

Estado del arte sobre las líneas de investigación del videojuego como objeto de estudio.

Autor: Emmanuel Galicia Martínez

Institución: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. UNAM

Correo: galicia.emmanuel@gmail.com

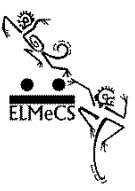
1. Introducción

En las últimas tres décadas los videojuegos han sido un fenómeno multidimensional abordado, estudiado y definido desde diferentes perspectivas académicas. Con el acelerado desarrollo de las tecnologías digitales de información y comunicación, los entornos informáticos son cada vez más complejos e integran nuevas funciones, características y algoritmos en los programas lúdicos interactivos que complejizan la forma de entender su relación con los usuarios. De igual forma, cuando se habla de videojuegos no solo se refiere a los dispositivos físicos y a los programas digitales, sino al fenómeno cultural, económico, político y social que se ha generado alrededor de ellos.

Si bien el negocio de los videojuegos surgieron formalmente en 1972 con el lanzamiento la máquina de arcade *Pong* (Levis-Czernik, 1997), hoy representan la industria de entretenimiento más grande del mundo. De acuerdo con cifras de la consultora *NewZoo*, en el 2020 se generó una derrama económica estimada en 159 mil millones de dólares (NewZoo, 2020). Dentro de este mercado, México representa el consumidor número uno de videojuegos a nivel Latinoamérica y cuenta con más de 72.3 millones de jugadores, lo cual equivale al 57.4% de la población total del país (CIU, 2020).

Cada vez es más común la integración de los videojuegos y el consumo de productos relacionados con estos en la vida cotidiana de las personas. Espacios y redes sociodigitales como Twitch, Facebook, Discord, YouTube (entre otras) funcionan como plataformas para compartir partidas de juegos y socializar las experiencias de juego de la personas.

Cabe mencionar que si bien, los videojuegos ya manifestaban un crecimiento acelerado durante los últimos cinco años, las medidas de distanciamiento social que varios países implementaron ante



la pandemia de COVID-19, fomentó aún más el consumo de contenido de entretenimiento digital, entre ellos los videojuegos. Diariamente más personas se unen e interactúan en comunidades de videojugadores en línea, comparten información y establecen flujos de comunicación constantes que tiene repercusiones importantes en la vida de las personas (que aún no se estudian y comprenden del todo).

Como se puede observar, los videojuegos son un fenómeno complejo que evoluciona rápidamente. En este sentido, los esfuerzos académicos que se hacen para analizar, comprender y (en algunos casos) aprovechar las potencialidades que ofrecen, siempre van detrás de la realidad (sería imposible que no fuera así). Aunque en la actualidad se han desarrollado aportes para el estudio de los videojuegos desde diferentes perspectivas, ciencias y disciplinas, vale la pena reflexionar en el escenario actual de la cuestión.

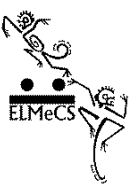
2. Metodología y método

En el siguiente apartado se recapitulará la revisión del estado del arte que se realizó para la investigación y elaboración del estado del arte.

La revisión comprendió la lectura, clasificación, comparación y sistematización de fuentes (como artículos, tesis y libros) que abordaran el fenómeno de los videojuegos, la construcción de sentido en espacios digitales y el capital social en las comunidades de videojugadores en línea. La metodología que se siguió para la elaboración del estado del arte se basó en la propuesta de María Jiménez (2009), la cual comprende dos fases:

- 1) Heurística – El propósito es indagar y recopilar información de diversas fuentes de investigación.
- 2) Hermenéutica – Se pretende clasificar, analizar e interpretar la información, indicando las principales corrientes, perspectivas, posturas teóricas, metodologías y técnicas de investigación.

Para facilitar la labor de ambas etapas se realizó una matriz en el programa Excel basada en las categorías que propone Maricelly Gómez (2015). Los ejes de clasificación más importantes fueron: Tipo de texto, año de la publicación, apellido(s) del(los) autor(es), país, editorial o



universidad que publica, conceptos principales, posturas o perspectivas, objeto de estudio, caso de estudio, metodología, instrumentos, resumen resultados, comentarios adicionales y link (en caso de ser una publicación que se encuentre en internet).

Las fuentes consultadas fueron: el repositorio de tesis UNAM, libros publicados que tuvieran una cercanía con los conceptos principales de la investigación, artículos de revistas internacionales especializadas en investigaciones desde las ciencias sociales sobre videojuegos (*The International Journal of Computer Game Research*, *Journal of Geek Studies* y *Women in Games Global Conference*), así como *papers* y ponencias que se han presentado en congresos internacionales de asociaciones enfocadas al estudio de videojuegos (como la división de *Game Studies* de la *International Communication Association*, *The Digital Games Research Association*, *The International Simulation and Game Association*, *el Centro de Investigación de Videojuegos y Educación*, y *ARSGames*)

Las principales palabras de búsqueda fueron las siguientes: Videojuego, videojuegos, videojugadores, videojugador, comunidades en línea, y comunidad en línea.

A continuación se expondrán los hallazgos que se encontraron dentro de cada uno de los repositorios consultados. Para cada uno se identifican las principales perspectivas de abordaje, los objetos de investigación más trabajados, las ciencias, disciplinas, metodologías y técnicas empelada para el análisis de los fenómenos.

