



# Presentación

---

Con el presente número *Communication Papers* se aproxima al mundo de los videojuegos, una de las formas más extendidas de entretenimiento y de método de simulación, lo que ha hecho que sea uno de los componentes dominantes de la cultura global. Como bien se apuntaba en el *call for papers* del número, no sólo son productos comerciales sino que también son objetos estéticos, contextos de aprendizaje, simuladores de entorno y fenómenos culturales.

El volumen está dividido en cuatro bloques, con un total de siete artículos (cuatro de la temática del número, tres de temática diversa), un ensayo y dos reseñas de libro. La primera parte está formada por dos artículos sobre cuestiones de género y uno sobre el *body art*. Por un lado, María Gómez Patiño presenta los resultados de un análisis de prensa escrita de Aragón sobre la representación de todo lo relacionado con la mujer en el Día Internacional de la Mujer (8 de Marzo). La investigadora de la Universidad de Zaragoza encuentra una correlación entre la línea ideológica y editorial y el compromiso con el día de la mujer en los dos diarios analizados. Leticia Anoro y Manuel Montes (Universidad Rey Juan Carlos) analizan la campaña publicitaria de Natan Jewelry aplicando un análisis de los enunciados retóricos de la sinécdoque y la comparación, así como los recursos plásticos, el empleo del fuera de campo y el mensaje abierto, y concluyen que la campaña publicitaria favorece la aceptación de un enunciado de dudosa calidad ética. Un interesante artículo de Celia Balbina Fernández (Universidad Rey Juan Carlos) cierra este bloque. El artículo estudia el llamado *body art* a través del análisis de Victor Turner, mostrando como el *body art*, en el que la acción que realiza el cuerpo en el espacio supone la obra artística, es el lenguaje de expresión del *performance art*.

La segunda parte de este volumen está formada por cuatro artículos sobre la temática de los videojuegos. El primer artículo, firmado por investigadores del Institute for the Protection and Security of the Citizens (IPSC), presenta un juego interactivo desarrollado por ellos, *Happy Onlife*, que ayuda a los jugadores a tener una vida online feliz. El juego muestra mensajes sobre uso, exceso de uso y los riesgos de un uso indebido de las tecnologías digitales, suministrando estrategias sencillas y claras de prevención, mediación y correctivas. El segundo artículo, firmado por Esteban Vázquez-Cano y Desiderio Ferrer (UNED) documenta una experiencia educativa en la que alumnos de bachillerato crean videojuegos en el aula mediante software libre, teniendo como base la aplicación informática "Scratch". El artículo muestra como gracias a esta experiencia los estudiantes han sido capaces de diseñar y crear videojuegos complejos, lo que ha aumentado sus destrezas técnicas y promovido una mayor creatividad del proceso de enseñanza-aprendizaje. El tercer artículo, *Entrenamiento de la percepción rotacional con videojuegos*, firmado por tres investigadores de la Universidad Ramón Llull, presenta un estudio piloto en el que se examinan los efectos de los videojuegos en la mejora de las habilidades rotacionales y de percepción en el que se utiliza un videojuego que altera un entorno 3D para resolver un puzle 2D. El estudio apunta diferencias significativas entre antes y después de jugar, además de diferencias de género en los índices de mejora de las tareas. El último artículo sobre videojuegos, firmado por Adriana Gil-Juárez, Anna Vitores y Joel Feliu, muestra los resultados de un interesante estudio en el que se analizan las distintas formas de definir y construir el género a la hora de dar sentido a las tecnologías en particular, y a los videojuegos en particular. Los autores muestran como las prácticas y los recursos discursivos sobre el género utilizados para dar sentido y definir la relación con los

videojuegos y con lo tecnológico tienen efectos en el uso actual y potencial de las tecnologías por parte de las chicas. Todas estas aportaciones al volumen muestran la necesidad de seguir estudiando el papel de los videojuegos en un mundo en el que cada vez tienen una mayor prominencia.

El tercer bloque contiene un interesante ensayo realizado por Francisco Zurian (Universidad Complutense de Madrid) sobre la escritura de ficción y si esa escritura se puede considerar un oficio audiovisual y/o literario. Mediante un análisis exhaustivo de la bibliografía existente el autor apuesta y reivindica la posición del cineasta en la industria audiovisual y reclama también su papel de escritor.

Finalmente, cierran el volumen dos reseñas de libros. La primera, realizada por la profesora de la Universitat de Girona, Núria Puig, del libro *Videojuegos y mundo de ficción: De Super Mario a Portal*, escrito por Antonio J. Planells. José Luís Terrón (Universitat Autònoma de Barcelona) realiza la segunda reseña del volumen. En este caso, el libro reseñado es el último *Informe de la Comunicació de Catalunya (2013-2014)*.

Dra. Núria Fernández Garcia  
Coordinadora Científica