

Merlo, Ayrton Gabriel

Un enfoque interactivo. Clasificación de videojuegos en géneros según las actividades de los jugadores y creación de un glosario explicativo

Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Fecha: 18/12/2024

Obra bajo Licencia:



[Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Cita recomendada: Merlo, A.G. (2024). *Un enfoque interactivo. Clasificación de videojuegos en géneros según las actividades de los jugadores y creación de un glosario explicativo* [Tesis de grado]. Universidad Nacional de Rafaela.

LIC. EN PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS Y ENTRETENIMIENTO
DIGITAL

Un enfoque interactivo: Clasificación de Videojuegos en Géneros según las actividades de los Jugadores y creación de un glosario explicativo.

DIRECTORES: Theler Mariana, Laorden Rodrigo

ALUMNO: Merlo Ayrton

2024

Índice

Resumen	4
Introducción	4
Problema	5
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Propósito	8
Estado del arte	8
Marco teórico	20
Metodología	22
Resultados: elaboración del glosario	25
Autochess	26
Aventura gráfica	27
Beat´em up	28
Conducción	29
Cartas y tableros	30
Clicker	31
Defensa de torres	32
Disparos	33
Endless Runner.	34
Estrategia	35
Exploración	36
Gestión de recursos	37
Hack and Slash	38
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	39
Pelea	40
Plataformas	41
Puzzles	42
Ritmo	43
Roguelike	44
RPG (Role-Playing Games)	45
Run `n´ Gun	46
Sandbox	47
Sigilo	48
Simulación	49
Supervivencia	50
Walking Simulator	51
Resultados: resumen del glosario	52
Conclusión	57
Bibliografía	58
Anexo: Videojuegos jugados	63

Índice de gráficos, tablas y figuras

Tabla 1, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de pc y consolas, septiembre 2023, autoría propia.	11
Gráfico 1, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de pc y consolas, presentes al menos en tres tiendas, autoría propia.	11
Tabla 2, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de dispositivos móviles, septiembre 2023, autoría propia.	12
Gráfico 2, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución en móviles, autoría propia.	12
Tabla 3, Géneros de videojuegos en medios de noticias especializados en español, septiembre 2023, autoría propia.	13
Gráfico 3, Géneros de videojuegos en portales de noticias en español, presentes al menos en dos portales, autoría propia.	14
Tabla 4, Géneros de videojuegos clasificados en base a MDA framework, autoría propia.	15
Gráfico 4, Distribución de géneros de videojuegos en base al MDA framework, incluyendo excepciones, noviembre 2023, autoría propia.	15
Gráfico 5, Distribución de Géneros de videojuegos en base a MDA framework, noviembre 2023, autoría propia.	16
Tabla 5, Géneros de videojuegos en base a autores, autoría propia.	18
Tabla 6, géneros de videojuegos según Mejías-Clement (2021, p. 37)	19
Tabla 7, Actividades en videojuegos según Fencott et al. (p. 34, modificada), traducción propia.	21
Gráfico 6, Distribución de actividades en los grupos establecidos por Fencott et al. con modificaciones.	21
Figura 1, TeamFight Tactics, autoría propia.	26
Figura 2, Auto Chess, autoría propia.	26
Figura 3, Doki Doki Literature Club!, autoría propia.	27
Figura 4, The Walking Dead: The Telltale Definitive Series, autoría propia.	27
Figura 5, Castle Crashers, autoría propia.	28
Figura 6, River City Girls, autoría propia.	28
Figura 7, Asphalt 9: Legends, autoría propia.	29
Figura 8, Need For Speed Heat, autoría propia.	29
Figura 9, Legends of Runeterra, autoría propia.	30
Figura 10, RISK: Global Domination, autoría propia.	30
Figura 11, Legends of Idleon MMO, autoría propia.	31
Figura 12, Idle Slayer, autoría propia.	31
Figura 13, Dungeon Defenders II, autoría propia.	32
Figura 14, Plants vs Zombies, autoría propia.	32
Figura 15, Counter Strike 2, autoría propia.	33
Figura 16, Call of Duty: Warzone, autoría propia.	33
Figura 17, Subway Surfers, autoría propia. Figura 18, Sonic Dash, autoría propia.	34
Figura 19, Age Of Empires II, autoría propia.	35

Figura 20, Ruined King: A League of Legends Story, autoría propia.	35
Figura 21, Sea of Thieves, autoría propia.	36
Figura 22, Starfield, autoría propia.	36
Figura 23, Prison Architect, autoría propia.	37
Figura 24, Train Valley 2, autoría propia.	37
Figura 25, Metal Gear Rising: Revengeance, autoría propia.	38
Figura 26, God of War, autoría propia.	38
Figura 27, League of Legends, autoría propia.	39
Figura 28, Pokémon UNITE, autoría propia.	39
Figura 29, Mortal Kombat 11, autoría propia.	40
Figura 30, Gang Beasts, autoría propia.	40
Figura 31, Hollow Knight, autoría propia.	41
Figura 32, Blasphemous, autoría propia.	41
Figura 33, Project Mirror, autoría propia.	42
Figura 34, Human Fall Flat, autoría propia.	42
Figura 35, Geometry Dash, autoría propia.	43
Figura 36, Osu!, autoría propia.	43
Figura 37, Enter the Gungeon, autoría propia.	44
Figura 38, The Binding of Isaac: Rebirth, autoría propia.	44
Figura 39, Baldur 's Gate 3, autoría propia.	45
Figura 40, Minecraft Dungeons, autoría propia	45
Figura 41, Cuphead, autoría propia.	46
Figura 42, Guns, Gore & Cannoli, autoría propia.	46
Figura 43, Minecraft, autoría propia.	47
Figura 44, Garry´s Mod, autoría propia.	47
Figura 45, Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, autoría propia.	48
Figura 46, Dead by Daylight, autoría propia.	48
Figura 47, Fifa 23, autoría propia.	49
Figura 48, PC Building Simulator, autoría propia.	49
Figura 49, Green Hell, autoría propia.	50
Figura 50, Project Zomboid, autoría propia.	50
Figura 51, Before I Forget, autoría propia.	51
Figura 52, Death Stranding, autoría propia.	51
Tabla 8, Resumen de glosario	56

Propuesta de clasificación de videojuegos en géneros en base a las actividades realizadas por los jugadores para interactuar con el videojuego.

Palabras clave

Videojuegos, actividades, mecánicas, género interactivo, clasificación.

Resumen

Este proyecto aborda la clasificación de videojuegos basándose en la interacción entre los jugadores y los juegos, especialmente en las actividades que los jugadores realizan para superar los retos propuestos. Se plantea un glosario de géneros de videojuegos lanzados entre 1999 y 2023 para plataformas como PC, consolas y dispositivos móviles en Argentina. El glosario se basa en las actividades y mecánicas predominantes presentes en los videojuegos para definir un género específico. Se pretende establecer un criterio claro y estandarizado para clasificar los videojuegos, lo que facilitará la comunicación y el entendimiento de cada género tanto para los desarrolladores, publicadores, distribuidores como consumidores. Mediante un análisis crítico de clasificaciones existentes, como el MDA framework y los estudios previos, se identifican los desafíos actuales en la categorización de videojuegos y se propone una solución basada en las actividades de los jugadores para superar retos. El propósito final es ofrecer un estándar claro para el futuro desarrollo y clasificación de videojuegos, que incluya nuevas mecánicas a medida que estas emergen.

Introducción

Desde la aparición de los videojuegos a mediados del siglo pasado, al día de hoy, la industria de los videojuegos ha evolucionado y crecido a un ritmo vertiginoso. Se puede considerar al "Nought and Crosses" (también llamado OXO) desarrollado en 1952 por Alexander S. Douglas, como el primer videojuego creado. Desde entonces los avances en tecnología y el aporte creativo de la industria ha permitido crear simuladores, historias interactivas, realidad virtual e incluso universos completos, a los cuales accedemos mediante dispositivos dedicados cada vez más potentes. La tecnología y la creatividad de los desarrolladores han sido fundamentales para llegar a este punto, y aún existe mucho potencial por demostrar.

Sin embargo, este crecimiento rápido y descontrolado no ha sido registrado de una forma eficiente. Los videojuegos han tomado inspiración de la industria del cine y la televisión, no solo en su forma de narrar las historias y graficar los hechos, sino también en la forma de clasificación de las obras en *géneros*. Pero a la hora de clasificar a los videojuegos surge un problema, ¿qué criterio se debe utilizar?

Al buscar respuestas a este problema, se encuentra que los videojuegos poseen una característica clave que los diferencia de otras obras: la interacción. No se habla de espectadores, sino de jugadores que interactúan con los videojuegos mediante las acciones que estos realizan para superar los retos propuestos, dicho de otra forma, interactúan con sus *mecánicas*.

Al tomar la interacción mediante acciones realizables por el jugador como el punto principal para separar a los videojuegos de otras obras audiovisuales, se manifiesta un punto del cual generar un criterio para clasificarlos en géneros, basándose en la forma en que los jugadores juegan al videojuego. Como valor agregado, se listan y agrupan las mecánicas presentes en los videojuegos, con el fin de explicitar cuales forman parte de un género u otro.

A través de la búsqueda bibliográfica, y explorando diversas plataformas de distribución, visualizando *gameplays* e interactuando con videojuegos, podremos identificar las acciones que los jugadores realizan en los diferentes videojuegos.

Problema

Hoy en día existe una incontable cantidad de videojuegos, disponibles en diversas plataformas, orientados a diversos públicos, y con distintas finalidades. Los avances en la tecnología, junto con la creatividad de los desarrolladores, han permitido crear diversos universos virtuales con los cuales las personas pueden interactuar y experimentar.

Las posibilidades a la hora de desarrollar un videojuego son variadas, algo que otorga libertad de elegir cómo encarar un desarrollo, pero al mismo tiempo, puede que no se encuentre el término, en este caso el género adecuado, con el fin de explicar ciertas características de un videojuego, o bien en la búsqueda de información o noticias sobre un género, nos encontremos con resultados no esperados, o consideremos lo encontrado como ajeno al lugar en el cual otros lo colocan.

En los ámbitos profesional y académico también se manifiesta este problema, dado que la ambigüedad y subjetividad existentes en clasificaciones de videojuegos hacen que, a la

hora de acotar nuestro trabajo o investigación a un género, se encuentren dificultades para delimitar nuestro alcance.

Esto sucede dado que no existe un modo de clasificar a los videojuegos que haya sido estandarizado para los eslabones de la industria. Martín Raposo (2008) define a estos eslabones como:

- desarrolladores, quienes se encargan del diseño creativo de la idea, el guión argumental, la elección de la tecnología que usarán para su desarrollo, etc.;
- publicadores, encargados de conseguir que el concepto pueda ser elaborado por los desarrolladores y se transforme en un producto final, con posibilidades de ser distribuido y llegar al usuario.;
- distribuidores, quienes se encargan de la logística de distribución; y
- consumidores. (p. 63-64)

Como se evidencia en las palabras del autor, cada uno de los componentes de la industria interfiere en la cadena en un momento y de una manera diferente, lo que dificulta aún más la aparición de una taxonomía aplicable para cada eslabón, y, por ende, se dificulta la comunicación, la transmisión de ideas y la comprensión de estas.

La diversidad de criterios para la categorización de videojuegos, por parte de desarrolladores, publicadores, distribuidores, y consumidores, genera ambigüedad y subjetividad en la delimitación de estas categorías.

Esto tiene como consecuencia las siguientes problemáticas en los distintos eslabones de la industria.

Los desarrolladores presentan dificultades a la hora de comunicar de qué trata su videojuego, sea a su equipo de desarrollo, o a un posible inversor, el cual puede tratarse de un publicador o *Publisher* que puede ayudarlo no solo con financiamiento sino también con asesoramiento en el desarrollo, búsqueda de personal y entrada a distribuidores o tiendas.

El publisher además, suele tener a su cargo la campaña de marketing del videojuego, por lo que comunicar de manera correcta las características del juego resulta fundamental para que los posibles consumidores decidan comprarlo y no terminen por sentirse insatisfechos o incluso estafados por su compra.

En el caso de las distribuidoras, tienden a categorizar los videojuegos en géneros para mostrar sus catálogos, algo que, sin un criterio definido, dificulta la navegación de los consumidores por sus plataformas de venta.

En líneas generales, la falta de un criterio estandarizado y común a todos los eslabones y entidades que los integran, genera una distorsión del mensaje entre emisor y receptor, dando lugar a interpretaciones varias.

Por este motivo, se propone una clasificación de videojuegos; basado en la interactividad mecánica del videojuego con el jugador. Esta propuesta toma un criterio ya existente, pero que profundiza sobre la forma en que se da la interacción del jugador con el videojuego, listando y agrupando las actividades realizadas por los jugadores para definir un género. Con esto, se pretende facilitar la comunicación y entendimiento de cada género, al estar este definido, delimitado, clarificado y ejemplificado para que se tenga en claro qué características posee un videojuego de un determinado género.

Objetivo general

Proponer un glosario de géneros de videojuegos lanzados entre 1999 y 2023, para las plataformas PC, consolas y/o dispositivos móviles, y que se encuentren disponibles en Argentina, basándose en las actividades que los jugadores realizan con el fin de superar los retos o conseguir los objetivos propuestos por los videojuegos como criterio de clasificación.

