



# Feminismo, videojuegos y aprendizaje. Un análisis de la plataforma Steam desde una perspectiva educativa

## Feminism, Video Games and Learning. An Analysis of the Steam Platform from an Educational Perspective

Mario Cerezo-Pizarro\*, Universidad de Extremadura (España) (mariocp@unex.es)

(<https://orcid.org/0000-0001-8097-0573>)

Alain Presentación-Muñoz, Universidad de Extremadura (España) (alain@unex.es)

(<https://orcid.org/0000-0002-5118-6779>)

Dra. María Rosa Fernández-Sánchez, Universidad de Extremadura (España) (rofersan@unex.es)

(<https://orcid.org/0000-0001-6889-5806>)

### RESUMEN

El presente estudio analiza la interrelación entre feminismo, videojuegos y educación utilizando como objeto de estudio la plataforma Steam. Este análisis se centra en los videojuegos etiquetados como feministas por la comunidad de personas usuarias y desarrolladoras usuarios, evaluando su potencial educativo-formativo. Con un enfoque metodológico de métodos mixtos, el trabajo aborda un análisis de contenido de las fichas, comentarios y materiales promocionales de 30 videojuegos, seleccionados mediante las herramientas de búsqueda de la plataforma. El estudio explora las características de los videojuegos identificados como feministas, la terminología utilizada por los usuarios para describirlos, las percepciones y comentarios de los jugadores y las jugadoras, la personalización de personajes y roles de género, así como sus potencialidades educativas. Los resultados revelan que estos videojuegos tienden a pertenecer a géneros como aventuras y juegos de rol y suelen estar desarrollados por pequeños estudios independientes. Se destacan las posibilidades de los videojuegos para trabajar el feminismo en las aulas, promoviendo valores de equidad de género, empatía y habilidades críticas mediante narrativas inclusivas y personalizables. Sin embargo, el estudio también evidencia desafíos, como la limitada representación diversa en los avatares y personajes, y el rechazo de parte de la comunidad a los discursos feministas. Finalmente, se proponen estrategias pedagógicas y un sistema de etiquetado educativo para facilitar la integración de videojuegos con perspectiva de género en entornos escolares.

### ABSTRACT

This study uses the video game platform Steam, highlighting the conditions it facilitates for publishing and interaction between its users in relation to games labelled as feminist by the development and consumer community. Its main objective is to investigate the intrinsic relationships between feminism, video games, gamers and education. In order to address this question, a mixed methods methodological approach is proposed, combining qualitative and quantitative aspects of research. This approach is based on the analysis of the video game cards and the graphic and promotional content, texts, paratexts, messages and interactions of the platform's users. The research identifies and selects a representative set of video games (n=30) to answer six specific research questions related to the educational-feminist use of these video games. These questions seek to define the educational implications of the video games under study, as well as to explore their possibilities and impacts on education in relation to cyberculture, identity and diversity in video games. The analysis of each object of study reveals the existence of specific implications, debates and interests related to feminism and the transmission of values and ideas, with a total of (r=15) video games or proposals identified that present a markedly educational character.

### PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Videojuego, Educación, Feminismo, Plataforma digital, Experiencia de usuario, Plataforma Steam.  
Video Game, Education, Feminism, Digital Platform, User Experience, Steam Platform.

## 1. Introducción

Convertidos en elementos fundamentales en la sociedad contemporánea, los videojuegos dada su extensión e implicaciones trascienden hoy en día más allá de las cualidades que como objeto de entretenimiento recibían, para convertirse no solo en medios interactivos de entretenimiento, sino herramientas moldeadoras de la cultura, valores, exploración de identidad y construcción social (Shliakhovchuk y Muñoz García, 2020). Sus implicaciones en el desarrollo de habilidades cognitivas, fomento y mejora frente a la resolución de problemas, desarrollo de empatía y pensamiento crítico les convierten en medios moldeadores que influyen sobre la percepción de los valores éticos y sociales, capaces de influir en cómo vemos y concebimos la realidad (Gómez del Castillo-Segurado, 2007). Explorar sus implicaciones educativo-formativas se convierte en una tarea que la investigación no puede obviar, considerando en este artículo analizar su papel e interrelación con el feminismo y la educación.

### 1.1. Feminismo y educación en los videojuegos

La industria de los videojuegos es considerada como uno de los principales activos culturales y económicos. Especialmente, en Latinoamérica, es vista como parte de industrias culturales más amplias, con su propia economía política que refleja las relaciones entre producción, distribución y consumo, que busca mejorar su legitimidad institucional presentando los videojuegos como artefactos culturales, para que se conciben como objetos de significado cultural y estético amplio (Lugo, Sampson y Lossada, 2002; Styhre, Szczepanska y Remneland-Wikhamn, 2018). Los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular; jóvenes y adultos juegan habitualmente a videojuegos (Avisati y Borgonovi, 2023). Sin embargo, siguen siendo los hombres los que más juegan, percibiéndose un aumento importante de la frecuencia de uso por parte de las mujeres jóvenes, especialmente en fines de semana (Gómez-Gonzalvo, Molina y Devís-Devís, 2020). Los estudios sobre videojuegos y género han explorado diversos aspectos con relación a esta temática. En primer lugar, pese a que las horas de juego empiezan a igualarse, las motivaciones para jugar siguen siendo diferentes, especialmente en lo que se refiere a la competitividad y los desafíos del juego (Rodríguez-Barcenilla y Ortega-Mohedano, 2022). En cuanto a la representación de género en los videojuegos, se denota evolución a lo largo del tiempo; pero en términos generales, se identifican representaciones sexistas y sesgadas de hombres y mujeres, con una representación excesiva de los hombres y una cosificación y sexualización de las mujeres (Liu, 2019; Zeiler, 2023). Las investigaciones tradicionalmente mostraban un aumento del uso de palabras con connotaciones negativas para las representaciones femeninas, sobre todo a principios de la década de 2000, cuando los conceptos sexistas eran populares en los juegos (Liu, 2020; Schmidt et al., 2020). Esta cuestión, además, incidía en la representación de género que los jugadores y las jugadoras tenían tras emplear este tipo de videojuegos con diferencias significativas y diversas en las respuestas que abordan estas interpretaciones entre hombres y mujeres (Adachi y Willoughby, 2017; Melzer, 2018); sin embargo, recientemente se han observado representaciones más diversas que inciden en la naturaleza de género, con una creciente aceptación de jugadoras y personajes femeninos (Kneer et al., 2022; Lucas, 2019). Por último, está desapareciendo la latente orientación masculina en la industria de desarrollo de videojuegos, cuestión que acerca cada vez más a las mujeres a este nicho de empleos, con un patrón de consumo cada vez más significativo (Gestos, Smith-Merry y Campbell, 2018; Gómez-Gonzalvo et al., 2020). Todos estos elementos parecen incidir en una concepción de los videojuegos como entornos inclusivos y diversos en los que predomina el juego en sí mismo, frente a su orientación sexual o la identidad de género (Kneer et al., 2022).

