

INTERATRIX

Semiótica de la interactividad

Ludonarrativas virtuales

Antonio J. Gil González

Luis Navarrete Cardero

2022

Este trabajo forma parte del proyecto de investigación *Estudios intermediales comparados: De las narrativas interactivas a las experiencias virtuales* presentado a la convocatoria 2020 del Ministerio de Ciencia e Innovación (ref. 2561116459-116459-4-20) en la Universidad de Santiago de Compostela, dentro del proyecto coordinado con la Universidad de Sevilla, Interactividad e Intermedialidad 2.0: videojuego y experiencias virtuales (INTERACTOR 2.0)

Comité científico asesor:

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (Universidad Javeriana de Bogotá), Luz Castro (Universidade de A Coruña), Vicente Luis Mora (Universidad Internacional de La Rioja), Jara Calles Hidalgo (Uppsala Universitet), Daniel Escandell (Universidad de Salamanca), Beatriz Legeren (Universidade de Vigo), Carmen Morán (Universidad de Valladolid), Laureano Montero (Université de Bourgogne Franche Comté), Teresa Gómez Trueba (Universidad de Valladolid), Shanon Wells (Université de Bourgogne Franche Comté), Amélie Florenchie (Université Bourdeaux Montaigne), Xaquín Núñez (Universidade do Minho), Isabelle Touton (Université Bourdeaux Montaigne), Teresa Moure (Universidade de Santiago de Compostela), Juan Francisco Ferré (Universidade de Málaga), Juan José Vargas Iglesias (Universidad de Sevilla), Carmen Becerra Suárez (Universidade de Vigo), Ruth Cubillo (Universidad de Costa Rica), Laura Scarano (Universidad Nacional de Mar del Plata), Rodrigo Pardo (Universidad Mitxoacana de San Nicolás de Hidalgo), José Antonio Pérez Bowie (Universidad de Salamanca), Pedro Javier Pardo (Universidad de Salamanca), Javier Sánchez Zapatero (Universidad de Salamanca), Cristina Mourón (Universidade de Santiago de Compostela), Javier García Rodríguez (Universidad de Oviedo), José Luis Molinuevo (Universidad de Salamanca), José Manuel del Amo (Universidad de Alicante), Marco Kunz (Université de Laussane), Marta Álvarez (Université de Bourgogne Franche Comté), Paulo Pereira (Universidade de Aveiro), Bértold Salas (Universidad de Costa Rica), Júlia González de Canales (Universität Wien), Eunice Ribeiro (Universidade do Minho), Manuel González de Ávila (Universidad de Salamanca), Fundación Museo do Videoxogo de Galicia, Fundación Carlos Casares.

Comité editorial:

Fernando Valcheff (Universidad Nacional de Mar del Plata), Sara Hermo Nieto (Universidade de Santiago de Compostela), Baruc Chavarría (Universidad de Costa Rica), Sofía Malvido (Universidad de Vigo), Kenya Pineda (Universidad de Santiago de Compostela), Guillermo Sánchez Ungidos (Universidad de Oviedo), Zahira Rico (Universidad Mitxoacana), Sheila Martínez Portela (Universidade de Santiago de Compostela), Victoria Alcalá (Universidad Católica de Buenos Aires), Nerea López Campaña (Universidade de Santiago de Compostela), Laro del Río (Universidad de Oviedo), Lucía Bausela (Universidad de Salamanca).

I

*El doble cuerpo***Semiótica cognitiva**
de la experiencia y la comunicación interactiva