Objetivos específicos

1. Identificar las actividades realizables por los jugadores en los videojuegos.
2. Determinar las actividades que definen un género de videojuegos.
3. Confeccionar un glosario de géneros de videojuegos basados en sus mecánicas.

Propósito

El propósito de este proyecto es generar una solución que permita facilitar el estudio, comprensión, diseño y desarrollo de un videojuego. Para esto, se propone clasificar videojuegos basándose en la interacción del jugador con estos a través de las acciones que se deben llevar a cabo con el fin de superar los retos o lograr los objetivos propuestos.

La elección de dicho criterio se sustenta en que el carácter interactivo de los videojuegos es lo que los diferencia de otras producciones audiovisuales.

Se ha confeccionado un glosario que define los diversos géneros de videojuegos en base a las mecánicas presentes y predominantes en estos. Este glosario cuenta además con una descripción de las acciones mediante las cuales los jugadores interactúan con los videojuegos de cada género, y una serie de videojuegos nombrados a modo de ejemplo del género definido.

Con estos fundamentos, se pretende crear un estándar de cara al futuro para la clasificación de videojuegos, donde estos se vean categorizados según un criterio definido y explícito, aplicable para futuros lanzamientos y expandible si nuevas mecánicas aparecen.

“Una taxonomía sólida y justificada podría ser de utilidad para trazar rasgos identificativos y expectativas lúdicas tanto en el plano investigador como en el ámbito cotidiano de los jugadores y de la propia industria y la prensa especializada” (Mejias-Clement, 2021, p. 23).

Estado del arte

A lo largo de la historia de los videojuegos han surgido diversas taxonomías con el fin clasificar a los videojuegos, las cuales no denotan las características utilizadas para la clasificación.

En el año 2004, Hunicke, LeBlanc y Zubek lanzaron el *MDA framework* (mechanics-mecánicas, dynamics-dinámicas y aesthetics-estéticas), como una propuesta formal para la comprensión de juegos que trata de cerrar la brecha entre el diseño y desarrollo del juego, la crítica del juego, y la investigación técnica del juego. Dicha propuesta se ha convertido en una guía para el desarrollo de videojuegos y una referencia para trabajos académicos dedicados al análisis de videojuegos.

Este método de desarrollo de videojuegos, se ha utilizado también para categorizar a los videojuegos, nombrando cada género bajo un concepto entendido como una mecánica, dinámica o estática.

Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004) definen estos conceptos como:

- mecánicas: describen los componentes particulares del juego, al nivel de la representación de datos y algoritmos;
- dinámicas: describen el comportamiento durante el tiempo de juego de las mecánicas que actúan sobre los *inputs* de los jugadores y sobre cada uno de los demás *outputs* que se generan en el tiempo de juego;
- estéticas: son las respuestas provocadas emocionales que se desean provocar en el jugador al interactuar con el juego.

Con datos extraídos de las distintas plataformas de ventas de videojuegos nombradas en la Tabla 1 durante el período agosto-septiembre 2023, se han elaborado tres cuadros comparativos, con el objetivo de mostrar la variedad de modos de clasificación dirigidos a consumidores de videojuegos; (a) dos referidos a tiendas virtuales, el primero conteniendo a los mayores distribuidores de pc y consolas, y el segundo sobre los principales distribuidores de plataformas móviles, y, (b) un tercero basado en cuatro portales de noticias especializados en videojuegos en español. Junto con cada tabla, se confeccionaron gráficos de barras, en los cuales se contabilizan aquellas categorías utilizadas al menos en la mitad de las fuentes de referencia de cada tabla, es decir, aquellas categorías que sean nombradas entre tres y seis veces para tiendas virtuales de PC y consolas, y entre dos y cuatro para portales de noticias. Se decidió utilizar este criterio con el fin de encontrar categorías en las cuales existe un acuerdo mayoritario para su uso, pudiendo enfocar este hecho como lo más cercano a un estándar de clasificación de videojuegos. Cabe destacar, que aquellas categorizaciones redundantes, como “juego de rol” y “RPG”, han sido contados dentro de la misma categoría.

En el caso de las tiendas virtuales de dispositivos móviles, ya que solo son dos, se contabilizan todos los elementos sin importar si están presentes en ambas o solo una de las tiendas.

Steam	Electronics Arts	Nintendo	Epic Games	PS Store	Xbox Store
Free to Play	Acción	Acción	Acción	Acción	Acción y aventura
Acceso anticipado	Aventuras	Aventura	Acción y aventura	Aventura	Acertijos y trivia
Acción	Familiar	Carreras	Aventura	Arcade	Arena de combate multijugador en línea
Aventura	Fantasia	Deportes	Carreras	Juegos de rol	Carreras y aviación
Carreras	Terror	Educativo	Cartas	Ingenio	Cartas y tablero

Steam	Electronics Arts	Nintendo	Epic Games	PS Store	Xbox Store
Casuales	MMORPG	Entrenamiento	Casual	Juego de disparos	Casino
Deportes	Musical	Estilo de vida	Comedia	Casual	Clásicos
Estrategia	Juegos de plataformas	Estrategia	Construcción de ciudades	Simulación	Complemento
Indie	Puzles	Fiesta	Defensa de torres	Estrategia	Deportes
Multijugador masivo	Conducción	Juego de arcade	Deportes	Único	Disparos
Rol	Juegos de rol (RPG)	Juego de rol	Disparos	Deportes	Educativo
Simulación	Acción en primera persona	Lucha	Espacio	Conducción/ Carreras	Estrategia
	Simulación	Multijugador	Estrategia	Familia	Familia y niños
	Deportivos	Música	Estrategia en tiempo real	Terror	Herramientas
	Estrategia	Otros	Estrategia por turnos	Pelea	Juegos de rol
		Plataformas	Exploración	Fiesta	Lucha
		Rompecabezas	Fantasía	Simulador	Música
		Simulación	Indie	Música/Ritmo	Otros
			Lucha	Entrenamiento mental	Plataforma
			Mazmorras	Educativo	Simulación
			MOBA	Concursos	Social
			Mundo abierto	Adultos	Video
			Música	Fitness	Word
			Narración		
			Plataformas		
			Por turnos		
			Preguntas y respuestas		
		Primera persona			
		Retro			
		Roguelite			
		Rol			

Steam	Electronics Arts	Nintendo	Epic Games	PS Store	Xbox Store
			Rompecabezas		
			Sigilo		
			Simulación		
			Socialización		
			Supervivencia		
			Terror		

Tabla 1, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de pc y consolas, septiembre 2023, autoría propia.

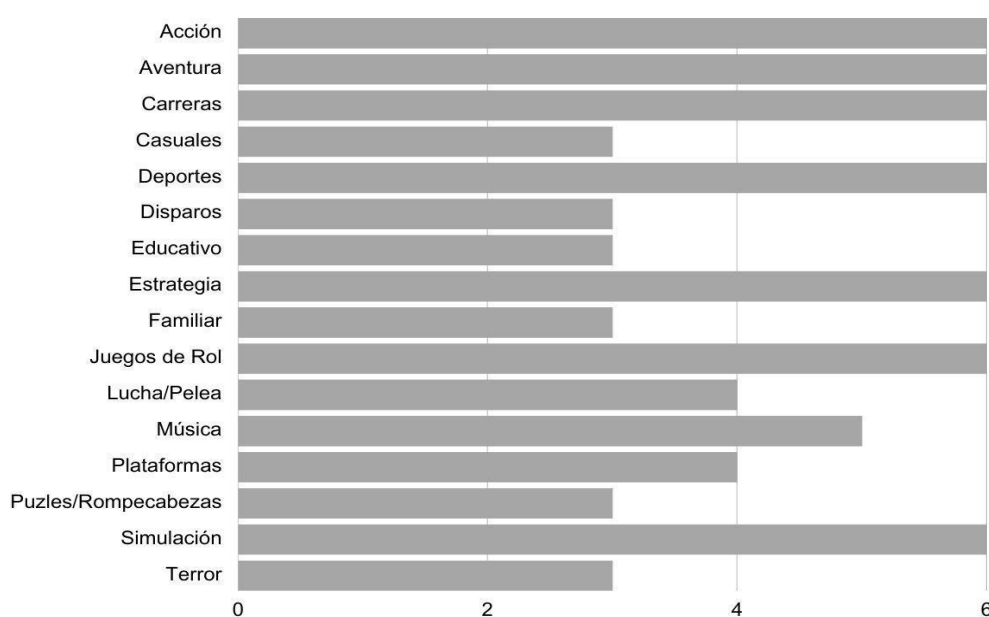


Gráfico 1, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de pc y consolas, presentes al menos en tres tiendas, autoría propia.

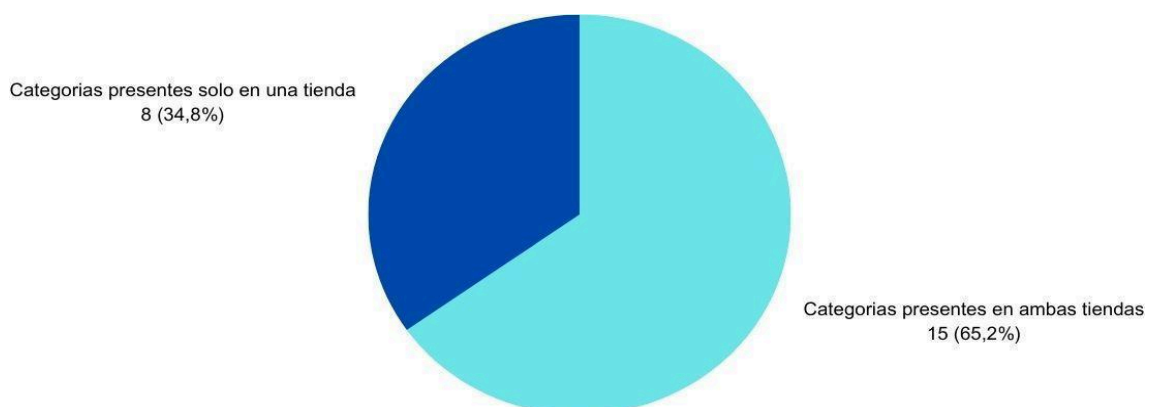
A partir del análisis de la Tabla 1 y el Gráfico 1, se infiere que de 63 categorías propuestas por plataformas de distribución de videojuegos en PC y consolas (sin tener en cuenta redundancias como “pelea” y “lucha”, y sin contar categorías repetidas) existen 16 categorías en las cuales al menos la mitad de las tiendas de referencia encuentran un estándar. En base a estos números, se concluye que, de todas las categorías propuestas por estas tiendas, solo el 25,4% de ellas se encuentran estandarizadas.

Por otro lado, en la Tabla 2 se realizó un análisis de la categorización de las dos principales tiendas en dispositivos móviles.

PlayStore	AppStore
Acción	Acción
Aventura	Aventura

PlayStore	AppStore
Carreras	Juegos de mesa
Cartas	Cartas
Casino	Casino
Educativos	Casuales
Estrategia	Dados
Juegos de deportes	Educativos
Juegos de mesa	Familiares
Juegos de palabras	Música
Juegos de rol	Rompecabezas
Juegos ocasionales	Carreras
Música	Juegos de rol
Preguntas y respuestas	Simulación
Rompecabezas	Deportes
Sala de juegos	Estrategia
Simulación	Trivia
	Palabras

Tabla 2, Géneros de videojuegos en plataformas de distribución de dispositivos móviles, septiembre 2023, autoría propia.



A partir del Gráfico 2, se evidencia cómo las plataformas móviles tienen el mayor grado de coincidencia en la forma de categorizar a los videojuegos, de 23 categorías, 15 (65,2%) se utilizan en ambas tiendas, mientras que 8 (34,8%) se utilizan en una única tienda.

HobbyConsolas	Vandal	MeriStation	3D juegos
Acción	Acción	Acción	RPG
Aventura	Aventura	Aventura	Deportes
Deportes	Aventura Gráfica	Aventura gráfica	Coches
Estrategia	Consola Virtual	Conducción	Acción
Lucha	Deportes	Deportes	Estrategia
Musical	Estrategia	Educativo	Simulación
Otros	Lucha	Estrategia	MMO
Plataformas	Multijugador Online	Plataformas	Battle Royale
Puzle	Musical	Puzle	Educativo
RPG	Otros	Rol	Plataformas
Shooter	PS Network	Simulación	Fútbol
Simuladores	Plataformas		Aventura gráfica
Velocidad	Puzle		Minijuegos
	Realidad Virtual		
	Rol		
	Shooter		
	Simulación		
	Velocidad		
	Xbox Live Arcade		

Tabla 3, Géneros de videojuegos en medios de noticias especializados en español, septiembre 2023, autoría propia.