El feminismo puede entenderse como un conjunto dinámico de ideas, prácticas y resistencias que busca cuestionar y transformar las estructuras de poder que perpetúan la desigualdad de género en diversos contextos. En la actualidad, la mirada se orienta hacia un feminismo más global, que reconoce la diversidad de experiencias de género, las realidades transnacionales y las resistencias que surgen frente a los cambios sociales (Zhu, 2022). En este contexto, el feminismo es también un espacio de reflexión crítica sobre los límites de sus teorías y la necesidad de ajustarse a los desafíos contemporáneos para seguir siendo una fuerza transformadora y relevante. Las teorías feministas han evolucionado para incluir reflexiones sobre la representación de género en los videojuegos y su impacto en la identidad social y cultural. En este sentido, el feminismo, en relación con los videojuegos, no solo aborda las desigualdades estructurales históricas, sino que también se adentra en nuevas áreas como la cultura digital, los videojuegos y las narrativas de género, desafiando estereotipos y proponiendo espacios más inclusivos (Chess, 2020). La intersección con el diseño de juegos permite explorar cómo estas plataformas pueden tanto reproducir desigualdades como convertirse en herramientas de empoderamiento, promoviendo la igualdad y reduciendo la opresión hacia los colectivos más vulnerables.

El feminismo y los videojuegos como objeto de investigación y discusión se explora desde las instituciones académicas, analizando los aspectos clave de esta intersección, desde el desarrollo del posfeminismo y sus limitaciones, al estudio de los estereotipos de género en el diseño de juegos, las experiencias de las empleadas en la industria y la representación de las mujeres en los juegos (Kocurek, 2020; Zhu, 2022). También ha prestado atención a las experiencias afectivas y corporales de los jugadores y las jugadoras en los espacios de juego en línea, con énfasis en los potenciales queer y la circulación de emociones (Murray, 2018). Las perspectivas feministas han incidido activamente en estudios de juegos durante al menos dos décadas, contribuyendo al examen crítico de las dinámicas de género y las relaciones de poder dentro del medio de los videojuegos, abordando también cuestiones como la cultura tóxica especialmente de los hombres jugadores, la representación de género y la identidad (Jenson y de Castell, 2021).

Allen (2014) reconoce que los videojuegos pueden ser poderosas herramientas de pedagogía feminista, ya que permiten desafiar las normas de género, promoviendo la inclusión en la comunidad de jugadores y jugadoras. Desde una visión del aprendizaje basado en juegos y aprendizaje experiencial, la autora sugiere que la adquisición de diferentes experiencias con videojuegos contribuye a que los estudiantes reevalúen sus percepciones acerca de las personas pertenecientes a grupos estigmatizados. De alguna manera, el jugador o jugadora, las acciones, las metas y las frustraciones tienden a alinearse con las del personaje protagonista. Los videojuegos se presentan como aliados ideales para trabajar las teorías feministas, ayudando a comprender las características sistémicas del mundo social, que abordan el patriarcado, la opresión, el racismo y la interseccionalidad, y requieren una comprensión sistemática del entorno social, ya que actúan como modelos de sistemas reales y también imaginarios (Bogost, 2008).

En la investigación e innovación educativa, la introducción de videojuegos en las aulas se vincula positivamente señalando que la relación entre aprendizaje y videojuegos ejerce una notable influencia en la motivación, el afecto, la comunicación, la adaptabilidad y los resultados cognitivos del alumnado (Barr, 2019; Mozelius, 2018; Schrader, 2023). Muestran ser estrategias pedagógicas efectivas para abordar los desafíos de índole sistémica en entornos educativos: desde el abordaje de desafíos de sostenibilidad, hasta la enseñanza de habilidades o la construcción de conexiones sociales, la mejora de los comportamientos prosociales del alumnado, incluida la solidaridad, la toma de perspectiva, el altruismo y los cuidados (Hallinger et al., 2020; Harrison, 2022; Maraza-Quispe, Mamani-Nina y Mamani-Sucasaca, 2023, entre otros). Por otro lado, los videojuegos cooperativos han mostrado un gran potencial en la creación de aulas más inclusivas y han aumentado las oportunidades de participación del alumnado generando impactos positivos en el bienestar social, el aprendizaje y la motivación (Hanghøj, Lieberoth y Misfeldt, 2018) y el desarrollo de habilidades blandas, para la evaluación de conocimientos y destrezas de las disciplinas académicamente consideradas principales (Kiili et al., 2015).

Desde una perspectiva feminista, la utilidad del aprendizaje basado en videojuegos puede analizarse desde la capacidad de los videojuegos para influir en las percepciones, valores y habilidades relacionadas con la equidad de género y la inclusión. Bogost (2010) ha explorado cómo los videojuegos pueden servir como herramientas persuasivas en contextos educativos y sociales. Si se permite a los jugadores y a las jugadoras adoptar enfoques feministas al interactuar con los juegos, podrían abrirse nuevas perspectivas, fomentar la reducción de la opresión hacia los grupos vulnerables y promover la igualdad de género, mientras los videojuegos se podrían convertir en una herramienta práctica para desarrollar y fortalecer un feminismo más inclusivo (Chess, 2020). Estas perspectivas son particularmente relevantes, ya que permite analizar cómo los videojuegos pueden influir en las percepciones y valores de los/as jugadores/as a través de sus mecánicas y sistemas internos. La utilización consciente de los videojuegos en un contexto educativo puede contribuir a la formación de individuos con conciencia crítica sobre las cuestiones de género y promover valores alineados con el feminismo, lo que constituye la finalidad principal del siguiente estudio.

## 1.2. Steam, un medio para muchos fines

Steam es una plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation, que permite el acceso directo a más de 50.000 juegos dirigidos a una comunidad de 120 millones de usuarios y usuarias activas (Gómez-García et al., 2022; Lanier, 2019). En un contexto cambiante, en el que los videojuegos en formato físico han reducido drásticamente su número de ventas, plataformas como Steam permiten la publicación de videojuegos de grandes y pequeñas desarrolladoras y personas independientes, que pueden sortear los enormes costes de lanzamiento gracias a la propia plataforma (Plunkett, 2013; Tong, 2021). La plataforma permite la distribución de juegos gratuitos y de pago en igual medida, siendo frecuente encontrar estudios independientes o de investigación que lanzan sus productos a la misma para recibir el “feedback” y la interacción de los usuarios (Becker et al., 2012).

Esto supone un cambio significativo respecto al mercado tradicional, en el que las producciones y videojuegos desarrollados nunca han dependido de una forma tan directa de usuarios y usuarias, algo que se contrapone a una gran cantidad de contenido, entre el que es difícil destacar un producto. Las personas usuarias de la plataforma son muy activas y perciben este entorno como un lugar cómodo y seguro en el que expresarse e interrelacionarse en torno a un interés común, algo que la plataforma potencia utilizando diferentes recursos como foros, reseñas, etiquetas y eventos específicos para jugadores y jugadoras (Evans y Stasi, 2014; Lin, Bezemer y Hassan, 2018). Este es sin duda un punto clave a la hora de elegir este entorno como objeto de estudio, en torno al cual se plantean los siguientes objetivos y preguntas de investigación.