1. Fundamentos

La encarnación. El interactor y el avatar

Inducción, deducción y abducción (Peirce). Semiótica de la acción, semiótica cognitiva y semiótica de las pasiones (Greimas y Fontanille 1991). Exteroceptividad, interoceptividad y propioceptividad (Greimas 1966, Fontanille 2001). Semas conceptuales, figurativos y tímicos (Blanco 2017). Fenomenología de la percepción (Merleau-Ponty). *Semiotics of embodied experience* (O'Neill, Mochocki 2017). La encarnación virtual (Teräs 2015). Poética cognitiva empírica de la inmersión (Bouko 2014, Bell 2018). *Somaesthetics*. Ficción somática. *Avatarial game body* (O'Brien 2018). Autoempatía (D'Aloia 2009). *Gameworld Studies* y autodeterminación (Conway 2019). La incorporación del movimiento (Farrow & Iacovides 2013). Cenestesia y kinestesia (Gubern 1996), Encarnación vs. Incorporación. El Modelo de Participación del Jugador PIM (Calleja 2011). Asunción (Coquet, Fontanille) encarnación y compromiso (Przegalioska 2015). Prótesis simbólica (Bettetini) y *Virtual cyborgs*. El cuerpo cibernético protésico virtual como auto-avatar y la *realidad mixta* (Cleland 2010). *Ludostylistics. Psyconarratology* (Bell 2018). *Self-media* (Gubern 1996). Narratología emocional. Simulacro y virtualidad (Deleuze, Baudrillard 1996, Lévy 1999). Semiótica de la simulación "*Simiótica*" (Frasca)

2. Elementos

Inmersión, participación, actuación, simulación y transformación

Inmersión, agencia y transformación (Murray 1997). La inmersión. La novela holográfica (Murray 1997). La sensación de estar rodeado, la sensación de profundidad y el punto de vista itinerante (Ryan 2001). La utopía de la encarnación primordial y la inmersión total (Farrow & Iacovides 2013). Intermitencia (Greimas). La inmersión como proceso intermitente. La inmersión espacio-temporal. Inmersión narrativa e inmersión lúdica. La inmersión social (Thon 2008). La teoría del desplazamiento deíctico. Deícticos interactivos y audio deíxis (Bouko 2014). La presencia (Landowski 1997, Gumbrecht 2003, Parret 2006). *Narratives of being there* La presencia encarnada (Dubbelman 2013). La actuación (agencia). La simulación (Frasca). La

transformación. Resolver la incertidumbre (Suarez Mouriño 2019). La participación. La identificación encarnada (Przegalioska 2015).

3. Participantes

La enunciación y la comunicación interactivas

Enunciación colectiva y *praxis enunciativa*. La máquina. El operador (Gubern, 1996). El interactor (Murray 1997). *The appreciator* (Ryan 2001). *The simulator* (Klevjer 2006). El interautor. El internarrador. El ludonarrador. El internarratorio. El ludonarratorio (Gil González 2020). El jugador. El avatar. *Extended/subjective avatar* (Klevjer 2006). El actante y el *modelo de la narración de las interacciones* (Suárez Mouriño 2019). Personajes y agentes inteligentes: Modos de representación (narración/simulación/comunicación), modos de percepción (narrativa/lúdica/social), dimensiones intersubjetivas (seres ficticios/piezas de juego/representación de otros jugadores) (Schröter and Thon, 2014).

3

II

Ludonarrativa

Semiótica de la acción y del discurso del lenguaje interactivo

1. Modalización

Participar: En primera persona

Niveles narrativos (Gil González 2019, Suárez Mouriño 2019), metalepsis (Ryan 2006, Conway 2010, Planells 2015). La antediegésis (Navarro y García 2015, Suárez Mouriño 2019). El “yo” doblemente deíctico (Bouko, 2014). El “tú” en la ficción digital (Bell & Ensslin s/d). El observador: focalizador, espectador, asistente y actor. La *observación participante*. Modos de posicionamiento del sujeto lúdico (Vella, 2016): *Embodied ludic subjectivity (singular/multiple/distributed)* *Transcendent ludic subjectivity (semi transcendent/pure transcendent)*. *The avatarial camera* (Klevjer 2006). Marcadores y modos de representación de la subjetividad en LARP (subjetiva/intersubjetiva/objetiva). El punto de vista espacial subjetivo (Mochocki 2017). Autonomía/automatización y complejidad del avatar (Willumsen 2018). Ocularización (*first person/third person*), auricularización (externa/interna). Voces (*off/over*) y textos.