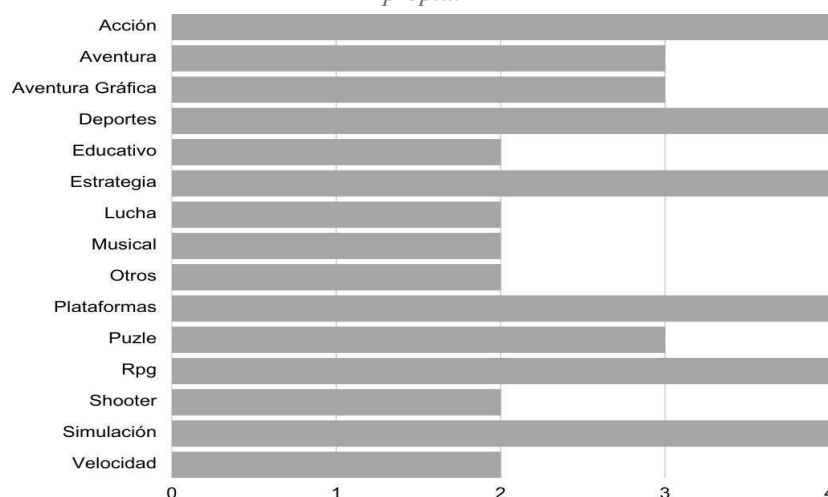


Gráfico 3, Géneros de videojuegos en portales de noticias en español, presentes al menos en dos portales, autoría propia.

Se realizó el Gráfico 3, donde se identifican 26 categorías propuestas por portales de noticias, donde al igual que con las plataformas de venta, no se tuvieron en cuenta redundancias ni categorías repetidas. De estas 26, 15 están presentes en al menos dos portales de noticias, lo que representa el 57,69% de categorías “estandarizadas”, lo que en proporción, es cerca del doble de lo visto en el Gráfico 1.

A pesar de que ciertos géneros son mencionados en todas las plataformas, sean de venta o de noticias, queda evidenciado que existen diferencias a la hora de categorizar a los videojuegos en géneros, y no se explicita un criterio para ello.

A modo de análisis, ha sido confeccionada la Tabla 4, donde se colocan los géneros presentes en las tiendas y noticieros anteriormente mencionados (quitando aquellos repetidos o redundantes), y se agrupan en base a cuáles representan una mecánica, dinámica o estética. También se agregaron conceptos que refieren a la plataforma de juego o que resulten ambiguos para ser colocados en una de las tres categorías definidas.

Mecánicas	Dinámicas	Estéticas	Otros
Cartas	Acción	Adultos	Acceso Anticipado
Dados	Acción en primera persona	Casual	Arcade
Estrategia en tiempo real	Aventura	Casino	Consola virtual
Estrategia por turnos	Aventura Gráfica	Clásicos	Free To Play
Juego de mesa	Battle Royale	Comedia	Coches
Juegos de palabras	Carreras y aviación	Complemento	Juegos ocasionales
Pelea	Construcción de Ciudades	Concursos	Mazmorras
Por turnos	Conducción	Educativo	Minijuegos
Preguntas y respuestas	Deportes	Entrenamiento	Multijugador
Puzles	Exploración	Entrenamiento mental	Mundo abierto
Rompecabezas	MMO	Espacio	Primera persona
Shooter	MMORPG	Estilo de vida	PS Network
Trivia	MOBA	Familia y niños	Realidad virtual
	Plataformas	Fantasia	Sala de juegos

Mecánicas	Dinámicas	Estéticas	Otros
	Roguelite	Fiesta	Único
	RPG	Fitness	Velocidad
	Sigilo	Herramientas	Video
	Simulación	Indie	Word
	Supervivencia	Ingenio	Xbox Live Arcade
		Musical	
		Ritmo	
		Narración	
		Retro	
		Social	
		Terror	

Tabla 4, Géneros de videojuegos clasificados en base a MDA framework, autoría propia.

Con el fin de sintetizar los datos, se realizaron dos gráficos circulares que muestran cómo se distribuyen los géneros utilizados por plataformas virtuales de venta de videojuegos y portales de noticias españoles sobre ellos. Así, en el Gráfico 4, se toma la totalidad de la Tabla 4, dando lugar a 76 géneros de videojuegos.

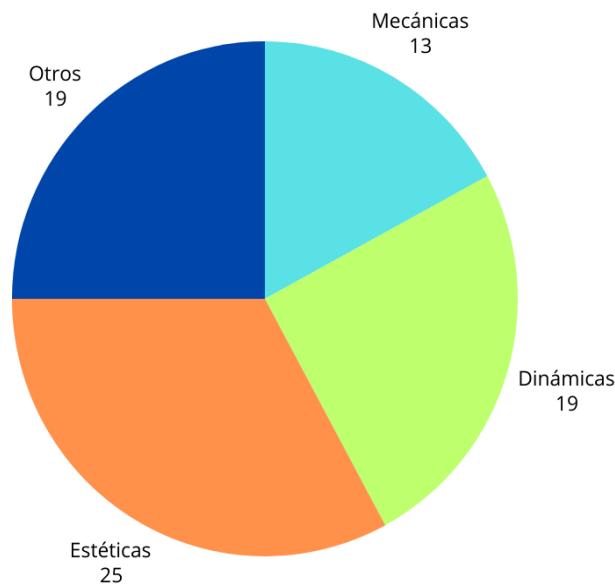


Gráfico 4, Distribución de géneros de videojuegos en base al MDA framework, incluyendo excepciones, noviembre 2023, autoría propia.

En el Gráfico 4, se demuestra cómo el 75% de los nombres de los géneros de videojuegos tiene como origen un concepto basado en el MDA framework.

El gráfico 5, en cambio sólo contiene a los 57 géneros definidos en base a los conceptos propuestos en el MDA framework.

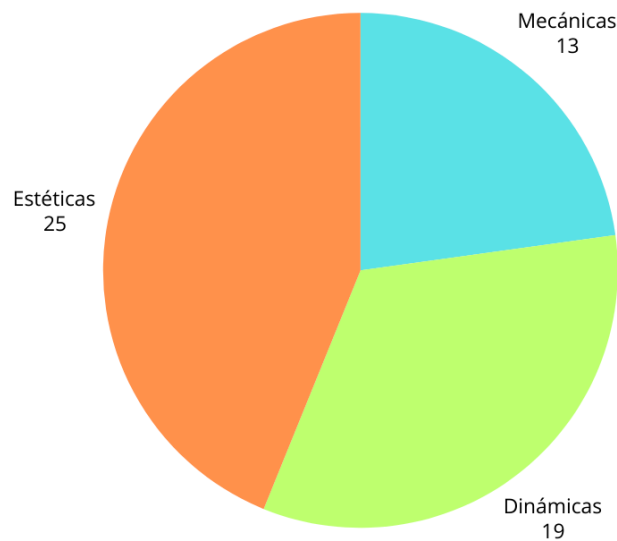


Gráfico 5, Distribución de Géneros de videojuegos en base a MDA framework, noviembre 2023, autoría propia.

En el Gráfico 5, se muestra cómo más de la mayoría de los géneros de tiendas y portales de noticias se refieren a un término asociado con mecánicas o dinámicas, pero siendo la categoría “mecánicas” la menos utilizada para nombrar géneros de videojuegos, y “estéticas” de la cual provienen más géneros. Al ver esto, se encuentran ciertos dilemas con la forma en que el MDA framework define a las mecánicas, dinámicas y estéticas.

En primer lugar, según lo establecido en MDA, las mecánicas refieren a los componentes del juego, al nivel de representación de datos y algoritmos, ¿quiere decir esto que las funciones utilizadas en el código fuente son mecánicas? Estas están en el algoritmo. ¿La interfaz es parte de las mecánicas? Esta provee de información. ¿Los apartados gráficos y audibles son mecánicas? Estos elementos también otorgan datos de la partida y en ciertos casos, un *feedback* sobre la situación actual del juego, o de las acciones del jugador. Pero, ¿todos estos elementos son mecánicas para los jugadores?

En segundo lugar, si las dinámicas se definen como el comportamiento de las mecánicas de acuerdo a los inputs (entradas de datos) que el jugador realice, ¿se puede pensar a las mecánicas como un elemento separado de las dinámicas? Según esta definición, las dinámicas surgen de las relaciones de las mecánicas, algo que lleva a creer que las mecánicas alcanzan su razón de ser en un contexto y situación determinada, por ejemplo, *acelerar*, *frenar*, *girar a la izquierda o a la derecha*, podrían ser consideradas mecánicas, dado que son

consecuencias de que el jugador presione ciertas teclas o botones, ingresando datos al juego y dando lugar a la dinámica de *conducción*. Difícilmente alguien decida nombrar un género de videojuegos como “acelerar, frenar, girar a la izquierda o a la derecha”.

Además, aunque existan géneros nombrados en base a un concepto definido como mecánica, bajo la interpretación de las definiciones de MDA framework, estas siempre estarán atadas a un sistema que las lleve a ser lógicas, a tener un motivo de existir en el juego. Por ejemplo, aunque se puede hablar de “disparos” como un género, se entiende que se debe identificar a un enemigo, apuntarle y por último dispararle, es decir, realizar una cadena de acciones con un orden lógico.

Respecto a las estéticas, Clarke, Lee y Clark (2015) afirman que repensar los géneros basándose en las razones por las que las personas juegan, haciendo referencia al factor estético definido Hunicke, Le Blanc y Zubek (2004), puede ofrecer una mayor comprensión de los aspectos comunicativos y retóricos de la teoría del género, y a su vez ayudar a los académicos de estudios de juegos a entender mejor las motivaciones de los jugadores y otras áreas de interés. Esto supondría una forma de clasificación similar a lo que encontramos en la literatura o el cine, donde el tono, el contenido y la forma juegan un papel fundamental en lo que el lector/espectador experimenta y siente.

Sin embargo, los videojuegos, en su carácter de obras audiovisuales interactivas, requieren de otro tipo de categorización, donde este factor sea predominante sobre lo establecido para clasificar obras literarias, series, películas, etc., ya que mientras en estas obras el consumidor es un lector/espectador, en los videojuegos, el jugador toma el rol de protagonista.

Clarke, Lee y Clark (2015) critican ciertos aspectos de clasificaciones utilizadas por autores, compañías, tiendas y consumidores, como, por ejemplo, lo inestables que resultan los géneros en base a la evolución de los videojuegos, la imposibilidad de establecer rasgos para cada categoría, entre otros. Aun así, diversos autores y tiendas de videojuegos, intentaron agrupar a los videojuegos con el fin de organizarlos para su análisis, comparación y venta.

Perotti (p. 24, 2020) y Fencott *et al* (p. 38-39, 2012, traducción propia) clasifican a los videojuegos de la siguiente forma:

Perotti	Fencott et al
Arcade	Acción-Aventura
Plataformas	Aventura
Conducción	Conducción
Deportes	Plataformas

Perotti	Fencott et al
Lucha	Ritmo, musica, fiesta
Simulación	RPG
Aventura	Disparos
Aventura gráfica	Simulación
Estrategia	Deportes
Rol	Estrategia
Beat them up	Puzzle
Puzzles	Peleas
Infiltración	
Acción en 1era y 3era persona	

Tabla 5, Géneros de videojuegos en base a autores, autoría propia.

Si bien Perotti (2020) no explicita el criterio de clasificación utilizado, Fencott et al (2012) utilizaron un software conocido como *GIL (Game Invader Live)*, con el objetivo de identificar las actividades que se realizan en un videojuego. Partiendo de ese reconocimiento, agruparon aquellas actividades que se relacionan entre sí para luego llamar a un género de forma tal que el nombre de este no se sienta ajeno al vocabulario de los consumidores y medios especializados.

Por su parte, Mejías-Climent (2021) establece cuatro puntos que se deben tener en cuenta a la hora de crear una taxonomía de videojuegos; *experiencia interactiva* (ludología), construcción narrativa (narratología), plataforma y modo de juego. Pero esta idea trae consigo un problema, la jerarquía de los criterios, es decir, qué criterio es más relevante a la hora de determinar el género de un videojuego, ya que estos comprenden un amplio abanico de posibilidades y las decisiones de diseño pueden enfocarse y/o priorizar cualquiera de los puntos anteriormente mencionados según el videojuego lo requiera.

Sin embargo, plantea una clasificación en base a la idea de *género interactivo*, es decir, el tipo de destrezas empleadas por el jugador para relacionarse con el videojuego. Con esta base propone una clasificación que incluye géneros (resaltados en gris y centrados) y subgéneros.

Como resultado, Mejias-Clement (2021) propone una clasificación con la presencia de nueve géneros de videojuegos, con seis de ellos siendo integrados por subgéneros.

Clasificación de videojuegos según el criterio del género interactivo
Combate
Shooter (disparos, uso de armas de fuego)
Lucha (contacto físico)
<i>Beat´em-up</i>
<i>Hack and slash</i>
Aventura
Acción (acción-aventura)
Rol (RPG)
Supervivencia
Plataformas
Aventura gráfica/conversacionales/FMV
Carreras
Puzzles y laberintos
Simulación
Gestión de recursos
Habilidad física (deportes)
Estrategia
Ritmo
Baile
Canto
Didácticos (aprendizaje)
Formación especializada (<i>serious games</i>)
Competición y concursos
De azar
Apuestas

Tabla 6, géneros de videojuegos según Mejías-Clement (2021, p. 37)

Además de lo establecido por los autores anteriormente mencionados, otros han intentado definir ciertos géneros en glosarios, como el caso de Ramírez (2021) y el de Delgado (2022) en el portal de noticias web *Vandal*. En estos casos, los autores definieron términos del vocabulario “*gamer*”, por lo que los géneros mencionados en sus trabajos son terminología utilizada por jugadores de videojuegos, pero sin contar con la presencia de un criterio técnico para categorizarlos.