## 2. Objetivos y preguntas de investigación

El objetivo principal de esta investigación es analizar los videojuegos catalogados como feministas por la comunidad de personas usuarias y desarrolladoras en la plataforma Steam, con el propósito de evaluar su potencial educativo-formativo. Este enfoque incluye el estudio de las características de estos videojuegos, la terminología utilizada para describirlos, y el feedback proporcionado en la plataforma, pero siempre orientado a entender sus posibilidades como herramientas educativas desde una perspectiva feminista. Se trata de profundizar en la comprensión de cómo los videojuegos etiquetados como feministas en la plataforma Steam utilizan sus estructuras lúdicas para transmitir mensajes y educar sobre temas de género. De este modo, se plantean las siguientes preguntas de investigación: P1. ¿Qué características generales tienen los juegos identificados como feministas?; P2. ¿Con qué terminología identifican los usuarios y usuarias a los videojuegos identificados como feministas?; P3. ¿Qué percepciones, valoraciones y comentarios establecen los jugadores y las jugadoras respecto a los objetos de estudio?; P4. ¿Qué tipo de personalización de avatares, personajes e interpretación de rol de género permiten estos juegos?; P5. ¿Qué potencialidad educativa tienen? y P6. ¿Cómo se puede utilizar los videojuegos como medio educativo para trabajar el feminismo en las aulas?

## 3. Metodología

Aunque las investigaciones sobre videojuegos, contenido y entorno del videojuego son relativamente nuevas, los estudios de Gómez-García et al., (2022) posicionaron a Steam como objeto de estudio frente al análisis del videojuego y su entorno de interacción-producción. Metodológicamente, este estudio toma los preceptos de otras investigaciones que fundamentan el planteamiento de la misma (Li y Zhang, 2020), la validez de las reseñas como objeto de estudio (Eberhard et al., 2018) y la gran cantidad de información sobre los videojuegos publicados para plantear una metodología de análisis que se divide en tres fases de investigación, permitiendo un estudio planificado y estructurado del contenido a analizar: (1) La primera fase aborda la búsqueda y selección de la muestra, conceptualización y elaboración de las preguntas y aproximaciones a la investigación; (2) en la segunda fase se desarrolla el análisis de contenido con variables cuantitativas y cualitativas que permiten responder a los objetivos y preguntas de investigación marcados, profundizando en el análisis del contenido publicado en Steam; y finalmente (3), se identifican los contenidos con un marcado carácter educativo, para analizar, reseñar y enunciar sus potencialidades; respondiendo, con cada una de estas tres fases a las 6 preguntas de investigación propuestas.

Fase 1: Selección de videojuegos.

Aunque terminológicamente el término feminismo se encuentra bien definido e identificado en la sociedad contemporánea, se trata de una corriente o término ideológico o de pensamiento social que no tiene un vínculo directo con el medio del videojuego, sus sistemas de categorización y su lenguaje. En este sentido, seleccionar videojuegos con perspectiva feminista resulta complejo porque la relación terminológica no es directa, sino contextual. El mundo de los videojuegos ha establecido terminologías y categorizaciones basadas en conceptos preestablecidos como géneros, plataformas y tipologías de videojuego.

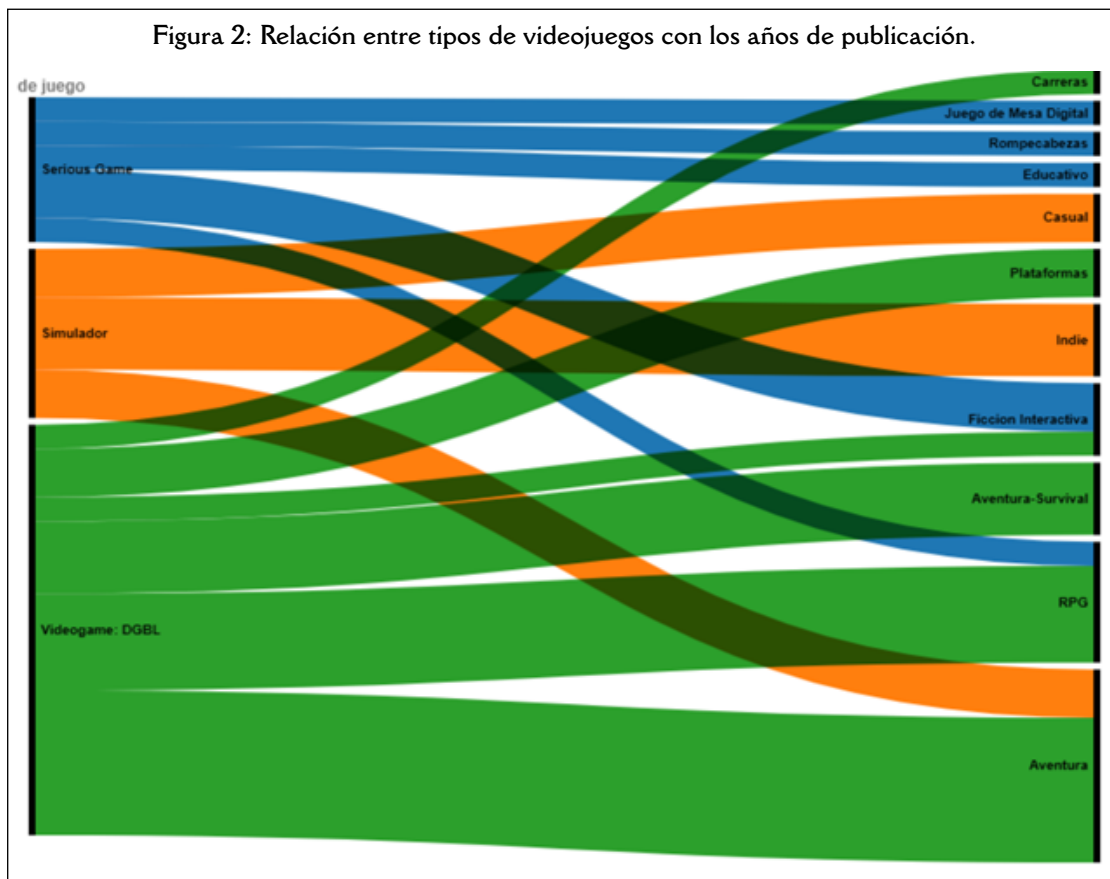
Frente a otros estudios que abogan por realizar análisis subjetivos basados en la interpretación o el análisis de un único recurso, en un entorno semiestructurado, esta investigación plantea la necesidad de conocer las percepciones que emanan desde el desarrollo de los propios videojuegos y desde la percepción de los jugadores y las jugadoras sin intervención-concepción previa o selección premeditada del videojuego objeto de estudio. En este sentido, la plataforma Steam brinda una oportunidad perfecta para realizar el aproximamiento conceptual e investigador, pues reúne una serie de características y formas de organización de contenido susceptibles de analizar, que permiten identificar juegos catalogados como feministas por las personas o profesionales que los desarrollan y por la comunidad. La selección inicial de videojuegos se realizó así, utilizando las herramientas de búsqueda de la



#### 4.1. Características generales de los juegos catalogados como feministas

Para responder a esta pregunta se han tomado en consideración determinadas variables. La primera de ellas ha sido la fecha de lanzamiento o publicación de los videojuegos, que permite definir un intervalo de tiempo en el que los videojuegos catalogados como feministas han sido publicados; este intervalo aunque comprende el periodo entre 2009-2023, tiene mayor concreción en los últimos 8 años, estableciendo una relación entre el interés actual por publicar estos juegos y el momento sociocultural en el que se encuentra la lucha por los derechos de las mujeres y la igualdad a nivel mundial. Durante el análisis de los metadatos, se descubre que la duración de los juegos y propuestas era comúnmente corta; la mayoría de los videojuegos analizados pueden completarse en un tiempo aproximado de 1 hora de juego. Esto se verifica no solo por la información de desarrollo, sino también en el análisis de las reseñas y comentarios, junto a los que Steam incluye la información sobre las horas que cada usuario ha dedicado al producto que reseña. En las percepciones de juego recogidas en la fase final, se destaca que algunas propuestas analizadas son rejugables para conseguir distintos finales o reinterpretar significados.