3. Repositorios consultados y tendencias

3.1 Tesis UNAM

- Dentro del repositorio de Tesis UNAM se encontró que la gran mayoría de tesis desarrolladas en la universidad que trabajan al videojuego como objeto de estudio principalmente son elaboradas para obtener el título de licenciatura. Uno de los principales hallazgos es que la mayoría de dichos trabajos abordan videojuegos offline y se concentran en analizar los aspectos estéticos, narrativos y de producción (Acosta 2019; Ibarra 2019; Martínez 2019; Velázquez 2019). Asimismo, desde ciencias como la medicina, pedagogía o psicología, principalmente se identifican dos tendencias:

- a) Medir el impacto de los videojuegos en la salud mental o actitudes de los usuarios (García Martínez 2016; Moreno 2019; Ramírez 2020).
- b) Conocer y explorar las aplicaciones de los juegos de video en ámbitos como la salud y la educación (Ávila 2020; Longoria 2020; Sánchez 2017).

Asimismo, se detectó que en los últimos años se ha empezado a abordar el fenómeno desde una perspectiva de estudios de género (Gutiérrez 2018; Marce 2018; Torres 2019).

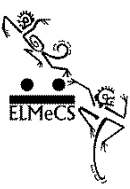
En la Tabla 1 se muestra el número de resultados obtenidos con cada una de las palabras de búsqueda utilizadas. Como se puede observar, los principales objetos de estudio que se abordan en las tesis son los videojugadores, el videojuego, pero existen escasos trabajos sobre comunidades de videojugadores en línea.

Palabras de búsqueda	Resultados
Videojuegos	103
Videojuego	37
Videojugadores	0
Videojugador	0
Comunidades en línea	0
Comunidad en línea	2

Tabla 1. Elaboración propia

3.2 The International Journal of Computer Game Research

De acuerdo a su página oficial, *The International Journal of Computer Game Research* es una revista especializada que pretende brindar un espacio académico para el diálogo y la discusión sobre juegos y videojuegos. Principalmente se profundiza sobre la perspectiva cultural de los diferentes objetos y entornos lúdicos. Actualmente el editor en jefe de la revista es Espen Aarseth de la Universidad de Copenhague y pertenece a la corriente de



estudios de los *Game Studies*, la cual es una organización que surge en países nórdicos europeos (Dinamarca y Noruega) a principios de la década del 2000, y generalmente es asociada a Franz Mäyrä, uno de los principales exponentes y fundadores.

En la biblioteca virtual se pueden encontrar 20 números de la revista que han sido publicados de forma constante desde el 2001. Dentro de los principales hallazgos que se encontraron es que predomina una perspectiva sociocultural en las investigaciones y los principales objetos de estudio son los juegos y los jugadores (Callahan 2019; Carpenter 2019; Pelurson 2018).

Las principales ciencias y disciplinas con las que se abordan los fenómenos son sociología, psicología, pedagogía y lingüística (entre otras) (Anderson 2017; Hart 2017; Sterczewski 2016; Švelch 2020). Asimismo, en los últimos números de la revista existe un importante número de artículos desde los estudios de género y feminismo (Fiesler 2018; Heritage 2020; Pozo 2018; Youngblood 2018).

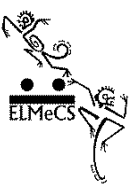
Específicamente este diario se caracteriza por integrar una visión multidisciplinaria para el abordaje de los fenómenos lúdicos. Sin embargo, se detecta una carencia de estudios en comunidades virtuales de videojugadores, aunque se puede destacar un artículo que aborda el capital social en los adultos mayores (Lee 2019).

Dentro de los *Game Studies* predomina la perspectiva cualitativa con técnicas de investigación como análisis documental, análisis de contenido y análisis del discurso (Antonova 2018; Pérez-Latorre 2019; Siitonen 2018).

3.3 Journal of Geek Studies

La revista especializada *Journal of Geek Studies* es una publicación periódica y especializada en donde se comparten artículos científicos relacionados a la cultura *geek*¹. A diferencia de la corriente de los *Game Studies*, los objetos de estudio no sólo son juegos y videojuegos, sino también películas, animación, aplicaciones interactivas móviles y series.

¹ Término que se utiliza para referirse a una persona apasionada a la tecnología, la informática y a industrias creativas contemporáneas, tales como anime, cómic, videojuegos, juegos de mesa, series, películas, etc.



A través del repositorio en línea se puede acceder a ocho volúmenes diferentes de la revista, la cual se ha publicado de manera constante desde el 2014. Actualmente el editor en jefe de la revista es Rodrigo B. Salvador, paleontólogo que trabaja en el Museo de Nueva Zelanda Te Papa Tongarewa.

A diferencia de otras corrientes, líneas y grupos de investigación que estudian videojuegos, en el *Journal of Geek Studies* predominan las ciencias naturales y sociales, como la Antropología (Mountfort, Peirson-Smith, y Geczy 2019; Salvador 2019), Arqueología (Salvador 2020), Paleontología (Brincalepe 2021), Biología (Drago 2021; Gonzaga y Borges 2019; Pérez 2020), Historia (Salvador 2015), entre otras.

La revista enfatiza el análisis científico de sagas de películas, series y videojuegos. Aunque las metodologías son variadas y desde diferentes ciencias, prevalece una tendencia de análisis de contenido sobre los objetos de estudio.

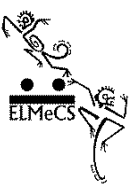
3.4 ICA: Game Studies

La *International Communication Association* (ICA) es una de las más grandes asociaciones a nivel mundial en donde convergen investigadores y académicos para estudiar el fenómeno de la comunicación desde diferentes perspectivas. Dentro de la ICA existe la división de *Game Studies*, la cual estudia objetos de estudio relacionados a los videojuegos desde una mirada multidisciplinaria, integrando líneas de abordaje diversas, como la comunicación, el diseño visual, ingeniería social, ciencias de la salud e informática.

