

## ***Endure and survive: cómo el horror, la violencia y los cuerpos femeninos se entrelazan en la narrativa de *The Last of Us Part I & II****

Jessica Blanco Marcos<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** El horror como movimiento artístico-literario ha expandido sus fronteras para dar cabida a nuevas narrativas interactivas. Los videojuegos de supervivencia han asimilado tropos comunes (otredad, muerte, villanos) que se solapan con los mundos postapocalípticos poblados de zombis, como en el escenario distópico de *The Last of Us (TLOU)*. Este ensayo aborda cómo estos rasgos convergen, alteran y actualizan el género a través de la violencia ejercida sobre los cuerpos femeninos. Se aborda la degeneración moral de las protagonistas, conceptos como *moral distress and disengagement* (Anderson, 2022) o la monstruosidad de los cuerpos femeninos que se desvían de los estereotipos de género de la industria.

**Palabras clave:** *game studies* - horror - violencia - cuerpos femeninos - *The Last of Us*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 203]

---

<sup>(\*)</sup> Filóloga inglesa (Universidad de Salamanca), máster de profesorado (Universidad de Salamanca) y de enseñanza de español como lengua extranjera (Northern Arizona University) y doctora en literatura (University of Tennessee). Es investigadora (grupo ECSiT) y profesora en UDIT – Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, Madrid. Es tutora de grado y de trabajos de fin de máster, ha sido preparadora de exámenes oficiales, coordinadora de departamento y galardonada con becas competitivas (Herman E. Spivey de Humanidades). Investiga sobre novela negra, la creación de un contracanon literario, autoras olvidadas, la convergencia entre narrativa, identidad y videojuegos, así como la representación de las mujeres en diversos medios narrativos.

## Introducción

El horror y el gótico, como movimientos artístico-literarios, han expandido sus fronteras para dar cabida a nuevas narrativas interactivas. Mientras que lo gótico, como categoría estética generó lo gótico como subgénero literario y ha sentado las bases creadoras no sólo de la literatura fantástica contemporánea (Cuéllar Alejandro, 2013), sino que también ha sabido adaptarse a la industria de los videojuegos. Los videojuegos de supervivencia han asimilado tropos comunes del género, como la idea de la otredad, la muerte o los villanos, entre otros; y estos han sabido encontrar solapamiento con los mundos postapocalípticos poblados de zombis, como es el caso del escenario distópico de *The Last of Us* (TLOU). El universo de la primera entrega, *The Last of Us* (2013), se describe como sigue:

In *The Last of Us* a fungal infection has devastated human beings. The pandemic corrupts the mind and has left most of the population grotesquely disfigured and relentlessly aggressive. The survivors have been forced to struggle not only against those overcome by the fungus (known as The Infected) but also against predatory groups of survivors (known as Hunters). (Botta, 2019, p. 407)

Este ambiente de desolación y desesperanza entronca con las características estéticas del género, a la vez que explora temas como la pérdida, la supervivencia y la moralidad, cuestiones también comunes a las preocupaciones de la literatura gótica. La sinergia entre estos elementos y aspectos técnicos ha granjeado a este título más de doscientos cuarenta premios, incluyendo juego del año, mejor narración, mejor historia o mejor narrativa, entre otros, pues ha sido “universally praised by critics and gamers alike for its memorable and realistically-rendered characters, well written story, superb voice acting and performance capture, visually rich environments, tense gameplay and moody minimalist soundtrack” (Hughes, 2015, p. 150). La segunda entrega, *The Last of Us Part II* (2020), consecuentemente continúa esta intersección entre el horror, lo gótico y una narrativa compleja, ahondando aún más en la representación de los personajes femeninos. Mientras que el primer título aborda la confianza, el amor y la esperanza, el segundo se centra en temas como la venganza, la violencia, la pérdida y la moralidad, todo ello imbuido con una perspectiva de género y con la finalidad de fomentar el pensamiento crítico y el cambio social.

## Estado del arte

La industria del videojuego es una esfera masculinizada desde sus orígenes hasta la actualidad. Dicha masculinización no se refiere a la ausencia de las mujeres en el gremio, pues autoras como Marie (2018) demuestran que las mujeres siempre han estado presentes en el ocio interactivo (incluyendo programadoras, fundadoras de empresas, responsables artísticas, etc.). Alude pues a la minimización tanto de su presencia como de sus aportes. A su vez, también se refiere a la minusvaloración de los roles que desempeñan y a las escasas posiciones de altos cargos que ostentan, limitando así la toma de

decisiones, entre otros factores, por el denominado techo de cristal. Consecuentemente, no es de extrañar que el rol de las mujeres haya sido generalmente silenciado hasta llegar incluso a invisibilizar su presencia y descontextualizar su trabajo (Gil, 2020). En la sociedad de la información actual cualquier usuario con conexión a internet, independientemente de su situación geográfica, tiene al alcance de su mano tanto datos históricos como contemporáneos sobre la industria del videojuego. No obstante, a pesar de la vasta cantidad de datos disponibles al respecto, esta labor tanto consciente como inconsciente de ocultamiento afecta incluso a títulos *Triple A (AAA)* tan exitosos como las sagas de Naughty Dog. De hecho, es probable que jugadores casuales de *Uncharted* y *TLOU* desconozcan que la persona encargada de diseñar muchos de los niveles de estas entregas que ponen a prueba el ritmo emocional de los jugadores es Emilia Schatz. La propia diseñadora en entrevistas y vídeos para dar difusión a su trabajo, como es el caso de *Girls ask, developers share*, da visibilidad a chicas adolescentes que quieren crear sus propios videojuegos, a la vez que aborda y explica su propio proceso de creación:

If I want to have the player feel triumphant at the end and scared towards the beginning, I might make the environment create a lot of pressure on the player, I might make the ceiling very low, I might make the walls come in so you feel it's tight and constrained, and eventually we sort of, as we get to the end of the level, bring you out way into the open and give you this giant vista. That gives you the emotional contrast-flip of values from being confined and scared, to being triumphant on the top of the rock. (Critical Path, 2018, 1:11-1:44)

Consecuentemente, a este reduccionismo de los roles que desempeñan las creativas, programadoras y diseñadoras, entre otras, detrás de las pantallas se une la representación que se ha hecho de las mujeres en los videojuegos, que histórica y normalmente se ha reducido a personajes pasivos, decorativos o hipersexualizados (Díez Gutiérrez, 2004). En el documental *Grounded: The making of the Last of Us* (2014) la actriz que encarna el personaje de Ellie, Ashley Johnson, alude a la importancia de crear personajes femeninos que se desvíen de estos patrones:

I do think having a strong female character, especially like Ellie, is so rare in video games and, as a gamer and more specifically as a female gamer, it's frustrating to me because I'll see sort of the stereotypical female character where she's amazingly beautiful and [has] huge boobs and she's there to be either the love interest or just because they're like 'well, we need to throw a chick in there'. (PlayStation, 2014, 9:56-10:22)

Esto es extremadamente pertinente pues datos recientes extraídos del informe de ESA (Entertainment Software Association) de 2024 indican que las mujeres actualmente representan prácticamente la mitad de la población *gamer*, es decir, un cuarenta y seis por ciento en Estados Unidos. Por ello, utilizar elementos de empoderamiento en estos personajes femeninos, ya sean Ellie o Abby, es una forma de otorgarles protagonismo a las mujeres, tanto como jugadoras como protagonistas virtuales, al forzar al usuario a interactuar con

estos avatares. Apoyarse en estas coordenadas para potenciar esta visibilidad de las figuras femeninas es una de las estrategias para alejar a dichos personajes de estos tradicionales roles de victimización y vulnerabilidad (Escandell Montiel y Borham Puyal, 2021).