Por consiguiente, realizamos un análisis del objeto de investigación en relación con la industria o género de desarrollo y sus intenciones. Los datos de categorización permiten hacerlo desde la conceptualización del propio videojuego, identificando el género y el tipo de juego. Los contenidos feministas se encuentran en un 56,6% de las ocasiones en videojuegos, mientras que 23,3% en simuladores y un 20% en juegos serios. Las propuestas se dividen claramente entre propuestas enfocadas al ocio, o videojuegos puramente dichos, frente a propuestas específicas con intenciones educativas. Respecto a los géneros de videojuegos, se encuentra una amplia variedad, dentro de estas categorías, es reseñable la gran cantidad de videojuegos de Aventuras (30%), seguido de Rol Play Games (16,67%) y, a su vez, la escasa cantidad de videojuegos considerados con la categoría Educativo (3,33%), Rompecabezas (3,33%), Carreras (3,33%) o Digital Board Game (3,33%). En la siguiente figura, se enuncia la gran variedad de géneros desde los que aproximarse al concepto y se relaciona estas últimas con los tipos de juego. (Figura 2).

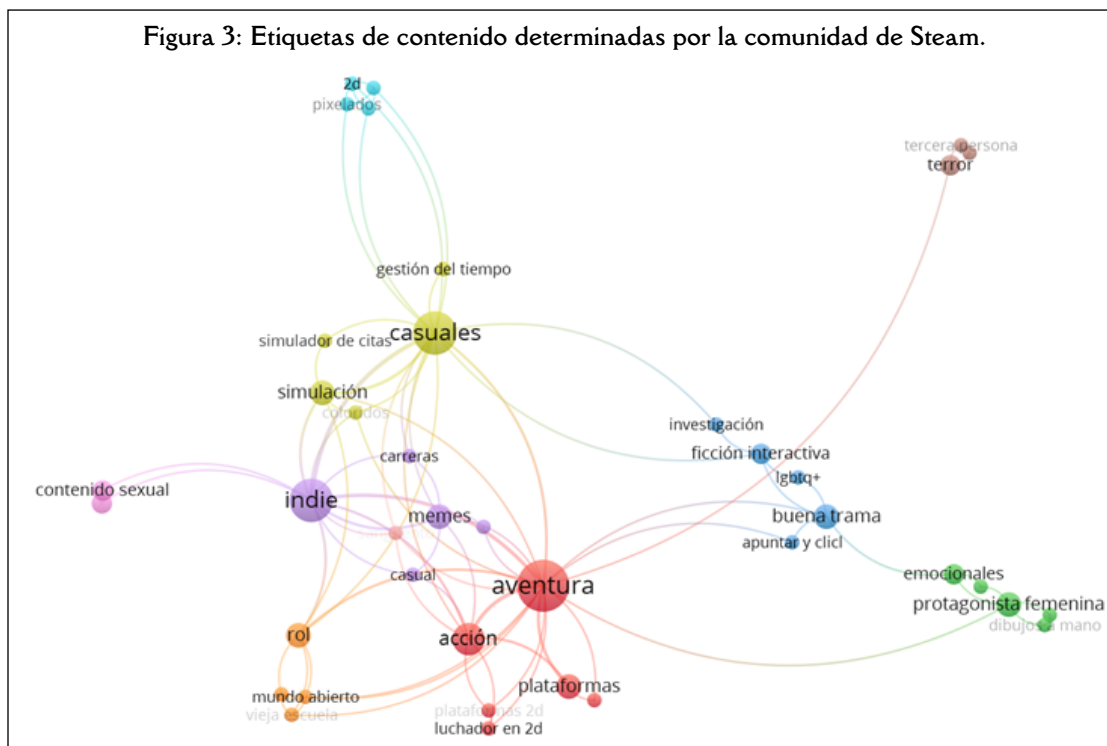


Por otro lado, se medía el carácter lingüístico e idiomático, encontrando que todas las propuestas elegían el inglés como idioma de funcionamiento. Apenas dos juegos se traducían a otros idiomas y otros cuatro, proponían varios idiomas entre los que se encontraba el español, portugués o el francés. Respecto al origen de los videojuegos analizados, el análisis de las fichas de Steam ha permitido observar cómo los categorizados como feministas son desarrollados por pequeños estudios o personas autónomas a menudo difícilmente identificables, no encontrando entre las propuestas analizadas ninguna obra de grandes estudios de desarrollo. En cuanto a los intereses de los creadores o las creadoras implicados en este análisis, el estudio ha permitido identificar tres tipos de propuestas: (1) propuestas satíricas, que abordan el feminismo desde una perspectiva sarcástica o crítica, a menudo poco seria y con connotaciones burlescas; (2) propuestas marcadamente educativas y empoderadoras, que con la seriedad y fundamentación necesaria para abarcar el problema se destacarán en los siguientes apartados de esta investigación, potenciando elementos como el papel de las mujeres en la historia, la necesidad de revelarse contra una sociedad patriarcal, la construcción sana de las relaciones afectivo-sexuales, etc.; y (3) aquellas propuestas caracterizadas por representar tendencias vinculadas al desarrollo y la producción de videojuegos, que pasan por la representación de la mujer dentro del propio videojuego, bien sea por el rol que encarnan sus protagonistas o por el papel y el número de mujeres envueltas en su desarrollo y publicación.

#### 4.2. Terminología utilizada por los usuarios y las usuarias para describir los videojuegos catalogados como feministas

Para responder a esta pregunta se toma como referencia las etiquetas de identificación de contenido que proporciona la plataforma Steam. Estas etiquetas responden a las experiencias e interpretaciones que los usuarios dan de cada producto (Li y Zhang, 2020). De este modo, son los usuarios y las usuarias quienes aportan significado a cada objeto de estudio, definiendo para cada uno de ellos una serie de etiquetas. De forma gráfica, se expone las mismas a través de la co-ocurrencia de términos, identificando una serie de clusters o agrupaciones entre la que destacan términos como Casuales, Indie, Aventura o Acción como los más repetidos e interrelacionados con otras áreas más específicas del objeto de estudio como: Simulador de citas, protagonista fémica, emocionales, LGTBQ+ o terror (Figura 3).

Figura 3: Etiquetas de contenido determinadas por la comunidad de Steam.

