






Videojuegos culturales como herramienta de inclusión educativa. El videojuego Moss

Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez – Universidad de Extremadura
 Jorge Guerra-Antequera – Universidad de Extremadura
 Mario Cerezo-Pizarro – Universidad de Extremadura
 Jairo Melo-Sánchez – Universidad de Extremadura

 0000-0002-3649-4327
 0000-0003-1675-8038
 0000-0001-8097-0573
 0000-0001-9101-5782

Recepción: 16.06.2022 | Aceptado: 25.10.2022

Correspondencia a través de **ORCID**: Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez  **0000-0002-3649-4327**

Citar: Revuelta-Domínguez, FI, Guerra-Antequera, J, Cerezo-Pizarro, M y Melo-Sánchez, J (2022). Videojuegos culturales como herramienta de inclusión educativa. El videojuego Moss. REIDOCREA, 11(53), 613-622.

Área o categoría del conocimiento: Multidisciplinar

Resumen: La implementación y desarrollo de la competencia digital debe ser trabajado por y para todos, teniendo en cuenta las necesidades que demanda una sociedad como la actual y siendo cada vez más exigente en este aspecto. La cultura ha sido parte esencial en la configuración del paradigma social como precursora del entresijo social del “homo sapiens”. La inserción de la cultura como configurante del juego permite crear nuevos lazos entre la cultura en sí misma, la sociedad y los videojuegos como impulsores de conocimiento. Este nuevo binomio, videojuegos y cultura o videojuegos culturales, ofrecen una gran variedad de posibilidades en el campo educativo de las que cabe destacar el favorecimiento de la inclusión. Este trabajo presenta el paradigma cultural e inclusivo del videojuego periférico Moss, analizándolo como un posible videojuego que favorece la inclusión. Se ha seleccionado el enfoque antropológico cultural basado en cuatro pilares que, a través del método analítico cualitativo de Hofstede, ayuda a descubrir las dimensiones educativas favorecedoras de la inclusión educativa. Los resultados permiten descubrir rasgos culturales y arquetipos que resultan de utilidad como recurso educativo. Con las ideas manifestadas en los resultados se concluye que los videojuegos culturales periféricos son una herramienta de utilidad para la educación inclusiva.

Palabra clave: Videojuegos

Cultural video games as a tool for educational inclusion. The case of the video game Moss

Abstract: The implementation and development of digital competence must be worked on by and for everyone, taking into account the needs required by current society and becoming more and more challenging in this respect. Culture has been an essential part of the configuration of the social paradigm as a precursor of the social fabric of "homo sapiens". The insertion of culture as a shaping factor in the game makes it possible to create new links between culture itself, society, and video games as a driver of knowledge. This new pairing, video games and culture or cultural video games, offers a wide range of possibilities in the educational field, including the promotion of inclusion. This paper presents the cultural and inclusive paradigm of the peripheral video game Moss, analysing it as a possible video game that favours inclusion. The cultural anthropological approach based on four pillars has been selected, which through Hofstede's qualitative analytical method, helps to discover the educational dimensions favouring educational inclusion. The results allow the discovery of cultural traits and archetypes that are useful as an educational resource. With the ideas expressed in the results, it is concluded that peripheral cultural video games are a useful tool for inclusive education.

Keyword: Video games

Introducción

El número de videojugadores ha crecido de forma exponencial en los últimos años, en España, el año pasado más de 18 millones de personas se declaraban consumidoras habituales de videojuegos (AEVI, 2021). En este sentido, los investigadores hace tiempo que empezaron a cuestionarse si los videojuegos eran realmente solo un mero producto de entretenimiento, o si por el contrario eran medios válidos para transmitir información, valores y modelos de conducta (Gee, 2004).

