident Evil*?

¿A tu parecer cómo de efectivo es que parte de la historia de la saga sea expuesto en contenido fuera del videojuego como obras de teatro, películas o cómics?