Marco teórico

En base a lo propuesto por Arsenault (2009), “el primer factor determinante para cualquier tipología genérica radica en el criterio utilizado. En el caso de los videojuegos, existen dos tipos de criterios: aquellos pertenecientes a la jugabilidad, y aquellos pertenecientes al tema o la narrativa” (p. 154).

Se define a los videojuegos como “un sistema interactivo, que tiene una serie de reglas, uno o varios objetivos a lograr y que plantea una serie de dificultades para poder alcanzarlos” (Perotti, 2020, p. 11).

Para definir un criterio de clasificación de videojuegos, se decidió basarse en la idea de *género interactivo*, dado que la interacción mediante las actividades que el jugador realiza y posee diferencia a los videojuegos de otras producciones audiovisuales. Estas actividades son en esencia lo que comúnmente se denominan *mecánicas*, las cuales bajo la palabra de Perotti (2020) se definen como “las acciones esenciales para llegar a una condición de victoria, que el jugador realice una y otra vez en el juego” (p. 60). Las acciones a realizar dependen del escenario y variables planteadas por los desarrolladores, es decir, los desarrolladores construyen contextos donde las actividades son coherentes con los retos planteados en el videojuego o los logros a obtener.

Ya definidos el concepto de videojuego, y el tipo de criterio a utilizar, se analiza cómo es que los jugadores interactúan con el videojuego. Para esto, es conveniente basarse en las cuarenta y nueve actividades, organizadas en seis grupos, definidas por Fencott, *et al* (2012).

Combate	Conducción/ movimiento	Acrobacias/ habilidades	Estrategia/ tácticas	Jugabilidad/ Mejoras	Narrativa
Atacar	Conducir	Bailar	Construir	Acumular recompensas	Ver cinemáticas
Capturar	Volar	Manipular	Comandar	Desarrollar personaje	Escuchar música
Desafiar	Caminar/ Correr	Maniobrar	Comunicar	Recolectar objetos	Conocer historia
Dañar	Ir sobre rieles	Realizar trucos de magia	Consumir	Personalizar	Tomar decisiones
Defender	Correr carreras	Potenciar	Explorar	Desbloquear objetos	
Contacto Físico	Navegar	Mejorar habilidades	Investigar	Fabricar objetos	
Perseguir	Nadar	Robar	Gestionar	Adquirir Objetos	

Combate	Conducción/ movimiento	Acrobacias/ habilidades	Estrategia/ tácticas	Jugabilidad/ Mejoras	Narrativa
Apuntar	Ir rápido	Ser sigiloso	Cumplir misiones		
Disparar	Saltar	Acrobacias	Producir		
Librar una guerra	Desplazarse	Interpretar	Resolver puzles		
Contraatacar	Esquivar	Clicar/Tocar	Rescatar		
Uso de armas blancas		Arrastrar y solar	Planificar		
		Escondarse	Intercambiar		
		Escapar	Viajar		

Tabla 7, Actividades en videojuegos según Fencott et al. (p. 34, modificada), traducción propia.

A las cuarenta y nueve actividades identificadas en la Tabla 7 por Fencott *et al.* (2012), se retiraron las actividades *dañar* y *realizar trucos de magia* (resaltadas en rojo), dado que se entiende que, dañar es el resultado de que la actividad *atacar* tenga éxito, y *realizar trucos de magia*, fue dejada fuera de consideración ya que este concepto resulta ambiguo en su interpretación, por lo que se decidió no ser considerados una actividad. Por otra parte, se agregaron otras 13 actividades que han sido identificadas (resaltadas en verde) en los grupos de actividades ya definidos. Con la adición de estas actividades, se llegó a un total de 60, y pretendiendo haber identificado otras actividades que enriquezcan el listado previo con el fin de identificar nuevos géneros bajo el criterio de género interactivo. Con el fin de analizar la distribución de las actividades en los seis grupos, se confeccionó el Gráfico 6, el cual refleja la paridad en la distribución de las actividades en cada grupo, a excepción de “Narrativa”, donde solo se encuentran cuatro actividades.

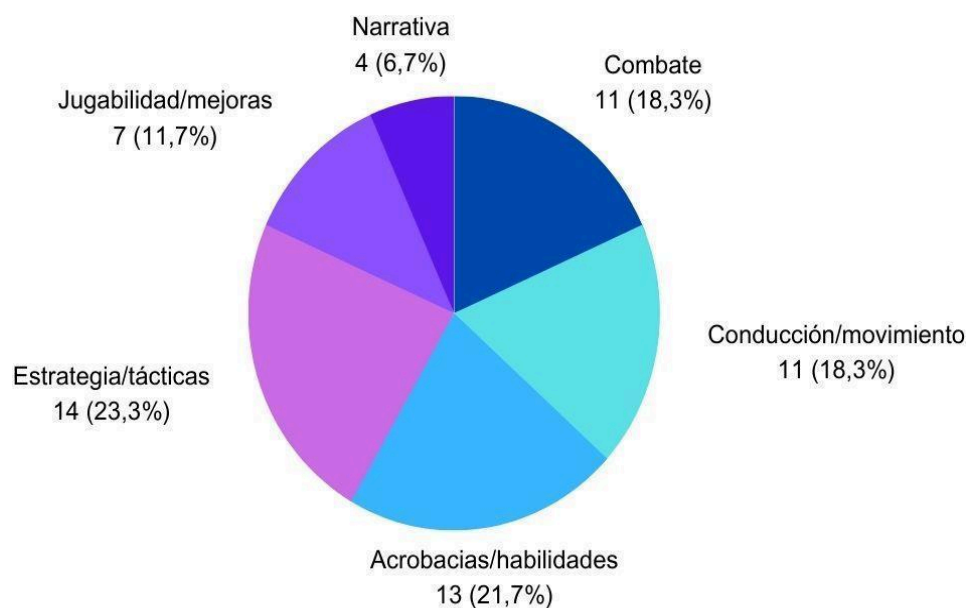


Gráfico 6, Distribución de actividades en los grupos establecidos por Fencott et al. con modificaciones.

Habiendo determinado el criterio de clasificación de los videojuegos, las mecánicas que se tienen en cuenta en dicha categorización, y los objetivos que se han planteado, resulta necesario esclarecer qué se entiende por “glosario”. Este término es definido por la RAE (Real Academia Española), como un “catálogo de palabras de una misma disciplina, de un mismo campo de estudio, de una misma obra, etc., definidas o comentadas” (2024). Esta definición mantiene la sintonía con la intención de listar una serie de conceptos presentes en la industria de los videojuegos para ser definidos dentro de este marco. Se habla de glosario, dado que aunque otros autores han listado géneros bajo sus criterios, no se han encontrado definiciones en dichos listados.

Metodología

Para el desarrollo de este trabajo, se ha optado por un enfoque cualitativo. Este enfoque se centra en explorar y comprender las cualidades que subyacen al fenómeno investigado. Estas cualidades abarcan un conjunto de propiedades, características, rasgos y atributos, los cuales son analizados a través de relaciones dinámicas y examinados de manera comprensiva y contextualizada (Rojas, 2023).

En el mismo trabajo, Rojas (2023) afirma también que:

...se plantea el análisis de información emergente, con una metodología menos estructurada que la cuantitativa. Esta información surge a partir de la interacción con los sujetos y desde allí, el investigador analiza las

concepciones, valoraciones, opiniones, significados o percepciones que explican, desde esa óptica intersubjetiva, lo que se quiere conocer. Esto determina, de alguna manera, los procedimientos, técnicas e instrumentos de generación de información propios del enfoque cualitativo (p. 136).

Se utiliza un diseño de investigación estructurado, dado que se pretende buscar objetivos finales precisos y se plantea un marco teórico que delimita y define conceptualmente su campo de estudio (Ameigeiras, A. et al, 2006).

En este caso, se recurre a la búsqueda y al análisis bibliográfico, es decir, se acude a materiales documentales de autores que hayan definido géneros de videojuegos (independientemente de que sus criterios de clasificación no coincidan con el nuestro). En complemento, utilizamos materiales de documentación visual (Valles, 1999), con el fin de encontrar géneros ya existentes de acuerdo a nuestros criterios anteriormente mencionados. Este método de recolección de datos supone una serie de ventajas, como el bajo requerimiento de esfuerzo para obtener una gran cantidad de material, dado que el material se produce de forma natural y la disponibilidad es constante. Dentro de la documentación visual, se encuentran plataformas virtuales de venta de videojuegos y *gameplays* de estos en plataformas para consumo de contenido audiovisual como *Youtube* y *Twitch*. De esta manera, se logra acceder a un vasto catálogo de videojuegos, los cuales se analizan para identificar mecánicas que permitan colocarlo en un género.

Los videojuegos analizados para la confección del glosario, por ende, para la definición de géneros han debido cumplir con tres requisitos; (a) haber sido lanzados entre los años 1999 y 2023, (b) estar disponibles en Argentina y, (c) estar disponibles en al menos una de las siguientes plataformas de venta; PlayStore, AppStore, Xbox Store, PS Store, Nintendo, Epic Games, Electronics Arts y/o Steam.

Confirmado el cumplimiento de estos requisitos, cada videojuego fue jugado por al menos una hora en el caso de aquellos lanzados para PC y consolas, y por al menos media hora para videojuegos en plataformas móviles. Esta metodología fue replicada para la visualización de *gameplays* en plataformas de video y streaming, con el fin de identificar otras posibles actividades llevadas a cabo por otros jugadores.

El almacenamiento de datos es dinámico, dado que la identificación de mecánicas o géneros ya definidos, no responden a un orden específico de aparición durante la investigación.

Respecto al análisis de datos, Schettini y Cortazzo (2016) establecen cuatro puntos fundamentales a tener en cuenta:

- que la técnica estudie lo que se supone estudia y pueda realizar pruebas de validez;
- que se pueden exponer los hallazgos;
- simbiosis entre teoría y método, es decir, que se puedan llevar a la práctica los elementos establecidos en el marco teórico; y
- fiabilidad, aquellos que utilicen los mismos criterios, deben llegar a los mismos resultados.

Una vez identificadas las actividades que conforman a las mecánicas principales de un videojuego, se identificaron los géneros de videojuegos en diversas tiendas y plataformas. En este punto, hay que mencionar que existen géneros ya definidos y nombrados por sus mecánicas principales, como por ejemplo, el género *Run'n'Gun*, cuya mecánicas principales son *correr, saltar y usar armas de fuego*.

Cabe aclarar, con el avance de la industria de videojuegos y del *hardware*, se pudo lograr expandir las posibilidades a la hora de desarrollar, por lo que ciertos videojuegos pueden concebirse como una mezcla de géneros, por ejemplo, *Genshin Impact* es un juego *RPG/Exploración*, dado que existe una combinación de mecánicas de estos dos géneros. Por el lado de “RPG”, tenemos las mecánicas *atacar, desafiar, desarrollar personaje, interpretar, recolectar objetos, desbloquear objetos, mejorar habilidades, cumplir misiones, fabricar objetos y adquirir objetos*, mientras que por el lado de “Exploración” encontramos, *caminar/correr, viajar, explorar e investigar*.

Además, hay géneros con actividades en común, dado que no solo se tienen en cuenta la presencia de qué actividades principales, sino también su enfoque, por ejemplo, los géneros *Beat'em up* y *Pelea*. Si bien en ambos géneros se encuentran las mecánicas *atacar, contacto físico y contraatacar*, los juegos del género “Pelea” suelen contar con el uso de habilidades especiales para realizar ataques y opciones de ataque a distancia. Además, el combate tiende a desarrollarse como duelo, es decir uno contra uno, mientras que el género “Beat'em up” tiende a basarse en combates contra hordas de enemigos, luego de los cuales suele aparecer la mecánica *desafiar* a la hora de enfrentar un “jefe”.

Tras aclarar este criterio de definición de género, y haber explicado esta metodología de recolección y análisis de datos, se definieron 26 géneros de videojuegos basados en las actividades que los jugadores realizan para superar los retos u obtener los logros propuestos.