El paradigma tecno-cultural (Estigarribia, 2015) queda configurado con representaciones de formatos diversos. Entre ellas los videojuegos, tienen un papel relevante, y forman parte de estas representaciones culturales, mediadas por la tecnología. La inserción del juego en la cultura es un proceso lógico, como señala Huizinga (2000) el juego es el precursor de la cultura y forma parte de las estrategias inherentes de aprendizaje del ser humano, dando forma a su configuración social y cultural actual.

En este sentido, la cultura y por ende el juego han sido parte de la configuración de las sociedades humanas, permitiendo crear diferentes representaciones según la idiosincrasia de cada grupo. Sin embargo, en la actualidad los productos culturales tienden a homogeneizarse, buscando ser más “digeribles” para el público generalista. No siendo así representativos de una cultura concreta (Ritzer, 1993).

No obstante, existen representaciones culturales alejadas de los productos clónicos (Mejía, 2015 y Zeiler & Thomas, 2021), que pueden denominarse productos de la periferia cultural, entre ellos videojuegos con premisas dedicadas a una aproximación cultural alejada de estos estándares y cercana a los problemas reales de la sociedad como la inclusión o las desigualdades sociales.

La educación debe incluir a todos los estudiantes para ser inclusiva apoyándose en tres pilares fundamentales, presencia, participación y el progreso (Rodríguez et al., 2019). Haciendo referencia al progreso, los estudiantes deben estar en clase participando en los conceptos educativos que se enseñan. Se debe poner énfasis adicional en la presencia para alentar a todos los estudiantes a participar plenamente en la actividad educativa. Asimismo, cualquier estudiante puede participar en todos los eventos patrocinados en y por la escuela. Esto requiere una evaluación adecuada de sus fortalezas y del potencial de cada uno de los alumnos. La participación también requiere que los estudiantes se desarrollen a través de oportunidades de aprendizaje que sean enriquecedoras y sustanciales. De igual modo, los estudiantes pueden mejorar su experiencia educativa gracias a nuevas experiencias de aprendizaje y en este caso con el uso de los videojuegos.

De este mismo modo, los videojuegos ofrecen inclusiones convincentes a través de su efectividad en las aulas favoreciendo la socialización, la igualdad y la ruptura de las barreras provocadas por las diferencias culturales, religiosas o ideológicas. Un aula fomenta la participación y el progreso del estudiante. Si a lo anterior se le añade la presencia a través del uso de juegos, los estudiantes, cada día, tendrán a su disposición una variedad de detalles comunes anteriormente mencionados para comprender su progresión como personas. Esto les ayuda a un deseo de participar y aprender como resultado (Sampedro y McMullin, 2015).

Objetivos

El objetivo principal de esta investigación era: analizar los aspectos más relevantes de las dimensiones culturales de los videojuegos.

Para su desarrollo se plantearon también los siguientes objetivos específicos:

- Definir un modelo de análisis cultural de videojuegos.
- Analizar la construcción de las representaciones sociales y culturales en el videojuego.
- Identificar los valores más representativos de los personajes del videojuego estudiado.

- Estudiar y delimitar los aspectos positivos y negativos del videojuego Moss como modelo de inclusión educativa.

Método

Frente a este panorama, surgen algunas cuestiones que esta investigación pretende abordar. ¿Cómo se construyen y transmiten los aspectos culturales a través de los videojuegos? ¿Qué formas de representación y comunicación se utilizan? ¿Cuáles son los valores, normas y aspectos culturales que se transmiten? ¿Es posible establecer una categorización para analizar este tipo de productos culturales? ¿Son los videojuegos una buena herramienta para la inclusión educativa?

Con el objetivo de dar respuesta a las preguntas planteadas, y alcanzar los objetivos enunciados, se plantea un proceso de análisis del videojuego. A través de un estudio cualitativo, analítico-descriptivo en el que se utiliza el método analítico de Hofstede (1994), estructurado en 4 dimensiones o categorías: (a) lenguaje verbal y no verbal, (b) rituales, (c) valores y (d) héroes. El enfoque se caracteriza por considerar los videojuegos como un producto cultural, basándose para ello en los estudios de la antropología cultural.

