

# TRABAJO FIN DE MÁSTER

**Tratamiento de la representación de la mujer en los  
videojuegos en los medios de comunicación**

**Estudiante: Anastasia Myagkova Shaposhnikova**

**Especialidad: Lengua y Literatura española**

**Tutor/a: Montserrat Jurado Martín**

**Curso académico: 2023-24**



## ÍNDICE

Resumen y palabras clave.....	3
1. Introducción.....	5
2. Marco teórico.....	5
2.1. La perspectiva de los videojuegos en España.....	5
2.2. Ámbito periodístico en los videojuegos en España.....	7
2.3. Tratamiento de la mujer en los videojuegos reflejado en los medios de comunicación.....	10
3. Objetivos y Metodología.....	12
4. Resultados.....	14
4.1. Características generales de los textos analizados.....	14
4.2. Resultados individuales.....	14
4.3. Tratamiento de la mujer en los videojuegos en los medios de comunicación.....	16
5. Discusión y conclusiones.....	20
6. Referencias.....	21
7. Anexos.....	23



## Resumen y palabras clave

La representación de la mujer en los videojuegos, así como en los medios de comunicación ha sido un tema de preocupación. En este artículo se busca examinar acerca de estos desde una perspectiva de género a través de los medios de comunicación en España. A pesar del creciente interés femenino en los videojuegos, las mujeres aún representan un porcentaje bajo de productores de juegos. “Los estereotipos de género persisten dentro de las empresas de videojuegos obstaculizando la entrada y el avance de las mujeres en el campo” (Drummond et al., 2022). A partir de investigaciones previas, se pretende abordar la problemática relacionada con la representación de la mujer en los videojuegos y analizar si existen planteamientos de inclusión debido a las críticas generadas. El objetivo es evaluar si contribuyen a la desigualdad y al machismo, así como explorar de qué manera transmiten estas actitudes a través de su contenido. A tal fin se va a emplear el método del análisis de contenido en *El País*, *20 Minutos* y *El Periódico* entre junio de 2023 y marzo 2024. Los primeros resultados apuntan a que, a pesar de que hay 18,2 millones de jugadores en España de los que el 47% son mujeres (AEVI, 2022), la presencia de la mujer en los propios videojuegos y, en consecuencia, en los medios de comunicación, es escaso.

**Palabras clave:** videojuegos, periodismo, género, mujer, medios de comunicación

## Abstract

The representation of women in video games as well as in the media has been a matter of concern. This article aims to examine this issue from a gender perspective through the media in Spain. Despite growing female interest in video games, women still represent a low percentage of game producers. “The entry and advancement of women in the field is hindered by gender stereotypes within videogame companies” (Drummond et al., 2022). Based on previous research, the goal is to address the problems related to the representation of women in videogames and analyze whether



there are any inclusion approaches due to the criticism generated. The objective is to evaluate whether they contribute to inequality and sexism, as well as to explore how they transmit these attitudes through their content. For this purpose, the analysis methodology will be employed in *El País*, *20 Minutos*, and *El Periódico* between June 2023 and March 2024. According to the initial results, there are 18.2 million players in Spain, with 47% of them being female (AEVI, 2022), but the presence of women in videogames and media is still limited.

**Keywords:** videogames, journalism, gender, woman, media



## **1. Introducción**

La industria de los videojuegos en España ha experimentado un crecimiento notable en las últimas décadas, convirtiéndose en un sector económico de gran relevancia y en un ámbito cultural de impacto significativo (López, 2021). En este contexto, diversos estudios científicos han explorado aspectos clave relacionados con esta industria, desde su evolución y contribución al desarrollo económico hasta cuestiones más específicas como la representación de género y los desafíos que enfrentan las mujeres en este campo (Calderón & Gómez, 2023).

España se posiciona como uno de los mercados emergentes más dinámicos en el ámbito de los videojuegos en Europa, con un crecimiento constante tanto en la producción como en el consumo de juegos digitales (AEVI 2022). Sin embargo, a pesar de este crecimiento, persisten desafíos importantes, incluyendo la brecha de género en la industria. Como señala (Martínez & Muñoz, 2021) los estereotipos de género continúan siendo obstáculos significativos para la participación y el avance de las mujeres en el sector de los videojuegos. Por otro lado, los videojuegos desde hace tiempo están relacionados estrechamente con los medios de comunicación, como la prensa, las redes sociales, la radio, etc., y cada vez hay más medios centrados en ellos (Paredes, 2023).

Nuestro objetivo principalmente es analizar si existe una cierta desigualdad de género en los medios de comunicación en este sector. De ahí planteamos nuestra primera hipótesis, de que sí que podría existir cierta desigualdad en la presencia de la mujer en los medios de comunicación que hablan sobre el videojuego. Antes de plantear la metodología de nuestro análisis, realizaremos una revisión bibliográfica de estudios previos acerca de esta temática.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. La perspectiva de los videojuegos en España**

El concepto general de los videojuegos ha evolucionado a lo largo de los años. No existe una única definición que determine qué es. Sin embargo, en comparación con las definiciones clásicas de este concepto, podemos destacar que la reformulación de los videojuegos necesita una renovación de los conceptos. Ya que, se ha convertido en un auténtico entretenimiento global (Méndez, Palacios y Méndez, 2023). Su evolución ha hecho que cada vez se considere un producto cultural cada vez más alejado de la condición de juguete (Pérez Latorre, 2012 cit. en Paredes, 2023).

Las primeras definiciones sobre el videojuego las podemos encontrar en Lafrance (1995, p. 7) que lo definía como “dispositivo electrónico y elemento activo de la industria del entretenimiento, tienen más que ver con la producción y difusión audiovisual que con la industria de juguete o con el campo de ocio”. Se entiende como un “fenómeno cultural basado en un producto digital que requiere de la interactividad del usuario para su funcionamiento y con una trascendencia más allá de la esfera del entretenimiento” (Paredes, 2019, p. 141). Al mismo tiempo, el videojuego se puede ubicar dentro de la cultura visual digital (Ponce, 2021). El factor de interactividad hace que podamos hablar de estar en el interior de la imagen, siendo esta última “el material o la base para nuevas modalidades de combinación, nuevos grados de ilusión, nuevos tipos de sorpresa y disfrute” (Darley, 2000, p. 165).

En la actualidad, la industria de los videojuegos se ha consolidado como un sector del entretenimiento establecido y diversificado que genera considerables ganancias económicas a nivel global (González, 2020). Según el último informe anual presentado por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en 2021, se estima que en dicho año había más de 18 millones de personas participando en juegos en España, lo que resultó en ingresos de 1.795 millones de euros. En 2022 la facturación ascendió a 2.012 millones de euros en comparación con al año 2021 manteniendo casi el mismo número de jugadores 18,2 millones, de los cuales representan 9,6 millones (53%) hombres y 8,5 millones (47%) mujeres.

En los últimos tiempos, los videojuegos han emergido como un fenómeno cultural global que trasciende las fronteras sociales, generacionales y de género, convirtiéndose en una

parte integral de la vida diaria para muchos (Calderón & Gómez, 2023). De hecho, España es la octava industria a nivel mundial en 2021 (DEV, 2021) y primera industria de ocio audiovisual del país superando el cine y la música (AEVI, 2019). Según los últimos informes DEV (2021 y 2022), España está en la 13ª posición a nivel mundial. “El dato positivo es que nuestro país sigue creciendo, pero la competencia ante mercados con una mayor base de jugadores ha motivado esta bajada en la clasificación” (DEV, 2022). Sin embargo, España ocupa el quinto puesto en el mercado en Europa: los datos de un sector en auge. Entre los más vendidos en España según los datos de AEVI (2022) son *Fifa23*, *Pokemon Legends: Arceus* y *Nintendo Switch Sports*.

## 2.2. Ámbito periodístico en los videojuegos en España

Desde hace unos años el sector periodístico y los videojuegos han empezado a tener una estrecha relación a la hora de ser una herramienta tanto para destacar ante la competencia mediática como para informar, persuadir e incluso enseñar sobre la profesión periodística (Paredes, 2023).

Según López (2021, p. 320):

“Las primeras publicaciones dirigidas al consumidor de a pie aparecieron a principios de los años ochenta, con ejemplos como *Electronic Games Magazine*, distribuida precisamente en Estados Unidos, y *Computer and Video Games*, en Reino Unido, muy lejos todavía de constituir una referencia para el consumidor a la hora de comprar videojuegos”.

En general los primeros artículos estaban escritos por entusiastas y aficionados por ordenadores y estaban dirigidos al mismo tipo de público (Wolf & Perron, 2005). En España, el periodismo especializado en videojuegos nació en los años ochenta ante la necesidad de los jóvenes usuarios de obtener información sobre los títulos que llegaban al mercado español (Muñoz y Sebastian, 2010, cit. en Paredes, 2023).

En España, la especialización periodística en videojuegos comenzó en 1983 con la aparición de la revista bimensual ZX (Paredes, 2023). La revista incluía artículos

detallados sobre productos de hardware y tecnología, mientras que la inclusión de información y opiniones sobre videojuegos comerciales fue gradual (López & Moncada, 2020). Sin embargo, la primera revista que marcó un hito en la prensa de videojuegos en España fue *Microhobby* (1984). En la que además de textos periodísticos como noticias y reportajes, se añaden secciones que podrían ser replicadas por otras publicaciones en el futuro, tales como espacios de consultas para los lectores, secciones de consejos prácticos, y listados de los juegos más populares en ventas (Martínez, 2016 cit. en Manzano et al., 2020).

En 1997 se fundó *Meristation*, el primer portal web de videojuegos en España. Además, en el verano de ese mismo año, surgió *Vandal*, otro de los portales más destacados del país, que continúa operando hasta hoy y es uno de los más visitados, con la mayoría de sus artículos centrados en estos temas (López, 2017).

A lo largo del tiempo, estos portales se han profesionalizado y han dado lugar al surgimiento de otras publicaciones importantes como *VidaExtra*, *3Djuegos* y las versiones españolas de *Eurogamer* e *IGN* (López & Moncada, 2020). En la actualidad, la finalidad de orientar al usuario y servirle de guía de compra sigue manteniéndose, independientemente del canal de transmisión que se utilice, ya sea prensa, programas de radio, podcast, así como espacios audiovisuales y a través de las redes sociales.

La prensa ha jugado un papel determinante en el creciente proceso de legitimación social del videojuego, no solo en su vertiente lúdica, sino también a la hora de concebirlo como medio de expresión artística o como instrumento educativo. La sociedad demanda cada día una mayor cantidad de contenidos informativos sobre esta materia, pero también más calidad, o lo que es lo mismo, una mayor especialización del periodista a la hora de informar sobre videojuegos y sobre *eSports* (Ríos, 2018 cit. en López, 2021).

Dentro de la existencia de un periodismo especializado, en el actual contexto digital marcado por la interactividad y la información, emerge el concepto de *newsgames*, “videojuegos basados en noticias [...], o lo que podemos considerar como fusión entre la simulación lúdica y aspectos relevantes de la actualidad” (Martínez, 2016 cit. en Herrero & de la Maza, 2020). Los *newgames* es lo que conocemos hoy en día como una

relación de la actividad periodística y el ocio interactivo (Gómez et al., 2021). Tal y como lo define Paredes (2023, p. 38):

“La hibridación del periodismo y el videojuego, o lo que podemos denominar, como contar la actualidad a través de los videojuegos combinando la interacción y participación del usuario con elementos propios del periodismo como imágenes audios e infografías”.

En cuanto al posicionamiento del videojuego en el ámbito periodístico, Martínez (2015) confirmó que los medios españoles ubican el ocio interactivo en la subsección del área de Tecnología. Otros como, por ejemplo, *El Diario* y *20 Minutos* siguen enmarcando la información del videojuego en la misma sección. Sin embargo, *El País*, sí que ubica esta información en la sección de Cultura. Referente al contenido que presentan los medios de comunicación relacionado con los videojuegos fue un objeto de estudio para Trenta (2014). Analizó las ediciones digitales de los periódicos *El País*, *El Mundo* y *ABC*, los mismos que fueron también objetos de estudio para López (2012) añadiendo un cuarto medio que fue *20 Minutos*.