En la actualidad el presidente de la división es Rabindra Ratan, adscrito a la Universidad del estado de Michigan, sin embargo la mesa directiva es integrada por académicos de diferentes partes y universidades el mundo,

Anualmente la división de *Game Studies* de la ICA realiza una conferencia internacional en donde académicos y científicos de todo el mundo presentan sus artículos e investigaciones relacionadas a las siguientes líneas:

- Efectos sociales, psicológico y políticos.
- Motivaciones, experiencias psicológicas, cognitivas y emotivas de los usuarios.
- Aspectos culturales, usos y significados



- Análisis contextuales, críticos y sociopolíticos
- Análisis comparativos de medios
- Interacción humano-computadora
- Principios de diseño y consideraciones.
- Aplicaciones en la educación, industria y negocios.

Aunque actualmente no existe ningún repositorio en donde se puedan consultar los artículos presentados en las conferencias, se realizó una búsqueda a través de diversos repositorios académicos (como Google Scholar y Researchgate) en donde se localizaron algunos trabajos presentados por algunos integrantes de la división (Cook 2019; Cote, Coles, y Cin 2021; IJzerman et al. 2020; Kneer y Ward 2020; Ratan et al. 2019; Tompkins et al. 2020; Wu y Chen 2013; Wulf, Schneider, y Queck 2021).

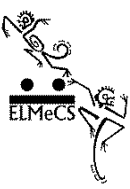
La ICA, al ser un espacio de diálogo académico sobre fenómenos de la comunicación, se dimensionan a los videojuegos como un medio de comunicación con aspectos informáticos y culturales, que impacta en la psique humana de los usuarios.

En el artículo *Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates* se realiza una revisión e interpretación de la principales tendencias de los artículo presentados en la división e *Game Studies* de la ICA (y en otros espacios académicos similares), hasta el 2015 (Quandt et al. 2015).

Aunque esta división incorpora diferentes visiones multidisciplinarias, se encontró que la principal perspectiva de análisis en torno a los videojuegos ha sido el comportamiento de los usuarios, abordada desde la psicología (pág. 4). De igual forma, predominan algunos campos, como los estudios de medios, estudios en comunicación, pedagogía, humanidades, diseño, ingeniería, artes e informática (pág. 12).

Un aspecto relevante es que al ser una asociación internacional, varios de los académicos que presentan en este espacio pertenecen a múltiples centros de estudio y publican en otras revistas especializadas, como en *The International Journal of Computer Game Research*.

3.5 Digital Games Research Association



De acuerdo con su página oficial, la *Digital Games Research Association* (DiGRA) es una asociación internacional que tiene como objetivo estudiar académicamente a los videojuegos y fenómenos asociados. Actualmente es presidida por William Huber, investigador adscrito a la Universidad de Abertay, en Reino Unido.

Para la elaboración del presente texto se consultó el repositorio de la DiGRA, en donde se pueden encontrar los artículos que han escrito investigadores asociados, en el marco de las conferencias anuales. De manera general se pudo detectar que existen dos tipos de abordajes sobre los videojuegos: dimensión cultural y cognitivos (1) (Akiko et al. 2019; Annakaisa y Outi 2019; Christine 2019; Dom 2019; Ross 2019); y análisis de diseño, programación y producción (2) (Batu, Nick, y Nathan 2019; Marcus y Henrik 2019; S y Zino 2019; Ville y Janne 2019).

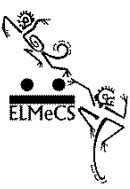
En la mayoría de los artículos referentes a la cultura y a la dimensión cognitiva de los videojuegos predomina una perspectiva humanista. De la misma forma existen diversos estudios de recepción, pero principalmente se abordan mediante metodologías y técnicas cuantitativas (Bastian et al. 2019; Elina et al. 2019; Franziska y Ahmed 2019; Hao et al. 2019; Masanori et al. 2019, 2020)

Gran parte de los artículos focalizan las investigación en los efectos de los videojuegos en los videojugadores. Las principales ciencias y disciplinas mediante las cuales se analizan los abordajes son: Psicología, antropología, narratología, ludología, informática, cibernética, entre otras.

Asimismo, se trabaja contantemente en las aplicaciones sociales que puedan tener los videojuegos en diferentes ámbitos sociales, como en la educación (Casper, Yetunde, y Sutherland 2016; P 2014; Zagal 2020), el entrenamiento militar (Brendan 2014; Martijn 2011; Matilda y Iain 2020), el arte (Emma, Hannah, y Alexandra 2014; Erik 2009; Folkerts y Jef 2011; Grethe y Andy 2003) y la política (Ian 2005; Mike 2009; René y Jasper 2019).

3.6 International Simulation and Gaming Association (ISAGA)

La International Simulation and Gaming Association (ISAGA) es una de las asociaciones más antiguas que tienen como objetivo investigar a los videojuegos desde una perspectiva



académica. De acuerdo con su página oficial, se realizan conferencia anuales desde 1970 y cerca de 30 países diferentes han sido las sedes de los eventos.

Actualmente la presidenta de ISAGA es Heide Lukosch, asociada a la Universidad de Canterbury, Nueva Zelanda. Así como Heide, la mayor parte de los investigadores que ocupan cargos administrativos dentro de la asociación tienen un perfil especializado en tecnología, informática y cibernética.