En la primera fase de la investigación, se realizó un estudio del mercado del videojuego, a fin de encontrar un videojuego adecuado. En este sentido, era necesario encontrar propuestas de carácter relevante, que además de significar un modelo cultural representativo, presentaran condiciones y características para ser también un modelo de inclusión educativa.

La muestra inicial contaba con más de 100 videojuegos publicados en los últimos 5 años. De entre todos ellos, 5 fueron seleccionados para la fase final, en la que atendiendo a criterios de extensión (durabilidad), adecuación (temática), uso multiplataforma y grado de inmersión del videojugador se seleccionó Moss como objeto de este estudio.

Los datos y conclusiones obtenidas fueron puestos a disposición del resto de investigadores (4), para contrastarlos y debatirlos, consiguiendo alcanzar un índice elevado de acuerdo interjueces (Kappa de Cohen = 0.95) De tal modo que pudieran obtenerse los resultados finales de esta investigación.

Muestra

En la selección de los videojuegos, objeto de estudio, se toman como referencia los datos de publicaciones y ventas recogidos en los sucesivos estudios realizados por AEVI, la asociación española de videojuegos, que publica además en sus anuarios información de interés para la investigación.

De este modo, atendiendo al catálogo generalista de videojuegos y categorizándolos respecto a las plataformas, extensión, grado de inmersión y características o no inclusivas. Se selecciona Moss. En la siguiente tabla se muestran de forma resumida cuáles eran los datos técnicos de selección de este videojuego.

Título original	Moss
Fecha de publicación	27/02/2018
Desarrollador	Polyarc
Duración	300 minutos
Plataformas de juego	PS4, PC
PEGI	PEGI 12
Online	No
Interacción directa	Sí
Innovación	Sí
Aspecto Innovador	Realidad virtual
¿Representa un modelo de inclusión?	Sí
Describe brevemente el motivo:	Lenguaje de Signos/Subtitulado

Con el objeto de estudio seleccionado, se inicia el análisis y testeo del producto, que, en este caso, consta de sesiones de juego ligadas a un análisis estructurado de las mismas. Al tratarse de un análisis cultural del producto, y no de una intervención o un estudio de caso, las sesiones de juego son desarrolladas por los propios investigadores. Apoyándose en el material complementario y los instrumentos de análisis desarrollados para tal fin.

Instrumentos

Seleccionados los objetos de investigación se pasa a la primera fase de análisis, esta se realiza de forma simultánea.

Procedimiento de análisis

Una vez delimitado el producto cultural a analizar, los investigadores plantearon un modelo de análisis estructurado en torno al modelo de Hofstede (1994), estableciendo alrededor de cada una de las 4 dimensiones una serie de categorías o ítems a analizar.

	¿Sí / No?	¿Cómo se integran?
Dimensión I. Lenguaje verbal y no verbal (Hofstede, 1994)		
Dimensión I. Uso del Lenguaje (Albaladejo-Ortega y Hernandez-Perez, 2018)		
Dimensión I. Marco Narrativo (Marcos y Santorum, 2012)		
Dimensión I. Interactividad Comunicativa (Albaladejo-Ortega & Hernandez-Perez, 2018)		
Dimensión II. Rituales, actividades colectivas dentro de un grupo (Hofstede, 1994)		

Dimensión II. La sociedad y el rito (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión II. La concepción de cultura (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión III. Valores sociales (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión III. La dualidad entre el bien o el mal (Hofstede, 1994)		
Dimensión III. Valores preestablecidos (Puente y Sequeiros, 2019)		
Dimensión IV. Concepción del héroe (Hofstede, 1994)		
Dimensión IV. Los roles de género (Sauquillo et al., 2008)		
Dimensión IV. La caracterización del héroe (Hofstede, 1994)		

Individualmente cada investigador realizó su análisis y valoración de los aspectos culturales encontrados, la representación de los personajes, y los aspectos que hacían considerar al videojuego como un modelo de inclusión.