Ambos afirmaron que transmitían la misma información sobre el ocio interactivo: la rentabilidad del negocio, como producto cultural, el potencial económico e intelectual de la industria española y los eventos, así como el trato del videojuego desde la perspectiva de expresión artística. Trenta (2014, p. 38) concluye, que el videojuego queda “reducido a un fenómeno económico, mediático y artístico. Además, impide que los periódicos consigan reflejar la situación de la industria del videojuego de forma suficientemente fiel y abarcar todas las facetas de este fenómeno”. Hoy en día, el sector especializado en los videojuegos está centrado principalmente en noticias, reportajes y críticas de los juegos (denominados análisis o *reviews*). La función sigue siendo la misma, informar al usuario y servir de guía de compra (Paredes, 2023).

Como ya lo hemos mencionado, el ámbito periodístico y los videojuegos están estrechamente relacionados. La industria del ocio interactivo tiene un crecimiento altamente activo, desde ya hace unos años supera la industria del cine y la música (Quesada & Tejedor, 2016, p.187). En cuanto a los creadores del contenido, el

periodismo de videojuegos es considerado como *amateur* por el hecho de tener en sus redacciones a integrantes que no han estudiado la carrera de Periodismo (Paredes, 2023, p. 166). De hecho, el periodismo especializado en videojuegos no podría existir sin aquellos aficionados del ocio interactivo que ofrecían impresiones y opiniones sobre los que habían llegado al mercado (Paredes, 2023, p. 161). Sin embargo, López (2020, p. 322) asegura que “el periodismo de videojuegos ha abandonado el carácter *amateur* que fue considerado desde sus inicios, constituyendo un interesante nicho de empleo y un campo de oportunidades para futuros periodistas”.

En el estudio de López (2020) los resultados muestran que el mayor porcentaje de los profesionales periodistas que trabajan en los medios de comunicación escribiendo sobre los videojuegos consideran que no es necesaria una formación universitaria para dedicarse a esta labor. Por otro lado, un 78,3% de las encuestas elaboradas de este estudio consideran que las carreras universitarias deberían de incluir una asignatura específica de esta materia. Aun así, según muestran los resultados del estudio, el interés informativo por los videojuegos ha crecido exponencialmente en los últimos años. Con su estudio concluye que sigue habiendo interés y demanda, aunque en la prensa no sea tan valorado.

### **2.3. Tratamiento de la mujer en los videojuegos reflejado en los medios de comunicación**

Según Matías y Quartucci (2022) aunque en la actualidad casi la mitad de los jugadores jóvenes son mujeres, los videojuegos continúan siendo mayormente asociados con la masculinidad y con los hombres. Además, en dicho contexto, las mujeres no suelen identificarse como jugadoras al sentir que no encajan en dicho estereotipo del mundo de videojuegos. Desde sus inicios, la industria del ocio digital estaba predominantemente asociada a un público específico de mercado: niños y hombres jóvenes, con un interés particular en la tecnología y la cultura denominada *geek* o *friki* (Herz, 1997 cit. en Calderón & Gómez, 2023). “Si la profesionalización de la prensa especializada es una tarea pendiente, el papel de la mujer en el videojuego, en todos los

ámbitos, es sin duda uno de los grandes retos a los que se enfrenta la industria del ocio digital” (Paredes, 2023, p. 170).

Esto ocurre a pesar de que hay 18,2 millones de jugadores en España de los que el 47% son mujeres (AEVI, 2022). Esto podría ser debido a que los videojuegos durante muchas décadas no iban destinadas precisamente a las mujeres. Ya que, la mayoría de los juegos iban protagonizados por personajes masculinos, mientras que las mujeres eran personajes secundarios y, además, respondían a un canon de belleza estereotipado (Ponce, 2021). Tal y como explica (Gómez, 2018 cit. en Paredes 2023), la mujer muchas veces no se siente identificada con pertenecer al mundo de los videojuegos y formar parte de las jugadoras. Gómez (2018, p. 272) ~~autor~~ concreta que:

“La mujer está relacionada con *casual games*, títulos para los dispositivos móviles que no requieren mucha habilidad ni excesivo tiempo de dedicación. No son juegos dignos de tal cosa, así que esa sección de la población que ha entrado en las estadísticas no son *true gamers*, y, por tanto, no cuentan”.

A principios de los noventa, solamente diez de los juegos estaban protagonizados por las mujeres, como en el caso de Lara Croft en *Tom Raider* o Jill Valentine en *Resident Evil*. Sin embargo, estaban diseñadas de manera hipersexualizada como reclamo al público masculino y con las que una mujer es difícil que se identifique (Paredes, 2023, p. 173). “Las mujeres suelen encarnar personajes pasivos o simplemente decorativos e hipersexualizados; mientras que los personajes masculinos se caracterizan por su fuerza, su papel protagonista y dominante, su capacidad resolutive, etc.” (Flores, 2016 cit. en Paredes, 2023, p. 173). Personajes diseñados por hombres para hombres que podía verse desde las propias carátulas de los juegos con personajes femeninos en situación de indefensión, necesidad de ser protegidas y ligeras de ropa. Un diseño que no ha empezado a cambiar hasta hace bien poco (Paredes, 2018).

En el estudio de Brusint (2020) se han analizado elementos como la sexualización de los personajes femeninos, los roles subordinados asignados a las mujeres (apoyo al protagonista masculino principal, mujer como recompensa, etc.) y la normalización de la cultura de la violación o del machismo estructural en las narrativas. Incluso existen

enfoques críticos que examinan las mecánicas de juego como formas de lenguaje que transmiten y refuerzan la masculinidad hegemónica (Brusint, 2020 cit. en Calderón & Gómez, 2023).

Por otro lado, tal y como explican Tang, Reer y Quandt (2020) en los últimos años se han empezado a poner de manifiesto las situaciones específicas de violencia, acoso e intimidación que sufren las mujeres vinculadas con el mundo de los videojuegos por el hecho de ser mujeres. Aseguran que este tipo de formas de violencia afecta cotidianamente a las video jugadoras, que muestran una mayor propensión a ocultar su identidad cuando juegan a videojuegos multijugador *online*, produciéndose incluso situaciones de acoso y agresión sexual estudiando el contenido, las imágenes y las narrativas presentes en los títulos, es decir, el contexto de producción, pero dejando de lado las experiencias de jugadores y especialmente de jugadoras.

Por otro lado, uno de los temas que considera preocupante y trata en su estudio García-Borrego et al. (2022) es la presencia y el rol de las mujeres en el periodismo de videojuegos. Ya que, apenas un 18,6% de los integrantes de las redacciones de los medios especializados son mujeres y ocupan cargos de menos jerarquía. En su estudio además afirma que las mujeres suelen escribir más sobre juegos de géneros musicales y aventuras. Por el contrario, los hombres tienden a hablar sobre juegos para mayores de 18 años sobre lucha, conducción y deportes (p. 131). Para abordar estos problemas, es necesario aumentar la diversidad y la inclusión en la industria, así como un cambio en la representación de las mujeres en los videojuegos (Espinosa, 2021). En nuestro estudio, intentaremos abordar este problema y analizaremos si realmente existe una brecha de género en este ámbito.

### **3. Objetivos y Metodología**

Para conocer el tratamiento que los medios de comunicación hacen de la mujer en los videojuegos se ha llevado a cabo un análisis de contenido en los medios de comunicación *El País*, *El Periódico* y *20 minutos* donde se aplicará una rúbrica de estudio.

Finalmente se exponen los resultados tanto individuales como comparativos entre los medios y se extraerán las valoraciones finales del estudio.

Para la rúbrica se han considerado los elementos citados por los investigadores relevantes en el campo como López (2012) y Paredes (2019) cuyos estudios se centraron en el tratamiento de los videojuegos en la prensa generalista y revistas especializadas. En nuestro trabajo, hemos tomado como referencia dichos estudios adaptándolos a nuestra temática. De forma que los campos a analizar son: Datos descriptivos: título del texto, medio que lo publica, fecha, sección, extensión, elementos complementarios (enlaces, fotos, otros), el lenguaje que emplean y la jerga que utilizan a la hora de tratar los videojuegos. Datos relativos al contenido: tema principal del que habla: presentación, análisis de los videojuegos, etc.

Datos relativos al tratamiento de la mujer: 1. No la nombra, 2. La nombra con enfoque positivo, 3. La nombra con enfoque peyorativo., 4. La presencia de machismo en los videojuegos. En cuanto a las imágenes que se publican de los videojuegos en los medios: 1. La mujer aparece en la imagen, 2. La mujer aparece hipersexualizada 3. Solo aparecen personajes masculinos/héroes, 4. No aparece ninguno de los dos, 5. Aparecen ambos, hombres y mujeres. Por otro lado, hemos analizado el número de autores hombres y mujeres que escriben sobre el videojuego. Principalmente, nos interesaba analizar si los hombres y mujeres hablan sobre este contenido en los medios de comunicación de forma equitativa.

Con este fin, vamos a analizar los autores de los textos en los tres medios y medir si el mayor número de publicaciones correspondiente al género que lo trata. Para llevar a cabo nuestro análisis nos hemos basado en textos publicados entre julio de 2023 y marzo de 2024 lo cual proporciona una franja temporal suficiente para captar variaciones y tendencias en los tres medios de prensa generalista que hablan sobre el contenido del ocio interactivo. Además, coincide con meses con eventos significativos en la industria de los videojuegos, como lanzamientos de juegos importantes, ferias, etc., asegurando que se recojan textos relevantes y actuales. En cuanto a los medios seleccionados, presentan características bastante diversas, lo que nos permitirá obtener

resultados desde unas perspectivas variadas. Nuestro principal interés es observar cómo los medios de prensa generalista abordan el contenido relacionado con los videojuegos y obtener una visión representativa del tratamiento de la mujer.

## **4. Resultados**

### **4.1. Características generales de los textos analizados**

Para llevar a cabo nuestra investigación, se analizaron un total de 50 textos publicados en *El País*, *El Periódico* y *20 Minutos* durante el periodo comprendido entre junio de 2023 y marzo de 2024. Nos centramos en aquellos textos que trataban principalmente sobre temas relacionados con los videojuegos. A partir de nuestra rúbrica y del análisis del contenido de estos textos, en primer lugar, hemos recopilado características generales de los mismos:

La extensión de los textos analizados tiene un promedio de 581 palabras, siendo la extensión máxima de 1.349 y mínima de 284 palabras. Generalmente, los textos abordan temas como los lanzamientos de nuevos videojuegos, novedades y características tanto de los juegos como de los personajes. Muchos de los textos incluyen comparaciones entre videojuegos o breves resúmenes, especialmente a los recién lanzados al mercado, con el propósito de mantener informado al lector. En cuanto al lenguaje, predominan términos informativos, descriptivos e informales, con un vocabulario propio del sector de los videojuegos y un uso frecuente de anglicismos. Entre los más comunes se encuentran: “Gamer”; “feedback”; “spin-off”; “online”; “remake”; “gameplay”; “streaming”. En el anexo adjunto se puede encontrar la lista completa del vocabulario utilizado. Entre las palabras clave más recurrentes en los textos se encuentran: “Videojuego”; “Lanzamiento”; “Saga”; “Personaje”; “Jugador”; “Arma”; “Disparo”; “Multijugador”. Los videojuegos más mencionados en nuestros análisis son: *Super Mario*; *Final Fantasy*; *Call of Duty*; *Resident Evil* y *Half Life*.

### **4.2. Resultados individuales**

### *El País*

En *El País* el videojuego se ubica en la sección de cultura. Tras revisar el contenido de los textos, como se puede apreciar en la Tabla 2, la mayoría de los autores que hablan sobre el contenido de los videojuegos son hombres. Estos textos se centran en aspectos generales del mundo de los videojuegos, tales como, próximos lanzamientos, los títulos más populares, etc. En la mayoría de los casos el enfoque hacia los videojuegos es positivo, ya que buscan ofrecer información acerca de estos. El lenguaje que emplean es entusiasta, opinativo e informal. Algunos de los textos contienen toques de humor, un tono amigable y un tratamiento directo hacia el público.

En términos generales, la mayoría de los textos se centran en el lanzamiento de nuevos títulos al mercado o en detalladas descripciones de estos. Sin embargo, entre los textos analizados encontramos tres que abordan temáticas como el machismo dentro de los videojuegos o la representación hipersexualizada de la mujer, así como la posición de la mujer en la industria. Por otro lado, también identificamos tres textos que critican el consumo de los videojuegos y sus posibles consecuencias, como la adicción. Aunque, también se destaca que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en la salud mental, especialmente para aquellos que sufren de ansiedad o depresión. Además, uno de los textos explora el potencial de los videojuegos como herramienta terapéutica en el tratamiento del TDAH.