A pesar de que ISAGA no cuenta con un repositorio de los artículos y textos presentados en las conferencias anuales, a través de la página oficial se ofrecen siete diferentes libros que han publicado integrantes de la asociación. En ellos profundiza sobre los principios de diseño y programación de videojuegos y programas de simulación (Duke 1974; Duke y Geurts 2004; Kortmann y Peters 2017; Peters, Vissers, y Meer 1997; Peters, Westelaken, y Everwijn 2014; Peters y Westelaken 2011, 2014).

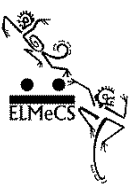
En la actualidad las líneas de investigación que la asociación propone para trabajar en la conferencia anual contemplan perspectivas culturales de los videojuegos, la mayor parte del enfoque es en el aspecto técnico y de diseño (ISAGA 2021).

3.7 Centro de Investigación de Videojuegos y Educación (CIVE)

El CIVE es el Centro de Investigación de Videojuegos y Educación, el cual tiene su origen en España. Como lo indica su nombre, el objetivo del centro es indagar sobre las potencialidades pedagógicas de los videojuegos. El centro es presidido por Francesc J. Sánchez i Peris, investigador adscrito al departamento de Teoría de la Educación de la Universidad de Valencia.

Aunque actualmente el Centro no cuenta con un repositorio en línea de artículos y libro, de acuerdo a la página oficial (CIVE 2021) las principales líneas de investigación son las siguientes:

- a) Métodos de aprendizaje, experiencias de aula, ludificación, estrategia y teoría.
- b) Videojuegos móviles, geolocalización, realidad aumentada y virtual.
- c) Concept-art, cultura e hipermedia, narrativa interactiva, escenarios, personajes
- d) Ética y transformaciones sociales, familia y cultura *gamer*.



- e) Promoción de la salud, tecnoadicciones y motivaciones.
- f) Ciudadanía digital, mecanismos democráticos y valores sociales.

Los artículos relacionados al CIVE se encontraron a partir de buscar los trabajos de algunos de los integrantes de la asociación. En la gran mayoría de ellos, la perspectiva con la que se aborda a los videojuegos es pedagógica y humanista (Fernandez-Piqueras et al. 2020; Guerra-Antequera, Antequera-Barroso, y Revuelta-Domínguez 2020; Legeren y Crespo-Pereira 2019).

3.8 ArsGames

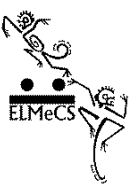
Por otro lado ArsGames es una asociación (con sedes en México y España) que promueve proyectos culturales relacionados con los videojuegos y las nuevas tecnologías, a partir de diferentes disciplinas: pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana (ArsGames 2021).

Aunque la asociación promueve la investigación académica sobre videojuegos, su función principalmente se centra en la difusión y divulgación de la ciencias y tecnología. En 2019 ArsGames se asoció con la *Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia* y juntos crearon *SelloArsGames*, una editorial dedicada a publicar libros sobre videojuegos (Cabañes et al. 2018; Cabañes y García 2015; Cabañes y Rubio 2013). De igual forma, se creó *Bit y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*.

De forma general, las publicaciones dimensionan a los videojuegos con características técnicas que pueden ser implementadas en diferentes ámbitos sociales, especialmente el educativo. Aunque se cuentan con artículos académicos sobre videojuegos, la mayor parte de ellos se enfoca en análisis de diseño, discurso y programación (Cabañes et al. 2014, 2015, 2016).

3.9 Women in Gamex

De acuerdo a la página oficial, *Women in Gamex* es una comunidad una iniciativa y un movimiento que busca alentar, promover, visibilizar y sensibilizar el papel de las mujeres en la industria de los videojuegos en el entorno nacional mexicano y latinoamericano. El



objetivo principal es generar un espacio donde las mujeres que pertenecen a la industria de los videojuegos compartan sus experiencias con base en una perspectiva de género (Women in Gamex 2021).

Aunque la comunidad no genera artículos científicos, fomenta la participación y facilita espacios de diálogo de algunas académicas que en ocasiones participan en conferencias y mesas redonda.

Las principales posturas con que se aborda a los videojuegos en los eventos de la comunidad son: diseño, programación, economía pedagógica, psicología y estudios de género.

4. Principales hallazgos

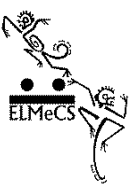
Tomando en cuenta lo anterior, se pueden realizar diferentes apuntes que relevan el estado del arte de la investigación de los videojuegos y fenómenos relacionados. Dichos hallazgos se mencionarán continuación.

En un primer momento se detectó que la mayor parte de los trabajos importan teorías y conceptos de otras ciencias y disciplinas, principalmente de la Psicología, Sociología, Antropología, Lingüística, Semiótica, Hermenéutica e Informática (entre otras); sin embargo aún existe una carencia de conceptos y modelos propios para entender el fenómeno en sí mismo.

De igual forma, una gran cantidad de artículos se interesan por medir los efectos e implicaciones de videojuegos en los usuarios, haciendo un especial énfasis en la violencia. Asimismo, la tendencia por estudiar las potencialidades de los videojuegos en diferentes áreas sociales (serious games) cada vez es mayor, así como los estudios con perspectiva de género.

Aunque en diversos repositorios y revistas especializadas se trata de abordar a los videojuegos bajo una perspectiva cultural y humanista también existen esfuerzos por analizar el diseño y la programación de los mismos; sin embargo son escasos los trabajos que conjuntan ambas perspectivas.

Los objetos de estudio mayormente estudiados son videojuegos, espacios digitales y videojugadores; sin embargo no se profundiza en el proceso comunicativo (y simbólico) que se



lleva a cabo entre las comunidades. La mayor parte de análisis divide el entorno *offline* y el *online*, pero deja de lado las prácticas culturales que se articulan de manera transmediática entre ambos contextos.