Resultados

Como resultado de los estudios y análisis realizados sobre Moss, podemos establecer respuestas para nuestras preguntas de investigación. La respuesta a estas preguntas servirá para establecer un modelo de estudio sobre los aspectos culturales de los videojuegos, y su papel en este caso como herramientas de inclusión socioeducativa.

Como ya habíamos expuesto, seleccionamos el videojuego Moss como objeto de estudio. Se trata de un videojuego de aventura, plataformas y puzzles en realidad virtual que utiliza mecánicas básicas (uso de 3 botones): golpear, saltar e interactuar para conformar la acción de juego. A nivel de jugabilidad, ofrece dos modos diferentes de juego, conectados entre sí: (a) el primero consiste en controlar a Quill, (b) el segundo, sirve para interactuar con el mundo y sus elementos desde una perspectiva externa.

¿Cómo se construyen y transmiten los aspectos culturales a través de los videojuegos?

Generar y transmitir cultura es algo inherente al mundo del videojuego, porque en torno a la concepción y creación de cada videojuego existe una concepción cultural y una variedad de representaciones tal, que su mera reproducción supone aprendizaje y adquisición de bagaje cultural.

Los videojuegos han adquirido la cualidad de ritualizar la cultura en contextos gamificados, esto significa que han adquirido la capacidad de definir nuevas rutinas, ritos o costumbres que son capaces de reflejar y representar valores sociales consensuados culturalmente dentro de un entorno gamificado (Sepúlveda, 2020).

Además de en la representación cultural e histórica de los mundos representados, en el análisis de los videojuegos resulta determinante centrar la atención en la representación de los rituales.

El caso de Moss, es particularmente reseñable, pues el juego prescinde de diálogos con NPC (Non Playable Characters), que son utilizados habitualmente en el mundo de los

videojuegos para presentar a las sociedades y profundizar en los aspectos culturales de las mismas. No obstante, que no se establezcan estas interacciones, no significa que no se profundice en ello. Como ocurre en otros videojuegos Moss presenta una sociedad estructurada, niños que juegan, gente trabajando o pescando, líderes, maestros y héroes. Son fácilmente reconocibles.

Dentro del grupo, destaca la figura del tío, representa la moralidad del maestro, cuya desaparición además está ligada al inicio de la aventura o Fase de llamada (Campbell, 1994).

A pesar de no mostrar en profundidad la vida social de los colectivos representados dentro del juego, sí que encontramos momentos en los que el jugador descubre los rituales vinculados con la sociedad. Para ello se utilizan a conciencia los escenarios: Templos, castillos, estatuas que representan a héroes o reyes y pueblos con marcado carácter rural-medieval. Es por ello, que el jugador puede hacerse una idea de sociedad con tradiciones arraigadas, el culto a los dioses y estratificación social (Figura 1).



Figura 1. Captura de juego Moss. Quill entra en el poblado y se puede ver la sociedad representada en el juego.

¿Qué formas de representación y comunicación se utilizan?

En el mundo de los videojuegos, y dadas sus características de representación de la realidad, se utiliza el lenguaje en todas sus variables, ya que las representaciones realizadas recrean al completo mundos reales o imaginarios que incluyen tanto elementos de la comunicación formal, como de la no formal. Es posible hablar con NPC o con personas reales, así como generar interacciones, o leer mensajes, cartelería, etcétera. En el caso de Moss, siguiendo el análisis propuesto de Hofstede, se identifican elementos tanto del lenguaje verbal como del no verbal.

Argumentativamente Moss interpela directamente al jugador-lector en todo momento, estableciendo una comunicación y un grado de inmersión en la acción que ha supuesto entre otras muchas cosas que los videojuegos hayan desbancado al cine como la industria que más ingresos genera. En este sentido, la utilización de la Realidad Virtual no hace sino acrecentar ese alto grado de interacción.