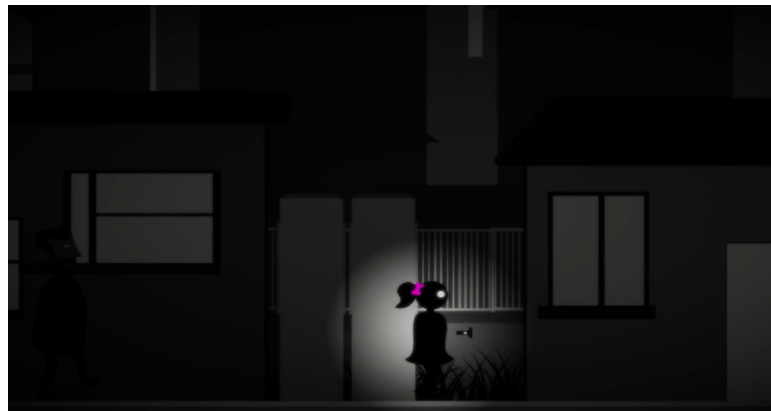


### 4.3. Percepciones, valoraciones y comentarios de los jugadores y jugadoras de Steam

La plataforma Steam brinda a las personas usuarias y desarrolladoras la posibilidad de intercambiar feedback y comentarios sobre las experiencias y videojuegos publicados en la misma. Del mismo modo, estos comentarios son visibles para el resto de los usuarios y las usuarias, que pueden utilizar los mismos para evaluar un producto antes de adquirirlo o reproducirlo. Al estar estas reseñas condicionadas a las sensaciones, percepciones e ideas de jugadoras y jugadores, permiten realizar un análisis crítico de cada propuesta, así un índice o análisis de impacto de su popularidad. Esto, en un objeto de estudio tan determinado como el de esta investigación, permite a su vez analizar las implicaciones y las percepciones de la comunidad. Tras una primera fase en la que se identificaba y categorizaba a los objetos de estudio, en este trabajo analiza un total de 480 reseñas, correspondientes únicamente a los juegos categorizados en la segunda fase de la investigación como videojuegos educativos o con potencialidades educativo-formativas. La plataforma categoriza estas reseñas dividiéndolas entre positivas (285) y negativas (195). El número de reseñas positivas y negativas de cada videojuego está expuesto en una tabla adjunta como nota<sup>1</sup>.

En los comentarios y reseñas analizados se identifican cuatro ideas o corrientes claramente diferenciadas: (1) los videojuegos suscitan emociones y pensamientos vinculados con situaciones de la vida cotidiana, que pueden ser utilizadas como herramienta de concienciación; (2) el videojuego permite interpretar roles o géneros distintos al propio, lo que es positivo tanto para concienciar de las situaciones a las que se ven expuestas las mujeres como para permitir la libre expresión y el desarrollo de la identidad de género; (3) algunos videojuegos permiten desarrollar la perspectiva histórica del feminismo frente a su situación actual y desarrollar actitudes de empoderamiento y emancipación; y (4) una parte de la comunidad todavía rechaza la participación de los discursos feministas y las mujeres en el mundo de los videojuegos, esgrimiendo argumentos y comentarios frente a ellos. En *Virago* (Figura 4), por ejemplo, los usuarios y las usuarias reseñan esta interrelación y similitudes en sus comentarios: “como persona que se asusta con facilidad, da un poco de miedo, pero es muy interesante y muestra lo difícil y aterrador que es ser una mujer en el mundo real, especialmente cuando se es niño o adolescente” (R355\_P\_V); “mi nivel favorito hasta ahora es el nivel en el que constantemente tienes que retroceder mientras enciendes tu linterna para evitar a la araña que te persigue, se siente como si el desarrollador quisiera que entendiéramos su miedo de siempre tener que correr y mirar hacia atrás a causa de los acosadores pero en cambio lo hicieron de una manera más sutil” (R370\_P\_V).

Figura 4: Una niña camina sola por un oscuro callejón en *Virago*.



Otro ejemplo es *A Comfortable Burden*, donde es posible recoger sensaciones que identifican la idoneidad del juego como herramienta de sensibilización frente a la carga mental y física de la realización de las tareas domésticas (Figura 5): “Este juego es una herramienta educativa realmente buena para comprender fácilmente la carga mental de la vida cotidiana” (R38\_P\_ACB); “Este juego de aspecto muy amable hace un buen trabajo al poner de relieve el problema de la carga mental de una pareja, el hecho de que se alternen los dos puntos de vista me hizo sentir la carga inherente a una de las dos partes, con



la que me identifiqué. Me dieron ganas de poner a mi marido a jugar a este juego, para ver si él también puede ver todas las tareas que hay que hacer en la primera ronda” (R44\_P\_ACB); “Pronto queda claro que algo va mal en la forma en que esta pareja gestiona sus tareas domésticas” (R51\_P\_ACB).

Figura 5: Significación de las tareas del hogar en A Comfortable Burden.



Del mismo modo, en Fendemic es posible interpretar y readaptar otras las características físicas de los personajes, transformando los cuerpos y las identidades, lo que hace reflexionar a algunos usuarios y usuarias sobre la importancia de poder identificarnos con nosotras y nosotros mismos “Juego tipo Plague Inc en el que ayudas a la gente a transformar su ser físico para alinearse con su auténtico yo” (R13\_P\_F). Los propios jugadores y jugadoras identifican la potencialidad educativa y transformadora de estos videojuegos: “Utilizando pequeños personajes de cerillas y burbujas de diálogo ilustradas, los creadores del juego pretenden transmitir un mensaje sobre los apuestos príncipes azules de los cuentos infantiles y la dura realidad de algunas mujeres...” (R391\_P\_SL); “Los videojuegos también son geniales para eso: para transmitir experiencias importantes, personales y a la vez universales” (R394\_P\_SL); “Ha sido un gran juego, una historia bien escrita. Personajes inmersivos y creativos con giros maravillosos sobre la teología de finales del siglo XVII y el poder de las mujeres” (R335\_P\_PP).

Se refleja incluso una perspectiva histórica del feminismo: “La interacción entre el feminismo temprano y el chovinismo anticuado proporciona ligereza, así como una ruptura inteligente de la cuarta pared” (R151\_P\_DHSGT); “desarrolla de manera poco común e interesante en la era anterior a los derechos de las mujeres en la década de 1920 en una escuela secundaria” (R164\_P\_DHSGT); “un divertido juego lleno de minijuegos a través de los viejos tiempos de Estados Unidos (con intolerancia, intolerancia y atraso, que refrescantemente NO se pasa por alto” (R188\_P\_DHSGT). Por último, también es posible identificar el rechazo o desprecio de parte de la comunidad sobre estas propuestas, con comentarios malintencionados que reflejan la predominancia todavía existente de discursos machistas y heteropatriarcales en los entornos de producción, distribución y consumo de videojuegos: “Si lo consigues, juega en dificultad Novia o eres un nerd ♥♥♥♥♥♥♥♥, jajaja” (R450\_N\_R60); “De todos modos, este juego aparentemente fue creado por todas las mujeres, lo cual es bueno porque demuestra que existe igualdad de género y que las mujeres son tan capaces como los hombres para crear juegos absolutamente basura” (R461\_N\_R60); “Mi amigo me regaló este juego para reírse del “feminismo”, pero realmente iba a darle una oportunidad a este juego” (R470\_N\_R60).