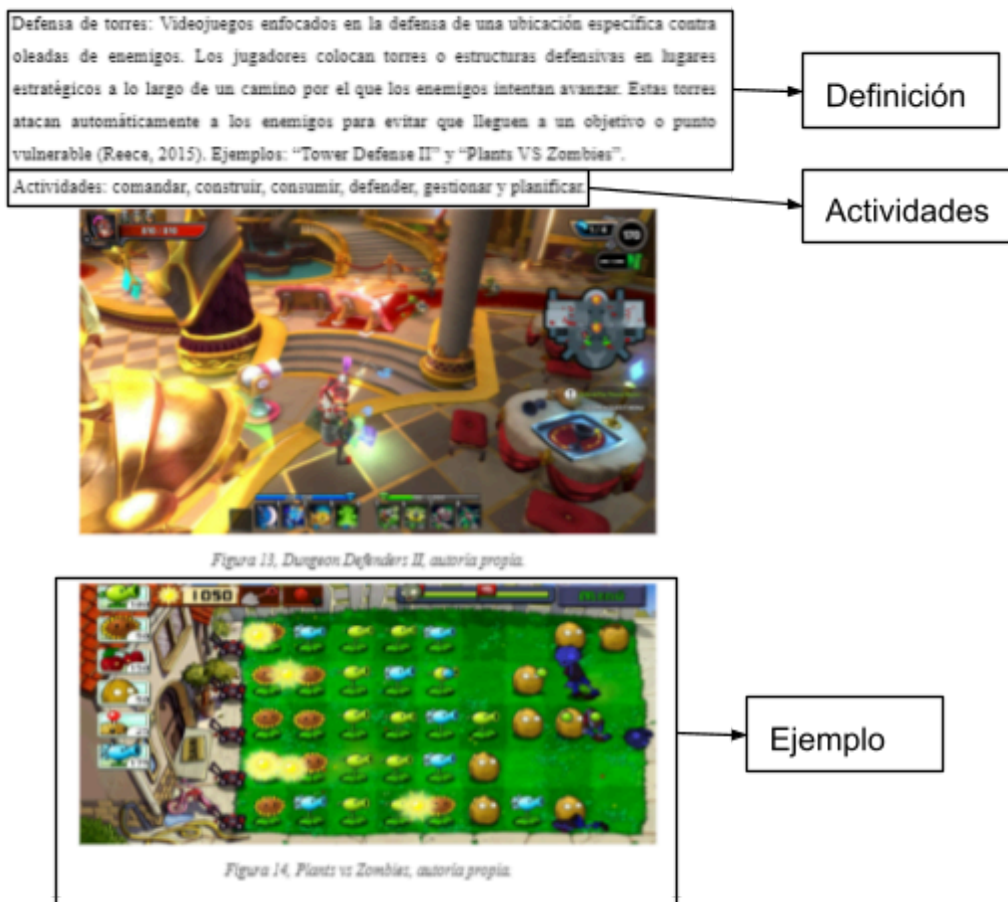
Estos géneros se encuentran listados y definidos más adelante en este documento en el apartado “Glosario”.

A la hora de confeccionar el glosario, los géneros fueron ordenados en orden alfabético y descritos. En cada descripción, se listaron las actividades principales presentes en el género, ordenadas alfabéticamente. También se mencionaron y agregaron capturas de pantallas del gameplay de dos videojuegos presentes en las tiendas virtuales anteriormente mencionadas en este documento, a modo de ejemplos para cada género con el objetivo de realizar una descripción gráfica para facilitar el entendimiento de las descripciones. Además, a través de las capturas de pantallas se muestran las actividades (o al menos a aquellas que este formato permite) realizables en los videojuegos del género.

Resultados: elaboración del glosario

En este apartado, se procede a citar, definir y ejemplificar los 26 conceptos comprendidos como “géneros de videojuegos”, según el criterio establecido anteriormente. Con el objetivo de que la nomenclatura no resulte ajena a los diversos eslabones de la industria de los videojuegos, se han utilizado los nombres de géneros definidos por las plataformas de ventas ya mencionadas en este trabajo. Estos nombres son de uso corriente tanto para desarrolladores, publishers, tiendas y consumidores, por lo que resulta conveniente mantener esta forma de nombrar a los géneros de videojuegos. Cabe aclarar, que varios de estos géneros, fueron nombrados y dados a conocer en inglés, y ante la falta de una traducción al español que refleje la totalidad de algunos de estos conceptos, se prefirió mantener la nomenclatura o siglas en inglés de ciertos géneros.

Cada género posee dentro de su descripción, a) una definición, b) una lista de las principales actividades presentes en este, y, c) dos capturas de pantalla pertenecientes a videojuegos que sean parte de la categoría y aporten un apoyo visual.



Así, podemos identificar los siguientes:

1) Autochess: Inspirado en el ajedrez, ocho jugadores son emparejados al azar en rondas de mini-torneos, donde sus unidades luchan automáticamente. El objetivo es que las unidades de un jugador derroten a las del oponente hasta que solo quede un jugador en pie, el cual será el ganador de la partida. Cada ronda, los jugadores compran unidades, las fusionan para hacerlas más fuertes y obtienen bonificaciones por tener tipos específicos de unidades en el campo (Cox, 2019). Las batallas son automáticas, y cuando un jugador pierde todas sus unidades, pierde puntos de vida. Si un jugador pierde todos sus puntos de vida, es eliminado de la partida. Ejemplos: “TeamFight Tactics (TFT)” y “Auto Chess”.

Actividades: arrastrar y soltar, desafiar, gestionar, planificar y potenciar.



Figura 1, TeamFight Tactics, autoría propia.



Figura 2, Auto Chess, autoría propia.

2) Aventura gráfica: Se centran en contar historias complejas y envolventes. Los jugadores asumen roles de personajes y exploran entornos, interactúan con otros personajes a través de diálogos y en ocasiones, resuelven acertijos lógicos para avanzar en la trama. Estos juegos suelen tener una interfaz de apuntar y hacer clic, y permiten tomar decisiones que afectan el desarrollo de la historia (Perotti, 2020). Ejemplos: “Doki Doki Literature Club!” y “The Walking Dead: The Telltale Definitive Series”.

Actividades: clicar/tocar, conocer historia, desarrollar personaje, tomar decisiones, resolver puzzles y ver cinemáticas.

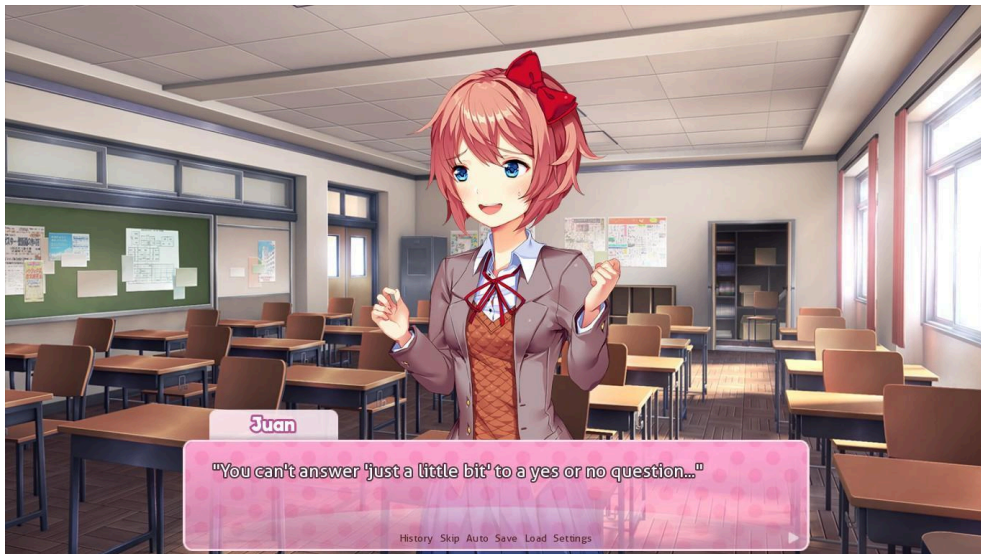


Figura 3, Doki Doki Literature Club!, autoría propia.



Figura 4, The Walking Dead: The Telltale Definitive Series, autoría propia.

3) Beat´em up: Son un tipo de juego en el que los jugadores controlan a un personaje que se enfrenta a hordas de enemigos, generalmente a través de combates cuerpo a cuerpo (Perotti, 2020). En estos juegos, el objetivo principal es derrotar a todos los enemigos en pantalla y avanzar a través de diferentes niveles o escenarios. Los juegos "beat 'em up" suelen enfocarse en la acción y la lucha, y los jugadores a menudo tienen la capacidad de realizar una variedad de movimientos y combos para derrotar a sus oponentes. Estos juegos suelen ser de desplazamiento lateral, lo que significa que los personajes se mueven de izquierda a derecha (o viceversa) a través de un escenario, mientras se enfrentan a enemigos que aparecen en pantalla.

Ejemplos: “Castle Crashers” y “River City Girls”.

Actividades: atacar, contacto físico, contraatacar y uso de armas blancas.



Figura 5, Castle Crashers, autoría propia.



Figura 6, River City Girls, autoría propia.

4) Conducción: Se centran en competir en vehículos, ya sea contra otros jugadores o contra el tiempo, en circuitos o rutas diseñadas, donde también se suelen premiar acciones como derrapar o realizar acrobacias (Perotti, 2020). Pueden incluir una variedad de vehículos, desde automóviles hasta embarcaciones, y ofrecen elementos como la simulación de la física de conducción, la personalización de vehículos y la selección de pistas. Ejemplos: “Asphalt 9: Legends” y “Need For Speed Heat”.

Actividades: conducir, correr carreras, escapar, ir rápido, maniobrar, navegar, perseguir y volar.

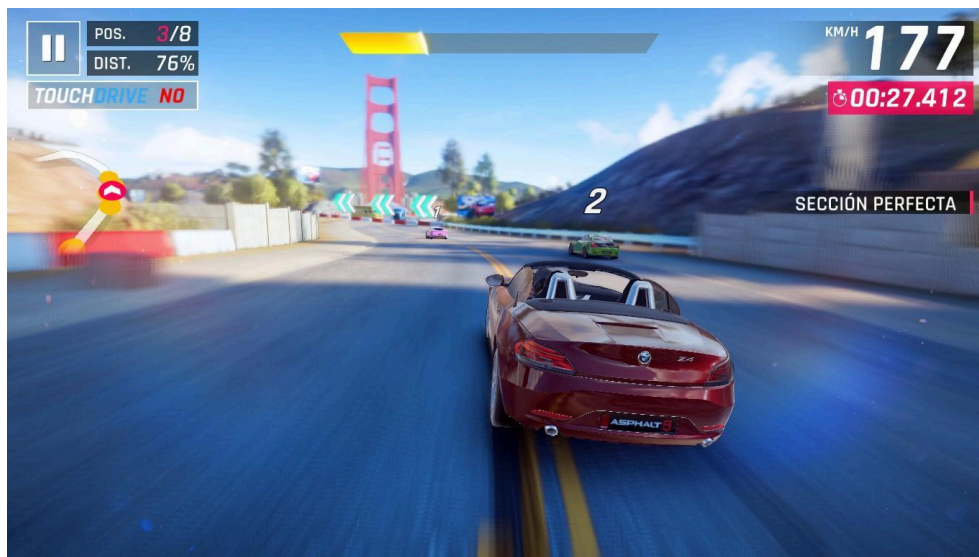


Figura 7, Asphalt 9: Legends, autoría propia.



Figura 8, Need For Speed Heat, autoría propia.

5) Cartas y tableros: Se basan en la jugabilidad de juegos de mesa y cartas tradicionales, aunque a su vez, un juego de este género creado originalmente en formato digital, puede ser adaptado a formato físico. Estos juegos permiten a los jugadores interactuar con cartas virtuales o tableros en pantalla y jugar contra oponentes controlados por la inteligencia artificial o contra otros jugadores en línea. Los jugadores suelen utilizar estrategias y habilidades para ganar partidas, y muchos de estos juegos incorporan elementos de colección, construcción de mazos, y toma de decisiones tácticas, además de albergar un alto grado de azar (Mejías-Clement, 2021). Ejemplos: “Legends Of Runeterra” y “RISK: Global Domination”.

Actividades: arrastrar y soltar, clicar/tocar, desafiar, gestionar, intercambiar y planificar.



Figura 9, Legends of Runeterra, autoría propia.



Figura 10, RISK: Global Domination, autoría propia.

6) Clicker: Tipo de videojuego en el que la acción principal consiste en hacer clic repetidamente en la pantalla o un objeto del juego. Estos juegos ofrecen progresión incremental, mejoras, desbloqueo de contenido y recompensas, y a menudo permiten ganar recursos incluso cuando no se está jugando activamente (King, 2015). A pesar de ser simples, logran ser adictivos gracias a su naturaleza incremental y al hecho de que ofrecen recompensas constantes para motivar al jugador a seguir haciendo clic. Ejemplos: “Legends of Idleon MMO” y “Idle Slayer”.

Actividades: acumular recompensas, clicar/tocar, desbloquear objetos, mejorar habilidades y potenciar.



Figura 11, Legends of Idleon MMO, autoría propia.

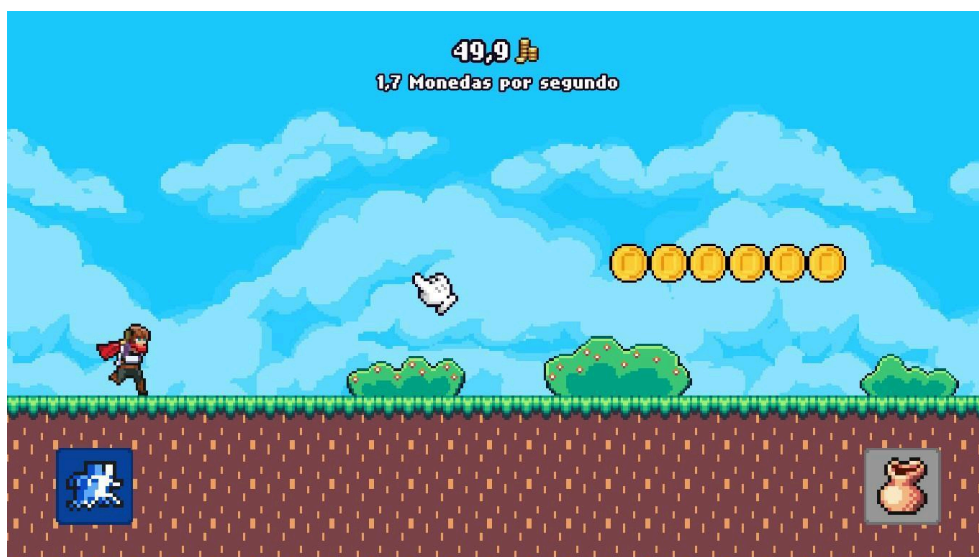


Figura 12, Idle Slayer, autoría propia.