Desviarse de estos patrones, con personajes más realistas permite, por un lado, abordar la degeneración moral ante la violencia, tal y como explica Neil Druckmann en el documental *Grounded II: Making the Last of Us Part II* (2024):

I became really intrigued with the idea of the cycle of violence, and how like certain events would trigger acts of violence, that then would beget more acts of violence. It's almost never satisfying. It never brings the person you love back. And despite you thinking it's gonna bring some closure, it doesn't. We just need more empathy (12:17-12:37)

A su vez, también revisita la mirada masculina, esas dinámicas que reproducen comportamientos sexistas y la cosificación sexual, apelando a la empatía y a la implicación del jugador. Todo ello apoyado en un guion cuya narrativa aborda en profundidad aspectos psicológicos, sociales y relacionales de los personajes, y que en la segunda entrega se apoya además en la visión de otra mujer como creadora, Halley Gross. Como coescritora, Gross explica en el mismo documental la necesidad de empatizar con las emociones que experimentan los personajes, de añadir capas de complejidad, donde se combinan estas ideas de desviación y la propia violencia:

Ellie is this very relatable character. I thought she was a perfect vehicle to challenge this notion that violence doesn't have a cost, because it does have a cost in reality. It's going to ruin this girl [...] make [her] a villain (Naughty Dog, 2024, 15:17-15:42)

El hecho de que, además, estas protagonistas femeninas están bien escritas y se las inviste de propósito, personalidad e interacción puede suponer, a su vez, un vehículo de cambio social, pues “Properly used characters can make the gaming experience deeper, more involving, and ultimately more satisfying for the games, and happy gamers mean more profitable games” (Walsh, 2007, p. 104). Así es como el horror, lo gótico y la supervivencia como género se combinan con la importancia del *gameplay*, la innovación narrativa y los personajes para abordar brillantemente temas de violencia, moralidad y representación de los cuerpos femeninos en la industria.

## Metodología de análisis

A lo largo de esta investigación se utilizó una variedad de procedimientos y técnicas para proceder a un análisis narrativo, artístico y sociológico, entre otros rasgos, de las dos entregas de la saga *TLOU*. Para ello, el marco teórico utilizado se apoya en los tropos ya mencionados sobre el género, es decir, el uso del horror, la violencia y los cuerpos femeninos

de forma subversiva para alterarlo y actualizarlo haciendo especial énfasis en la degeneración moral o la monstruosidad de dichas figuras que se desvían de los estereotipos de mujeres de la industria de los videojuegos. Así las cosas, se procede a un análisis textual (narrativa y arte) fundamentado por estudios pertinentes que abordan dichas temáticas, en general, y concretamente, con la serie de *TLOU*.

## Estudio de caso: análisis narrativo de *TLOU Part I & II*

### Violencia

De acuerdo con Karoline Anderson (2022), los videojuegos lineales con narrativas fijas tienden a comprometer la agencia moral de los propios jugadores al contener violencia excesiva y restringir el control que estos ejercen sobre la narrativa y los dilemas morales que plantea la historia en sí. Por ello, los jugadores suelen recurrir a ciertos mecanismos, como *moral disengagement* o *rationalization strategies*, es decir, desconexión moral o estrategias de racionalización, para reducir la angustia emocional y moral que les suponen este tipo de situaciones violentas en los videojuegos. Así, según esta autora, en un intento por recuperar el control moral se recurre a la mentalización, práctica cognitiva por la que se predicen las mentalidades, motivos y emociones de los personajes, esto es, a leer al personaje a través del punto de vista de este, aumentando así la empatía y las creencias prosociales que los jugadores sienten hacia el protagonista. De este modo, se puede disfrutar de narrativas que exacerban la violencia. No obstante, Anderson (2022) se plantea cómo se puede sostener ese disfrute cuando se violan códigos morales destacados. En *TLOU* los jugadores no ejercen poder alguno de decisión en la narrativa y están obligados a soportar la carga moral de las elecciones de los personajes. Estos actos violentos son inevitables durante el *gameplay*, y, en ocasiones, son moralmente cuestionables. Además, esta violencia al estar apoyada en el realismo, la simulación de prácticas sociales y la interactividad personaje-jugador, entre otros factores, suele desencadenar intensos debates entre la audiencia sobre la justificación y motivación que mueven a los propios personajes. Tal es el caso, que incluso algunos jugadores se cuestionan su efectividad cuando se ejecutan decisiones morales o cuando incluso protagonizan debates online que incluyen amenazas de muerte y partidismo hostil: “*TLOU* humanizes its characters with unprecedented realism and, thus, heightens player-character interactivity and player proximity to the game world to such levels that alternative coping strategies must be considered” (Anderson, 2022, p. 2). Así las cosas, las entrevistas llevadas a cabo con distintos usuarios a lo largo del estudio de Anderson arriba mencionado revelan una recepción positiva, a grandes rasgos, de esta saga, pero con una actitud más crítica hacia ciertos episodios. Es decir, por un lado, se reflexiona sobre la moralidad, pues hay una inversión emocional y la necesidad de procesar y entender la violencia. Por otro, se apoyan en el realismo de los personajes ya que la narrativa ofrece manierismos y expresiones emocionales que añaden profundidad al comportamiento humano. De esta forma se incrementa la interactividad jugador-personaje al integrar todas estas acciones y puntos de vista dentro de un marco moral ampliado. Este

análisis, junto con las propias experiencias vitales de los jugadores, facilita la identificación con los personajes a la par que reduce el impacto emocional al hacer uso de esa mentalización, generando así creencias sociales más positivas y flexibles, así como respuestas autorreguladoras (Anderson, 2022). En otras palabras, se hace uso de un compromiso empático para reconciliar dilemas morales.