### *20 Minutos*

En *20 Minutos*, localizar la sección de videojuegos a simple vista resulta complicado. Para encontrarla, recurrimos al motor de búsqueda de Google utilizando la palabra clave de “videojuegos” seguida del nombre del periódico. Este método nos condujo a una sección central de videojuegos en el sitio web. Al analizar los autores que abordan este contenido, observamos similitudes con *El País*. De los 16 textos analizados, 10 están escritos por hombres, 3 por mujeres y 3 no especifican el autor, lo que sugiere de que podrían ser escritos por cualquiera de los dos géneros (ver Tabla 2).

El lenguaje empleado tiende a ser descriptivo, informativo y promocional, con textos que varían entre un estilo informal y formal. Están dirigidos principalmente al público interesado en los videojuegos, y en algunas ocasiones utilizan el tratamiento de “tú” hacia los lectores, generando un tono cercano e informal. Aunque la temática principal de los textos es el lanzamiento de nuevos videojuegos o las novedades en este ámbito, al igual que en *El País*, también hemos identificado 3 textos que abordan principalmente el comportamiento sexista y machista en el mundo de los videojuegos.

#### *El Periódico*

En *El Periódico*, los videojuegos se encuentran en la sección de Economía, dentro del apartado de Tecnología. Todas las noticias relacionadas con este tema son publicadas bajo el nombre de *Elsotanoperdido*, una revista que funciona como apoyo para medios colaboradores y distribuye información relacionada con la industria de los videojuegos para medios generalistas. Observamos que la frecuencia de publicación de noticias relacionadas con los videojuegos es notablemente mayor que en otros medios, y que la temática principal se centra en la descripción y el lanzamiento de los videojuegos actuales.

El lenguaje utilizado es principalmente formal, informativo y promocional. Respecto a los autores de estos contenidos, encontramos que, de los 16 textos analizados, 8 son publicados por hombres y 6 por mujeres. En el caso de los hombres, los autores son diversos, mientras que, en el caso de las mujeres, la autora es siempre la misma. Además, solo encontramos 2 textos en los que no se menciona el autor, por lo que podrían haber sido escritos por cualquiera de los dos géneros (ver Tabla 2).

### **4.3. Tratamiento de la mujer en los videojuegos en los medios de comunicación**

Con el fin de analizar el tratamiento de la mujer en los 50 textos seleccionados de los medios *El País*, *20 Minutos* y *El Periódico*, hemos elaborado una tabla que recopila información sobre los datos relacionados con este aspecto.

**Tabla 1. Tratamiento de la mujer en los textos sobre videojuegos**

	1. No la nombra	2. La nombra con enfoque positivo	3. La nombra con enfoque peyorativo	4. Critica la presencia de machismo/sexismo/hipersexualización en los videojuegos
50 textos = 100%	21	22	1	6
%	42 %	44 %	2 %	12 %
Fuente: Elaboración propia				

Para investigar el tratamiento que recibe la mujer en los medios de comunicación en la sección de videojuegos, observamos que el 44% la menciona con un enfoque positivo. Después de revisar nuestro análisis, notamos que estos textos suelen abordar personajes femeninos o mujeres que están involucradas en la industria o la creación de contenido de los videojuegos.

No obstante, el 42 % de los textos no menciona directamente a la mujer, lo cual sigue siendo un porcentaje considerablemente alto. Tras analizar estos textos, concluimos que no hacen una referencia específica a la mujer o a personajes femenino, ya que utilizan términos más genéricos para ambos géneros, como “jugadores”; “gamers” o “comunidad de gamers”. Sin embargo, dentro de este mismo porcentaje, notamos que aún existen textos que no emplean un lenguaje inclusivo y se dirigen únicamente al género masculino, utilizando términos como "jugador", "paciente" o "tu amigo y vecino" en uno de los títulos. Además, en uno de los textos se mencionan una serie de bloggers hombres que juegan a un videojuego específico, sin mencionar a ninguna mujer.

Por otra parte, hemos identificado 6 textos, lo que representa un 12% del total, que critican el machismo, el sexismo y la hipersexualización de la mujer en el ámbito de los videojuegos. Es evidente que este porcentaje es bastante bajo, posiblemente debido a la escasez de textos que aborden este tema específico. Ampliamos nuestra búsqueda a un período de 10 meses para determinar si existen más textos que traten este tema, pero encontramos que son pocos los que abordan esta problemática. La mayoría de los

textos se centran exclusivamente en los videojuegos y sus características, adoptando en su mayoría un enfoque positivo y promocional.

Encontramos únicamente un texto que presenta al personaje femenino de manera peyorativa. En dicho texto, se describe el lanzamiento de un juego llamado "*Kingdrom Come*", así como las características de los paquetes descargables de este juego. Uno de estos paquetes lleva por título "*El destino de una mujer*", en el cual se hace referencia a un personaje secundario femenino no jugable, presentado como "amiga íntima de Henry", el protagonista del juego.

Con nuestro segundo estudio, buscamos determinar si hombres y mujeres tienen una representación equitativa en la redacción de textos relacionados con los videojuegos en diversos medios de comunicación.

**Tabla 2. Publicación de textos por género**

	Hombre	Mujer	No lo especifica	TEXTOS
<i>El País</i>	16	1	1	18
<i>20 Minutos</i>	10	3	3	16
<i>El Periódico</i>	8	6	2	16
<b>TOTAL</b>	34	10	6	50
%	68 %	20 %	12 %	100 %

Fuente: Elaboración propia

Como podemos ver en la Tabla 2, de los 50 textos seleccionados, solo 10 han sido escritos por mujeres, lo que representa el 20%. El mayor porcentaje corresponde a los hombres, con un 68% y un total de 34 textos. Finalmente, en 6 de los textos el autor no está mencionado, por lo que podrían haber sido escritos por cualquiera de los dos géneros.

Para evaluar la representación de la mujer a través del contenido audiovisual (imágenes, vídeos, etc.) en los 50 textos seleccionados, hemos analizado si la presencia de mujeres o personajes femeninos es equitativa a la de los masculinos. Para esto, hemos creado un listado basado en nuestra rúbrica, donde tuvimos en cuenta diversos criterios: si hay

presencia de mujeres, si estas están hipersexualizadas, si únicamente aparecen personajes masculinos, si no hay representación de ninguno de los dos géneros o si ambos están presentes.

En algunos casos, hemos seleccionado varias casillas, ya que la presencia de mujeres junto con personajes masculinos ha sido igual en número y porcentaje, aunque no necesariamente en todos los casos aparecen por igual. Nuestro análisis se basó únicamente en el contenido general de las imágenes de los textos, no de forma individual. En términos generales, observamos una inclusión tanto de personajes femeninos como masculinos en los textos, si bien esto también varía según el tipo de videojuego tratado. No obstante, aún encontramos imágenes que representan exclusivamente a personajes masculinos.

Es importante señalar que en algunas de las imágenes la mujer aparece como hipersexualizada, especialmente en los tráileres de videojuegos como *Grand Theft Auto*, o en las imágenes de juegos como *Final Fantasy* o *Baldur's Gate 3*. Otro dato que hemos observado en cuanto a estas imágenes y es que en ocasiones distintas los personajes femeninos aparecen de espaldas. Por otro lado, algunos textos han optado por utilizar imágenes de personajes femeninos hipersexualizados para comparar o mostrar al lector cómo era la representación de la mujer en el pasado y cómo ha evolucionado con el tiempo, como es el caso del personaje de *Tomb Raider*.

**Tabla 3. Análisis de las imágenes de los textos y su contenido**

Imágenes	Tráileres	1. La mujer aparece en la imagen o tráiler	2. La mujer aparece hipersexualizada	3. Solo aparecen personajes masculinos; héroes	4. No aparece ninguno de los dos	5. Aparecen ambos
82	41	17	7	12	11	17
50 textos		34 %	14 %	24 %	22 %	34 %
Fuente: elaboración propia						

## 5. Discusión y conclusiones

Basándonos en nuestros resultados, observamos que en general, en los medios de comunicación analizados, los hombres podrían tener una presencia más destacada que las mujeres en la redacción de contenido sobre videojuegos. Esto podría sugerir que persiste una brecha de género, respaldando así nuestra hipótesis inicial. Además, nuestros resultados coinciden con estudios previos, como el de García-Borrego et al. (2022), que señala la escasa presencia de mujeres en el periodismo de videojuegos, indicando que estas tienden a escribir más sobre géneros como música y aventura, mientras que los hombres se inclinan hacia juegos dirigidos a un público mayor de 18 años, como lucha, conducción y deportes.

Es importante destacar que, a pesar de que el 47% de los jugadores en España son mujeres (AEVI, 2022), esta proporción no se refleja en la representación en los medios. Respecto a nuestra observación de los textos seleccionados, en *El País* encontramos un texto escrito por una mujer que aborda los beneficios de los videojuegos para la salud. En *20 Minutos*, dos textos escritos por mujeres tratan sobre la violencia machista en los videojuegos, mientras que otro aborda un juego de género musical. En *El Periódico*, notamos que los textos escritos por mujeres están más centrados en temáticas de videojuegos, incluso en aquellos considerados inicialmente para jugadores masculinos, como *Call of Duty* o *The Finals*. Sin embargo, como ya dijimos, el número de textos escritos por hombres prevalece al número de mujeres.

En cuanto a la representación visual de las mujeres en los textos, hemos observado cierto cambio en la selección de imágenes por parte de los medios. Un ejemplo destacado es el caso mencionado en *20 Minutos*, donde un cartel publicitario del festival *RetroBarcelona* recibió críticas por su contenido sexista, lo que llevó a modificar aspectos controvertidos, como la representación sugerente de personajes femeninos. Este incidente podría interpretarse como un avance hacia una representación más equitativa de las mujeres en los medios, al recibir críticas al recibir críticas por la representación de personajes femeninos con estereotipos o como objetos sexuales.

En conclusión, para respaldar nuestros resultados es necesario continuar investigando la brecha de género en el ámbito de los videojuegos y la representación de la mujer en los medios de comunicación. Además, es importante profundizar en el análisis de los propios videojuegos para determinar si ha habido una evolución positiva en la representación de la mujer en este medio. Sería interesante ampliar el alcance de la investigación a más textos y plataformas de videojuegos, y comparar nuestros resultados con otros estudios para obtener una perspectiva más completa.

## 6. Referencias

- Calderón-Gómez, D., & Gómez-Miguel, A. (2023b). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methaodos*, 11(1). <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Curiel, E. H., & De la Maza, A. J. P. (2020). Nuevas narrativas periodísticas entre la información y la simulación lúdica: los docuwebs y los newsgames. *Palabra Clave*, 23(2), 1-26. <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.5>
- Darley, A. (2002). Visual Digital culture. *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780203135204>
- de Matías Batalla, D., y Quartucci, C. M. (2022). Gaming, eSports y Streaming desde una perspectiva de género. <https://bit.ly/42bN4eX>
- De Videojuegos, A. E. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. España, Madrid.
- De Videojuegos, A. E. (2022). *La industria del videojuego en España. Anuario 2022*. España, Madrid.
- DEV (2021). *Libro de Banco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021*. <https://acortar.link/gw12BA>
- DEV (2022). *Libro de Banco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022*. Archivo PDF. <https://acortar.link/s1pVdN>
- Drummond, B. M., De Castro Salgado, L. C., & Viterbo, J. (2022). What Are the Challenges Faced by Women in the Games Industry? *In Anais Do XVI Women In Information Technology*. <https://doi.org/10.5753/wit.2022.223130>
- Espinosa, R. S. C. (2021). Mujeres en la industria del videojuego: un tema aún pendiente. *Mosaic*, 192. <https://doi.org/10.7238/m.n192.2117>

García-Borrego, M., Montes-Rodríguez, M., & Ruiz-Aguar, A. (2022b). Presencia y rol de la mujer en el periodismo de videojuegos: un análisis de las redacciones y la crítica cultural de los medios especializados españoles. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 114-136. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2022-1771>

González-Sancho, R. (2020). Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro. *Repertorio Americano*, 29, 249-268. <https://doi.org/10.15359/ra.1-29.15>

Gómez-García, S., Rebollo, M. A. P., & Cabeza-San-Deogracias, J. (2021). Newsgames against hate speech in the refugee crisis. *Comunicar Digital/Comunicar*, 29(67), 123-133. <https://doi.org/10.3916/c67-2021-10>

Lafrance, J. P. (1995). La epidemia de los videojuegos: epopeya de una industria. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (42), 121-134.