7) Defensa de torres: Videojuegos enfocados en la defensa de una ubicación específica contra oleadas de enemigos. Los jugadores colocan torres o estructuras defensivas en lugares estratégicos a lo largo de un camino por el que los enemigos intentan avanzar. Estas torres atacan automáticamente a los enemigos para evitar que lleguen a un objetivo o punto vulnerable (Reece, 2015). Ejemplos: “Dungeon Defenders II” y “Plants VS Zombies”.

Actividades: comandar, construir, consumir, defender, gestionar y planificar.



Figura 13, *Dungeon Defenders II*, autoría propia.



Figura 14, *Plants vs Zombies*, autoría propia.

8) Disparos: También llamados *shooters* son juego donde los jugadores utilizan armas de fuego u otros proyectiles para derrotar enemigos o cumplir objetivos. Pueden dividirse en subcategorías como los shooters en primera persona (FPS) y en tercera persona (TPS), según su cámara. Estos juegos son conocidos por su acción y desafíos de precisión (Perotti, 2020). Ofrecen la posibilidad de vivir variadas experiencias, desde combates competitivos en línea, hasta narrativas inmersivas para un solo jugador. Ejemplos: “Counter Strike 2” y “Call of Duty: Warzone”.

Actividades: apuntar, atacar, capturar, cumplir misiones, defender, disparar y librar una guerra.

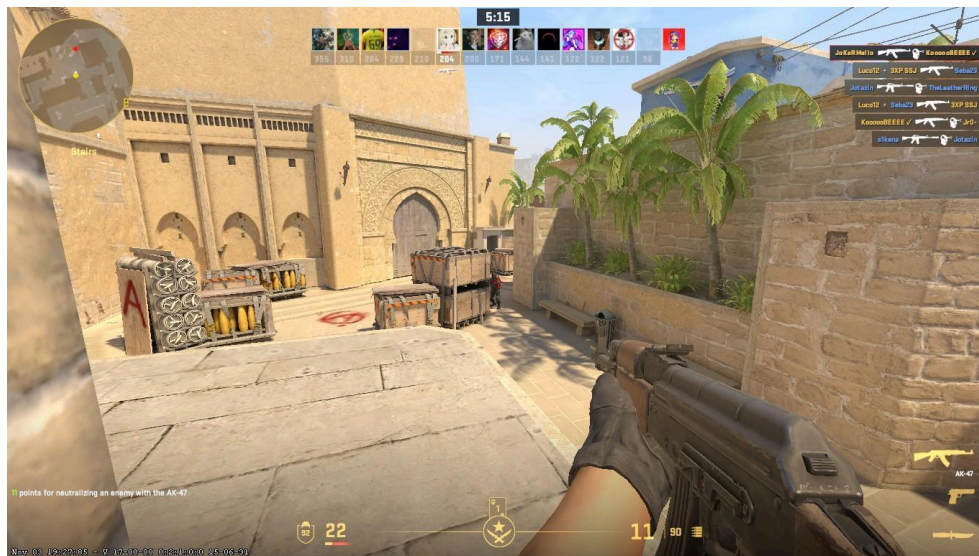


Figura 15, Counter Strike 2, autoría propia.



Figura 16, Call of Duty: Warzone, autoría propia.

9) Endless Runner: El jugador controla a un personaje que recorre (a pie o en un vehículo) constantemente por un entorno en movimiento. Debes esquivar obstáculos, recoger objetos y tratar de alcanzar la máxima distancia posible, ya que el juego no tiene un final definido (Whitwam, 2014). La dificultad aumenta a medida que avanzas, y se suele competir por obtener la puntuación más alta. Ejemplos: “SubWay Surfers” y “SonicDash”.

Actividades: caminar/correr, conducir, escapar, esquivar, ir sobre rieles, maniobrar, nadar, navegar, saltar y volar.

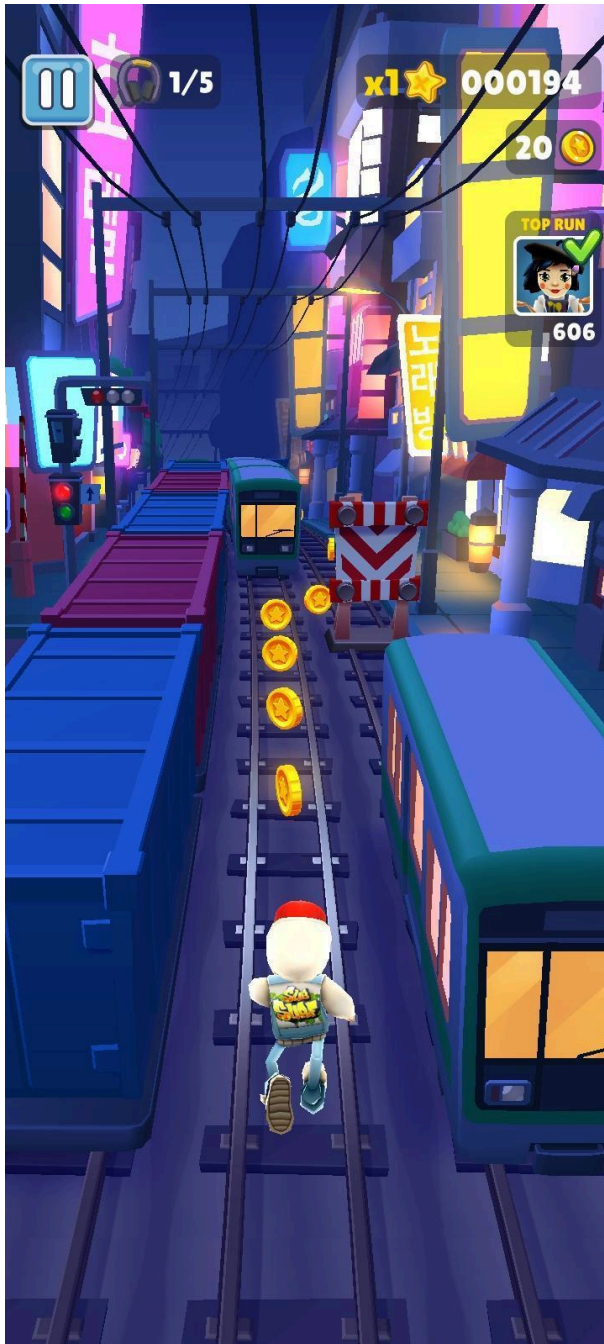


Figura 17, Subway Surfers, autoría propia.

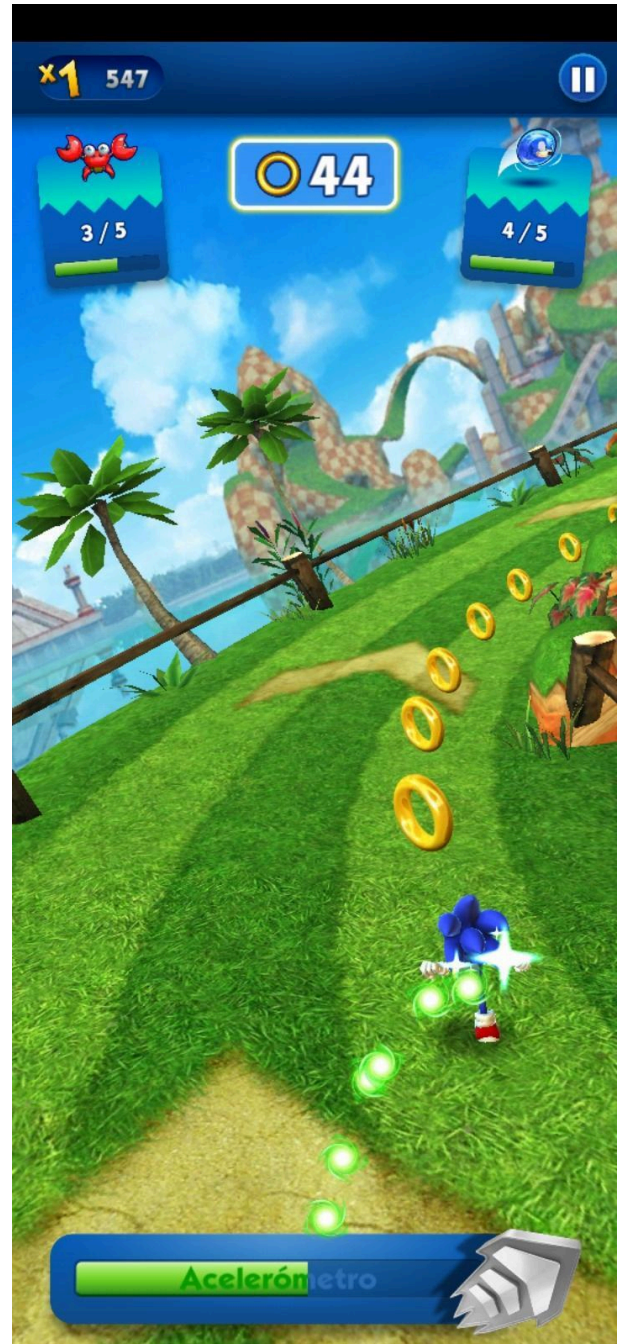


Figura 18, Sonic Dash, autoría propia.

10) Estrategia: Los jugadores deben usar habilidades tácticas y planificación para tomar decisiones y superar desafíos. Pueden ser en tiempo real o por turnos, implican gestión de recursos, construcción de ciudades y/o batallas militares (Perotti, 2020). Estos juegos requieren pensamiento estratégico y toma de decisiones cuidadosa para alcanzar objetivos, y pueden ser para un solo jugador o multijugador. Ejemplos: “Age Of Empires II” y “Ruined King: A League of Legends Story”.

Actividades: comandar, comunicar, construir, explorar, gestionar, intercambiar, investigar, librar una guerra, maniobrar, manipular, planificar, producir, robar y tomar decisiones.



Figura 19, Age Of Empires II, autoría propia.



Figura 20, Ruined King: A League of Legends Story, autoría propia.

11) Exploración: Son aquellos videojuegos en los que los jugadores se sumergen en mundos virtuales para descubrir, mapear y aventurarse en entornos extensos y en gran medida desconocidos. Los jugadores pueden moverse libremente en mundos abiertos o semiabiertos, interactuar con el entorno y personalizar sus personajes. (Gil Juárez y Vida Mombleda, 2007). Este género suele ser combinado con otros para complementar la exploración del mundo, el cual a su vez busca ofrecer sensación de amplitud y descubrimiento. Ejemplos: “Sea of Thieves” y “Starfield”.

Actividades: caminar/correr, conducir, conocer historia, desplazar, explorar, investigar, ir sobre rieles, nadar, navegar, recolectar objetos, resolver puzzles y viajar.



Figura 21, Sea of Thieves, autoría propia.



Figura 22, Starfield, autoría propia.

12) Gestión de recursos: son juegos en los que los jugadores asumen roles de administradores y deben recolectar, administrar y optimizar diversos recursos limitados (como dinero, materiales, trabajadores) para alcanzar objetivos específicos (Universia, 2021). Estos juegos implican la toma de decisiones estratégicas, planificación, desarrollo y expansión de entidades, y enfrentar desafíos como desastres naturales o competencia. Aunque comparten características con el género “Estrategia”, en los juegos de “Gestión de recursos” no se desarrollan combates de ningún tipo. Ejemplos: “Prison Architect” y “Train Valley 2”.

Actividades: comunicar, construir, explorar, gestionar, intercambiar, investigar, maniobrar, manipular, planificar, producir, y tomar decisiones.



Figura 23, Prison Architect, autoría propia.



Figura 24, Train Valley 2, autoría propia.

13) Hack and Slash: Son juegos de acción centrados en el combate cuerpo a cuerpo con armas blancas, como espadas, cuchillos, sables, katanas, etc. (Mejías-Clement, 2021), con el objetivo de derrotar hordas de enemigos en combates frenéticos, así como también, batirse a duelo con jefes. Estos juegos a menudo incluyen movimientos y combos especiales, mejoras de personaje. Ejemplos: “Metal Gear Rising: Revengeance” y “God of War”.

Actividades: acrobacias, atacar, contraatacar, desafiar, desbloquear objetos, desplazarse, esquivar, maniobrar, mejorar habilidades y uso de armas blancas.



Figura 25, Metal Gear Rising: Revengeance, autoría propia.



Figura 26, God of War, autoría propia.

14) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Son un género de juegos en línea en el que dos equipos de jugadores compiten para destruir la base del equipo enemigo mientras defienden la suya. Los jugadores eligen personajes con habilidades únicas, trabajan en equipo, ganan experiencia para subir de nivel y oro para adquirir objetos para volverse más poderosos, y se enfrentan en partidas en línea competitivas. Estos juegos son conocidos por su complejidad estratégica y son muy populares en los deportes electrónicos (Dean, 2014). Ejemplos: “League Of Legends” y “Pokémon UNITE”.