Esto es particularmente cierto en lo que respecta a las decisiones y comportamientos de Joel como personaje masculino protagónico, pero presenta más aristas y resistencia con sus homólogos femeninos, Ellie y Abby. Con Joel los jugadores son capaces de implicarse en esos comportamientos violentos sin considerar su naturaleza problemática porque entienden que está luchando por valores sociales como la libertad y la justicia, es decir, se apoyan en un marco narrativo moral que justifica la violencia (Heikkinen, 2022). Joel representa, en efecto, el viaje del héroe planteado por Joseph Campbell (2023) que refiere a la metáfora de un viaje (con etapas de salida, iniciación y regreso incluyendo otros estadios) de metamorfosis donde se narran las aventuras de un héroe que sale de su comunidad y sobrevive a dicho viaje épico. Esta estructura conforma un monomito que se reproduce a lo largo de diversas formas narrativas (literatura, cine, videojuegos, etc.), pues representa la civilización, la humanidad y la victoria del bien sobre las fuerzas del mal. En el caso de Joel, se trata de un héroe que puede ser catalogado como moralmente gris si se tiene en cuenta la matanza masiva que lleva a cabo. Este recorrido de muerte y destrucción puede ser entendido como parte del conflicto hombre vs. naturaleza o incluso hombre vs. hombre, es decir, instinto de supervivencia en un mundo postapocalíptico donde el entorno y sus propios iguales son etiquetados como el enemigo. Al mismo tiempo, esta aniquilación puede entenderse en clave de la otredad que se hereda del gótico, a saber, el protagonista en contraposición a los otros, ya sean infectados, luciérnagas, FEDRA, bandidos, cazadores, etc. O incluso como defensa propia o la respuesta natural resultado de la responsabilidad de un padre hacia su *hija*. En cualquier caso, todos estos matices plantean ciertas dudas sobre la posible sociopatía del héroe y, no obstante, los jugadores no se cuestionan sus métodos ni sienten rechazo hacia la violencia que ejerce. En su lugar, se alinean con el universo hostil en el que están inmersos y empatizan con la dificultad de las decisiones que toma porque también lo son para ellos; porque se da a entender que lo que queda de la humanidad no merece ser salvada a costa de la vida de Ellie. Es más, según Harilal (2018):

the player is asked the question of whether, if and when place in such quandary, the player would choose her own happiness over the safety of the world; the question is then answered on the player's behalf with an emphatic no (p. 9-10)

En el caso de Ellie como heroína, el rechazo empieza ya con el *DLC Left Behind* (2014)<sup>1</sup> donde se perfila la verdadera relación con Riley y culmina en la segunda entrega con la relación lésbica con Dina y el punto clave del beso, que Schatz y Gross describen como un momento de verdad del personaje. Es decir, se confirma la estadística de que, históricamente, se genera una recepción ciertamente controvertida cuando el público no sabe de antemano que ciertos personajes son *queer*, aspectos que se verán más adelante en lo que respecta a la

configuración de los cuerpos según los estereotipos de la mirada masculina. Parece haber cierta resistencia hacia Ellie como protagonista al verse el jugador obligado a continuar la narrativa con ella tras la muerte de Joel en las primeras horas de juego. Por lo que, aunque inicialmente, el viaje metafórico que lleva a cabo Ellie sigue las mismas coordenadas del que realiza el héroe de Joseph Campbell, en esta ocasión se vuelve incluso más sangriento y violento que el de Joel. Esta espiral de destrucción parece corresponder con la perspectiva vengativa de los jugadores que, tras el giro narrativo, buscan justicia por la muerte de su héroe. De hecho, una forma de buscar ese castigo divino por el asesinato de Joel, por esa injusticia, es la justificación moral de la venganza de Ellie: Abby y sus secuaces tienen que morir sufriendo. Así, Ellie entiende que la justicia sólo será servida a través de sus propios actos, por lo que justifica y racionaliza sus acciones violentas como respuesta a la injusticia que ha experimentado. Este sentimiento parece estar apoyado en el sentido de justicia interna de la narrativa del juego que, tal y como recuerda Heikkinen (2022), invita al jugador a hacer lo mismo. Es decir, los *WLFs* (*Washington Liberation Front*) matan indiscriminadamente a todos los viajeros que se adentran en Seattle, los serafitas son igualmente hostiles y los enemigos infectados están claramente deshumanizados, con lo cual el videojuego establece como no problemático el hecho de limpiar el mapa de enemigos. El dilema radica en cómo se presenta la violencia y los efectos que esta tiene en el jugador. Mientras que Joel permanecía impasible ante la violencia, a medida que Ellie sigue su camino de venganza y destrucción, va sintiendo los efectos traumáticos de su propia vendetta. Ciertamente, en su diario puede leerse ese sentimiento de estar perdida y la certeza de que Joel no querría ese camino para ella, enfatizando la idea de que cada vez que avanza la narrativa el jugador siente que Ellie va en la dirección equivocada (Heikkinen, 2022). Es decir, los espectadores coinciden con ese juicio de Joel, los efectos psicológicos de las decisiones tomadas por Ellie son evidentes y se está perdiendo a sí misma en la violencia de la que él quería protegerla. Antes, la violencia ejercida por manos masculinas en la primera entrega estaba justificada y era comprendida. Ahora, esa violencia exacerbada en clave femenina está desvirtuada y cruza el umbral de lo moralmente correcto. De ahí que haya momentos clave que marquen claros puntos de no retorno en este viaje de venganza. Uno de ellos es el asesinato de Nora, una réplica del *modus operandi* de la muerte de Joel, que ocurre en esta ocasión fuera de cámara. Otro radica en la experiencia traumática que supone matar a Owen y a Mel en el acuario, que incluso la lleva a plantearse dejar de buscar a Abby pues “is the darkest moment in Ellie’s journey thus far. It reminds us of her brutality but also her humanity. Her heartbreak at her own actions forces her to take a longer, hard look at herself” (Naughty Dog, 2020, p. 104). El juego en este punto se ha distanciado completamente de otros títulos en los que la muerte es meramente un número de bajas. Aquí hay una conexión y una consecuencia real con estos hechos violentos y, a través de Ellie, el propio jugador puede experimentar esas secuelas reales de ejercer y sufrir una violencia realista. A partir de este momento la progresión del estrés posttraumático ante tanto trauma, violencia e injusticia es palpable. Incapaz de llevar una vida normal libre de todos esos elementos, Ellie abandona la seguridad y tranquilidad de la vida familiar en la granja para buscar ese cierre, esa forma de pasar página que cree que solo encontrará matando a Abby. Es una misión sin sentido, y obnubilada por ese

comportamiento destructivo, Ellie tarda en darse cuenta de la futilidad de esta muerte y finalmente cierra el ciclo encarnando el mayor miedo que tenía en la primera entrega: acabar sola en el mundo.