López Redondo, I., & Ufarte Ruíz, M. J. (2014). *La imagen de la mujer en el videojuego*. La imagen de la mujer en el videojuego, 160-169.

López-Redondo, I. (2012). *El tratamiento del videojuego: de la prensa generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones impresas y digitales de El País, El Mundo, Público y 20 Minutos*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=26514>

López-Redondo, I. (2017). El rumor como noticia en la prensa del videojuego. Estudio comparativo de dos revistas digitales: Meristation y Vandal. In *IX Congreso Internacional de Cyberperiodismo: Innovación y emprendimiento al servicio de las audiencias (2017)*, 360-373. Universidad del País Vasco. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6476745>

López-Redondo, I., & Aramburú Moncada, L. G. (2020). El tratamiento del videojuego como producto cultural en la prensa especializada en España. un estudio de caso: manual. *Textual & Visual Media*, 13, 20-34. <https://hdl.handle.net/11441/104739>

López-Redondo, I. (2021). El videojuego como área de especialización periodística. Rasgos distintivos y perspectivas profesionales para un sector en auge. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, 27(1), 319-332. <https://doi.org/10.5209/esmp.72248>

Manzano-Zambruno, L., & Otero, G. P. (2020). El periodismo de videojuegos desde una perspectiva feminista y de género. Las periodistas especializadas ante el acoso y la discriminación en España dentro de las redes sociales. *COMPOLÍTICAS*, 84-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7461415>

Martínez-Oña, M. M., & Muñoz, A. M. M. (2021). Agresiones a mujeres a través de los videojuegos. *South Florida Journal Of Development*, 2(1), 236-248. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n1-018>

- Méndez Carpio, C. R., Palacios Montero, N. A., & Méndez Palacios, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), 83–94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Paredes-Otero, G. (2019). El uso del rumor en la prensa digital de videojuegos. Análisis de contenido de los medios especializados: Hobby Consolas, Vandal y 3DJuegos. *Ámbitos/Ámbitos*, 45, 139-158. <https://doi.org/10.12795/ambitos.2019.i45.09>
- Paredes-Otero, G. (2021). La cobertura mediática de los eventos españoles de videojuegos en la prensa digital especializada. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, 27(1), 375-384. <https://doi.org/10.5209/esmp.69503>
- Paredes Otero, G. (2022). Aproximación a los géneros periodísticos en las redes sociales: formatos del periodismo especializado en videojuegos en Youtube. *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*. <https://hdl.handle.net/11441/135169>
- Paredes-Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. *Obra Digital/Obra Digit@L*, 22, 81-96. <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>
- Paredes-Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España: Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. Aula Magna Proyecto clave McGraw Hill.
- Ponce, D. C. C. (2021). *La belleza femenina en videojuegos aaa* (Doctoral dissertation, Pontificia Universidad Católica de Chile).
- Díaz, R. P. (2021). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. En *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana* (pp. 234-248). <https://doi.org/10.24275/uama.7049.8999>
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual.*, 4, 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2192168>

## 7. Anexos

FECHA	PERIÓDICO	SECCIÓN	TÍTULO	AUTOR	LON GIT UD	LENGUAJE	ANGLICIMOS	PALABRAS CLAVE	VIDEOJUEGOS
junio 23- marzo 24									
	El País								
20 nov 2023	El País	Cultura	<u>Sexismo, guerras culturales y japoneses</u>	Jorge Morla	619	Formal y reflexivo, tono analítico y crítico.		sexismo, sexualización, machismo, cultura, inclusividad, videojuego	<i>Metal Gear Solid V: Phantom Pain.</i>
			<b>Temática</b>	El texto aborda las controversias surgidas en el mundo de los videojuegos en torno a la representación de personajes, la inclusividad, la sexualización, el machismo y la influencia cultural y política en la creación y recepción de los juegos, reflexionando sobre cómo estos reflejan y afectan a la sociedad en diferentes partes del mundo. Cita: "Quiet Hideo Kojima, que siempre ha gustado de sexualizar a sus personajes femeninos, podría haber buscado cualquier otra excusa para desvestir al personaje".					
			<b>Mujer</b>	Sexualización del personaje Stefanie Joosen en Quiet en Metal Gear Solid V: Phantom Pain.					
5 dic 23	El País	Cultura	<u>GTA VI misma noticia en 20 minutos.</u>	Jorge Morla	499	Informativo y descriptivo.		GTA VI; protagonista femenina; disparos; saga; lanzamiento; dinero; multijugador; game awards, violencia, videojuego	<i>GTA VI. previsto en 2025. Un juego que está llamando a romper todos los récords.</i>
			<b>Temática</b>	El texto trata sobre el lanzamiento del primer tráiler de GTA VI, uno de los videojuegos más anticipados. Destaca la inclusión de una protagonista femenina y la ubicación en Vice City, una versión ficticia de Miami. Además, se menciona el éxito financiero de la saga, la filtración del tráiler antes de su estreno oficial, la fecha de lanzamiento en 2025, la importancia del modo multijugador y la relevancia del juego en la cultura popular y en la discusión sobre violencia en los videojuegos. También se menciona la estrategia de lanzamiento antes de los The Game Awards y la expectación generada por filtraciones previas					
			<b>Mujer</b>	Por primera vez tendrá una protagonista femenina. (Esto quiere decir que en las versiones anteriores, los protagonistas eran hombres, además de que la mujer era una imagen sexista y hacía rol de prostitutas en las versiones anteriores). /// En la portada aparece un personaje masculino con un coche únicamente. / En la portada del trailer, aparece sentada una mujer detrás de un hombre abrazándolo sentada encima de un coche. (ella segundo plano).					
8 ene 24	El País	Cultura	<u>La fiesta de los videojuegos de 2023 continúa en 2024</u>	Jorge Morla	295	Informal pero entusiasta y especulativo sobre los videojuegos.	Anglicismos: <b>remake</b> ; <b>reboot</b> ; <b>gamers</b> ;	saga; videojuegos; temporada; eco-terroristas; fantasía; videojuego	<i>Los videojuegos más esperados: Persona 3 Reload; Final Fantasy VII Rebirth, Alone in the Dark, Dragon's Dogma 2. A pesar de que algunos han decepcionado a sus fans, son los juegos que van a salir en 2024 y que la gente espera con ansias.</i>
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la continuación del auge de la industria de los videojuegos en el año 2024, destacando cuatro juegos que se esperan con gran interés en el primer trimestre del año: Persona 3 Reload, Final Fantasy VII Rebirth, Alone in the Dark y Dragon's Dogma 2. Se discute la expectativa en torno a estas obras y su potencial para seguir el éxito de los juegos destacados del año anterior.					
			<b>Mujer</b>	El texto que me has proporcionado no hace ninguna referencia explícita a mujeres. Si bien se mencionan los juegos "Persona 3 Reload" y "Final Fantasy VII Rebirth", ambos con personajes femeninos jugables, no se hace ninguna mención específica a su género o papel en la historia.					

				Del mismo modo, el resto del texto se centra en la descripción general de los juegos, sus fechas de lanzamiento y sus características, sin mencionar ningún personaje femenino en particular.					
22 ene 24	El País	Cultura	<u>Después de la Constitución, los videojuegos</u>	Jorge Morla	622	Lenguaje informativo y reflexivo. Tono de apoyo e interés hacia la inclusividad	inclusivo; inclusividad; discapacidad; accesibilidad; torneo; premio; festival; videojuego	<i>Forza Motorsport y el juego de lucha Mortal Kombat I.</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la celebración del primer Festival Internacional de Videojuegos Inclusivos (FIVI) en Cuenca, España, y la importancia de la accesibilidad en los videojuegos para las personas con discapacidad. Se destaca la implicación de diversas organizaciones y voluntarios en el evento, así como la influencia positiva de los videojuegos accesibles en el desarrollo de habilidades y la inclusión social de las personas con discapacidad. El texto resalta también los avances tecnológicos en la industria de los videojuegos que contribuyen a la accesibilidad y la sensibilización en este campo.					
			<b>Mujer</b>	Se menciona a Delia Millán como una de las impulsoras del proyecto y colaboradora del American Space de la embajada de Estados Unidos. Ella participó en la organización del festival y posteriormente se quedó con los juegos y consolas para crear un club de videojuegos inclusivos en Cuenca. El texto no menciona explícitamente a ninguna mujer en particular, sí se hace referencia a la participación femenina de forma general					
26 feb 2024	El País	Cultura	<u>FromSoftware revela el tráiler y la fecha de salida del DLC de 'Elden Ring'.</u>	Jorge Morla	635	Informal, coloquial dirigido al público familiarizado con la terminología y cultura de los videojuegos.	Anglicismos: downloadable content) DLC	DLC; expansión; arma; contenido descargable; videojuego	<i>Elden Ring, Call of Duty: Modern Warfare 3, The Witcher: Blood and Wine, Outer Wilds: Echoes of the Eye o Cyberpunk 2077: Phanton Liberty. (Los que más expansiones supusieron. Todos son DLC.</i>
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la ambigüedad y la diversidad de interpretaciones que rodean al término "DLC" (contenido descargable) en la industria de los videojuegos. Se discute cómo el término abarca una amplia gama de contenidos adicionales, desde simples accesorios hasta expansiones completas que pueden redefinir la experiencia de juego. Se utiliza el lanzamiento del DLC de Elden Ring como ejemplo para explorar esta complejidad y la incertidumbre sobre cómo se recibirá y se percibirá este tipo de contenido adicional en la comunidad de jugadores.					
			<b>Mujer</b>	El texto que me has proporcionado no hace ninguna referencia explícita a las mujeres. En cuanto al lenguaje utilizado, se podría considerar <b>inclusivo</b> en algunos aspectos, ya que evita el uso de un lenguaje genérico masculino como "jugadores" y opta por términos más neutros como "gamers". Sin embargo, hay que destacar que el texto está escrito principalmente desde una perspectiva masculina, ya que utiliza pronombres masculinos como "él" para referirse a los jugadores y desarrolladores de videojuegos.					
1 mar 24	El País	Cultura	<u>Los videojuegos, un apoyo prometedor para tratar trastornos como la ansiedad o la depresión.</u>	Daniel Alonso Viña	1.349	Formal y técnico; ámbito académico y profesional.	ansiedad; salud mental; adicción; depresión; terapia; resiliencia; psicología; tratamiento; bienestar; videojuego	<i>Horizon: Resilience. Animal Crossing considerado beneficioso para la salud mental. "Ayudó a satisfacer necesidades psicológicas (autonomía, relaciones y competencia) como las que describe la teoría de la autodeterminación", ".Además: Minecraft, Pokémon Go. —apenas dos años cuando las autoridades en Estados Unidos aprobaron el EndeavorRx, un videojuego que los médicos pueden recetar para <a href="#">tratar a niños con trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad (TDAH)</a>.</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es el potencial de los videojuegos para ayudar en el tratamiento de problemas de salud mental, como la depresión, el estrés y la ansiedad. Se destaca la falta de estudios científicos que respalden este uso terapéutico de los videojuegos, así como la necesidad de investigaciones adicionales para comprender mejor cómo pueden contribuir a mejorar la salud mental. También se aborda la preocupación por la posible adicción a los videojuegos y la necesidad de establecer límites claros para su uso, especialmente en poblaciones vulnerables.					
			<b>Mujer</b>	La creadora del videojuego: Águeda Gómez Carbonero es la diseñadora y desarrolladora del videojuego Horizon: Resilience. Se la menciona en varias ocasiones a lo largo del texto, destacando su trabajo y su motivación para crear un juego que ayude a las personas con depresión. En cuanto al lenguaje inclusivo, el texto utiliza una mezcla de formas masculinas y femeninas. Por ejemplo, se utiliza "creadora" para referirse a Águeda Gómez Carbonero, pero también se utilizan formas masculinas como "jugador" y "paciente". En general, el texto no se adhiere a un uso estricto del lenguaje inclusivo, pero sí muestra una cierta sensibilidad hacia la diversidad de género.					