Actividades: atacar, adquirir objetos, comunicar, defender, desafiar, gestionar, mejorar habilidades, planificar y potenciar.



Figura 27, League of Legends, autoría propia.



Figura 28, Pokémon UNITE, autoría propia.

15) Pelea: También llamados juegos de lucha, son juegos en los que los jugadores controlan personajes y luchan uno contra uno, en equipos, o todos contra todos, para reducir la barra de vida del oponente a cero, o eliminarlos del escenario. Estos juegos se centran en el combate cuerpo a cuerpo y la habilidad del jugador para realizar combos y movimientos especiales (Perotti, 2020). Según su cámara, la arena en la que se desarrolla la acción será de desplazamiento lateral (2D) o tendrán posibilidad de moverse libremente en el escenario (3D). Ejemplos: “Mortal Kombat 11” y “Gang Beasts”.

Actividades: acrobacias, atacar, contacto físico, contraatacar, desafiar, desplazarse, esquivar y uso de armas blancas.



Figura 29, Mortal Kombat 11, autoría propia.

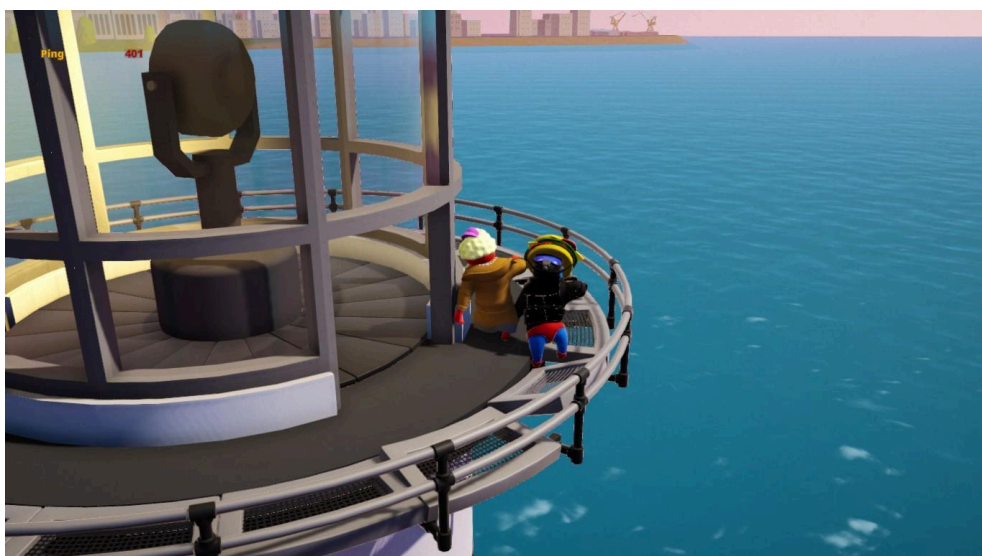


Figura 30, Gang Beasts, autoría propia.

16) Plataformas: Género en el que los jugadores controlan un personaje que avanza por un escenario de múltiples alturas, para la cual debe saltar y moverse a través de entornos tridimensionales o bidimensionales, llamados plataformas, para alcanzar objetivos, evitar obstáculos y derrotar enemigos (Gil Juárez y Vida Momblema, 2007). Estos juegos implican saltos precisos, recolección de objetos, enfrentamiento de enemigos y superar desafíos en niveles temáticos variados. A lo largo del tiempo, el género ha evolucionado incorporando elementos de resolución de acertijos y narrativa. Ejemplos: “Hollow Knight” y “Blasphemous”.

Actividades: acrobacias, atacar, conocer historia, desafiar, desplazarse, esquivar, resolver puzles y saltar.



Figura 31, Hollow Knight, autoría propia.



Figura 32, Blasphemous, autoría propia.

17) Puzzles: Son juegos que desafían la lógica y las habilidades cognitivas de los jugadores al presentarles rompecabezas y acertijos para resolver. Se asocian con el pensamiento abstracto, matemático, espacial, creativo y/o razonado (Mejías-Clement, 2021). Los jugadores deben usar la estrategia y la creatividad para manipular objetos, resolver enigmas y avanzar en el juego. Estos juegos suelen aumentar su dificultad a medida que avanzas en la trama y son apreciados por su capacidad para estimular la mente y ofrecer desafíos intelectuales. Ejemplos: “Project Mirror” y “Human Fall Flat”.

Actividades: arrastrar y soltar, clicar/tocar y resolver puzzles.



Figura 33, Project Mirror, autoría propia.



Figura 34, Human Fall Flat, autoría propia.

18) Ritmo: Se centran en la sincronización de las acciones del jugador con la música (Mejías-Clement, 2021). Tienen una interfaz visual y auditiva que se adapta a la música de fondo, y los jugadores deben realizar acciones específicas en el momento adecuado para seguir el ritmo de la música. Estos juegos incluyen elementos como música, una interfaz de juego, sincronización, variedad de modos de juego y niveles de dificultad. Estos juegos son apreciados por su capacidad para mejorar la coordinación mano-ojo y el sentido del ritmo de los jugadores. Ejemplos: “Geometry Dash” y “Osu!”.

Actividades: arrastrar y soltar, bailar, clicar/tocar, escuchar música.



Figura 35, Geometry Dash, autoría propia.

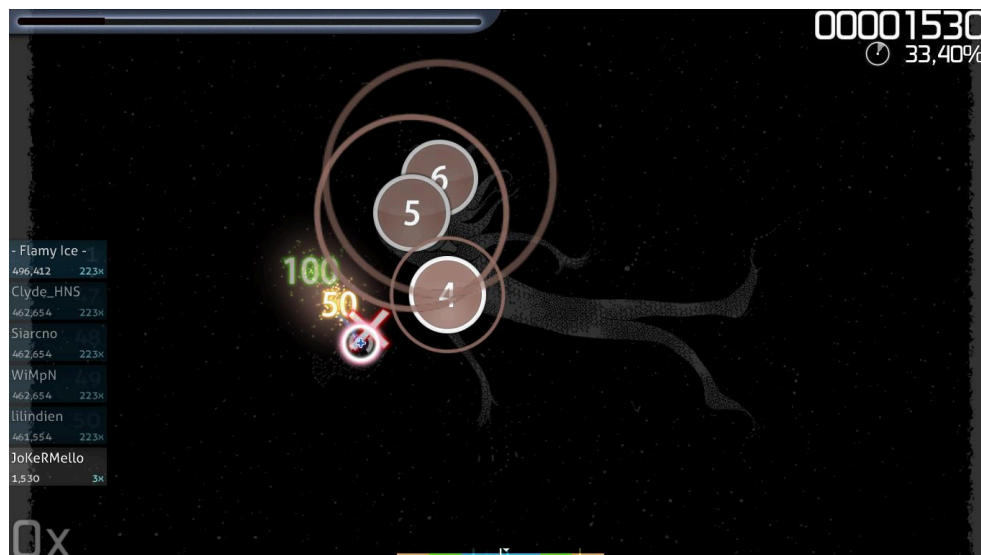


Figura 36, Osu!, autoría propia.

19) Roguelike: Juegos que se caracterizan por la generación aleatoria de niveles, enemigos y objetos en cada partida (proceduralidad). Tienen la característica de "muerte permanente", lo que significa que cuando el personaje del jugador muere, se pierde todo el progreso y se debe comenzar de nuevo (Brookes, 2013). Estos juegos enfatizan el combate estratégico, la recogida de objetos y la exploración de entornos, y a menudo tienen un estilo gráfico retro. Ejemplos: “Enter the Gungeon” y “The Binding of Isaac: Rebirth”.

Actividades: acumular recompensas, atacar, desafiar, explorar, mejorar habilidades y potenciar.



Figura 37, Enter the Gungeon, autoría propia.



Figura 38, The Binding of Isaac: Rebirth, autoría propia.

20) *RPG (Role-Playing Games)*: Permiten a los jugadores asumir roles de personajes ficticios en mundos imaginarios. Estos juegos se caracterizan por la personalización de personajes, sistemas de progresión que incluyen la mejora de habilidades, mundos ficticios ricos y detallados, narrativas complejas con opciones y finales múltiples, exploración libre del entorno, combates estratégicos (ya sea en tiempo real o por turnos) y, en algunos casos, interacción social con otros jugadores en línea (Fencott et al, 2012) Ejemplos: “Baldur’s Gate 3” y “Minecraft Dungeons”.

Actividades: acumular recompensas, atacar, caminar/correr, capturar, conducir, conocer historia, cumplir misiones, defender, desafiar, desbloquear objetos, explorar, interpretar, investigar, mejorar habilidades, navegar, personalizar, recolectar objetos, resolver puzzles, tomar decisiones, viajar, volar.



Figura 39, Baldur's Gate 3, autoría propia.

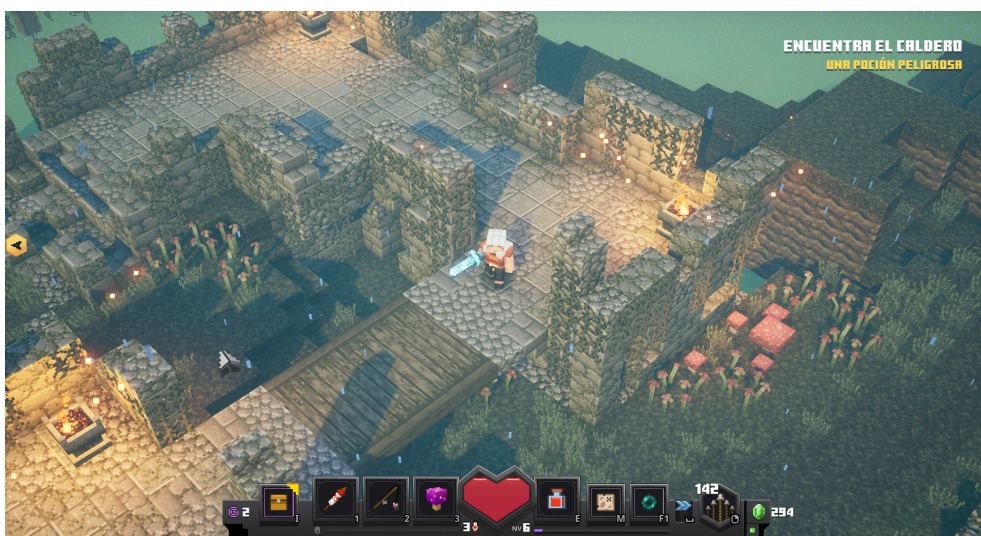


Figura 40, Minecraft Dungeons, autoría propia

21) *Run 'n' Gun*: Refieren a juegos de acción en 2D caracterizados por la combinación de correr y disparar intensamente. Estos juegos presentan acción rápida, desplazamiento lateral, una variedad de armas y mejoras, numerosos enemigos y enfrentamientos con jefes finales. Los jugadores avanzan a través de niveles llenos de desafíos, requiriendo habilidad y reflejos rápidos para sobrevivir (Parkin, 2006). Ejemplos: “Cuphead” y “Guns, Gore & Cannoli”.
Actividades: apuntar, caminar/correr, desplazarse, disparar, mejorar habilidades, potenciar y saltar.



Figura 41, Cuphead, autoría propia.



Figura 42, Guns, Gore & Cannoli, autoría propia.

22) *Sandbox*: Juegos que permiten a los jugadores acceder a un mundo completo y modificarlo a su gusto. En estos juegos, no hay una historia predefinida, y los jugadores pueden disfrutar de la creatividad. Poseen un entorno que ofrece libertad para explorar, construir, destruir y reconstruir (Lange, 2018). Las reglas y objetivos pueden ser modificados y/o propuestos por el mismo jugador. Ejemplos: “Minecraft” y “Garry’s Mod”.

Actividades: dependientes del jugador.

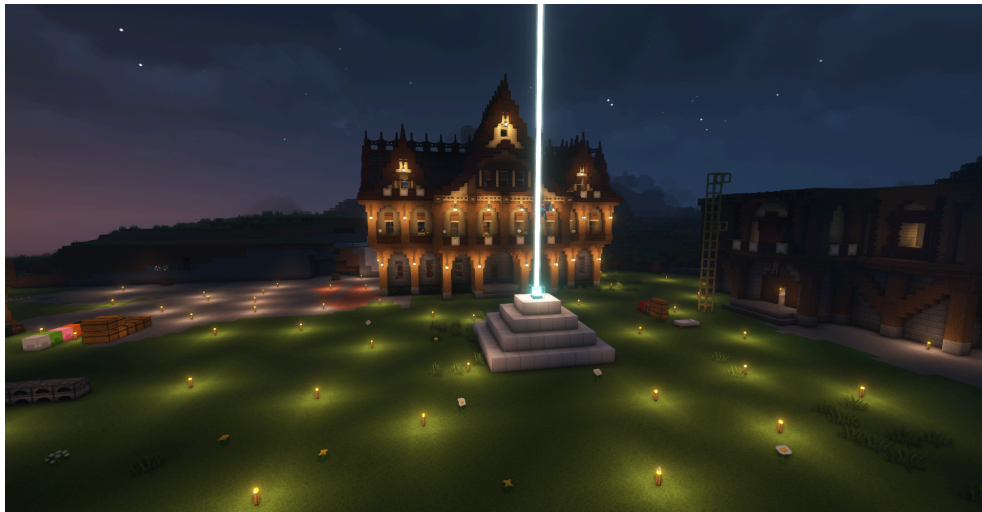


Figura 43, Minecraft, autoría propia.