Así, Scott Hughes (2015), al examinar las bondades y debilidades de la primera parte de la saga, resume sucintamente el juego como una larga misión de escolta en un juego que no debería haber estado dirigido a todo tipo de audiencias pues no es divertido de jugar. Este análisis puede extrapolarse definitivamente a la segunda entrega por lo que se ha visto hasta ahora de la violencia y las repercusiones que tiene tanto en personajes como jugadores. Siguiendo a Robert McKee (2022) y su libro sobre escritura de guiones, se menciona que una de las emociones principales que los personajes tienen que generar en la audiencia es la empatía. Es decir, la capacidad de hacer que, en este caso el jugador, se ponga en los zapatos de los personajes y se cuestione qué haría él si fuera Ellie o qué haría si fuera Abby. Los videojuegos, a través de la experiencia inmersiva que ofrecen, son un medio óptimo para fomentar esa empatía hacia las distintas perspectivas que ofrecen las circunstancias de los distintos personajes. Jugar con Abby desvela una experiencia estremecedora a la par que discordante porque presenta el otro lado de la historia, la otra versión, revierte el proceso de deshumanización llevado a cabo por Ellie pues los personajes asesinados no son simple y llanamente antagonistas, sino gente corriente luchando por sobrevivir y buscando su propio sentimiento de justicia. No solo se genera empatía, sino también un fuerte sentimiento de culpa y de incomodidad. Se establece una disonancia cognitiva entre cómo el mismo conflicto se ve desde dos puntos de vista, desde dos creencias distintas, pues se fuerza al jugador a estar en medio de un debate moral en el que no se siente cómodo, que es lo que Heikkinen (2022) denomina la dicotomía entre querer disfrutar el juego, entretenerse con la narrativa, y encontrar algunas escenas moralmente repulsivas. A través de los distintos niveles de conflicto y de los abismos que surgen entre las expectativas y los resultados en esa búsqueda del objeto del deseo planteado por el guion, la historia de venganza de Ellie se va deconstruyendo. Tiene más peso el rencor que generan la violencia y la culpabilidad, explicándose así el cambio de punto de vista del jugador. Esta reflexión sobre la violencia enfatiza la humanidad de la historia y de los personajes. La violencia es cruda, descarnada, se representa de forma realista, los cuerpos quedaron destrozados por las balas y los traumatismos, los enemigos reaccionan al dolor y las secuelas son siempre visibles (Heikkinen, 2022). Ellie sigue adelante de forma violenta y la narrativa retrocede ante este viaje. Se entronca así con el concepto de *negative aesthetics* de Arnold Berleant (2009), a saber, la conexión entre el arte y la violencia, una experiencia estética que evoca emociones desagradables, que infringe daño físico y emocional. Así, es imposible experimentar la violencia en el arte con indiferencia, pues produce repulsión, no experiencias placenteras:

Turning the presentation of violence into an object of disinterested appreciation acts as a vindication of violence. An aesthetic that promotes the distancing of violent acts and events reinforces acquiescence in the public and private violence that pervades the world of the twenty-first century. (Berleant, 2009, p. 8)

Lo mismo ocurre con los videojuegos y en *TLOU* es igualmente imposible ser indiferente a toda la violencia que retrata. La saga desafía la posibilidad de desconectar mo-

ralmente, no hay forma de insensibilizarse, sino que es necesario hacer un ejercicio para aprender empatía, perdón y la naturaleza problemática de la violencia. Todo ello de una forma más exacerbada al establecerse desde el prisma de los cuerpos femeninos en el que, tradicionalmente, es incompatible que las mujeres sean receptoras y generadoras de violencia al mismo tiempo, más aún siendo esta tan gráfica. Se establece a su vez un contraste radical con la Ellie de la primera parte, esa heroína infantil que va creciendo con el jugador y que tiene un acceso limitado al daño y violencia que puede ejercer solo en ocasiones justificadas y en un entorno controlado, enfatizando este marco bíblico en el que Ellie tiene una estructura tripartita: como imagen de salvadora, promesa de redención para Joel, pero a la que se deniega la posibilidad de salvar el mundo (Colăcel, 2017).

## Cuerpos femeninos

Volviendo a la idea de rechazo planteada anteriormente hacia figuras femeninas como Ellie y Abby, son muchos los estudios que la enmarcan dentro de la hostilidad hacia las mujeres en general al estar fuera del *target* universal y tradicional del hombre blanco hetero, pues “la participación de personas que no se corresponden con este *target* universal genera un rechazo por parte de la comunidad de juego, que insulta, desprecia e incluso acosa o amenaza a quienes pertenecen a otros colectivos” (Cabañes Martínez, 2020, p. 212). Esta concepción de los cuerpos femeninos como figuras no deseadas en este mundo entronca con la desvirtuación y la monstruosidad de las mujeres que se desvían de los estereotipos de género de la industria. Son numerosos los estudios que analizan la representación femenina y las estadísticas que arrojan no hacen sino perpetuar estereotipos y roles de género. Por lo que cuando los videojuegos se desvinculan de estos (ej. hipersexualización, cultura de la violación, cuidadoras, lolitas, *femme fatale*, infantilizaciones en color rosa, etc.) como resultado se granjean desde presión y tensión, hasta abierta hostilidad y rechazo en redes sociales. En consecuencia, en cuanto a la semiótica de la masculinidad femenina en la segunda entrega de *TLOU* se refiere, hay estudios, como el de Ginting et al. (2022), que analizan signos visuales y verbales en la apariencia, gestos y diálogos de los personajes. Para ello, este concepto enlaza con lo pautado por Halberstam (2019), es decir, la creencia de que existen rasgos masculinos tanto en el cuerpo masculino como en el femenino, dando así lugar a cinco categorías, a saber: *butch realness*, *femme pretender*, *male mimicry*, *fag drag* y *denaturalized masculinity*. En este análisis se incluyen rasgos como el uso de ropa de hombre con valores masculinos, tatuajes como símbolos de masculinidad, o actuaciones masculinas (como brusquedad, grosería, el uso de la fuerza bruta y las peleas) entre otras. Así, Ellie se presenta como ambiciosa, valiente, responsable y capaz de hacer su trabajo, mientras que Abby, por su parte, aparece como diligente, segura de sí misma y autoritaria con un cuerpo musculado que domina su entorno. Ambas utilizan prendas masculinizadas, como camisetas en mal estado, camisas, vaqueros y botas, que Ginting et al. (2022) describen como un “masculine look without feminine value display” (p. 30). Esta indumentaria encaja con la temática postapocalíptica del videojuego contribuyendo a la credibilidad y verosimilitud de los personajes y se contrapone a los atuendos surrealistas de

vestidos ajustados, escotes y tacones imposibles como los de Ada Wong en *Resident Evil 2* (1998, remake de 2019) y *Resident Evil 4* (2005, remake de 2023), o de Lara Croft en *Tomb Raider: Legend* (2006). Pues precisamente, según Albano (2018):