15 mar 24	El País	Cultura	El color amarillo que divide a los 'gamers'	Álex Serrano	596	Lenguaje formal, propio del ámbito periodístico y de la industria de los videojuegos	Anglicismo: <b>gamer</b> ; blockbuster; teaser trailer:	jugador; inmersión; generación; mundo abierto; rol; videojuego	<i>Final Fantasy VII Rebirth</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la controversia generada por el uso de marcas de pintura amarilla en el videojuego Final Fantasy VII Rebirth, diseñado para la consola PlayStation 5. Estas marcas se utilizan para indicar elementos interactivos o practicables en el entorno del juego, lo que algunos jugadores consideran que interrumpe la inmersión y la experiencia del juego. Se discute cómo esta práctica responde a la necesidad de facilitar la navegación y mejorar la experiencia de juego, especialmente para un público más diverso y joven que está ingresando en la comunidad de jugadores. Se plantea la adaptación del sector del videojuego a los nuevos hábitos de juego y plataformas, así como la importancia de entender y satisfacer las necesidades de esta audiencia emergente.						
			<b>Mujer</b>	En el texto que me has proporcionado no se hace ninguna referencia específica al género de las personas que juegan a videojuegos. Aunque se utilizan términos como "jugadores", "gamers" y "comunidad gamer", estos términos son genéricos y no distinguen entre hombres y mujeres. Además, el texto cita a dos mujeres en puestos de liderazgo dentro de la industria del videojuego: Elena Flores, directora editorial y directora de producción en Raiser Games, y Damion Schubert, directora creativa de Capcom.						
15 enero	El País	Cultura	Prince of Persia' y el inapelable triunfo de la vuelta a las esencias	Jorge Morla	626	Un lenguaje formal y técnico, propio de una reseña de videojuegos.	Spoiler, gameplay, metroidvania, flashback, hype.	saga; dimensión; creatividad; metroidvania; mapa; dinero; videojuego	<i>Prince of Persia, Celeste, la saga de Ori, Super Mario Bros. Wonder, Cuphead, Inside</i>	
			<b>Temática</b>	El texto habla sobre el nuevo juego "Prince of Persia: The Lost Crown", que marca el retorno de la saga después de 13 años y presenta un cambio significativo en su mecánica y estilo. Describe cómo el juego abandona la dirección tridimensional de entregas anteriores para volver a sus raíces en un formato bidimensional, adoptando el género "metroidvania". Se destaca la eficacia de esta decisión creativa y se reflexiona sobre el resurgimiento de los juegos bidimensionales y las estructuras de juego clásicas en la industria del videojuego.						
			<b>Mujer</b>	El texto que me has proporcionado no hace referencia explícita a ninguna mujer. En general, el texto se centra en la descripción del juego y sus características, sin hacer hincapié en el género de los jugadores o personajes.						
5 ene 24	El País	Cultura	Mami Nena, la 'abuelita_gamer' de Chile		284	Descriptivo y cercano, dirigido al público general interesado en historias inspiradoras.	Anglicismos: <b>gamer</b> .	disparo; soledad; competir; avatar; top top, youtube: videojuego; abuela	<i>Free Fire</i>	
			<b>Temática</b>	Videojuego de disparos en línea al que jugaba una mujer mayor de 81 años, lo que impactó a muchos jugadores. Conocida como "abuela gamer" tras ganar puntos para alcanzar la liga de rango "Heroico". Cuenta la popularidad del juego como conclusión.						
			<b>Mujer</b>	Gracias a su éxito en el juego 'Free Fire', fue reconocida por la empresa como una de las figuras más influyentes del videojuego. El texto habla sobre una abuela que juega a los videojuegos de disparos.						
4 diciembre	El País	Cultura	6 juegos 6 (pero solo uno para gobernarlos a todos) <a href="https://elpais.com/babelia/2023-12-04/6-juegos-6.html">https://elpais.com/babelia/2023-12-04/6-juegos-6.html</a>	Jorge Morla	519	Lenguaje informal, columna de opinión de videojuegos.	Anglicismos: <b>remake</b> , the game awards, gamer, meme, spoilers, <b>feedback</b> , <b>streamig</b> , viralidad, trailer, gala, hits.	Game awards; nominado; influencia; mundo interactivo; aventura; videojuego	<i>Alan Wake II, Super Mario Bros. Wonder, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Baldur's Gate III, Resident Evil 4 y Marvel's Spider-Man 2</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la anticipación y la especulación en torno a los premios The Game Awards, particularmente en la categoría de mejor juego del año. Se destaca la excepcional calidad de los nominados de este año, especialmente destacando a "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" y "Baldur's Gate III". Se discute brevemente sobre los méritos de cada uno de los nominados, pero se sugiere que los dos juegos mencionados anteriormente son los principales contendientes para llevarse el galardón. El texto enfatiza la importancia de este premio en términos de reconocimiento, impacto en las ventas y prestigio para los juegos nominados y ganadores.						

			<b>Mujer</b>	No hace ninguna referencia explícita a mujeres, aunque menciona juegos y personajes que podrían tener presencia femenina, como "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom" y "Marvel's Spider-Man 2", sin especificar género. Por otro lado, en las imágenes de los videojuegos aparecen personajes femeninos y masculinos.							
27 nov	El País	Cultura		<a href="https://elpais.com/babelia/2023-11-27/half-life-25-anos-del-juego-que-lo-cambio-todo.html">https://elpais.com/babelia/2023-11-27/half-life-25-anos-del-juego-que-lo-cambio-todo.html</a>	Jorge Morla	469	Informal, apasionado, opinión sobre los videojuegos		Acción; terror; distopía; plataforma digital; realidad virtual; revolución; alienígena; científico; videojuego	<i>Half Life</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es el impacto y la importancia del videojuego "Half Life", lanzado en 1998. Se resalta su carácter innovador y su influencia en el mundo de los videojuegos, tanto en términos de diseño de juego como en el desarrollo de tecnologías y plataformas. Se mencionan sus contribuciones a través de los mods y la creación de juegos como "Counter Strike", así como el papel de Valve y su plataforma Steam en la transformación de la industria. Además, se destaca la continuación de su legado con "Half Life 2" y otros títulos como "Portal" y "Half Life: Alyx", aunque se lamenta la ausencia de una tercera entrega de la serie.							
			<b>Mujer</b>	En la imagen del juego aparece tanto un hombre como una mujer (no hipersexualizada), pero en segundo plano. No hace ninguna otra referencia específica a la mujer.							
13 nov.	El País	Cultura		<a href="https://elpais.com/babelia/2023-11-11/los-videojuegos-contra-la-rae-la-batalla-final.html">https://elpais.com/babelia/2023-11-11/los-videojuegos-contra-la-rae-la-batalla-final.html</a>	Jorge Morla	513	Lenguaje informativo y descriptivo, toques de opinión y humor		Revolución; experimento; animación; realidad virtual; jugadores discapacitados; inclusión; videojuego	<i>Half Life; Valve; Gabe Newell;</i>	
			<b>Temática</b>	Los videojuegos contra la RAE: la batalla final El tema principal del texto es la iniciativa de un grupo de personas para redefinir el término "videojuego" en el diccionario de la Real Academia Española (RAE). Se destaca la necesidad de actualizar la definición dada por la RAE debido a la evolución y diversidad del medio interactivo de los videojuegos. Se mencionan los debates en torno a si los videojuegos son considerados un arte, un peligro para los jóvenes o una oportunidad para diversas áreas como la medicina y la educación. La iniciativa busca organizar un debate público y recopilar propuestas de diversas organizaciones y la participación del público para llegar a un consenso sobre una definición más amplia y actualizada del término "videojuego".							
			<b>Mujer</b>	No hace ninguna referencia a la mujer.							
6 nov	El País	Cultura		<a href="https://elpais.com/babelia/2023-11-06/mr-coo-el-talento-y-la-friccion-entre-arte-y-desarrollo-en-los-videojuegos.html">https://elpais.com/babelia/2023-11-06/mr-coo-el-talento-y-la-friccion-entre-arte-y-desarrollo-en-los-videojuegos.html</a>	Jorge Morla	491	informativo y descriptivo, opinativo.		Anglicismos: mods, Steam, online, gameplay, VR.	Talento; arte; creativo; lanzamiento; revolución; videojuego; evolución; influencia; experimento; violencia	<i>The Many Pieces of Mr. Coe, Half Life, Valve, Counter Strike</i>
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la controversia en torno al lanzamiento del juego español "The Many Pieces of Mr. Coe", desarrollado por Gamera Nest y basado en el arte del ilustrador Nacho Rodríguez. La polémica surge por diferencias entre Rodríguez y Gamera respecto a la fecha de lanzamiento, la calidad del juego y la gestión del desarrollo. A pesar de esta disputa, el texto elogia la calidad del juego, destacando su originalidad artística y narrativa. Además, reflexiona sobre la relación entre los artistas tradicionales y los desarrolladores de videojuegos en el contexto del arte digital y la interactividad, instando a una colaboración entre ambas partes para crear obras que satisfagan al jugador y promuevan el potencial creativo del medio.							
			<b>Mujer</b>	No hace ninguna referencia a la mujer.							
20 octubre	El País	Cultura		<a href="https://elpais.com/sociedad/2023-10-20/las-apuestas-en-linea-provocan-adicciones-al-juego-a-una-de-cada-diez-personas-de-entre-18-y-25-anos.html">https://elpais.com/sociedad/2023-10-20/las-apuestas-en-linea-provocan-adicciones-al-juego-a-una-de-cada-diez-personas-de-entre-18-y-25-anos.html</a>	Pau Alemany	882	Descriptivo e informativo.		Anglicismos: influencers	Adicción; videojuego; dinero; apuesta; menor; influencia; riesgo; problema; publicidad; vulnerabilidad	<i>No hace referencia a ningún videojuego en concreto</i>
			<b>Temática</b>	Las apuestas en línea provocan adicciones al juego a una de cada diez personas de entre 18 y 25 años El tema principal del texto es el aumento de los problemas relacionados con el juego, especialmente entre los jóvenes, debido al fácil acceso a las apuestas en línea. Se destaca que una parte significativa de la población joven, especialmente hombres de entre 18 y 25 años, está siendo afectada por problemas							