2. Temporalización

Elegir: En tiempo real

La experiencia temporal (Ricoeur). La doble secuencia temporal (Genette 1972, Juul 2005). El ciclo del *flow* (Suárez Mouriño 2019). El *game-time* como *máquina de estado* (Eskelinen, Juul). *Analepsis, prolepsis* y el problema de la *máquina del tiempo*. Tiempo de la historia, tiempo operacional y temporalidad borrosa. Orden. Velocidad. Frecuencia. Policronía y variación narrativa (Bizzocchi, Wei y Calvert 2010).

3. Espacialización

Explorar: estar-ahí

El bioma en la semiótica del espacio (Greimas y Courtés). Teoría relacional del espacio (Löw). Preeminencia de la espacialidad, ecología espacial y percepción encarnada del jugador (Flynn

2003). Estructura topográfica (esquemas topográficos, oposiciones espaciales). Estructura operativa (movilidad de personajes y objetos; caminos y ejes). Estructura de presentación (espacio en pantalla y fuera de pantalla, espacio acústico, segmentación espacial, perspectiva, la interfaz de la pantalla (Bizzocchi, Wei y Calvert 2010)

4. Actuación

Simular: como si lo hiciera

Acciones y acontecimientos. Elementos ludoficcionales (Planells 2015). Personajes, ítems y escenarios (Suárez Mouriño 2019). Avatares, inteligencia artificial (*Hazard, Pathfinding*, etc.) y NPC. Procesos, reglas, mecánicas y programación orientada a objetos. *Demon, trigger* o disparadores, *quick time events, scripted events* o eventos de guión, *power-ups*, objetos, entidades y artefactos (o *in-game artifacts*), primitivos de las mecánicas fundamentales, puntos de elección, interludios, cinemáticas (Gil González 2020). Configuración y representación del movimiento (físico/teletransporte), el espacio (*seated/room scale*).

4

III

Ciborglecturas

Semiótica de las pasiones y sociocrítica del sentido interactivo

1. Las mecánicas

Abducción: el significado a través de la agencia

Reglas y mecánicas (Vargas y Navarrete, 2019). Pensamiento abductivo (Navarrete *et al.* 2014). Proceduralismo (Bogost 2007). Ética del videojuego (Sicart 2009 y 2013). *Serious games*. Ideología (Navarrete y Vargas 2018, Ledesma 2020). Globalización, hiperculturalidad (Ramírez 2019). Los géneros (Vargas Iglesias 2018).

2. El sujeto

Inclusión y diversidad

Identidad y subjetividad (Gallagher 2018). Otredad (Corona 2015) Videojuegos para la salud y sobre la enfermedad (Navarrete y Vargas 2019). Discapacidad y accesibilidad (Díez Alegre 2013, Mangiron y Orero 2012). Diversidad (Antropy 2012). Subalternidad (Frasca 1992, García Martín 2018). Subculturas (Carbone y Ruffino 2014)

3. El género

Interatrix

Ciberfeminismo. (Braidotti 1996). Tecnofeminismo. *Cyborgfeminismo* (Haraway 1991, López Campaña 2019). La brecha digital (Gil-Juárez 2016, Torregrosa 2011). Los roles y estereotipos de género en el videojuego (Sauquillo 2008, Díez 2004). Preferencias de género (Ricoy y Ameneiros 2016, Oceja 2020). Lecturas de género (Romero 2020). Interacciones y performatividad de género (Méndez 2013). Identidad y virtualidad de género (D'Auria 2012). Desigualdad de género y valoración simbólica (Moreno 2019). Violencia de género (Amores 2018). La construcción de la masculinidad (Vela 2018). La construcción de la feminidad y la estética de género (Perales 2008). La mirada masculina. Imágenes de la mujer (López y Ufarte

2014, Cortés y Sánchez 2013). Creadoras de videojuegos. (Méndez 2017, Gala y Samaniego 2019). Otras experiencias de género (Cabra 2013).

Índices

Glosario

Bibliografía

5

Bibliografía

Amores, M., & ed. (2018). *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anait.

Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. Seven Stories Press.

Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.

Bell, A. &. (s/d). "Click = Kill: Textual You in Ludic Digital Fiction".
<https://www.academia.edu/1023682/Click_Kill_Textual_You_in_Ludic_Digital_Fiction>.