La ropa, de hecho, se utiliza para llamar la atención sobre sus cuerpos, especialmente sus senos, que poseen un fuerte significado sexual para el jugador. Las prendas más comunes para las mujeres en los videojuegos son camisetas sin mangas, pantalones cortos, trajes de baño y ropa interior independientemente de su edad, profesión o antecedentes. (p. 29)



**Figura 1.** Lara Croft. Obtenido de <https://acortar.link/07EMw5>



**Figura 2.** Ada Wong. Obtenido de <https://acortar.link/cYVgi4>

La elección de esta ropa en *TLOU*, más táctica, más práctica, permite un uso más fluido del cuerpo y de sus habilidades físicas, permitiendo que ambas utilicen su agilidad y superioridad física, respectivamente, para imponer órdenes, infundir miedo, controlar a otros

personajes, ser agresivas y asesinar sin pudor alguno tanto en combate cuerpo a cuerpo como con armas a distancia. Responde única y exclusivamente a necesidades de supervivencia en un mundo postapocalíptico, es útil y no distrae al jugador mediante atributos físicos exagerados. Desde el cuerpo adolescente en pijama y doble camiseta de Sarah, al cuerpo delgado, pero en buena condición física para tareas de contrabandista, de Tess, ningún personaje femenino distrae por su cuerpo o vestimenta. Es más, aunque Ellie en la primera entrega es de los pocos personajes que cambia de ropa con las estaciones sigue sin haber sexualización alguna pues “fue diseñada para ser memorable por su personalidad más que por su aspecto” (Albano, 2018, p. 31). Consecuentemente, Ellie sigue manteniendo ese *look* práctico pero personal que refleja su identidad, temperamento y estilo grunge en su progresión hacia la segunda entrega:

Ellie's aesthetic hasn't veered wildly from her taste for T-shirts and jeans when she was fourteen, but her wardrobe has adapted to the frigid wilds of Jackson. Practical footwear with durable, waterproof fabrics reflects the common style of the rustic, hardworking community. It was crucial to design outfits [...] that make sense for the new environment and the community members' regular outdoor patrols (Naughty Dog, 2020, p. 24)

Esto se traduce en ropa duradera, vaqueros desgastados, franela, sudaderas con capucha y su predilección por las deportivas, y una camiseta de tirantes para el sur de California.



Figura 3. Ellie. Obtenido de <https://n9.cl/i07f8>

Autores como Paredes-Otero (2022) van más allá con la configuración de estos personajes femeninos e incluyen la saga *TLOU* dentro de los juegos expresivos, *persuasive games* o *games for social change*, que independientemente de la etiqueta comercial utilizada, se refieren a videojuegos que van más allá del mero entretenimiento. Dicho de otro

modo, son juegos que, a través de la interactividad y la narrativa, presentan argumentos para la resolución de conflictos sociales dentro del mismo. Así, la configuración de los personajes femeninos ha evolucionado de damiselas en apuros, destinatarias, oponentes al más puro estilo *femme fatale* o meramente ayudantes, hasta el rol de sujeto y protagonista controlable, pero dejando atrás tanto la figura hipersexualizada para atraer a la población masculina (el caso de Lara Croft) como las de las protagonistas de juegos rosas para niñas. Este cambio sustancial viene capitaneado por personajes que han sido configurados con una perspectiva realista, una vestimenta alejada del erotismo y que no encasilla a las mujeres como objetos sexuales: Max Caulfield en *Life is Strange* (2015), Aloy en *Horizon Zero Dawn* (2017) y *Horizon Forbidden West* (2022), Senua en *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) y *Senua's Saga: Hellblade II* (2022), y por supuesto, Ellie y Abby en *The Last of Us* (2013) y *The Last of Us Part II* (2020). Para autoras como Albano (2018) el punto de inflexión es el año 2013 ya que varias compañías publicaron títulos en donde mujeres de fuerte personalidad ocupaban los papeles principales, y más concretamente, *TLOU* fue el más revolucionario por el trato de la representación femenina. Este giro en las coordenadas de las protagonistas responde a esa necesidad de abordar estos conflictos sociales, al rechazo a la hipersexualización de las mujeres y a los ataques a las mujeres profesionales. Se pone especial énfasis en el aspecto físico y la vestimenta en situaciones realistas de supervivencia y exploración en un mundo postapocalíptico que denota paridad/equidad. La ropa, como se mencionaba anteriormente, está seleccionada acorde a las circunstancias y las necesidades físicas del mundo, no a la sensualidad. Esto entronca con el concepto de mirada masculina desarrollado por Laura Mulvey (1975), que alude a cómo en el cine, especialmente, todo se experimenta desde la perspectiva del hombre heterosexual, y está asociada con representaciones negativas, por lo que la cámara se centra en partes segmentadas del cuerpo. A lo largo de *TLOU* esta mirada masculina brilla por su ausencia pues nunca se recurre al uso de primeros planos para dirigir la atención del jugador hacia el cuerpo de un personaje. No obstante, si se analiza concienzudamente la primera entrega, aunque esta promueve una dinámica paterno filial que se distancia de la tendencia de relegar a las mujeres a un segundo plano, esto es correcto hasta cierto punto. En realidad, prácticamente todas las figuras femeninas son eliminadas del juego. Desde Sarah y Tess, hasta la propia madre de Ellie y Marlene, todas ellas representan mujeres que son asesinadas para avanzar la historia. Perpetuando así una trama en la que, de nuevo, un hombre ejerce de protagonista y que, además, intenta controlar a Ellie para que no use armas ni emplee la violencia. Esto puede leerse como elemento premonitorio del descenso a los infiernos que representa Ellie en la segunda entrega: la espiral de violencia, odio y venganza que la consume. Pero, indiscutiblemente, este intento de control por parte de Joel, inicialmente para que no moleste y posteriormente para salvarla, conecta directamente con la figura de la damisela en apuros. Joel salva a Ellie sin su consentimiento, en lo que puede entenderse como un rescate de su propia masculinidad a expensas de la autonomía de Ellie y de la salvación de lo que queda de humanidad. No obstante, hay una representación positiva y de diversidad corporal sin sexualizar ni cosificar con manipulaciones de las proporciones corporales (Albano, 2018). Por otro lado, Abby, por ejemplo, se concibe como el “personaje que rompe con la representación clásica de la mujer en los videojuegos” (Paredes-Otero, 2022, p. 89), pues a su no

sumisión se unen una compleción fuerte, una musculatura desarrollada y una apariencia producto de una evolución física fríamente calculada, es decir, cuatro años de duro entrenamiento físico para vengarse de Joel por haber asesinado a su padre. Precisamente, en *The art of The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) Abby es descrita como:

A deft survivalist in her early twenties, Abby has a commanding presence. Preferring utilitarian, militaristic clothing, she is the image of a hardened soldier and wields a weapon with casual confidence. Her imposing, muscular build reflects years of combat and strength training. Her generally unsmiling and serious expression conveys her straightforward, austere nature. (p. 15)