							de adición al juego, particularmente a las apuestas deportivas en línea y a los rasgos de la ONCE. El informe también señala la preocupación por el acceso de los menores de edad a las cajas botín en los videojuegos, que pueden generar una mentalidad de apostar y ganar, contribuyendo potencialmente al desarrollo de problemas con el juego en edades más tempranas.			
			<b>Mujer</b>				El texto hace referencia a la mujer solo de manera indirecta, al mencionar la preocupación por la vulnerabilidad de la franja de edad joven, sin especificar género.			
16 oct	El País	Cultura	'Baldur's Gate 3', arrodillémonos ante un milagro narrativo <a href="https://elpais.com/babelia/2023-10-16/baldurs-gate-3-arrodillemonos-ante-un-milagro-narrativo.html">https://elpais.com/babelia/2023-10-16/baldurs-gate-3-arrodillemonos-ante-un-milagro-narrativo.html</a>	Jorge Morla	759	Descriptivo y elogioso, destaca calidad e importancia del juego "Baldur's Gate 3". Vocabulario admiración.	Anglicismos: <b>gameplay, feedback, framework, puzzle, spoiler.</b>	Videojuego; cultura; revolución; narrativa; crítica; historia; interacción; premio; excelencia	<i>Baldur's Gate 3. Otros: Spiderman 2, Call of Duty, Lies of Po, Zelda: Tears of the Kingdom, Dungeons &amp; Dragons</i>	
			<b>Temática</b>	El tema principal del texto es la destacada calidad y la importancia cultural de Baldur's Gate 3, un videojuego desarrollado por Larian Studios. El autor elogia tanto la mecánica del juego como su narrativa ramificada, describiéndolo como una obra maestra que marca un antes y un después en la industria de los videojuegos. Se compara con otras grandes producciones del año, como Starfield, Spiderman 2 y Zelda: Tears of the Kingdom, y se argumenta que Baldur's Gate 3 se destaca por su enfoque narrativo y su profundidad en la toma de decisiones. Se discute la posibilidad de que Baldur's Gate 3 sea considerado el mejor juego del año debido a su impacto y popularidad entre los jugadores, a pesar de algunos obstáculos en su distribución. En resumen, el texto aboga por el reconocimiento de Baldur's Gate 3 como una obra excepcional en el panorama de los videojuegos.						
			<b>Mujer</b>	Imagen donde solo aparece personaje masculino. Se hace referencia a la mujer en la expresión "reinas inmortales", aunque no se profundiza en este aspecto.						
29 sep 23	El País	Cultura	<u><a href="#">Machismo en los videojuegos de fútbol: ¿qué hay detrás de las críticas a las jugadoras en el nuevo 'FIFA'?</a></u>	Raúl Novoa	1.213	Formal, analítico	<b>Streamers</b>	Machismo; masculinidad; videojuego; fútbol; femenino; estereotipo: feminismo; equidad; inclusión, hipersexualización	<i>FIFA, EA Sports FC 24</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la inclusión de las jugadoras de fútbol en el videojuego FIFA, específicamente en la modalidad de Ultimate Team, y las reacciones que esta inclusión ha generado en la comunidad de jugadores y streamers. Se abordan temas relacionados con el machismo en los videojuegos, la percepción de realismo en la representación de las jugadoras en comparación con los jugadores masculinos, la equidad de género en el deporte y la importancia de la visibilidad de las mujeres en el fútbol y en los videojuegos.						
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer en varios puntos, destacando la crítica de algunos <i>streamers</i> hacia la inclusión de jugadoras en el juego y la percepción de falta de realismo en comparación con los jugadores masculinos. También se aborda la importancia de la visibilidad de las jugadoras profesionales de fútbol y su impacto en la inspiración de niñas que sueñan con ser futbolistas. Además, se menciona la reacción feminista ante las actitudes machistas en el ámbito del fútbol y los videojuegos. Por otro lado, Se abordan temas como el machismo en el fútbol y los videojuegos, la percepción de realismo en los juegos, la equidad de género, la representación de las mujeres en el deporte y en los videojuegos, así como los aspectos económicos relacionados con la inclusión de nuevas características en el juego.						
28/9/2023	El País	Cultura	<u><a href="#">La nueva cara de los videojuegos: una ayuda para mejorar la atención, en terapias contra el TDAH</a></u>	Inés Sánchez Manjavacas Castaño	1.215	Técnico y divulgativo. Términos especializados: nerocognitivo, impulsividad, regulación emocional, enfoque científico.	Serious games	videojuego; TDAH; tratamiento; menor; terapia; inteligencia artificial; psicología; tiempo; salud	<i>En 2020, la Administración de Alimentos y Medicamentos de Estados Unidos (FDA, por sus siglas en inglés) aprobó el uso médico de <a href="#">EndeavorRx</a>, un videojuego diseñado como terapia digital para este trastorno. // Algunos de los videojuegos ayudan a trabajar la impulsividad.</i>	

			<b>Temática</b>	El texto explora el potencial de los videojuegos como herramienta terapéutica para el tratamiento del TDAH, destacando su capacidad para mejorar la atención y regular la impulsividad en niños. Se discute la importancia del control del tiempo de uso de los videojuegos y la necesidad de diseñar juegos específicamente para ser utilizados como herramientas terapéuticas. Además, se enfatiza la complementariedad de los videojuegos con los tratamientos tradicionales para el TDAH, como la terapia farmacológica y cognitivo-conductual.					
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia explícita a la mujer en algunas partes, como por ejemplo cuando menciona a Irene Sánchez, pedagoga y terapeuta, o cuando María del Carmen Ávila, psicóloga, es citada. También se menciona a Beatriz Gil Gómez de Liaño, profesora titular de la facultad de psicología de la Universidad Autónoma de Madrid, quien también es mujer.					
26 jun 23	El País	Cultura	<u>Jugar como una chica: Sexismo y feminismo en el mundo de los videojuegos</u>	Jorge Morla	647	El lenguaje empleado es variado, incluyendo tanto términos técnicos relacionados con los videojuegos como expresiones más coloquiales y emotivas.	smartphone	Sexismo; machismo; feminismo; videojuego; mujer; hipersexualización; evolución; prensa	
			<b>Temática</b>	La temática principal de este texto es la relación entre las mujeres y la industria de los videojuegos, abordando aspectos como la representación, la discriminación y los desafíos que enfrentan las mujeres tanto como desarrolladoras como consumidoras en este sector.					
			<b>Mujer</b>	<u>Conocíamos hace poco que, en 2022 en España, el porcentaje de jugadoras</u> (de un total de 18 millones de jugadores) asciende ya al 47% Por otro lado, el texto hace múltiples referencias a la mujer, destacando el testimonio de Marina Amores (Blissy), quien es comunicadora, periodista, activista feminista y especialista en videojuegos y género, así como otras figuras femeninas dentro de la industria de los videojuegos mencionadas en el ensayo.					
	<b>20 MINUTOS</b>								
22/3/24	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>PlayStation</u> propone un trepidante viaje al Japón feudal con 'Rise of the Ronin'	D.G	374	Descriptivo y promocional.	Saga; combate; arma; videojuego; personaje; viral;	<i>Rise of the Ronin</i>	
			<b>Temática</b>	Nuevo lanzamiento de un videojuego. Descripción del videojuego, jugadores, etc. El contenido principal se centra en la descripción del juego "Rise of the Ronin" de Sony para PlayStation 5, resaltando sus características, jugabilidad y ambientación en el Japón feudal.					
			<b>Mujer</b>	No hace ninguna referencia a la mujer.					
21/3/24	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>Peach</u> entra en escena como protagonista de su propio juego, 'Princess Peach: Showtime!', para Nintendo Switch	Julio Plaza Torres	510	Informativo y descriptivo, promocional	Spin-off; showtime	Videojuego; aventura; carrera; pelea; evolución, princesa, protagonista, mujer	El texto hace referencia a la mujer a través del personaje de la princesa Peach.
			<b>Temática</b>	Evolución del juego. Evolución del personaje. Historia del juego. Anuncio de una serie nueva de este videojuego. La temática principal del texto es la evolución del personaje de la princesa Peach en los videojuegos de la franquicia de Super Mario, desde su papel inicial como damisela en apuros hasta su protagonismo en juegos propios y su diversificación en diferentes géneros y roles. También se destaca el lanzamiento del juego "Princess Peach: Showtime!" como un nuevo paso en esta evolución del personaje.					
			<b>Mujer</b>	<i>Princess Peach: Showtime. Otros: Super "Mario", "Bowser", "Mario", "Luigi", "Toad", "Super Princess Peach", "Super Mario 3D World", "Mario Kart", "Super Smash Bros.", "Mario Party", "Juegos Olímpicos", "película", "Toads", "Reino Champiñón", "Shigeru Miyamoto", "Super Mario RPG", "Super Mario Bros.", "Super Mario Bros. 2", "Super Mario Bros. USA"</i>					
4 de marzo 2024	20 MINUTOS	Videojuegos	RetroBarcelona 2024 <u>cambia</u> su cartel promocional tras ser calificado como "sexista" y hace saltar la polémica	No lo nombra	321	El lenguaje utilizado es principalmente descriptivo y crítico, con un tono informal en las citas de los usuarios en las redes sociales.	<b>Feedback,</b> restyling,	Sexismo; hipersexualizada; feminismo; personaje; festival; videojuego; polémica;	<i>Resident Evil</i>
			<b>Temática</b>	retro Barcelona, un festival del videojuego clásico en Barcelona presenta un cartel que ha creado mucha polémica en cuanto a su contenido de las imágenes que presenta. Las protagonistas aparecen con un componente sexista en la vestimenta y postura que que tienen. Los creadores decidieron					

							cambiar el cartel debido a la cantidad de quejas que recibió este. Han cambiado el diseño y la imagen de las protagonistas. El rediseño también creó mucha polémica entre los que no estaban de acuerdo y lo consideraron como un acto de censura.		
			<b>Mujer</b>				Cambio de diseño del cartel del festival del videojuego por contener componentes sexistas. La mujer se menciona en referencia a la crítica de la representación sexualizada de personajes femeninos en el cartel del festival RetroBarcelona		
4 de marzo 2024	20 MINUTOS	Videojuegos	Cualquier <u>tiempo</u> pasado fue presente: los videojuegos abrazan la nostalgia con sus 'remakes' y remasterizaciones	Julio Plaza Torres	936	Formal y <b>Remake, reboot, gameplay, feedback, reimaginar</b>	Nostalgia; videojuego, lanzamiento, gráfico, evolución, mecánica, <i>Advance Wars, Baten Kaitos, Dead Space Remake, Final Fantasy, Mario vs. Donkey's Kong, Metroid Prime, Persona 3, Resident Evil 4, Tales of Symphonia Remastered, The Last of Us Parte II</i>		
			<b>Temática</b>	Lanzamientos de 10 videojuegos clásicos que han sido lanzados con cambios y novedades en distintas plataformas de videojuegos. Relata brevemente el contenido de estos y los nuevos cambios que se han hecho.					
			<b>Mujer</b>	Aparecen carteles e imágenes de personajes femeninos y masculinos. El texto hace referencia a la mujer de manera indirecta al mencionar "la damisela" en el contexto de la saga Mario vs. Donkey Kong, donde se hace alusión al rescate de la princesa por parte de Mario.					
29 de febrero	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>Cuando historia y combate se sincronizan</u> : llega 'Final Fantasy VII Rebirth', la continuación del 'remake' del clásico de 1997	Julio Plaza Torres	434	Trato de "tú" al lector. Informal. "Bueno, sí podrás, nadie te lo impide, pero te perderás gran parte de la trama". Lenguaje informal y promocional, tono entusiasta.	<b>Remake, DLC, spin-off, trailer, gameplay</b>	Combate; trilogía; saga; videojuego; nostalgia; narrativa; mecánica; jugador; luchador; saga	<i>Final Fantasy VII Rebirth</i>
			<b>Temática</b>	Lanzamiento de una serie nueva de videojuego Final Fantasy VII Rebirth, recreación del mismo con nuevos elementos. La temática principal del texto es la promoción y descripción del juego "Final Fantasy VII Rebirth", destacando sus características, novedades y la experiencia de juego que ofrece.					
			<b>Mujer</b>	Referencia a la mujer: El texto hace referencia a varios personajes femeninos del juego, como Tifa, Aerith y Yuffie, destacando su importancia en la trama y las relaciones entre los personajes.					
27 febrero	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>Nintendo anuncia 'Leyendas Pokémon Z-A'</u> , el regreso de los monstruos de bolsillo a la ficticia París llena de megaevoluciones	Julio Plaza Torres	463	Informativo y descriptivo. Tono objetivo para informar sobre el anuncio de un nuevo título de la saga.	Trailer, <b>remake</b> , teaser, fans, <b>gameplay</b>	Saga; videojuego; personaje; pokemon,	<i>Leyendas Pokémon Z-A</i>
			<b>Temática</b>	Lanzamiento de un nuevo videojuego de Pokemon. Descripción de algunas escenas destacadas. Descripción de algunos de los personajes que aparecen en el videojuego.					
			<b>Mujer</b>	No se hace referencia a la mujer ni personajes femeninos.					
30 ene 24	20 MINUTOS	Videojuegos	Todo lo que España aporta a los videojuegos: ' <u>Lords of the Fallen</u> ', cuando el talento patrio se pone a los mandos	Julio Plaza Torres	566	El lenguaje utilizado es principalmente formal y descriptivo, con términos propios de la industria de los videojuegos y la producción artística, así como expresiones coloquiales y técnicas relacionadas con el desarrollo de videojuegos.	Soulslike; outsourcing;	Videojuego; innovación; Lorda of Fallen; personalización del protagonista; presupuesto; talento	<i>Lorda of Fallen</i>
			<b>Temática</b>	La temática del texto es la presentación y análisis del videojuego "Lords of the Fallen", destacando su ambientación oscura, terrorífica y sangrienta, así como su sistema de juego similar a la saga Dark Souls. También se enfoca en el talento español involucrado en el desarrollo del juego y en los desafíos enfrentados durante su producción.					
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer en el contexto del equipo de desarrollo del juego, mencionando a Beatriz Arévalo como una de las profesionales involucradas en el proceso creativo.					
12/1/2024	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>Stephanie Tyler Jones, de 'Marvel's Spider-Man 2'</u> , no dejará su papel a pesar de las críticas: "Seguiré si lo desean los creadores"	Gema Cencerro	321	El lenguaje utilizado es formal y objetivo, propio de un artículo periodístico.	Fans	Crítica; violencia machista; acoso; lanzamiento; saga;	