Con relación a esto, David Cuenca, menciona lo siguiente:

“El tema de los videojuegos escasamente ha sido investigado a partir de enfoques que pongan especial énfasis sobre sus cualidades y características (se aproximan teorías y modelos epistemológicos tanto conceptuales como metodológicos provenientes del estudio de otros productos culturales para comprender y predecir el comportamiento de los videojuegos)(...) El estudio del videojuego debe abrirse y ajustarse a la investigación desde las propiedades mismas, atributos y características que tecnológicamente se articulan a sus interfaces, lenguajes y sistemas de expresión.”. (Cuenca-Orozco 2018: 19)

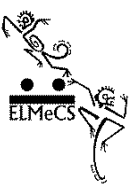
Aunque existen numerosas investigaciones sobre comunidades de videojugadores en línea, los casos de estudio son casi siempre los mismos: *World of Warcraft* (WoW), *League of Legends* (LoL) Y *The Elders Scroll*; y existen muy pocos trabajos que aborden comunidades creadas alrededor de títulos más recientes y con diferentes características (videojuegos de modalidad *Battle Royale* como *Fortnite*, *Apex Legends*, *Free Fire*, etc.) De igual forma, las comunidades más estudiadas son comunidades de videojuegos de PC, pero no se abordan las comunidades de videojugadores de dispositivos móviles o de consolas.

Tomando en cuenta lo ya mencionado, a continuación se expondrán algunas líneas de investigación y perspectivas que se pueden seguir para la realización de la investigación planeada.

En un primer momento resulta necesario proponer una perspectiva tecnocultural para estudiar el proceso comunicativo en las comunidades de videojugadores en línea. Se necesita abordar a los videojuegos como un fenómeno cultural, pero se deben tomar en cuenta los espacios sociodigitales, sus características tecnológicas y su influencia en las prácticas comunicativas.

5. Fuentes

Aceves, Soledad de las Mercedes. 2016. «La biblioteca mediateca Fernando del Paso como creadora de capital social». Universidad Nacional Autónoma de México, México.



Acosta Loarca, Erick. 2019. «La influencia de la Guerra Fría en los videojuegos: cómo se ven relacionadas esta época de la historia y la industria de los videojuegos, desde sus inicios hasta hoy en día». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Akiko, Shibuya, Okura Hibiki, Shoun Akiyo, y Asou Naoko. 2019. «Male and Female Game Players' Preferences for Game Characters and Real-world Personalities in Japan». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

Anderson, Sky LaRell. 2017. «Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams». *Game Studies* 17(1).

Annakaisa, Kultima, y Laiti Outi. 2019. «Sami Game Jam – Learning, Exploring, Reflecting and Sharing Indigenous Culture through Game Jamming». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

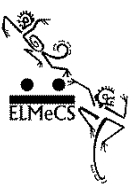
Anón. s. f. «(PDF) Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games». Recuperado 28 de abril de 2021 (https://www.researchgate.net/publication/338857287_Kawaii_Killers_and_Femme_Fatales_A_Textual_Analysis_of_Female_Characters_Signifying_Benevolent_and_Hostile_Sexism_in_Video_Games).

Antonova, Ahmed Elmezeny, Jeffrey Wimmer, Manoella Oliveira dos Santos, Ekaterina Orlova, Irina Tribusean, Anna. 2018. «Same but Different: A Comparative Content Analysis of Trolling in Russian and Brazilian Gaming Imageboards». *Game Studies* 18(2).

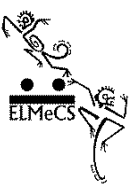
ArsGames. 2021. «ArsGames». *ArsGames*. Recuperado 30 de abril de 2021 (<https://arsgames.net/>).

Ávila Cruz, Iván Antonio. 2020. «Videojuegos como herramienta para mejorar la ejecución de nefroscopias flexibles en el Hospital de Especialidades Centro Médico Nacional La Raza». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Bastian, Kordyaka, Jahn Katharina, Müller Marius, y Niehaves Björn. 2019. «The Comparative Self: Understanding the Motivation to Play and the Subsequent Video Game Use». en *Digital Games Research Association DiGRA*. Japón: Digital Games Research Association DiGRA.



- Batu, Aytemiz, Junius Nick, y Altice Nathan. 2019. «Exploring How Changes in Game Systems Generate Meaning». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.
- Brendan, Keogh. 2014. «Spec Ops: The Line's Conventional Subversion of the Military Shooter». en *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. USA: DiGRA.
- Brincalepe, Rodrigo. 2021. «Mary Anning: Fossil Collector, Paleontologist, and Heroic Spirit». *Journal of Geek Studies* 8(1):19-32.
- Cabañes, Eurídice, y David García. 2015. *Postfenomenología y tecnociencia*.
- Cabañes, Eurídice, Néstor Jaimen, Mercedes Torres, Ana Armero, y Quetzalli Ocampo. 2018. *El aprendizaje en juego: tecnoludismo para el pensamiento crítico*.
- Cabañes, Eurídice, Josué Monchan, Ruth García Martín, Graeme Kirkpatrick, Miguel Sicart, Gonzalo Frasca, Paolo Pedercini, Helen Nissenbaum, Malco Horton, y Ernest Adams. 2016. *Bit y aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos. N°5*.
- Cabañes, Eurídice, María Oulton, Jacinto Alvarez, Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos, Juan Belmonte, Daniel Mateos, Ruth Contreras, José Eguía, Pilar Lacasa, Sara Cortés, María García-Pernía, Alberto Venegas Ramos, y Ramiro Cabañes Martínez. 2014. *Bit y aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos. N°1*.
- Cabañes, Eurídice, y Maria Rubio. 2013. *Gamestar(t): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*.
- Cabañes, Eurídice, Esteban Velasco, Rubén Hernández, Víctor Sánchez, Josué Monchan, Jose Rubio-Tamayo, y Jaime Gonzalo. 2015. *Bit y aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos. N°3*.
- Calderón, Lucía. 2016. «Tamaulipas, un estado emblemático en la lucha contra la violencia: prácticas comunicativas en un ambiente de excepción». Universidad Nacional Autónoma de México, México.