#### 4.4. Tipo de personalización de avatares, personajes e interpretación de rol de género que permiten los videojuegos

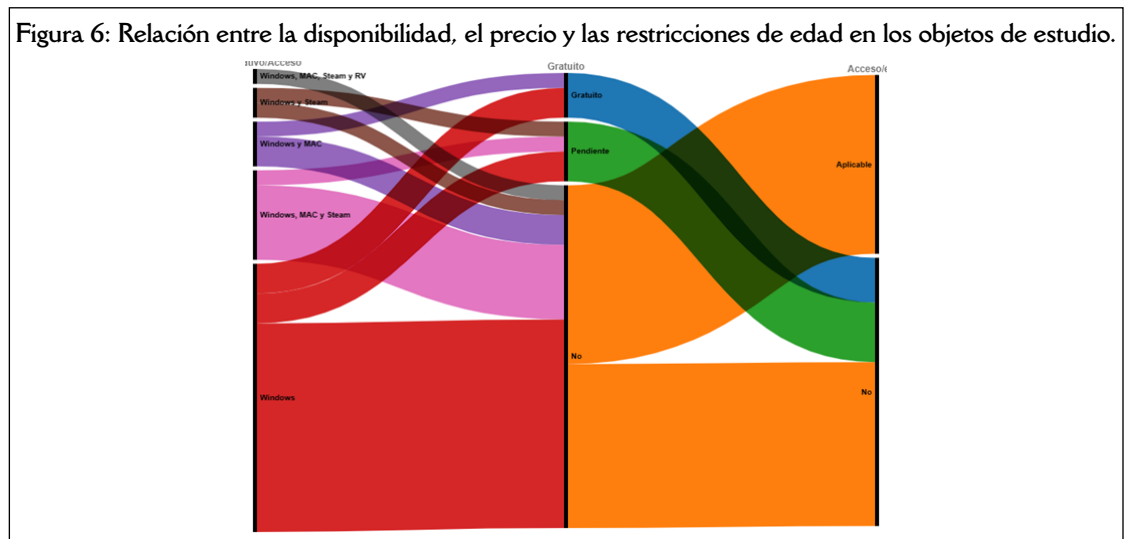
El análisis pormenorizado de cada tipo de videojuego permitió identificar una serie de patrones o elementos diferenciadores en el ámbito de la personalización del avatar/personaje y la interpretación del rol de género. En concreto, se puede identificar dos tipos de personalizaciones: personalización del propio avatar o personaje y personalización de terceros (Non-Player Characters, compañeros de aventura, etcétera). Dentro de estas dos categorías, se encuentran además diferentes personalizaciones que pueden definirse como básica (cuando se limita a masculino o femenino) y profunda (cuando permite interpretar, asumir o representar los nuevos roles de

género y o sus características). Esto permite identificar que los juegos analizados se distribuyen de la siguiente manera: Personalización básica del protagonista (3,33%), Personalización profunda del protagonista (3,33%), Personalización básica de otros personajes (0%) y Personalización profunda de otros personajes (9,99%). Esta cuestión implica que tan solo el 16,65% de los videojuegos analizados permitía personalizar los personajes.

La baja cantidad de videojuegos con una personalización abierta de los personajes que se encuentran en este análisis muestra que el videojuego, incluso cuando se trata algunos específicamente vinculados a un contenido o idea, sigue resistiéndose a permitir un nivel de personalización-elección abierto y plural que permite a personas de cualquier género identificarse completamente con su personaje. Por otro lado, siguiendo la tendencia de la industria comercial como el videojuego *Assassin's Creed*, *Kenad Bridge of Spirits*, comienzan a identificarse propuestas que optan por incluir protagonistas femeninas en sus historias, ofreciendo a las niñas referentes femeninos prestablecidos y sin posibilidad de personalización física en los que reflejarse, representados en este estudio por propuestas como: *ARIDA: Backland's Awakening*, *Under the Rainbow* o *Revolution 60*.

#### 4.5. Potencial educativo de los videojuegos

Aunque se identifica potencial educativo, como se muestra a continuación, existen ciertas limitaciones que pueden coartar su utilidad educativa. Identificando tres factores que se interrelacionan entre sí, y que según diversos estudios terminan por ser determinantes a la hora de usar un videojuego en un aula (López-Gómez et al., 2023; Valverde-Berrocoso, Acevedo-Borrega y Cerezo-Pizarro, 2022) como son: sistema operativo y medio de acceso, gratuidad o no y restricciones de edad aplicables (Figura 6). De este modo, y dado que los sistemas operativos limitan en muchas ocasiones el acceso al recurso, se enuncian las diferentes vías, entre las que destaca la existencia de una versión para Windows en todos los productos (100%), frente a versiones para Steam y navegadores (36,6%) y una amplia variedad de configuraciones que incluye algunas propuestas con versiones para sistemas operativos y navegadores con distintas combinaciones. Este acceso se contrapone al costo del recurso. El 76,66% de los recursos eran de pago frente al 6,66% de las propuestas, eran gratuitas. El resto estaba pendiente de clasificación. Por último, destaca la necesidad de evaluar cada producto de forma individual y decidir su utilización o no en torno al grado de madurez del alumnado, entre las propuestas analizadas se expone que un 43,33% del total tenían restricciones de edad, asociadas al contenido explícito, violento o sexual de las mismas, lo que suponía que tan solo un 56,66% de las mismas eran aptas para todas las edades escolares.



Partiendo de estos condicionantes, se puede afirmar que los videojuegos analizados son potencialmente utilizables en el aula, siendo incluso posible establecer una categorización o listado sobre sus requisitos, precio, condiciones de acceso, restricciones de edad y otros elementos de interés para su selección docente. Dicha información, se ha recogido en los datos enlazados en las notas de este artículo<sup>2</sup>.

#### 4.6. Uso de videojuegos como herramienta educativa para abordar el feminismo en las aulas

Las potencialidades educativas de los videojuegos han sido enunciadas por numerosas investigaciones que insisten en los aspectos positivos de su utilización escolar, como la motivación, la adquisición de conocimiento y de habilidades o la participación (Bayeck, 2020; Cole, Parada y Mackenzie, 2024). Tomando como referencia la potencialidad de los videojuegos en la construcción de valores, identidades y otros aspectos culturales, se elabora un dossier final con las propuestas o videojuegos de marcado carácter educativo. Esta categorización toma como referencia la información recabada de los distintos juegos, sus características, disponibilidad de acceso, restricciones de edad, contenido y las emociones y percepciones que han suscitado en los usuarios y las usuarias para realizar una propuesta organizada por contenidos, etapas y propuestas de uso-implementación. La relación de 15 los títulos o videojuegos de carácter educativo es la siguiente: Femdemic – An Idle World Feminazion Game, A Comfortable Burden, Virago Herstory, Dangeorus High School Girls in Trouble, Penny's Path, Virago, Facettes, Virago: Reality New, Sweet Love, Revolution 60, Aria Dating Simulator, LostGirl English Complete Edition, Women's Quiz, Virago: Trepidation y Matriarchy Attack. Las propuestas de uso organizadas por etapa y contenido están disponibles en las notas de este trabajo<sup>3</sup>.

#### 5. Conclusiones

Los videojuegos se han convertido en uno de los principales medios de socialización entre las personas jóvenes (Murray, 2018). De este modo, alinear la dinámica social con su utilización dentro y fuera del aula se relaciona con los planteamientos de nuevas ecologías de aprendizaje que rompen la frontera entre lo formal y lo informal. Como herramienta pedagógica, las capacidades transformadoras y generadoras de emociones y pensamiento son fundamentales y el camino para transformar las aulas en feministas necesitará de los nuevos medios, entre ellos el videojuego como herramienta generadora de cambio, que reestructura la jerarquía docente-estudiante, reespacializa el aula, fomenta sentido de comunidad y requiere la participación activa de todos el alumnado (Allen, 2014).