									personaje; rediseño; videojuego
			<b>Temática</b>	El texto es un artículo o nota periodística que aborda el tema del acoso y la violencia machista experimentada por Stephanie Tyler Jones, una actriz que interpretó a Mary Jane en el videojuego "Marvel's Spider-Man 2" de Insomniac Games. La temática del texto es el acoso y la violencia sufridos por la actriz Stephanie Tyler Jones debido a la reacción de algunos fans del juego ante un rediseño de su personaje y su posterior comunicado sobre su cese en el trabajo como actriz.					
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer al mencionar a Stephanie Tyler Jones y su experiencia como víctima de acoso y violencia machista. Además, se enfoca en su papel como actriz que interpretó a Mary Jane en el videojuego "Marvel's Spider-Man 2". La situación de acoso y violencia que enfrentó Stephanie está relacionada con su condición de mujer, ya que se presenta como una reacción negativa hacia su trabajo y su persona, posiblemente influenciada por estereotipos de género o prejuicios hacia las mujeres en la industria del entretenimiento. Acosan a la actriz de Spider - Man 2, por el personaje que aparece en el videojuego, algunos fans la criticaban y dejaban comentarios despreciables como "fea". El personaje sufrió rediseño, lo que no gustó a muchos seguidores.					
9 ene 24	20 MINUTOS	Videojuegos	<u>La actriz que da vida a Mary Jane en 'Marvel's Spider-Man 2' deja su trabajo por el acoso que sufre: "No me siento segura"</u>	Gema Cencerro	366	Formal e informativo	Hobby, fans, insomniac games	Acoso; violencia machista; videojuego; redes sociales; víctima; mujer; seguridad	"Spider-Man", "Resident Evil", "The Last of Us".
			<b>Temática</b>	Aborda la temática de la violencia machista en el mundo de los videojuegos, centrándose en el acoso sufrido por mujeres relacionadas con esta industria. La temática central del texto es el acoso y la violencia machista que enfrentan las mujeres que trabajan en la industria de los videojuegos, destacando casos específicos de actrices y modelos relacionadas con personajes de videojuegos populares.					
			<b>Mujer</b>	Las mujeres relacionadas con este tipo de contenidos han denunciado en varias ocasiones el malestar que han llegado a sufrir tanto por disfrutar de su hobby como por simplemente realizar su trabajo. El texto menciona a varias mujeres que han sido víctimas de acoso en la industria de los videojuegos, incluyendo a Stephanie Tyler Jones, quien sufre acoso por interpretar a Mary Jane Watson en la saga Marvel's Spider-Man, y a Laura Bailey, la actriz de voz de Abby en The Last of Us Parte 2. Estas menciones resaltan la vulnerabilidad y el riesgo al que están expuestas las mujeres que trabajan en roles públicos dentro de la industria de los videojuegos.					
5/12/2023	20 MINUTOS		<u>Publican el primer tráiler de 'GTA 6' tras su filtración: año de estreno, ciudad en la que se sitúa y la primera protagonista femenina</u>	Julio Plaza Torres	324	El lenguaje utilizado es principalmente neutral, descriptivo y dirigido a un público interesado en videojuegos y en particular en la saga Grand Theft Auto	Fans	Esterno; GTA VI; estreno; filtración; tráiler; protagonista femenina; lanzamiento; videojuego; saga	GTA VI. previsto en 2025.
			<b>Temática</b>	La temática del texto es el anuncio del lanzamiento del primer tráiler de Grand Theft Auto VI, la siguiente entrega de la famosa saga de acción de mundo abierto de Rockstar Games. Se menciona la aparición de una nueva protagonista femenina, Lucía, y su entono en Vice City, una versión ficticia de Miami. También se proporciona información sobre el año de lanzamiento previsto y se reflexiona sobre la larga espera entre esta entrega y la anterior, destacando el éxito y la longevidad de GTA V.					
			<b>Mujer</b>	El texto menciona que en el tráiler se presenta a Lucía, quien se anticipó como la primera protagonista femenina de la saga Grand Theft Auto. Esto indica un cambio significativo en la serie, que tradicionalmente ha tenido protagonistas masculinos. Sin embargo, aparte de esta mención específica, no proporciona detalles adicionales sobre el papel o la relevancia del personaje femenino en el juego.					
5 dic 23	20 MINUTOS		<u>Suika Game</u> , el juego de la sandía que triunfa en Nintendo Switch y en Twitch, donde lo han jugado Ibai, Xokas, El Rubius o Auron Play	Julio Plaza Torres	295	El lenguaje utilizado es principalmente informativo y descriptivo, con un tono casual y entusiasta.	Casual games; streamers;	juego japonés; videojuego; streamers; blogueros	Suika Game Otros: Candy Crush, Aladdin X, Among Us, Fall Guys, Wordle
			<b>Temática</b>	La temática del texto gira en torno a la presentación y el análisis de "Suika Game", un juego japonés lanzado en diciembre de 2021 que se ha vuelto viral en las redes sociales y ha ganado popularidad en plataformas como Twitch. Describe la mecánica del juego, su parecido con otros títulos populares, su disponibilidad en diferentes plataformas y su éxito entre los streamers y jugadores.					
			<b>Mujer</b>	Menciona a los bloggers que han jugado a videojuego entre ellos son solo hombres.					

10 nov. 2023	20 MINUTOS		Entrevista Johanna Faries, general manager de 'Call of Duty': "El nuevo 'Modern Warfare III' es la nostalgia unida a la innovación"	Julio Plaza Torres	578	Lenguaje informativo y promocional	Spin-off, shooter, general manager, smartphones	Videojuego; innovación; aniversario; multijugador; terrorista; jugador; mapa; arma; inteligencia artificial; disparo;	<i>Call of Duty, Modern Warfare III</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento de "Call of Duty: Modern Warfare III" y la celebración del vigésimo aniversario de la franquicia "Call of Duty". Se aborda el impacto cultural y la evolución de la saga a lo largo de los años, destacando las novedades del juego, como la jugabilidad, la inclusión del modo zombies y la implementación de tecnologías como la inteligencia artificial para mejorar la experiencia del jugador.						
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer con la cita de Johanna Faries, general manager de Call of Duty, quien destaca el impacto cultural y comunitario del juego.						
26/10/2023	20 MINUTOS	Videojuegos	Bailando a través del tiempo: María Antonieta, BTS y Rosalía se unen a la nueva edición de 'Just Dance'	Gema Cencerro	972	Descriptivo y promocional con referencias a la historia del juego, su contenido y filosofía.	Online; plus	Videojuego; novedad; canción; bailar; originalidad; jugador; mapa;	<i>Just Dance</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal es el mundo del baile y la música, concretamente enfocado en la franquicia de Just Dance. Hace énfasis en su evolución a lo largo de los años, su impacto en la cultura del baile y la música, así como en la comunidad de jugadores. La narrativa resalta la diversidad cultural y musical del juego, así como su capacidad para unir a jugadores de todo el mundo a través del baile, tanto de manera presencial como online						
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer con menciones a María Antonieta y su posible participación en bailes actuales, además de destacar la colaboración de artistas femeninas como Billie Eilish, Ava Max y Little Siha. Referencia a la cantante Rosalía.						
20/10/23	20 MINUTOS	Videojuegos	Tu amigo y vecino vuelve a PS5 por partida doble: Peter Parker y Miles Morales unen fuerzas en 'Marvel's Spider-Man 2'	Julio Plaza Torres	432	El lenguaje es informal y descriptivo, típico de una reseña o texto sobre videojuegos.	Gameplay, trailer	Partido; vecino; héroes; jugador;	<i>Marvel's Spider-Man 2</i>	
			<b>Temática</b>	La temática del texto gira en torno al lanzamiento de la segunda entrega del videojuego, donde los dos Hombres Araña, Peter Parker y Miles Morales, unen sus fuerzas para enfrentarse a nuevos villanos y proteger la ciudad de Nueva York. Se resalta la posibilidad de controlar a ambos personajes, así como la adquisición de nuevos trajes, poderes y dispositivos de combate durante el juego.						
			<b>Mujer</b>	Título: tu amigo y vecino habla sobre el videojuego y de personajes exclusivamente hombres. Podemos sacar la conclusión que tanto en los videojuegos o en su mayoría, los héroes son la mayoría hombres. Al igual que en este texto habla solamente de hombres y de su heroísmo e impacto.						
20/10/2023	20 MINUTOS	Videojuegos	Super Mario Bros. Wonder', una aventura con más personajes, más transformaciones y más maravillas que nunca	Julio Plaza Torres	473	El lenguaje utilizado es informal y descriptivo, dirigido a un público amplio, incluyendo fans de Mario Bros. y jugadores en general. Se utilizan algunos términos técnicos propios de los videojuegos, pero se explican de forma clara.	Power ups, gameplay y	Personaje; transformación; habilidad, videojuego	<i>Super Mario</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del nuevo videojuego de Super Mario Bros. Wonder para Nintendo Switch. El texto describe las características del juego, como los personajes, los escenarios, las nuevas habilidades y la historia.						
			<b>Mujer</b>	Hay referencias a mujeres en el texto. Se mencionan a la princesa Peach, Daisy y Toadette como personajes jugables.						
6 octubre	20 MINUTOS	Videojuegos	El 'FC 24' pone tecnología punta y 19.000 futbolistas al servicio de los 'gamers' y se vuelca con el fútbol femenino	No lo nombra	584	El lenguaje utilizado es formal e informativo, dirigido a un público general interesado en el videojuego. Se emplean algunos tecnicismos propios del fútbol ("jugadores con licencia", "competiciones más prestigiosas"	Gamer, skills, hype, trailer, stream, updates, influencers	Fútbol; jugador; futbolista; novedad; fútbol femenino; realismo, protagonista; deporte; liga;	<i>EA SPORTS FC 24</i>	

			<b>Temática</b>	La presentación del nuevo videojuego EA SPORTS FC 24 Ultimate Edition, destacando sus novedades, características y la inclusión del fútbol femenino <b>por primera vez.</b> (Como en el GTA VI).								
			<b>Mujer</b>	Futbolistas tanto hombres como mujeres en el videojuego. Mujeres futbolistas como protagonistas dentro del videojuego, por lo que se puede jugar con personajes femeninos. El texto hace referencia a la presencia del fútbol femenino en el juego, incluyendo la incorporación por primera vez de la Liga F y la presencia de jugadoras como iconos del FC 24 (Mia Hamm, Camille Abily, Kelly Smith).								
	<b>El Periódico</b>											
31 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos	"¿Quién es la novia de Jesús?": así es el primer videojuego sobre la muerte y resurrección de Cristo	David López Frias	650	El lenguaje utilizado es formal, pero accesible para un público general. Se utilizan algunos términos técnicos relacionados con la inteligencia artificial, como "prompting" y "efecto mariposa", pero se explican de forma clara.	Online; prompting, feedback	Religión; inteligencia artificial; videojuego; personaje; Semana Santa; tecnología; ChatGPT; juego de rol; juego educativo; estreno	<i>Un latido en la tumba. Otros: Fortnite</i>			
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la presentación de un juego educativo online llamado "Un latido en la tumba". El juego se basa en la historia de la muerte y resurrección de Jesucristo y utiliza la tecnología de inteligencia artificial para que los jugadores puedan interactuar con personajes de la época y resolver un misterio.								
			<b>Mujer</b>	El texto sí hace referencia a las mujeres, en concreto a María Magdalena. Se menciona que los alumnos del colegio Salesianos preguntaban sobre ella y que su figura ha tenido influencia en las preguntas que hacían a la inteligencia artificial.								
26 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. El <b>sotano perdido.</b>	<u>Maliki: Poison of the Past, descubre lo nuevo de la desarrolladora Ankama</u>	Laura Roldán	573	El lenguaje utilizado es formal, pero con un toque informal en algunos momentos, como en la frase "no dudes en desarrollar tu remanso de paz".	Chibi: estilo de dibujo japonés de personajes con cabezas grandes y cuerpos pequeños.	juego japonés; videojuego; aventura; exploración; combate; cómic	<i>Maliki</i>			
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el anuncio del videojuego "Maliki: Poison of the Past", un RPG de aventuras para PC y Nintendo Switch inspirado en el cómic del mismo nombre. El juego se centra en la exploración, los combates por turnos y la manipulación temporal.								
			<b>Mujer</b>	No hay ninguna referencia explícita a la mujer en el texto. En la imagen que aparece del videojuego, sí que aparecen personajes femeninos estilo anime.								
22 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. El <b>sotano perdido.</b>	<u>PUBG Mobile celebra su sexto aniversario con una colaboración con el cantante JVKE</u>	Alberto Yáñez	562	El lenguaje utilizado es formal, pero a la vez cercano y ameno. Se utilizan algunos tecnicismos propios del mundo de los videojuegos ("Battle Royale", "streaming de música"), pero se explican de forma clara y concisa para que sean comprensibles para un público general.	Streaming, single	Videojuego; cantante; colaboración; aniversario; arma; vehículo; música	<i>PUBG Mobile</i>			
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el sexto aniversario de PUBG Mobile, un popular videojuego Battle Royale para móviles. El texto informa sobre el lanzamiento del tema musical "Clouds" del cantante JVKE, que ha sido creado para celebrar el aniversario del juego. Además, se mencionan las distintas actividades y eventos que se han organizado para conmemorar esta ocasión.								
			<b>Mujer</b>	Personajes femeninos en la portada en segundo plano. Por lo general, no hay ninguna referencia a la mujer.								
21 de marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. El <b>sotano perdido.</b>	<u>Todo preparado para la llegada de Shin Megami Tensei V: Vengeance, que se adelanta una semana</u>	No lo nombra	586	El lenguaje utilizado es formal, pero accesible al público general interesado en videojuegos. Se utilizan algunos términos específicos del género RPG, como "canon", "qadištu" o "Nahobino", pero se explican en el contexto. También se puede considerar como un lenguaje técnico y descriptivo.	RPG, streaming spoiler,	Videojuego; anuncio; lanzamiento; personaje; combate; jugabilidad	<i>Shin Megami Tensei V</i>			