Callahan, David. 2019. «Don't Fear the Reapers, Fear Multiculturalism: Canadian Contexts and Ethnic Elisions in Mass Effect». *Game Studies* 19(2).

Carpenter, Tracy Packiam Alloway, Rachel. 2019. «“Gotta Catch ‘Em All” - Can Playing Pokémon Go Influence Mood and Empathy?» *Game Studies* 19(2).

Casper, Harteveld, Folajimi Yetunde, y Steven Sutherland. 2016. «Sustainable Life Cycle Game Design: Mixing Games and Reality to Transform Education». en *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Escocia: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games.

Cedillo, Martha Patricia. 2017. «Resignificación de capital social para modificar comportamientos no ambientales en la comunidad de Temixco, Morelos». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Christine, Tomlinson. 2019. «Building a Gamer: Player Preferences and Motivations Across Gender and Genre». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. DiGRA.

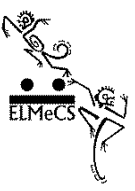
CIU. 2020. «Industria de Videojuegos en México en 2020». *The CIU*. Recuperado 1 de abril de 2021 (<https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>).

CIVE. 2021. «CIVE – Grupo Alfas». Recuperado 30 de abril de 2021 (<http://grupoalfas.com/cive/>).

Cook, Christine. 2019. «Between a Troll and a Hard Place: The Demand Framework's Answer to One of Gaming's Biggest Problems». *Media and Communication* 7:176. doi: 10.17645/mac.v7i4.2347.

Cote, Amanda, Stewart Coles, y Sonya Cin. 2021. «The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior». *Aggressive Behavior* 47:135-47. doi: 10.1002/ab.21931.

Crovi, Delia, ed. 2018. *Prácticas comunicativas en entornos digitales*. Ediciones La Biblioteca. México.



Crovi, Delia. 2020. *Para leer la apropiación digital: Una transformación de las prácticas culturales*. México: Tintable.

Cruz Parceró, Luz María. 2018. «Del clientelismo al capital social: puentes para una ciudadanía en democracia». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Cuenca Orozco, David. 2018. «Análisis del proceso inmersivo en los entornos virtuales interactivos del videojuego de realidad aumentada». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Cuenca-Orozco, David. 2018. «GAME STUDIES: Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos [2]». *Revista Luciérnaga-Comunicación* 10(20):14–26.

Dom, Ford. 2019. «Beyond the Wall: The Boundaries of the Neomedieval Town in Singleplayer Roleplaying Games». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

Drago, Matheus. 2021. «Using How to Train Your Dragon to Teach about Endangered Species, the Scientific Method, and Popularization of Science». *Journal of Geek Studies* 8(1):32-35.

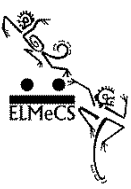
Duke, Richard D. 1974. *Gaming: the future's language*. Beverly Hills, Calif.: Sage Publications; [distributed by] Halsted Press, New York.

Duke, Richard D., y Jac L. A. Geurts. 2004. *Policy Games for Strategic Management: Pathways into the Unknown*. Amsterdam: Dutch University Press.

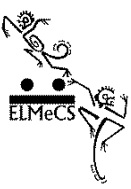
Elina, Koskinen, Alha Kati, Leorke Dale, y Paavilainen Janne. 2019. «Middle-aged Players' Memorable Experiences with Pokémon GO». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

Emma, Westecott, Epstein Hannah, y Leitch Alexandra. 2014. «Feminist Art Game Praxis». en *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. USA: DiGRA.

Erik, Champion. 2009. «Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art?». en *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Londres: DiGRA.



- Fernandez-Piqueras, Rocio, Empar Guerrero Valverde, Concepción Ros, y Sara Cifuentes. 2020. *INNOVANDO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA A TRAVÉS DE UN PROYECTO GAMIFICADO. Guía de buenas prácticas para gamificar en tu aula.*
- Fiesler, Brianna Dym, Jed Brubaker, Casey. 2018. «“theyre all trans sharon”: Authoring Gender in Video Game Fan Fiction». *Game Studies* 18(3).
- Folkerts, y Jef. 2011. «Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment». en *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play.* Holanda: DiGRA/Utrecht School of the Arts.
- Franziska, Regnath, y Elmezeny Ahmed. 2019. «Me, myself and others: Connecting player identification to gaming social capital». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix.* Japón: DiGRA.
- Galicia, Emmanuel Galicia. 2019. «Análisis del discurso ideológico de “lo occidental” en el videojuego histórico. Caso la saga Assassin’s Creed». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- García Martínez, Abraham. 2016. «Efecto del uso intensivo de videojuegos en las funciones del yo». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Garfias Frías, José Ángel. 2011. «El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria: análisis de Gears of war y Street Fighter IV». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Gómez, Maricelly. 2015. «El estado del arte: una metodología de investigación». *Revista colombiana en Ciencias Sociales* 6(2):423-42.
- Gonzaga, Luis, y Viviana Borges. 2019. «SuperAves: A Collectible Card Game about Bird Biodiversity». *Journal of Geek Studies* 6(2):152-55.
- Grethe, Mitchell, y Clarke Andy. 2003. «Videogame art: remixing, reworking and other interventions». en *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up.* Finlandia: DiGRA.