Bell, A. A. (2018). "Immersion in Digital Fiction: A Cognitive, Empirical Approach". *Literary Linguistics, Volume 7, No. 1, January*,
<https://www.academia.edu/35798618/Immersion_in_Digital_Fiction_A_Cognitive_Empirical_Approach?email_work_card=title>.

Bizzocchi, J. &. (2010). "Time and Space in Digital Game Storytelling". *International Journal of Computer Games Technology*,
<https://www.academia.edu/3888385/Time_and_Space_in_Digital_Game_Storytelling>.

Blanco, D. (2017). *Semiótica del texto filmico*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

Bouko, C. (2014). "Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance". *Journal of Participation and Reception Studies, Vol. 11, N.1, 254-269*
<https://www.academia.edu/7289090/Interactivity_and_Immersion_in_a_Media_Based_Performance?email_work_card=view-paper>.

- Braidotti, R. (1996). Ciberfeminism with a Difference. *New Formations*, 29, 9-25
<<https://rosibraidotti.com/wp-content/uploads/2019/08/128.-Cyberfeminism-with-a-difference-1.pdf>>.
- Cabra, N. A. (2013). "Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género". *Nómadas*, 39,, 165-179
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105129195012>>.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. The MIT Press.
- Carbone, M. B., Ruffino, P., & (eds.). (2014). *Game Journal*, 3 . *Video Game Subcultures. Playing at the periphery of mainstream culture*.
<https://www.academia.edu/22847309/GAME_JOURNAL_VIDEO_GAME_SUBCULTURE_Playing_at_the_periphery_of_mainstream_culture>.
- Cleland, K. (2010). "Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs". *Second Nature*, 3,
<https://www.academia.edu/387646/Prosthetic_Bodies_and_Virtual_Cyborgs>
.
- Conway, S. (2010). "A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 2, 2,
<https://www.academia.edu/4740093/A_circular_wall_Reformulating_the_fourth_wall_for_videogames?email_work_card=title>.
- Conway, S. (2019). "Towards Gameworld Studies". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*,
<https://www.academia.edu/41212586/Towards_Gameworld_Studies>.
- Cortés Picazo, L. C., & Sánchez Sánchez, G. (2013). "Video Juegos y Estudios de Género: Una apuesta al cambio desde la formación de profesoras y profesores en Artes Visuales". *Revista Educación y Tecnología*, 3,, 62-79.
- D'Aloia, A. (2009). Adamant Bodies. The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy, Computer Games between Text and Practice. *Serie speciale della rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, Anno III, n. 5*,
<https://www.academia.edu/190504/Adamant_Bodies_The_Avatar_Body_and_the_Problem_of_Autoempathy>.
- D'Auria, M. (2012). Play again! La identidad y la virtualidad de género en el lenguaje interactivo de los videojuegos. *TFM Universidad de Granada*.
<<http://hdl.handle.net/10481/22723>>.
- Díez Alegre, M. I. (2013). "La accesibilidad en los videojuegos: una asignatura pendiente". *Revista Española de Discapacidad*, 1 (2) , 155-158
<<http://dx.doi.org/10.5569/2340-5104.01.02.10>>.
- Díez, E., & Fontal, O. (2004). "El Género de los Videojuegos". *Edutec Barcelona 2004*. Barcelona.