			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el anuncio del lanzamiento del videojuego Shin Megami Tensei V: Vengeance, incluyendo nueva información sobre la historia, personajes, jugabilidad y requisitos del sistema.							
			<b>Mujer</b>	No hace ninguna referencia a la mujer.							
20 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>		Xbox Game Pass recibe Diablos IV, The Quarry, Hot Wheels Unleashed 2 y muchos juegos más	Alberto Yáñez	713	El lenguaje utilizado es formal, pero accesible para un público general interesado en videojuegos	streaming, roster, online	Videojuego; lanzamiento; novedad; personaje; saga; coche; carrera	<i>The Quarry; Hot Wheels Unleashed; Diablo IV</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la presentación de los nuevos videojuegos que se unen al servicio Xbox Game Pass en marzo y principios de abril, así como los juegos que abandonan el servicio.							
			<b>Mujer</b>	En la imagen aparece un personaje femenino. Además, hay una referencia a la mujer en el texto. Se menciona a la actriz Ariel Winter ("Modern Family") como parte del elenco de celebridades del juego "The Quarry".							
18 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>		Reunimos todas las novedades de MotoGP 24 antes de comenzar la temporada virtual	Alberto Yáñez	576	El lenguaje utilizado es formal e informativo, propio de una nota de prensa.	Online, flag-to-flag.	Motociclismo; carrera; lanzamiento; videojuego; competición; piloto; circuito; multijugador; inteligencia artificial	<i>MotoGP 24</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del videojuego "MotoGP 24", destacando sus nuevas características y novedades. El texto presenta "MotoGP 24", el videojuego oficial del Campeonato del Mundo de MotoGP 2024, que incluye todas las categorías y circuitos. Entre las novedades destacan el Mercado de Pilotos, los MotoGP Stewards, la Dificultad adaptativa y los LiveGP Championships. El juego estará disponible para Xbox, PlayStation, Switch y PC a partir del 2 de mayo de 2024.							
			<b>Mujer</b>	En la imagen solo aparecen personajes masculinos. No hay ninguna referencia a la mujer.							
14 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>		System Shock Remake': la nueva versión del clásico anuncia planes de estreno en consolas	Laura Roldán	439	Formal e informativo, tono ligeramente promocional. Se utilizan algunos tecnicismos propios del mundo de los videojuegos, como "simulador inmersivo", "estación espacial ciberpunk" o "inteligencia artificial asesina".	Remake, gameplay, hacker, easter egg, trailer, screenshot.	Videojuego; inteligencia artificial; sonido; música; mapa; mecánica; protagonista	<i>System Shock</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del videojuego "System Shock Remake" para consolas. El texto informa sobre la fecha de lanzamiento, las plataformas en las que estará disponible, las características del juego y la historia original del juego.							
			<b>Mujer</b>	El texto no hace ninguna referencia específica a la mujer. Se utiliza el género masculino genérico ("el jugador", "el protagonista") para referirse al personaje principal.							
14 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>		La segunda temporada de 'The Finals' llega reforzada con numerosas novedades	Laura Roldán	504	El lenguaje utilizado es formal, pero a la vez cercano y ameno. Se utilizan algunos tecnicismos propios del mundo de los videojuegos, como "gadget", "modo de juego", "shooter", etc	Gadget, lobby, streamer, feedback	Novedad; videojuego; temporada 2; mapa; arma, disparo; lanzamiento	<i>The Finals</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento de la segunda temporada del videojuego <i>The Finals</i> . El autor analiza las novedades de esta temporada, como el nuevo mapa, el nuevo modo de juego, los nuevos gadgets, las nuevas armas, etc., y valora positivamente las mejoras introducidas.							
			<b>Mujer</b>	En el texto no se hace ninguna referencia específica a las mujeres.							
12 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>		Albion Online confirma un nuevo servidor completamente optimizado para territorio europeo	Carlos de ayala	617	El lenguaje utilizado es formal e informativo, con un tono objetivo y descriptivo. Se utilizan términos técnicos propios del ámbito de los videojuegos, como "MMORPG", "servidor", "ping", "latencia", "gremios", "Free-To-Play", "Vanity Set", etc.	MMORPG, Free-to-play, Vanity Set	Videojuego; multijugador; lanzamiento; multiplataforma; batalla; servidor	<i>Albion Online</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del nuevo servidor "Albion Europa" para el videojuego Albion Online. El texto describe las características del nuevo servidor, los beneficios que ofrece y cómo acceder a él.							

			<b>Mujer</b>	No hay ninguna referencia explícita a la mujer en el texto.					
11 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	“El nuevo servidor sigue el modelo gratuito existente y es accesible para todos los jugadores en todo el mundo.”	Carlos de ayala	357	Formal, descriptivo, técnico. Se utilizan algunos términos específicos del mundo del anime y los videojuegos, pero se explican de manera que sean comprensibles para los lectores que no estén familiarizados con ellos.	-	Anime; manga; videojuego; colaboración; evento; espía; novedad: lanzamiento	<i>PUBG MOBILE</i>
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la colaboración entre el videojuego PUBG MOBILE y la serie de anime SPY×FAMILY. El texto describe cómo esta colaboración traerá nuevas características y eventos al juego.					
			<b>Mujer</b>	El texto hace referencia a la mujer en varias ocasiones. La protagonista principal de SPY×FAMILY es una mujer llamada Yor, que es una hábil asesina. Además, se menciona que la serie de anime ha sido elogiada por su representación positiva de las mujeres.					
7 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	El Los 8 <u>jugadores</u> a seguir en VALORANT Masters Madrid	Alberto Yáñez	858	Formal, informativo y promocional, relacionado en especial con juegos de eSports.	Kickoff, MVP, IGL, stream, shooter	eSports; disparo; competición; torneo; VALORANT	
			<b>Temática</b>	8 jugadores de distintos países, todos chicos participan en un torneo de videojuego. Son los mejores en este ámbito y se reúnen para participar en un torneo de videojuegos a nivel mundial. Dato interesante, entre estos 8 jugadores no hay ninguna chica. (Anuncio cuándo y a través de qué plataformas se puede visualizar dicho torneo).					
			<b>Mujer</b>	No hay ninguna mujer participante en el torneo. Tampoco hace ninguna referencia a la mujer en el texto. Son solo jugadores masculinos.					
6 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	El Suicide <u>Squad</u> : Kill the Justice League recibirá muy pronto al Joker y su temporada 1	Laura Roldán	386	Formal, ameno, descriptivo	Shooter, cliffhanger	Videojuego; lanzamiento; personaje; joker	<i>Suicide Squad; Kill the Justice League</i>
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la presentación de la Temporada 1 de "Suicide Squad: Kill the Justice League", que incluye la llegada del Joker como personaje jugable y un nuevo entorno temático. También se menciona el contenido que se puede esperar en las futuras temporadas.					
			<b>Mujer</b>	Los chicos de Rocksteady han confirmado planes de lanzamiento para la Temporada 1 de 'Suicide Squad: Kill the Justice League' y la esperada llegada del Joker al grupo de antihéroes. Se hace referencia a la mujer en el texto. Se menciona a Harley Quinn, uno de los personajes jugables del videojuego.					
5 de marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	Funcom nos ofrece más detalles sobre Dune: Awakening con un tráiler y un minireportaie	Laura Roldán	689	Formal, descriptivo e informativo	MMO, sandbox, beta	Videojuego; dune; estreno; multijugador; película; supervivencia; libertad	<i>Funcom Dune Awake</i>
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es la presentación del videojuego Dune: Awakening, un MMO de supervivencia ambientado en el universo de Dune. El texto destaca las características del juego, como su mundo abierto, la libertad de los jugadores, las batallas y la importancia de la recolección de materiales.					
			<b>Mujer</b>	En el texto se menciona que los jugadores podrán convertirse en "duque o duquesa".					
4 marzo	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	Call of <u>Duty</u> : Warzone se estrena en dispositivos móviles y tenemos todas sus claves	Laura Roldán	413	Formal e informativo. Se emplean términos técnicos propios del ámbito de los videojuegos como "Battle Royale", "operadores", "mapas", "modos de juego", etc.	Skin, layout, update, feedback, matchmaking	Videojuego; recompensa; disparo; arma; multijugador; lanzamiento;	<i>Call of Duty: Warzone Mobile</i>
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del videojuego <i>Call of Duty: Warzone Mobile</i> para dispositivos móviles. Se detalla la fecha de lanzamiento, las plataformas disponibles, los mapas y modos de juego, las características principales, las recompensas de preinscripción y algunos aspectos técnicos del juego.					

			<b>Mujer</b>	Según dejan entrever los datos facilitados por la editora. Describen a los participantes principalmente con la palabra "jugadores". 50 millones de jugadores se han preinscrito. No se hace ninguna referencia explícita a la mujer en el texto.						
29 febrero	El Periódico	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	<u>Black Desert</u> ' celebra sus 55 millones de usuarios con eventos y la llegada de una nueva clase	Alberto Yáñez	528	Formal informativo.	e Streamer, resetear	Aniversario; videojuego; recompensa; evento; plataforma; dinero; nueva clase	<i>Black Desert</i>	
			<b>Temática</b>	Describe cantidad de jugadores que se han registrado en las plataformas para jugar al videojuego y cuántos ingresos se ha generado desde su lanzamiento en Corea del Sur desde hace 8 años. Para celebrar este acontecimiento anuncian un lanzamiento nuevo para Playstation y Xbox en marzo.						
			<b>Mujer</b>	Sí, se hace referencia a la mujer al describir la nueva clase "Erudita" como una "alquimista y maestra manipuladora de la gravedad"....La imagen del personaje que utilizan es ligeramente hipersexualizado.						
27 febrero	Kingdom Come	Economía-Tecnología-Videojuegos. <b>El sotanoperdido.</b>	<u>Kingdom Come: Deliverance</u> confirma las características de su puesta de largo en Switch	No lo nombra	418	El lenguaje utilizado es formal, descriptivo y con un tono informativo y promocional. Se utilizan algunos términos específicos del videojuego, como "RPG", "mundo abierto", "mercenarios",	DLC, open world	Videojuego; aventura; mundo abierto; tesoro; destino; mujer; lanzamiento	<i>Kingdom Come: Deliverance</i>	
			<b>Temática</b>	La temática principal del texto es el lanzamiento del videojuego Kingdom Come: Deliverance para Nintendo Switch. El texto describe las características del juego, la Royal Edition y los contenidos descargables adicionales.						
			<b>Mujer</b>	Hay una referencia a la mujer en el texto. En el apartado "El Destino de una mujer", se menciona a Theresa, una amiga íntima de Henry.						