Guerra-Antequera, Jorge, Juan Antequera-Barroso, y Francisco Revuelta-Domínguez. 2020. «El videojuego Portal 2 como herramienta de aprendizaje viso-espacial, lógico-matemático y geométrico. Resultado de un estudio de caso en el Grado de Infantil.» Pp. 610-19 en.

Gutiérrez, Itzuri. 2018. «La perspectiva de género en niños de 10-12 años en el acercamiento, uso y repercusiones de los videojuegos: una propuesta para impulsar el autoregulamiento».

Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Hao, Wang, Ruan Yu-Chun, Hsu Sheng-Yi, y Sun Chun-Tsai. 2019. «Effects of Game Design Features on Player-Avatar Relationships and Motivation for Buying Decorative Virtual Items». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

Hart, Casey. 2017. «Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars». *Game Studies* 17(2).

Heritage, Frazer. 2020. «Applying corpus linguistics to videogame data: Exploring the representation of gender in videogames at a lexical level». *Game Studies* 20(3).

Ian, Bogost. 2005. «Frame and Metaphor in Political Games». en *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Canadá: DiGRA.

Ibarra Ibarra, Alexis. 2019. «Los videojuegos y la representación de nociones nacionales tradicionales sobre la libertad individual: el caso de Bioshock y la crítica a la libertad individual estadounidense». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

IJzerman, Hans, Neil Lewis, Andrew Przybylski, Netta Weinstein, Lisa DeBruine, Stuart Ritchie, Simine Vazire, Patrick Forscher, Richard Morey, James Ivory, y Farid Anvari. 2020. «Use caution when applying behavioural science to policy». *Nature Human Behaviour* 4:1-3. doi: 10.1038/s41562-020-00990-w.

ISAGA. 2021. «Call for Papers – ISAGA 2021». *Call for Papers – ISAGA 2021*. Recuperado 29 de abril de 2021 (<http://www.isaga2021.com/programme/call-for-papers/>).

Jiménez, María S. 2009. «La construcción del estado del arte en la formación para la investigación en el posgrado en educación». México: Universidad Nacional Autónoma de México.



Kneer, Julia, y Michael Ward. 2020. «With a rebel yell: Video gamers' responses to mass shooting moral panics». *New Media & Society* 23:146144481990113. doi: 10.1177/1461444819901138.

Kortmann, Rens, y Vincent Peters. 2017. *Demystifying the unseen helmsman. Towards a competency model for game facilitators*.

Lázaro, Ximena del Pilar. 2014. «Análisis del discurso de estudiantes de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán para conocer la significación de género: Seminario Taller Extracurricular de Titulación: prácticas comunicativas, producción, circulación y consumo de bienes culturales». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Lee, Yu-Hao. 2019. «Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation». *Game Studies* 19(1).

Legeren, Beatriz, y Veronica Crespo-Pereira. 2019. *Framework for the Adaptation of the Characteristics of the Rhetoric to the Construction Elements of the Video Game*.

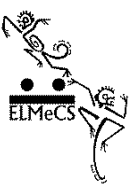
Levis-Czernik, Diego S. 1997. *Los Videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Longoria Aguilar, Miriam Itzel. 2020. «El impacto de los videojuegos en las emociones y conducta en niños de 6 a 12 años». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

López Novelo, Roberto Alejandro. 2011. «La construcción del capital social en las redes sociales en internet: discutamos México en Facebook». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Marce, Andre. 2018. «Inclusión y exclusión femenina en la industria mundial de los videojuegos, 2012-2016». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Marcus, Toftedahl, y Engström Henrik. 2019. «A Taxonomy of Game Engines and the Tools that Drive the Industry». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.



Martijn, Van Zwieten. 2011. «Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First Person Shooters». en *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Holanda: DiGRA.

Martínez Mendoza, Edgar. 2019. «El dolor y el asco como factores de la experiencia estética en la saga de videojuegos Silent Hill». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Masanori, Fukui, Moriyama Jun, Sasaki Yuji, Hagikura Jo, y Hirashima Tsukasa. 2020. «A Study on the Relationship between Motivation for Gaming and Creativity in Students who Major in Video Games Development or Design». en *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Finlandia.

Masanori, Fukui, Ishikawa Takeshi, Hagikura Jo, y Sasaki Yuji. 2019. «The Relationship between Prior Gaming Experience and Consciousness of Computer Programming or Social Views on Information: An Empirical Study of High School Students in Japan».

Matilda, Ståhl, y Donald Iain. 2020. «Exploring in-game military identities within CS:GO». en *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. DiGRA.

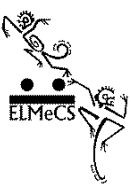
Mike, Treanor. 2009. «Newsgames – Procedural Rhetoric Meets Political Cartoons». en *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Londres: DiGRA.

Moreno, Iris Alejandra. 2019. «La influencia de los valores y antivalores que subyacen en la narrativa de los videojuegos violentos en los adolescentes: una reflexión pedagógica». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

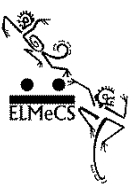
Mountfort, Paul, Anne Peirson-Smith, y Adam Geczy. 2019. «Cosplay at Armageddon Expo*». *Journal of Geek Studies* 6(2):91-110.

NewZoo. 2020. *2020 Global Games Market Report*. NewZoo.