- Farrow, R. &. (2013). "Gaming and the limit of digital embodiment". *Philosophy & Technology*, 27, 221–233
<https://www.academia.edu/9468502/Gaming_and_the_limits_of_digital_embodiment>.
- Flores Ledesma, A., & ed. (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel.
- Flynn, B. (2003). "Geography of The Digital Hearth". *Information, Communication & Society*, 6:4, 551–576, <https://www.academia.edu/545527/Games_as_Inhabited_Spaces>.
- Fontanille, J. (2001). *Semiótica del discurso*. Lima: Fondo de Cultura Económica/ Editorial Universidad de Lima.
- Gala, R., & Samaniego, F. (2019). "El género en juego". *XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires*. Buenos Aires:
<https://www.aacademica.org/000-023/619>.
- 7
- Gallagher, R. (2018). *Videogames, Identity and Digital Subjectivity*. New York: Routledge,
<https://www.academia.edu/33748165/Videogames_Identity_and_Digital_Subjectivity>.
- García Martín, R. (2018). "Videojuegos y subalternidad, una introducción". *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 7, Nº. 1, 304-334,
<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/subalternidad/>.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gil González, A. J. (2019). "La metalepsis en el videojuego y la realidad virtual. (Narratólogos versus ludólogos reloaded)". En T. G. (eds.), *Página y pantalla: interferencias metaficcionales* (págs. 49-65). Gijón: Trea.
- Gil González, A. J. (2020). "De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EVs): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados". En F. C. eds., *Textualidades interliterarias. Lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Madrid y Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.
- Gil Juarez, A., Vitores, A., Feliu, J., & Vall Llovera, M. (2011). "Brecha digital de género: Una revisión y una propuesta". *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12,
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/100621/Brecha_digital_de_genero_Una_revision_y_.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale: recherche et méthode*. Paris: Larousse.

- Greimas, A. J., & Fontanille, J. (1991). *Sémiotique des passions: des états de choses aux états d'âme*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Haraway, D. J. (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" . En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (págs. 149-181). Nueva York: Routledge.
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Dissertation University of Bergen
<https://www.academia.edu/1431575/What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar_Based_Singleplayer_Computer_Games>.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Buenos aires, México: Paidós.
- López Campaña, N. (2019). "El género en el videojuego: ciberfeminismo y roles de género". *Prácticas virtuales e digitales emergentes. Simposio Internacional CIPPCE, USC*. Santiago de Compostela, 2 de mayo.
- Mangiron, C., & Orero, P. (2012). "¿Videojuegos para todos? Panorama actual de la accesibilidad en videojuegos". *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*, 23.
- Méndez Martínez, A. (2017). "Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados". *Investigaciones Feministas* 8(2), 545-560 <<http://dx.doi.org/10.5209/INFE.54976>>.
- Mochocki, M. (2017). "From Live Action to Live Perception: Player Character's Point of View". *Consolidation of society. Larp as a social tool*. Minsk, October 27-29:
<https://www.academia.edu/35543959/From_Live_Action_to_Live_Perception_Player_Characters_Point_of_View>.
- Moreno Azqueta, C. (2019). "Los mecanismos de valoración simbólica de los videojuegos como generadores de desigualdad contra las mujeres videojugadoras". En *Investigación joven con perspectiva de género IV*. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Estudios de Género, <<http://hdl.handle.net/10016/30288>>.
- Mouriño, A. S. (2019). "Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción". *Caracteres* 8.1, <<http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2019/06/Caracteresvol8n1mayo2019-narracion-videojuego.pdf>>.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós. Trad. esp. 1999. Ed. revisada 2016.
- Navarrete Cardero, L., & Vargas Iglesias, J. J. (2019). "The Ability of Video Games to Depict Cancer as a Dramatic Experience. A Comparative Study With Literature and Cinema".

Communication & Society, 32 (3), 1-15.

Navarrete Cardero, L., & Vargas Iglesias, J. J. (2018). "Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Video Games". *TripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 16(2), 782-804.

Navarrete Cardero, L., Ruf, J. P., & Pérez, F. J. (2014). "El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos". *Icono14*, 12(2), 416-440.

O'Brien, D. P. (2018). "Somaster Fiction and the Avatarial Game Body". *Evental Aesthetics - Aesthetic Intersections 1*,
<https://www.academia.edu/36487279/Somaster_Fiction_and_the_Avatarial_Game_Body>.

Oceja Castanedo, J., & González Fernández, N. (2020). "Estudiantes universitarios y videojuegos: cultura del medio percibida, uso y preferencias en función del género". *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, Vol. 28, No. 66,
<<http://hdl.handle.net/10902/18817>>.