Figura 4. Abby. Obtenido de <https://n9.cl/p71em>

La historia de Abby sirve para cuestionar los roles de género y criticar la intolerancia hacia el colectivo trans. Ellie, por su parte, también representa cierto nivel de sensibilización a través de la narrativa con la representación de diversos problemas sociales y discriminaciones (como son la homosexualidad o el miedo a salir del armario), a la vez que se posiciona a favor de la inclusión y la naturalidad en la normalización de las relaciones lésbicas (Díaz Alché y Fernández Torres, 2022). Lev alude a la identidad de género alejada de la norma y la obligación de ocultarse o huir (Paredes-Otero, 2022). Todos estos aspectos no dejan de ser sino tramas secundarias a las que el jugador asiste como espectador pasivo, pues carece de control en la elección, y que, aunque enriquecen la narrativa y la creación de los personajes, no afectan al desarrollo de la trama principal. Estas alternativas a las configuraciones femeninas tradicionales no garantizan una buena recepción. Mientras que el universo *TLOU* funciona por su trama bien escrita, sus personajes cautivadores y un entorno evocador, a la vez levanta ampollas. Por un lado, como ya se ha visto, por la muerte de Joel, “Joel’s death unsettled and ruptured the desired trajectory *TLOU II* for many players, the locus of the outrage was his killer, Abby” (Letizi y Norman, 2023, p. 10). Por otro lado, por estar a manos de un personaje femenino que

encarna esas configuraciones que el *fandom* cataloga como *deviant*. Este concepto alude a la compartimentalización de las mujeres en dos categorías: buenas y malas. Por lo que se etiqueta como *deviant* a las figuras femeninas que transgreden las normas, a saber, mujeres que desafían, ignoran, cruzan y se comportan de forma desafiante respecto a los límites patriarcales destinados a circunscribir (Blanco Marcos, 2019). Esta desviación que representan los personajes femeninos arriba mencionados se traduce en mensajes de odio, misoginia y transfobia que traspasan la frontera de la pantalla hasta la propia actriz que da voz al personaje de Abby, Laura Bailey. Es más, generalmente el público masculino, blanco, cis-hetero “no ha recibido con entusiasmo la inclusión de estas narrativas y personajes en el mundo del videojuego, mostrándose críticos frente a las desarrolladoras que están detrás de estas producciones” (Díaz Alché y Fernández Torres, 2022, p. 158-159). Porque el hecho es que la narrativa fuerza al jugador a cambiar de personajes a mitad de camino y el personaje jugable no es sino el que se ha presentado como la figura antagonista que asesina brutalmente a Joel. De acuerdo con Erb et al. (2021) las diferencias en cuanto a la satisfacción con el juego radican en el triángulo del cambio forzoso de personajes, a saber, tolerancia, resistencia y aceptación gradual. Estos estadios no son mutuamente excluyentes, pueden darse a la par o formar parte de un *continuum*, pues los jugadores experimentan distintos hitos desde estar furiosos por jugar con Abby hasta acabar apreciando, queriendo y empatizando con el personaje, todo ello muestra de la brillantez y genialidad del guion.

## Discusión de los resultados

Todos los aspectos hasta ahora mencionados aluden a la importancia de la narrativa en la jugabilidad. El guion y la creación de personajes femeninos más complejos y que se desvían de la tradicional visión heteronormativa de la historia de la industria permiten abordar temas psicosociales de candente actualidad en una renovación del horror como género. *TLOU* encarna una saga de ocio interactivo donde se abordan problemas reales y se ofrece una visión de la mujer alejada de estereotipos y cosificaciones. No solo consigue que los jugadores se cuestionen su propio disfrute cuando los videojuegos les plantean dilemas morales asociados a la violencia extrema. Sino que además les fuerza a conectarse con sentimientos de culpa, incomodidad, empatía y perdón hacia personajes protagónicos que no son tan heroicos como parecían inicialmente, y hacia antagonicos que tampoco resultan tan villanos como se empeñaba en creer. La saga también cuestiona la flexibilidad del apego al personaje, puesto que si como jugadores solo se genera afecto por Joel y por Ellie es imposible disfrutar de *TLOU* al completo. Esta experiencia de juego viene determinada por el conjunto de elementos distintivos que caracterizan a los videojuegos de Naughty Dog. Por un lado, la consideración de estilos artísticos, tendencias visuales y preferencias estéticas afines al público objetivo supone la creación de personajes cuya apariencia encaja con el entorno postapocalíptico en el que se desarrollan. Por otro lado, los gráficos hiperrealistas, los movimientos altamente detallados, las expresiones conseguidas con *motion capture* y el esquema de colores con tonos os-

curos y desaturados para situaciones más dramáticas, entre otros, ayudan a crear tensión en un mundo donde se enfatiza que no se está seguro afuera nunca. Estos detalles visuales, aunados a la combinación de elementos de acción, niveles interconectados y secuencias cinemáticas suponen una experiencia inmersiva, innovadora y de calidad que se asocia a los títulos de la compañía. Todo ello, unido a la profundidad narrativa y emocional de sus guiones, suscita una amplia gama de reacciones entre los jugadores, lo cual pone de manifiesto la capacidad de la saga *TLOU* para desafiar, actualizar y transformar percepciones. Precisamente, el análisis concienzudo de estos videojuegos no sólo pone de relieve, como ya se ha mencionado, la relevancia de la racionalización de la violencia para reducir la angustia emocional, la empatía y el perdón para conciliar ideas moralmente contradictorias o la necesidad de visitar la representación de los cuerpos femeninos. La sinergia entre elementos narrativos y las elecciones artísticas (estilo, paleta de colores, composición visual, etc.) que sustentan este mundo de violencia y horror no afecta por igual a todos los jugadores puesto que apela y activa sus propias experiencias. Es decir, cuando un juego está bien diseñado y construido en todos los niveles, funciona como una obra de arte o literaria tradicional porque es capaz de interactuar y comprometer al público con cuestiones éticas y morales. No se trata de una historia única y exclusivamente sobre zombies, sino de la especie humana perdiendo su propia humanidad pues los incidentes que cierran cada acto no son más que acciones y errores humanos. Es un viaje en sí mismo en el que hay una interactividad entre la experiencia sensorial y las ideas a través del tiempo. Es por eso que la revisión de la literatura y la recopilación de las experiencias de críticos y usuarios demuestran una recepción positiva de la saga, por la simbiosis de elementos analizados con anterioridad, y una inversión emocional significativa con la historia y los personajes. No obstante, la diversidad de estos frente a la muerte de Joel como héroe nacional sirve como catalizador para atacar y denostar personajes que, por extensión con el jugador, representan realidades y movimientos socioculturales que se desvían de los patrones tradicionales. Así, la configuración de los personajes femeninos en una luz más positiva, flexible, inclusiva y realista supone que parte del *fandom* ofrezca resistencia por el mero hecho de estar encuadrada con personajes *deviant*. Porque estas mujeres transgreden los roles heteronormativos que caracterizan tanto décadas anteriores de la historia de los videojuegos como del pasado del género del horror/gótico en otras disciplinas artísticas. Algunos críticos, e incluso jugadores, aseveran que la configuración de los personajes protagónicos, ya sea en clave masculina o femenina, sexualizada o no, no afecta a la experiencia del usuario, como señala Anyó “la dimensión del cuerpo de Lara Croft, sobre analizada hasta la muerte por teóricos del cine, es irrelevante para mí como jugador, porque un cuerpo distinto no me haría jugar de un modo distinto” (2016, p. 48). Sin embargo, se ha demostrado cómo la identificación emocional del jugador y la relación avatarial con el personaje (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020) está directamente relacionada no solo con la narrativa sino también con las coordenadas estéticas de los personajes que han de encajar con los patrones del imaginario colectivo. En este caso, la colectividad que representa es un público amplio y diverso, donde casi la mitad de la comunidad *gamer* es femenina. Por lo que este conjunto de representaciones tiene que dar cabida a todo tipo de identidades, corporalidades realistas y discapacidades. *TLOU* sienta precedentes al implicarse activamente desde el diseño con la eliminación de barreras que impidan la