Los desarrolladores utilizan una pantalla inicial del juego, en la que representan un libro, que sirve como hilo conductor para narrar la historia de Moss. La mayor carga de

lenguaje verbal la encontramos aquí, en los episodios en los que el jugador se encuentra delante del libro, y el narrador cuenta la historia a modo de audiolibro.

Por otra parte, el juego utiliza referencias constantes a elementos no verbales. La comunicación entre el jugador (encarnado en una fuerza natural) y la protagonista de esta historia, Quill, se basa en elementos no verbales. Quill no emite ningún tipo de sonido o conjugación de los mismos, solamente algún grito de alegría. Por lo tanto, sus gestos son protagonistas en el proceso comunicativo que se desarrolla entre la protagonista y el jugador. Con frecuencia la ratoncita se dirige a los interlocutores para guiarlos o darles alguna pista para resolver los puzzles. Lo hace a través de movimientos de cabeza, gestos o expresiones faciales, claros símbolos del lenguaje no verbal.

Finalmente, destacan los elementos musicales y gráficos, que sirven para contextualizar la acción de juego. La sincronía entre la música y los sonidos envolventes del paisaje provocan un efecto positivo sobre los interlocutores que sirven para mantener la atención. A la par que son identificables símbolos internacionales del uso de la imagen, el color y los elementos físicos como el fuego-peligro o agua-tranquilidad (Figura 2).



Figura 2. Captura de juego Moss. Quill identifica al jugador o jugadora como una fuerza de la naturaleza en el reflejo del agua y establece una comunicación como consecuencia.

¿Cuáles son los valores, normas y aspectos culturales que se transmiten?

Siguiendo la narrativa tradicional de los cuentos clásicos, Moss presenta el bosque como un lugar agreste y peligroso, en el que el héroe debe enfrentar a su destino. Este sentimiento consensuado sobre el bosque como un lugar de desafío lo describe (Bettelheim, 1994) en su obra *“Psicoanálisis de los cuentos de hadas”*. Y sirve para desarrollar la aventura en la que Quill encarnará las actitudes, valores y cualidades de la heroína: coraje, superación, empatía...

El viaje que experimenta Quill tiene consigo una lucha metafísica entre lo que debería haber hecho y lo que está haciendo. Esta lucha metafísica se presenta en algunos momentos en el juego cuando el narrador haciendo referencia a Quill se pregunta si está haciendo lo correcto o cuando se dirige a una parte prohibida del bosque y decide traspasar la puerta hacia “lo prohibido”. Este viaje con una lucha interna entre el bien y el mal comienza cuando Sir Argus, se embarca en una aventura para proteger a su sobrina. Sir Argus repite una y otra vez a su sobrina que bajo ningún concepto deberá abandonar la casa de ambos y le promete que volverá antes de medianoche.

El bien y el mal está representado en cierta medida por un pequeño destello de color rosado. Este destello es quien corrompe en cierta manera la inocencia de Quill, es quien despierta en ella la decisión de quebrantar la idea de quedarse en casa y salir en busca de su tío mediante el pretexto de que él la necesita. Se puede pensar que este destello rosado quiere representar el sentimiento o sensación humana entre el bien y el mal o lo que se considera como “bueno” o “malo”. Esta dualidad provoca en el ser humano la necesidad de tomar decisiones basadas en sensaciones o sentimientos, aunque en múltiples ocasiones estos comportamientos están determinados por una sociedad y una cultura encargada de categorizar el bien y el mal.