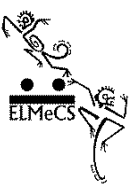
P, Zagal José. 2014. «Understanding Japanese Games Education». en *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. USA: DiGRA.



- Pelurson, Gaspard. 2018. «Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus». *Game Studies* 18(1).
- Pérez, Damián. 2020. «The biological basis of Marvel Comics mutants». *Journal of Geek Studies* 7(2):85-96.
- Pérez-Latorre, Óliver. 2019. «Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession». *Game Studies* 19(3).
- Peters, Vincent, Geert Vissers, y Frans-Bauke Meer. 1997. «Debriefing Depends on Purpose».
- Peters, Vincent, y Marleen Westelaken. 2011. *Simulation games and a management approach: thinking in systems*. Samen spraak spelsimulaties.
- Peters, Vincent, y Marleen Westelaken. 2014. *Simulation games - a concise introduction to the design process*. Samen spraak spelsimulaties.
- Peters, Vincent, Marleen Westelaken, y Hayke Everwijn. 2014. «The evaluation of a discipline: a framework for evaluating simulation games.» Pp. 168-86 en.
- Pozo, Teddy. 2018. «Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft». *Game Studies* 18(3).
- Quandt, Thorsten, Jan Looy, Jens Vogelgesang, Malte Elson, James Ivory, Mia Consalvo, y Frans Mäyrä. 2015. «Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates». *Journal of Communication* 65. doi: 10.1111/jcom.12182.
- Ramírez, Eric Tonatiuh. 2020. «Los videojuegos y su relación con la ansiedad en la adolescencia». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ramírez, José Alberto. 2018. «Videojuegos en el contexto de violencia social en México: prácticas sociales, usos y apropiaciones de jóvenes jugadores mexicanos en Grand Theft Auto V». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ratan, Rabindra, Joseph Fordham, Alex Leith, y Dmitri Williams. 2019. «Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in League of Legends». *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 22. doi: 10.1089/cyber.2018.0302.



- René, Glas, y van Vught Jasper. 2019. «The politics of game canonization: Tales from the frontlines of creating a national history of games». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.
- Reynaga Morales, Adriana. 2014. «Redes de comunicación en alianzas intersectoriales: una perspectiva desde el capital social». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ross, Burkholder. 2019. «Co-Constructing Virtual Identities: Insights from Linguistic Analysis». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.
- S, Jacobs Ruud, y Duyvestijn Zino. 2019. «Discourse at play: construction and professionalism of video-based game reviews». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.
- Salvador, Rodrigo. 2015. «Egyptian Mythology in the Shin Megami Tensei: Persona Games». *Journal of Geek Studies* 2(2):8-32.
- Salvador, Rodrigo. 2019. «The Climate Trail: how to survive the climate apocalypse – Journal of Geek Studies». *Journal of Geek Studies* 6(2):141-44.
- Salvador, Rodrigo. 2020. «Ancient Egyptian Royalty in Fate/Grand Order». *Journal of Geek Studies* 7(2):131-48.
- Sánchez, Aarón Asael. 2020. «Las prácticas comunicativas y las medidas de protección ante episodios de violencia e inseguridad pública en Ecatepec de Morelos». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Sánchez Rodríguez, Marco Tulio. 2017. «Implementación de videojuegos como método de aprendizaje en las materias de historia y física a nivel de segundo año de secundaria». Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Siiitonen, Jonne Arjoranta, Marko. 2018. «Why Do Players Misuse Emotes in Hearthstone? Negotiating the Use of Communicative Affordances in an Online Multiplayer Game». *Game Studies* 18(2).



Sterczewski, Piotr. 2016. «This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games». *Game Studies* 16(2).

Švelch, Jan. 2020. «Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis». *Game Studies* 20(2).

Tompkins, Jessica, Teresa Lynch, Irene Driel, y Niki Fritz. 2020. «Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games». *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64:1-19. doi: 10.1080/08838151.2020.1718960.

Torres, Daniel. 2019. «Generación procedural de niveles con ajuste de dificultad para videojuegos del género de plataformas». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Urban, Adriana Marlene. 2015. «Prácticas comunicativas e intereses comunes de los usuarios de la red social en línea Facebook». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Valcárcel, Marcel. 2008. *Aspectos teóricos del Capital Social y elementos para su uso en el análisis de la realidad*. Perú: Pontificia UNiversidad Católica de Perú.

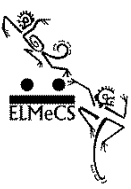
Velázquez Mondragón, Daniel Irving. 2019. «Microtransacciones en los videojuegos y sus modelos de negocios». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Villanueva Vega, Lidia Osiris. 2019. «La consideración del capital social para la construcción de ciudadanía en la Constitución política de la Ciudad de México». Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Ville, Kankainen, y Paavilainen Janne. 2019. «Hybrid Board Game Design Guidelines». en *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*. Japón: DiGRA.

Women in Gamex. 2021. «Women in Gamex ¿Qué Es?» Recuperado 30 de abril de 2021 (<https://www.womeningamex.org/about-me/>).

Wu, Belinda, y Vivian Chen. 2013. «A social-cognitive approach to online game cheating». *Computers in Human Behavior* 29:2557-67. doi: 10.1016/j.chb.2013.06.032.



Wulf, Tim, Frank Schneider, y Juliane Queck. 2021. *Exploring viewers' experiences of parasocial interaction with videogame streamers on Twitch*.

Youngblood, Jordan. 2018. «When (and What) Queerness Counts: Homonationalism and Militarism in the Mass Effect Series». *Game Studies* 18(3).

Zagal, José. 2020. «An Overview of Institutional Support for Game Students in Higher Education». en *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Finlandia: DiGRA.