accesibilidad a la experiencia de juego. A su vez, Emilia Schatz en su cuenta de Twitter (ahora X) compartió a finales de 2020 una selección de pequeños momentos creativos de los que estaba orgullosa:

In TLOU2 I really wanted a queer presence in Capitol Hill so included a rainbow crosswalk in the blockmesh and worked with the artists and writers to have a queer bookstore there that Ellie and Dina find and talk about. Included a trans flag too!

En el mismo hilo, habla sobre *lesbian pulp novels* y cómo Dina encuentra una que más tarde enseña a Ellie en el teatro. La diseñadora afirma que:

we made Dina and Ellie ignorant of the rainbow symbol because to me it spoke to the fact that queer culture has just lost so much of our history. If any people survive an apocalypse, queer people will too, even if our symbology doesn't. (Schatz, 2020).

La saga TLOU demuestra que la diversidad y la representación de cuerpos no normativos ni sexualizados tienen cabida en historias realistas que son creadas por y para todos.

## Conclusiones

Los resultados arrojados por el análisis narrativo propuesto para abordar cómo se entrelazan la violencia y los cuerpos femeninos corroboran un intento exitoso de renovación del *survival horror* al introducir elementos innovadores que se desvían de los estereotipos de género de la industria y de la concepción tradicional de la violencia. Estos hallazgos manifiestan la importancia de los videojuegos como herramientas poderosas para abordar problemas sociales, culturales y de género.

Recopilando los datos anteriores se puede afirmar que la saga renueva este tipo de videojuegos lineales con narrativas fijas al aportar protagonistas femeninas fuertes, poliédricas y multifacéticas que ofrecen una visión más realista, empoderada e inclusiva de las mujeres que han habitado tradicionalmente la industria. A su vez, enriquecen el género *survival horror* al introducir temas de violencia y moralidad, y cómo estos se entrelazan con rabia debido a la representación de cuerpos femeninos. La narrativa ejerce un profundo impacto en los jugadores a nivel psicológico, emocional y moral. La oscilación y transición entre los valores y emociones de ambas entregas implican un ejercicio de mentalización y reflexión profunda acerca de las motivaciones de los personajes. Es decir, la importancia de la narrativa en la jugabilidad se traduce en sufrir y experimentar un abanico amplio de reflexión, empatía y perdón. Todo esto enriquece la experiencia del juego y del usuario. Además, fomenta una mayor comprensión y aceptación de la complejidad humana.

La experiencia del jugador se ve condicionada por la pertinencia de la simbiosis entre elementos narrativos y artísticos con el entorno postapocalíptico que describen. Esto, junto con las percepciones sobre cambios socioculturales que afectan a la representación de las mujeres y sus cuerpos (si se desvían de coordenadas tradicionales), puede generar controversias. Pero este tipo de debates, lejos de verse como oportunidades de disputa, deben considerarse como áreas fructíferas de intercambio de opiniones. Si socioculturalmente está extendida la asunción de que los personajes masculinos, como regla general, no son sexualizados y su vestimenta va acorde al género del videojuego que los circunscribe, cabe esperar que las figuras femeninas reciban la misma deferencia. Esta visión se ha extendido en la última década con la proliferación de personajes como los ya mencionados anteriormente, a saber, Max, Aloy, Senua; y el prisma de cuerpos del universo *TLOU*: Sarah, Tess, Marlene, Maria, Ellie, Abby y Dina.

Este llamamiento respecto a la necesidad de unificar comportamientos y expectativas en la industria entronca también con la importancia social y cultural que tiene el resarcimiento del posicionamiento de los personajes femeninos en el ámbito de los videojuegos. Son numerosos los juegos que ya han conseguido que las mujeres lideren narrativas, sean dueñas de sus cuerpos y que estos y las vestimentas que los cubren sean consecuencia directa del entorno en que se mueven y no de la mirada masculina que mencionaba Mulvey. Es importante seguir explorando esta rica línea tanto a nivel de guion, como de creación de personajes y de diseño.

Volviendo a uno de los conceptos clave de la primera entrega de la saga, *endure and survive*, es un lema que hace referencia a la capacidad de la humanidad para sobrevivir y resistir en un mundo post apocalíptico plagado de amenazas, ya sean estas humanas o infectadas. Se trata de una frase que encapsula esa lucha constante frente al entorno. Esta oración, en el contexto del juego, se convierte en un mantra sobre la resiliencia y la determinación de los personajes principales. Sacada del cómic *Savage Starlight* para Ellie simboliza su propia lucha para sobrevivir. Mientras que desde un acercamiento más teórico *endure and survive* alude a la idea de un comportamiento instintivo, como moraleja de que las estructuras sociales existentes en el mundo contemporáneo dejan de ser relevantes para convertirse en anacrónicas en una sociedad postapocalíptica (Harilal, 2018). Quizá es pertinente aceptar esta máxima, *endure and survive*, sí, pero orientándola hacia la necesidad de servir mejor a ese cuarenta y seis por ciento femenino de la comunidad *gamer* y contribuir al avance de unos roles y estereotipos altamente sexualizados que ya no representan al colectivo.

## Nota

1. *DLC (Downloadable content)* o contenido descargable, se refiere a contenido adicional que los jugadores pueden descargar después de la fecha inicial de salida. En este caso, *Left Behind* (2014) es un pack de expansión de la primera entrega que puede jugarse una vez se ha completado el modo historia al completo de *TLOU* (2013) y que narra la relación de atracción con Riley y cómo tres semanas antes del primer videojuego Ellie se infecta en Boston.