Finalmente, teniendo en cuenta la categorización de diversos asuntos por parte de una sociedad, se debe destacar la concepción del héroe. Anteriormente, la concepción tradicional del héroe transmitida generacionalmente ha sido la de una figura, generalmente varonil, que representa un modelo de conducta y habilidades, en cambio Moss reconfigura esta concepción tradicional y presenta una heroína que presenta un modelo de conducta o habilidades y que rompe con el tópico del “caballero rescata a la princesa de las garras del malvado en un castillo”. Moss rompe con esta concepción, cambia el modelo tradicional siendo una heroína la que debe salvar a su tío de las garras de una serpiente malvada que se encuentra en un castillo. Cada vez es más frecuente encontrarse con personajes femeninos que representan el rol de protagonista del título en cuestión. Moss se adscribe a esta tendencia rompiendo no solo con la representación tradicional del héroe en cuanto a su condición física, sino también en cuanto a sus capacidades y habilidades (Figura 3).



Figura 3. Captura de juego Moss. Quill delante del templo de sus antepasados.

La concepción tradicional del héroe transmitida generacionalmente ha sido la de una figura, generalmente varonil, que representa un modelo de conducta y habilidades. Moss rompe con esta idea, presentando una protagonista femenina, y utilizando de forma intencionada una ratona, un animal asociado a la debilidad, pero de una gran agilidad y perspicacia. Enfrentando así la concepción de aventuras clásicas en la que el héroe rescata a la indefensa dama.

Culturalmente, ha llegado la hora del cambio, y el papel de la mujer en la sociedad empieza a ser reconocido. El mundo de los videojuegos no es ajeno a esta realidad, y cada vez es más frecuente encontrarse con personajes femeninos que representan el rol de protagonista. Moss se adscribe a esta tendencia rompiendo no solo con la representación tradicional del héroe en cuanto a su condición física, sino también en cuanto a sus capacidades y habilidades.

¿Es posible establecer una categorización para analizar este tipo de productos culturales?

Aunque la tarea se antoja difícil, los investigadores han encontrado en el modelo de Hofstede una buena base sobre la que construir una categorización que sirva para analizar los videojuegos como un producto cultural. En ese sentido, cabe destacar que las 4 categorías expuestas por dicho autor: Lenguaje, Valores, Rituales y Héroe; siguen hoy de relevancia en el análisis de productos culturales como los videojuegos.

¿Son los videojuegos una buena herramienta para la inclusión educativa?

Los videojuegos se ofrecen como oportunidad de inclusión educativa dentro de una sociedad que demanda la necesidad de adquisición de los valores sociales y cívicos. Asimismo, Rodríguez y Arroyo (2014) afirman que los videojuegos son una herramienta inclusiva ya que proporcionan mecanismos de individualización del aprendizaje y de comunicación, siendo estos flexibles y adaptados a la diversidad de cada sujeto con el objetivo de favorecer al individuo de forma motivadora. Siguiendo con la característica motivadora de los videojuegos como producto de inclusión educativa, se debe acentuar la capacidad de los mismos como producto facilitador de acceso a la participación dentro de la comunidad (Sampedro y McMullin, 2015).

Reestructurando la comunicación entre interlocutor y discente, los videojuegos, y en concreto las experiencias inmersivas como esta, permiten desarrollar interacciones significativas que van ligadas a un mayor grado de interacción y aprendizaje. En este caso en particular, la utilización de la Realidad Virtual no hace sino acrecentar este hecho. Convirtiendo la experiencia de juego y haciendo que ésta sea mucho más enriquecedora e inclusiva.

Por otro lado, inclusiva, porque pretende eliminar barreras físicas, llevando a la persona a lugares a los que por limitaciones de movilidad no podrían llegar, pero también, y este es el caso de Moss. Además, se presentan como una herramienta que pretende disminuir las barreras que se producen en la sociedad en contra de la diversidad con el objetivo de eliminarlas y reforzar la autoestima y el valor de las personas que la presentan. Finalmente, por el grado de interacción que se establece entre jugador y videojuego, y más concretamente entre Quill (personaje protagonista) que solo se comunica a través del lenguaje de signos, y hace que este sea vital en la experiencia de juego. Para ello utiliza ASL (American Sign Language) como modelo de lenguaje a seguir, y configura un corpus propio, personal e integrador, que convierte a Moss, no solo en una herramienta de transmisión cultural, sino en una herramienta de inclusión educativa.