Perales, V., Adam, F., & García, M. (2008). "La vida de salón virtual: mujer, preciosismo y videojuegos". En *Comunicación, identidad y género. (vol.2)* (págs. 693-699). Madrid: Ed. Fragua
<https://www.researchgate.net/profile/Veronica_Perales_Blanco/publication/288345

9

004_LA_VIDA_DE_SALON_VIRTUAL_MUJER_PRECIOSISMO_Y_VIDEOJUEGOS/links/5680722608ae1975838b09b3.pdf>.

Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.

Przegalioska, A. (2015). "Embodiment, Engagement and The Strength Virtual Communities: Avatars of Second Life in Decay". *Tamara - Journal for Critical Organization Inquiry*, Vol. 13, Issue 4, December, 48-62,
<https://www.academia.edu/27816985/Embodiment_Engagement_and_The_Strength_Virtual_Communities_Avatars_of_Second_Life_in_Decay_at_BULLET_JOYCE_GOG_GIN>.

Ramírez Moreno, C. (2019). "Hyperculturality, Globalization and Cultural Representation in Japanese Survival Horror". *REPLAYING JAPAN 1*, 52-63.

Ricoy, C., & Ameneiros, A. (2016). "Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género". *Revista Complutense de Educación*.

Romero Mora, E. (2020). Los videojuegos también son de nosotras. Videojuegos analizados

desde una perspectiva de género. *Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Sevilla*.

Rubio Méndez, M. (2013). "La performatividad de género en los videojuegos: una propuesta metodológica". *Bit y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, N° 0, 42- 51.

Ryan, M. L. (2001). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós. Trad. esp. 2004. 2ª parte/ Revisiting 2015.

Ryan, M.-L. (2006). *Avatars Of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press ,
<https://www.academia.edu/26436067/_Marie_Laure_Ryan_Avatars_Of_Story>

Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., & Bellver Moreno, M. C. (2008). "El rol de género en los videojuegos". *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9, 3, *Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo digitalis*,
<https://www.researchgate.net/publication/28236650_El_rol_de_genero_en_los_videojuegos>.

Schröter, F. &.-N. (2014). "Video Game Characters. Theory and Analysis". *DIEGESIS*, 3.1, 40-77,
<<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/200>>.

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. London: MIT Press.

Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.

Suárez Mouriño, A. (2019). "Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción". *Caracteres* 8.1, <<http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2019/06/Caracteresvol8n1mayo2019-narracion-videojuego.pdf>>.

10

Teräs, M. (2015). " You Are Your Avatar Is You: Phenomenological Literature Review of Virtual Embodiment in Virtual Environments". *Annual Curtin University, Curtin Business School Higher Degree in Research Colloquium (CBS HDR Colloquium)*. Perth, Australia:
<https://www.academia.edu/14976042/You_Are_Your_Avatar_Is_You_Phenomenological_Literature_Review_of_Virtual_Embodiment_in_Virtual_Environments>.

Torregrosa Carmona, J. F. (2011). "Brecha digital. Notas desde una perspectiva de género". *Asparkia. Investigació feminista* 22, 51-59.

Vargas Iglesias, J. J. (2018). "Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization". *Games and Culture*, 1555412017751803.

Vargas-Iglesias, J. J., & Navarrete Cardero, L. (2019). "Beyond Rules and Mechanics: A Different Approach for Ludology". *Games and Culture*, 1555412018822937.

Vela, J. A. (2018). "Sexismo y construcción de la masculinidad en los videojuegos". *Anales del*

Museo Nacional de Antropología XX, 74-82

<https://www.researchgate.net/profile/Begonya_Enguix/publication/337680408_Sexualidades_genero_disidencias_y_centros/links/5de53be5a6fdcc283700534f/Sexualidades-genero-disidencias-y-centros.pdf#page=74>.

Vella, D. (2016). "Who Am 'I' in the Game?, A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity".

Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG.

<https://www.academia.edu/27829232/_Who_Am_I_in_the_Game_A_Typology_of_the_Modes_of_Ludic_Subjectivity>.

Willumsen, E. C. (2018). "Is My Avatar MY Avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games". *Proceedings of DiGRA.*

<https://www.academia.edu/36826781/Is_My_Avatar_MY_Avatar_Character_Autonomy_and_Automated_Avatar_Actions_in_Digital_Games>.