De este modo se encuentra que los videojuegos analizados, desde una visión feminista, pueden usarse para diversos retos asociados al feminismo, siempre y cuando estos se aborden desde una visión sistemática compleja y no desde ópticas simplistas como: (a) Desafiar estereotipos de género y promover la equidad de representación. Los videojuegos desafían estereotipos de género al presentar mujeres protagonistas fuertes y diversos roles. También abordan temas de género en sus historias, promoviendo la equidad y generando conciencia. La posibilidad de personalizar personajes refuerza la idea de que cualquier género puede asumir roles heroicos. (b) Explorar narrativas que aborden temas feministas y la lucha frente a la opresión de género. Los videojuegos que incorporan narrativas feministas ofrecen posibilidades para explorar y abordar la lucha contra la opresión de género. Estas historias pueden profundizar en temas como la igualdad, el empoderamiento de las mujeres y la superación de estereotipos de género. Al permitir a los jugadores y las jugadoras sumergirse en estas experiencias, estos videojuegos ayudan a trabajar la empatía y la comprensión de las cuestiones de género, contribuyendo a desarrollar una visión más amplia sobre la igualdad y el cambio social. (c) Fomentar habilidades sociales y emocionales empoderadoras, especialmente para mujeres y niñas. Al proporcionar entornos virtuales interactivos, estos videojuegos pueden promover el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Además, ofrecen oportunidades para que las jugadoras desarrollen habilidades de liderazgo y autoconfianza. Los videojuegos que destacan personajes femeninos fuertes y promueven la colaboración pueden inspirar a las mujeres jóvenes a explorar su potencial y desafiar estereotipos de género. Este enfoque contribuye a potenciar un empoderamiento individual y a la construcción de habilidades necesarias para la sociedad actual. (d) Abogar por la inclusividad y la diversidad a través de la personalización y la identificación con personajes y avatares. Al permitir a los jugadores y las jugadoras crear personajes que reflejen su identidad, ya sea en términos de género, etnia, orientación sexual u otros aspectos, estos videojuegos ayudan a promover un sentido de pertenencia y representación. (e) Por último, desarrollar el pensamiento a través de análisis crítico de contenidos relacionados con género y perspectiva social. Al exponer a jugadoras y jugadores a narrativas complejas que abordan cuestiones de género y contextos sociales diversos, estos videojuegos ofrecen oportunidades para reflexionar sobre temas significativos. El análisis crítico en este contexto implica cuestionar y evaluar la representación de género, examinar cómo se abordan los roles y estereotipos, y considerar cómo las historias impactan en la percepción de la igualdad y la diversidad. Desde esta perspectiva, se pueden desarrollar habilidades analíticas al explorar cómo se presentan y se tratan

las cuestiones de género en la trama, los personajes y las interacciones del juego. Además, estos videojuegos que desafían estereotipos y presentan perspectivas sociales diversas, pueden inspirar conversaciones críticas sobre la sociedad y la cultura. Estas discusiones ayudan a fomentar la conciencia social y promueven una comprensión más profunda de las complejidades de las relaciones de género y las dinámicas sociales.

Aunque se reconoce que la introducción de videojuegos en entornos educativos puede generar preocupaciones entre el cuerpo docente debido a la necesidad de inversión de tiempo y conocimientos previos para su implementación y adaptación, abogamos por el valor de investigaciones en este ámbito que proveen a la comunidad científico-educativa de recursos y enfoques que facilitan la creación de nuevas implementaciones e investigaciones. En este contexto, destaca la importancia no solo de exponer las cualidades inherentes de los videojuegos como herramientas educativo-feministas, sino también de proporcionar una lista estructurada de propuestas e ideas de implementación<sup>3</sup>. La presentación sistemática de estas propuestas no solo sirve como un respaldo teórico, sino que también actúa como una guía práctica para los y las profesionales de la Educación, que les ayude a incorporar enfoques educativos basados en videojuegos con perspectiva feminista en sus prácticas pedagógicas.

Se destaca que este estudio tiene ciertas limitaciones, pues se centra únicamente en la plataforma Steam, alejándose de parte de los videojuegos comerciales que solo se publican bajo sellos y plataformas concretas. Esto, en cambio, aunque no permite mostrar una radiografía completa y diferenciadora ya que Steam ofrece juegos comerciales, pero ninguno se identificaba con nuestros patrones de búsqueda. Partiendo del análisis de contenido realizado, y teniendo en cuenta las necesidades del profesorado y las dificultades que estos tienen a la hora de identificar y seleccionar qué videojuegos utilizar en el aula, se considera la necesidad de que pueda impulsarse, desde el ámbito educativo, un sistema de etiquetas tipo PEGI, con carácter educativo, de forma abierta y colaborativa, permitiendo a la comunidad reseñar cada nuevo producto de forma individual, algo que el sistema de etiquetas de Steam ha permitido evidenciar como potencialmente realizable.

## Notas

<sup>1</sup> Disponible en [https://figshare.com/articles/dataset/Tabla\\_1\\_Rese\\_as\\_docx/24894171](https://figshare.com/articles/dataset/Tabla_1_Rese_as_docx/24894171)

<sup>2</sup> Disponible en [https://osf.io/jn2q9/?view\\_only=15a234d47a1a4fd5804485bbc024505e](https://osf.io/jn2q9/?view_only=15a234d47a1a4fd5804485bbc024505e)

<sup>3</sup> Disponible en [https://figshare.com/articles/dataset/Tabla\\_1\\_docx/24885012](https://figshare.com/articles/dataset/Tabla_1_docx/24885012)

## Contribución de autoras

Idea: MC-P,AP-M,MRF-S; Conceptualización teórica: MRF-S; Metodología: MC-P,MRF-S; Análisis de datos: MC-P,AP-M,MRF-S; Resultados: MC-P,AP-M; Discusión y conclusiones: MC-P, AP-M, MRF-S; Revisiones finales: MC-P,AP-M,MRF-S.

## Referencias

- Adachi, P. J. C. y Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202-206. <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>
- Allen, S. L. (2014). Video Games as Feminist Pedagogy. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 8(13), 61-80. <http://bit.ly/3TsJUBs>
- Avvisati, F. y Borgonovi, F. (2023). Young videogamers and their approach to science inquiry. *Large-scale Assessments in Education*, 11(1), 29. <https://doi.org/10.1186/s40536-023-00178-4>
- Barr, M. (2019). Video Games and Learning. En M. Barr (Ed.), *Graduate Skills and Game-Based Learning: Using Video Games for Employability in Higher Education* (pp. 1-31). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-27786-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-27786-4_1)
- Bayeck, R. Y. (2020). Exploring video games and learning in South Africa: An integrative review. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2775-2795. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09764-7>
- Becker, R., Chernihov, Y., Shavitt, Y. y Zilberman, N. (2012). An analysis of the steam community network evolution. En *2012 IEEE 27th Convention of Electrical and Electronics Engineers in Israel* (pp. 1-5). IEEE. <https://doi.org/10.1109/EEEI.2012.6377133>
- Bogost, I. (2008). *The Rhetoric of Video Games*. En K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 117-140). Cambridge, MA. <https://bit.ly/3TDhGUz>
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/1941216>
- Chess, S. (2020). *Play like a Feminist (Playful Thinking)*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262044387/play-like-a-feminist>
- Cole, C., Parada, R. H. y Mackenzie, E. (2024). A scoping review of video games and learning in secondary classrooms. *Journal of Research on Technology in Education*, 56(5), 544-577. <https://doi.org/10.1080/15391523.2023.2186546>
- Eberhard, L., Kasper, P., Koncar, P. y Gütl, C. (2018). Investigating Helpfulness of Video Game Reviews on the Steam Platform. En