Conclusiones

En estas líneas se ha pretendido reflejar la relevancia de emplear un modelo de análisis cultural de los videojuegos o los juegos digitales como recursos que favorecen y facilitan el proceso de inclusión en las aulas. De esto modo y siguiendo el modelo ya desarrollado por Hofstede (1994), se ha considerado oportuno tomar prestado las cuatro dimensiones que este autor (lenguaje verbal y no verbal, rituales, valores y héroes) ya tenía establecidas y ampliar este modelo con subdimensiones propias con el fin de definir un modelo más completo de análisis cultural de videojuegos.

Con relación al análisis realizado, se ha pretendido profundizar en el carácter social y cultural dentro de la retrospectiva de un mundo pasado como el que se representa en Moss. Este objetivo está ligada a la identificación de las representaciones sociales y culturales del videojuego. En palabras de Zeiler y Thomas (2021) “los videojuegos no solo se entienden como plataformas a través de las cuales los usuarios pueden consumir representaciones del patrimonio y la identidad cultural, sino también como una forma de patrimonio por derecho propio”. Atendiendo a estas palabras, se puede concluir que las representaciones sociales y culturales de Moss permiten al jugador hacerse una idea sobre un patrimonio cultural similar a la Edad Media y al cultivo de adoración a los dioses o héroes.

Finalmente, Moss busca dar visibilidad a la importancia de la adquisición de la competencia social y cívica para que cualquier jugador independientemente de su condición tenga presencia, participación, interacción y progrese en la cultura del videojuego y en la cultura *gamer*. Además, incluye a un personaje que se comunica por gestos, no existe comunicación verbal alguna, únicamente gestos y símbolos haciendo referencia al lenguaje inclusivo de los signos.

Referencias

- AEVI (2021). La industria del videojuego en España en 2021.
- Albaladejo-Ortega, S y Hernandez-Perez, J (2018). Videojuegos: entre la narración y la interacción. Propuesta de una metodología de análisis de la agency y la interactividad (pp. 23-35). Egegius.
- Bettelheim, B (1994). Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Booket
- Campbell, J (1949). The Hero with a Thousand Faces. Pantheon Books.
- Estigarribia, H (2015). Tecno Cultura.
- Gee, JP (2004). Lo que enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Aljibe.
- Hofstede, G (1994). The business of international business is culture. *International Business Review*, 3(1), 1-14. [https://doi.org/10.1016/0969-5931\(94\)90011-6](https://doi.org/10.1016/0969-5931(94)90011-6)
- Huizinga, J (2000). Homo ludens a study of the play-element in culture. (8a). Routledge & K Paul. Angelico Press.
- Marcos, M y Santorum, M (2012). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 77-89.
- Mejía, CM (2015). El videojuego como una fuente de pensamiento crítico. *Hoy en la Javeriana*, 54 (1313), 4-5.
- Puente, H y Sequeiros, C (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28(2), 2.
- Ritzer, G (1993). The McDonaldization of society (20th anniversary ed., 7th ed). SAGE Publications.
- Rodríguez, M y Arroyo, MJ (2014). Las TIC al servicio de la inclusión educativa. *Digital Education Review*, 25, 108-126. <https://doi.org/10.1344/der.2014.25.108-126>
- Sampedro, BES, & McMullin, KJ (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, 27, 122-137. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.122-137>
- Sauquillo, P, Ros, C y Bellver, MC (2008). El rol de género en los videojuegos. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 9(3), 130-149. <https://doi.org/10.14201/eks.16793>
- Zeiler, X, & Thomas, S (2021). The relevance of researching video games and cultural heritage. *International Journal of Heritage Studies*, 27(3), 265-267. <https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1762705>