## Referencias bibliográficas

- Albano, A. A. (2018). Mujeres silenciadas: la representación del género y la técnica narrativa en el videojuego *The Last of Us* de Naughty Dog. *Revista Hélice*, 11(6), 26-44.
- Anderson, K. A. (2022). Moral distress in *The Last of Us*: moral agency, character realism, and navigating fixed gaming narratives. *Computers in Human Behavior Reports*, 5, 1-9.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Laertes ediciones.
- Berleant, A. (2019). Reflections on the aesthetics of violence. *Contemporary Aesthetics*, 7, 1-13.
- Blanco Marcos, J. (2019). *Crímenes exquisitos: Towards the creation of a female cartography in Spanish crime fiction* (5734). [Tesis doctoral, University of Tennessee]. [https://trace.tennessee.edu/utk\\_graddiss/5743](https://trace.tennessee.edu/utk_graddiss/5743).
- Botta, M. (2019). Infected AI in *The Last of Us*. En S. Rabin (Ed.), *Game AI Pro 360, Guide to character behavior* (pp. 407-418). CRC Press.
- Cabañes Martínez, E. (2020). Las mujeres en los videojuegos: horizontes de futuro. En B. Sánchez-Gutiérrez e I. Liberia Vayá (Coords.), *Aquelarre. La emancipación de las mujeres en la cultura de masas* (pp. 211-219). Advook.
- Campbell, J. (2023). *El héroe de las mil caras* (6ª ed.). Atalanta.
- Colácel, O. (2017). Speech acts in post-apocalyptic games: *The Last of Us* (2014). *Messages, Sages and Ages*, 4(1), 41-50.
- Critical Path. (2018, Noviembre 12). *Ask a developer: Emilia Schatz* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CRDaXvkge8Y>
- Cuadrado Alvarado, A. y Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOC.
- Cuéllar Alejandro, C. A. (2013). De lo gótico a lo pseudo-gótico: mujer, vampirismo y lucha de poder. *Herejía y belleza. Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, 1, 39-50.
- Díaz Alché, K. y Fernández Torres, F. (2022). Representación de los personajes LGBTBIQ+ en el videojuego contemporáneo. En V. J. Pérez Valero y F. Mateu (Eds.), *Playing culture. El videojuego como objeto cultural* (pp. 157-175). Fundación La Posta.
- Díez Gutiérrez, E. J. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Instituto de la Mujer, Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Entertainment Software Association. (2024, s.f.). *Essential facts about the US video game industry: 2024 data*. The ESA. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Erb, V., Lee, S., y Doh, Y. Y. (2021). Player-character relationship and game satisfaction in narrative game: focus on player experience of character switch in *The Last of Us Part II*. *Frontiers in Psychology*, 12, 2021, 1-11.
- Escandell Montiel, D. y Borham Puyal, M. (2021). El surgimiento de la detective: género negro y mujeres en la industria del videojuego. En A. C. Moreno Cantano y S. Gómez-García (Eds.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico* (pp- 107-127). Ediciones Trea.
- Gil, I. (2020). The first of us: una perspectiva de género sobre las políticas de conservación de videojuegos. En A. Flores y P. Velasco (Coords.), *Ideological games. Videojuegos e ideología* (pp. 79-114). Héroes de papel.

- Ginting, R. F., Zein, T. T., y Perangin-Angin, A. B. (2022). Semiotic of female masculinity in videogame "The Last of Us Part II". *Journal of Applied, Social and Education Studies*, 3(1), 25-40.
- Halberstam, J. (2019). *Female masculinity* (20ª ed.). Duke University Press.
- Harilal, S. (2018). Playing in the continuum: moral relativism in The Last of Us. *Praxes of Popular Culture*, 1(9), 1-21.
- Heikkinen, E. (2022). The Last of Us Part II: Väkivallan konventiot, moraalinen irrottautuminen ja kielteinen estetiikka toimintaseikkailupelissä. *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 35(3), 64-73.
- Hughes, S. (2015). Get real: narrative and gameplay in The Last of Us. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6(1), 149-154.
- Letizi, R. y Norman, C. (2023). "You took that from me": conspiracism and online harassment in the alt-fandom of The Last of Us Part II. *Games and culture* 0(0), 1-22.
- Marie, M. (2018). *Women in gaming: 100 professionals of play*. DK.
- McKee, R. (2022). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Naughty Dog. (2020). *The art of The Last of Us Part II*. Dark Horse Books.
- Naughty Dog. (2024, Febrero 2). *Grounded II: Making The Last of Us Part II* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=SC3C7GMMfDU>
- Paredes-Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. Sensibilización ante problemas sociales con The Last of Us Part II. *Obra digital*, 22, 81-96.
- Playstation (2014, Febrero 28). *Grounded: The making of The Last of Us* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>
- Schatz, E. [@thegreatbluebit]. (2020, diciembre 28). *In TLOU2 I really wanted a queer presence in Capitol Hill* [Tweet]. Twitter. <https://x.com/thegreatbluebit/status/1343461021545951232>
- Schatz, E. [@thegreatbluebit]. (2020, diciembre 28). *I also liked how we made Dina and Ellie ignorant of the rainbow symbol* [Tweet]. Twitter. <https://x.com/thegreatbluebit/status/1343466957249544194>
- Walsh, A. S. (2007). Game Characters. En C. Bateman (Ed.), *Game writing. Narrative skills for videogames* (pp. 103-126). Course Technology Cengage Learning.

---

**Abstract:** Horror as an artistic-literary movement has expanded its boundaries to accommodate new interactive narratives. Survival video games have assimilated common tropes (otherness, death, villains) that overlap with post-apocalyptic worlds populated by zombies, as seen in the dystopian setting of *The Last of Us* (*TLOU*). This essay addresses how these traits converge, alter, and update the genre through the violence inflicted on female bodies. It discusses the moral degeneration of the protagonists, concepts such as moral distress and disengagement (Anderson, 2022), and the monstrosity of female bodies that deviate from the industry's gender stereotypes.

**Keywords:** game studies - horror - violence - female bodies - *The Last of Us*

**Resumo:** O horror como movimento artístico-literário expandiu suas fronteiras para acomodar novas narrativas interativas. Os jogos de sobrevivência assimilaram tropos comuns (alteridade, mote, vilões) que se sobrepõem aos mundos pós-apocalípticos povoados por zumbis, como no cenário distópico de *The Last of Us* (TLOU). Este ensaio aborda como esses traços convergem, alteram e atualizam o gênero através de violência exercida sobre os corpos femininos. Discute-se a degeneração moral das protagonistas, conceitos como angústica moral e densesgajamento (Anderson, 2022) e a monstruosidade dos corpos femininos que se desviam dos estereótipos de gênero da industria.

**Palavras-chave:** *game studies* - horror - violência - corpos femininos - *The Last of Us*

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---