- 2018 Fifth International Conference on Social Networks Analysis, Management and Security (SNAMS) (pp. 43-50). IEEE. <https://doi.org/10.1109/SNAMS.2018.8554542>
- Evans, A. y Stasi, M. (2014). Desperately seeking methods: new directions in fan studies research. *Participations*, 11(2), 4-23. <https://bit.ly/3NBI6aa>
- Gestos, M., Smith-Merry, J. y Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535-541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
- Gómez-García, S., Chicharro-Merayo, M., Vicent-Ibáñez, M. y Durántez-Stolle, P. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma steam. *Index Comunicacion*, 12(2), 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P. y Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertainment Computing*, 34, 100366. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100366>
- Gómez del Castillo-Segurado, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie4362344>
- Hallinger, P., Wang, R., Chatpinyakoop, C., Nguyen, V.-T. y Nguyen, U.-P. (2020). A bibliometric review of research on simulations and serious games used in educating for sustainability, 1997–2019. *Journal of Cleaner Production*, 256, 120358. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.120358>
- Hanghøj, T., Lieberoth, A. y Misfeldt, M. (2018). Can cooperative video games encourage social and motivational inclusion of at-risk students? *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 775-799. <https://doi.org/10.1111/bjet.12642>
- Harrison, M. (2022). *Using Video Games to Level Up Collaboration for Students: A Fun, Practical Way to Support Social-emotional Skills Development*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003025917>
- Jenson, J. y de Castell, S. (2021). Patriarchy in play: Video games as gendered media ecologies. *Explorations in Media Ecology*, 20(2), 195-212. [https://doi.org/10.1386/eme\\_00084\\_1](https://doi.org/10.1386/eme_00084_1)
- Kiili, K., Devlin, K., Perttula, A., Tuomi, P. y Lindstedt, A. (2015). Using video games to combine learning and assessment in mathematics education. *International Journal of Serious Games*, 2(4), 37-55. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v2i4.98>
- Kneer, J., Zhang, Y., Żerebecki, B. G. y Wulf, T. (2022). Same Gaming: An Exploration of Relationships Between Gender Traits, Sexual Orientation, Motivations, and Enjoyment of Playing Video Games. *Simulation & Gaming*, 53(5), 423-445. <https://doi.org/10.1177/10468781221113030>
- Kocurek, C. A. (2020). Editor's Introduction: It Isn't Difficult to Find Feminist Game Studies, but Can We Find a Feminist Game History? *Feminist Media Histories*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.1>
- Lanier, L. (2019). *Steam Now Has One Billion Accounts (And 90 Million Active Users)*. Variety. <https://bit.ly/3RSdaQL>
- Li, X. y Zhang, B. (2020). A preliminary network analysis on steam game tags: another way of understanding game genres. En *Proceedings of the 23rd International Conference on Academic Mindtrek* (pp. 65-73). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3377290.3377300>
- Lin, D., Bezemer, C.-P. y Hassan, A. E. (2018). An empirical study of early access games on the Steam platform. *Empirical Software Engineering*, 23(2), 771-799. <https://doi.org/10.1007/s10664-017-9531-3>
- Liu, A. (2019). *Gender representation in video games* [Doctoral dissertation, Northeastern University]. <https://doi.org/10.17760/D20335161>
- Liu, H. (2020). Early Adolescents' Perceptions and Attitudes Towards Gender Representations in Video Games. *Journal of Media Literacy Education*, 12(2), 28-40. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-2-3>
- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Esteve, M. I. y Marín-Suelves, D. (2023). *Videojuegos y oportunidades educativas: Orientaciones para su diseño, análisis y uso*. Editum. <https://bit.ly/3NDBfZ0>
- Lucas, R. (2019). *Out of the Margins: Evolving Narrative Representation of Women in Video Games* [Doctoral dissertation, Virginia Commonwealth University]. <https://doi.org/10.25772/HF18-QA39>
- Lugo, J., Sampson, T. y Lossada, M. (2002). Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games: From the Banana Republic to Donkey Kong. *Game Studies*, 2(2). <https://bit.ly/3GRJMnr>
- Maraza-Quispe, B., Mamani-Nina, L. A. y Mamani-Sucasaca, E. M. (2023). Towards the development of prosocial behavior in students through the use of video games. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 15(1), 10-27. <https://doi.org/10.18844/wjet.v15i1.6893>
- Melzer, A. (2018). Of princesses, paladins, and players: gender stereotypes in video games. En J. Breuer, D. Pietschmann, B. Liebold, y B. P. Lange (Eds.), *Evolutionary Psychology and Digital Games* (pp. 205-220). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315160825-16>
- Mozelius, P. (2018). Game-Construction Students Experiences of Educational Games: Gaming Outcomes and Learning Outcomes. *International Journal of Information and Communication Technology in Education*, 7(2), 5-16. <https://doi.org/10.1515/IJICTE-2018-0005>
- Murray, S. (2018). Video Games and Playable Media. *Feminist Media Histories*, 4(2), 214-219. <https://doi.org/10.1525/fmh.2018.4.2.214>
- Plunkett, L. (2013). *Steam Is 10 Today. Remember When It Sucked?* Kotaku. <https://bit.ly/3RzcMFI>
- Rodríguez-Barcenilla, E. y Ortega-Mohedano, F. (2022). Moving towards the End of Gender Differences in the Habits of Use and Consumption of Mobile Video Games. *Information*, 13(8), 380. <https://doi.org/10.3390/info13080380>
- Schmidt, T., Engl, I., Herzog, J. y Judisch, L. (2020). Towards an Analysis of Gender in Video Game Culture: Exploring Gender specific Vocabulary in Video Game Magazines. En *Proceedings of the Digital Humanities in the Nordic Countries 5th Conference (DHN 2020)* (pp. 333-341). Riga, Latvia. <https://doi.org/10.5283/epub.49297>
- Schrader, C. (2023). Serious Games and Game-Based Learning. En O. Zawacki-Richter y I. Jung (Eds.), *Handbook of Open, Distance and Digital Education* (pp. 1255-1268). Springer Nature Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6\\_74](https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_74)
- Shliakhovchuk, E. y Muñoz García, A. (2020). Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a

- Systematic Review of Recent Literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 20(1), 40-58. <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.004>
- Styhre, A., Szczepanska, A. M. y Remneland-Wikhamn, B. (2018). Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. *Scandinavian Journal of Management*, 34(1), 22-28. <https://doi.org/10.1016/j.scaman.2017.11.003>
- Tong, X. (2021). Positioning game review as a crucial element of game user feedback in the ongoing development of independent video games. *Computers in Human Behavior Reports*, 3, 100077. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100077>
- Valverde-Berrocoso, J., Acevedo-Borrega, J. y Cerezo-Pizarro, M. (2022). Educational Technology and Student Performance: A Systematic Review. *Frontiers in Education*, 7, 916502. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.916502>
- Zeiler, X. (2023). This Is Her Game: Indian Video Games and Gender. *Asiascape: Digital Asia*, 10(1-2), 96-107. <https://doi.org/10.1163/22142312-bja10047>
- Zhu, X. (2022). Post-feminism, Games and Gender Binary: The Latest Research and Practical Resistance of Feminism. *BGP Business & Management*, 20, 210-215. <https://doi.org/10.54691/bcpbm.v20i.945>