Figura 44, Garry's Mod, autoría propia.

Sigilo: En este tipo de juegos, los jugadores deben alcanzar un objetivo sin ser vistos ni escuchados (Burford, 2017). Se enfocan en la evasión y la ocultación, para evitar ser detectados o atrapados por enemigos u obstáculos. Los juegos de sigilo suelen requerir que los jugadores se desplacen de manera furtiva a través de niveles, resuelvan rompecabezas o completen objetivos sin ser vistos o sin atraer la atención no deseada.

Los jugadores deben aprovechar las sombras, utilizar dispositivos especiales, distracciones y tácticas de camuflaje para superar desafíos. Ejemplos: “Metal Gear Solid V: Ground Zeroes” y “Dead by Daylight”.

Actividades: caminar/correr, capturar, cumplir misiones, disparar, esquivar, escapar, esconderse, maniobrar, manipular, perseguir, planificar, rescatar, robar, ser sigiloso y uso de armas blancas.



Figura 45, Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, autoría propia.



Figura 46, Dead by Daylight, autoría propia.

23) Simulación: Son títulos que buscan replicar de manera realista diversas situaciones, actividades o entornos, ya sea del mundo real o imaginarios (Mejías-Clement, 2021). Estos juegos se destacan por su atención al detalle y la precisión en la representación de elementos específicos de la simulación. Ejemplos incluyen simuladores de vuelo, de conducción, de vida, de gestión, médicos, espaciales, agrícolas y de construcción, entre otros. Los jugadores interactúan con estos juegos asumiendo roles y tomando decisiones que imitan la realidad, ofreciendo experiencias inmersivas y educativas. Ejemplos: “Fifa 23” y “PC Building Simulator”.

Actividades: dependientes del tipo de simulador.



Figura 47, Fifa 23, autoría propia.



Figura 48, PC Building Simulator, autoría propia.

24) Supervivencia: Un juego de supervivencia combina exploración, recolección de recursos y creación de objetos en un entorno con algún tipo de riesgo o amenaza siempre presente que el jugador debe evitar o, en algunos casos, combatir (Lane, 2021). Los desafíos pueden incluir la necesidad de encontrar alimentos, agua y refugio, así como defenderse de amenazas que van desde la vida silvestre peligrosa hasta zombis o seres humanos hostiles. Los jugadores generalmente deben decidir sobre cómo utilizar los recursos limitados, cómo administrar su salud y energía, y cómo adaptarse a un entorno que puede cambiar con el tiempo, a menudo presentando ciclos de día y noche y condiciones climáticas variables. Ejemplos: “Green Hell” y “Project Zomboid”.

Actividades: atacar, caminar/correr, capturar, construir, defender, explorar, fabricar objetos, investigar y recolectar objetos.

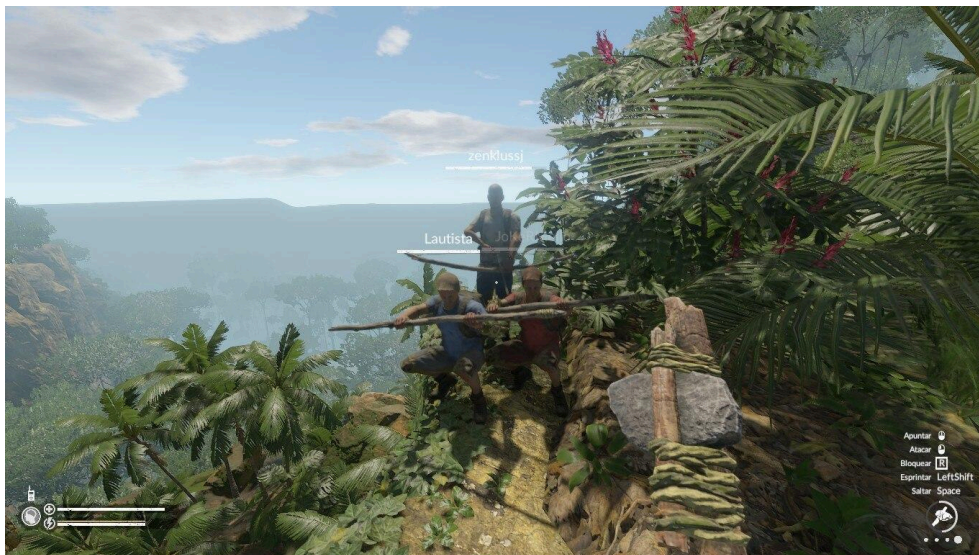


Figura 49, Green Hell, autoría propia.

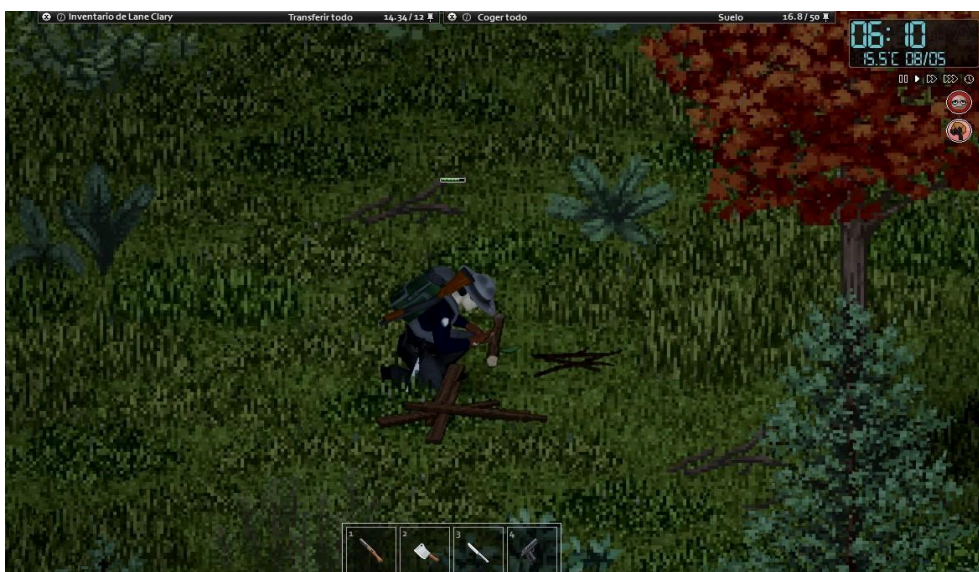


Figura 50, Project Zomboid, autoría propia.

25) *Walking Simulator*: Son juegos de aventuras en primera persona que se centran en la exploración y la narrativa. Los jugadores exploran detallados entornos y descubren pistas y eventos que forman la trama del juego (Emegé, 2022). Estos juegos enfatizan sobre la narrativa y la experiencia del jugador. Ejemplos: “Before I Forget” y “Death Stranding”.
Actividades: caminar/correr, conocer historia, desarrollar personajes, resolver puzles y ver cinemáticas.



Figura 51, Before I Forget, autoría propia.



Figura 52, Death Stranding, autoría propia.

Resultados: resumen del glosario

A continuación, se procede a presentar la Tabla 8, que resume el contenido del glosario en un formato que facilita la comparación de mecánicas entre géneros.

Género	Actividades	Ejemplos
Autochess	<ul style="list-style-type: none"> - Arrastrar y soltar - Desafiar - Gestionar - Planificar - Potenciar 	"TeamFight Tactics (TFT)" y "Auto Chess"
Aventura Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> - Clicar/tocar - Conocer historia - Desarrollar personaje - Tomar decisiones - Resolver puzzles - Ver cinemáticas 	"Doki Doki Literature Club!" y "The Walking Dead: The Telltale Definitive Series".
Beat´em up	<ul style="list-style-type: none"> - Atacar - Contacto físico - Contraatacar - Uso de armas blancas 	"Castle Crashers" y "River City Girls"
Conducción	<ul style="list-style-type: none"> - Conducir - Correr carreras - Escapar - Ir rápido - Maniobrar - Navegar - Perseguir - Volar 	"Asphalt 9: Legends" y "Need For Speed Heat"
Cartas y Tableros	<ul style="list-style-type: none"> - Arrastrar y soltar - Clicar/tocar - Desafiar - Gestionar - Intercambiar - Planificar 	"Legends Of Runeterra" y "RISK Global Domination"
Clicker	<ul style="list-style-type: none"> - Acumular recompensas - Clicar/tocar - Desbloquear objetos - Potenciar 	"Legends of Idleon MMO" y "Idle Slayer"
Defensa de Torres	<ul style="list-style-type: none"> - Comandar - Construir - Consumir - Defender - Gestionar - Planificar 	"Tower Defense II" y "Plants VS Zombies"

Género	Actividades	Ejemplos
Disparos	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntar - Atacar - Capturar - Cumplir misiones - Defender - Disparar - Librar una guerra 	“Counter Strike 2” y “ Call of Duty: Warzone”
Endless Runner	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar/correr - Conducir - Escapar - Esquivar - Ir sobre rieles - Maniobrar - Nadar - Navegar - Saltar - Volar 	“SubWay Surfers” y “SonicDash”
Estrategia	<ul style="list-style-type: none"> - Comandar - Comunicar - Construir - Explorar - Gestionar - Intercambiar - Investigar - Librar un guerra - Maniobrar - Manipular - Planificar - Producir - Robar - Tomar decisiones 	“Age Of Empires II” y “Ruined King: A League of Legends Story”
Exploración	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar/correr - Conducir - Conocer historia - Desplazar - Explorar - Investigar - Ir sobre rieles - Nadar - Navegar - Recolectar objetos - Resolver puzzles - Viajar 	“Sea of Thieves” y “Starfield”

Género	Actividades	Ejemplos
Gestión de recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicar - Construir - Explorar - Gestionar - Intercambiar - Investigar - Maniobrar - Manipular - Planificar - Producir - Tomar decisiones 	"Prison Architect" y "Train Valley 2"
Hack and Slash	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobacias - Atacar - Contraatacar - Desafiar - Desbloquear objetos - Desplazarse - Esquivar - Maniobrar - Mejorar habilidades - Uso de armas blancas 	"Metal Gear Rising: Revengeance" y "God of War"
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	<ul style="list-style-type: none"> - Atacar - Adquirir objetos - Comunicar - Defender - Desafiar - Gestionar - Mejorar habilidades - Planificar - Potenciar 	"League Of Legends" y "Pokémon UNITE"
Pelea	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobacias - Atacar - Contacto físico - Contraatacar - Desafiar - Desplazarse - Esquivar - Uso de armas blancas 	"Mortal Kombat 11" y "Gang Beasts"

Género	Actividades	Ejemplos
Plataformas	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobacias - Atacar - Conocer historia - Desafiar - Desplazarse - Esquivar - Resolver puzles - Saltar 	"Hollow Knight" y "Blasphemous"
Puzzles	<ul style="list-style-type: none"> - Arrastrar y soltar - Clicar/tocar - Resolver puzles 	"Project Mirror" y "Human Fall Flat"
Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> - Arrastrar y soltar - Bailar - Clicar/tocar - Escuchar música 	"Geometry Dash" y "Osu!"
Roguelike	<ul style="list-style-type: none"> - Acumular recompensas - Atacar - Desafiar - Explorar - Mejorar habilidades - Potenciar 	"Enter the Gungeon" y "The Binding of Isaac: Rebirth"
RPG (Role-Playing Games)	<ul style="list-style-type: none"> - Acumular recompensas - Atacar - Caminar/correr - Capturar - Conducir - Conocer historia - Cumplir misiones - Defender - Desafiar - Desbloquear objetos - Explorar - Interpretar - Investigar - Mejorar habilidades - Navegar - Personalizar - Recolectar objetos - Resolver puzles - Tomar decisiones - Viajar - Volar 	"Baldur's Gate 3" y "Minecraft Dungeons"

Género	Actividades	Ejemplos
Run 'n' Gun	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntar - Caminar/correr - Desplazarse - Disparar - Mejorar habilidades - Potenciar - Saltar 	"Cuphead" y "Guns, Gore & Cannoli"
Sandbox	<ul style="list-style-type: none"> - Dependientes del jugador 	"Minecraft" y "Garry's Mod"
Sigilo	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar/correr - Capturar - Cumplir misiones - Disparar - Esquivar - Escapar - Esconderse - Maniobrar - Manipular - Perseguir - Planificar - Rescatar - Robar - Ser sigiloso - Uso de armas blancas 	"Metal Gear Solid V: Ground Zeroes" y "Dead by Daylight"
Simulación	<ul style="list-style-type: none"> - Dependientes del tipo de simulador 	"Fifa 23" y "PC Building Simulator"
Supervivencia	<ul style="list-style-type: none"> - Atacar - Caminar/correr - Capturar - Construir - Defender - Explorar - Fabricar objetos - Investigar - Recolectar objetos 	"Green Hell" y "Project Zomboid"
Walking Simulator	<ul style="list-style-type: none"> - Caminar/correr - Conocer historia - Desarrollar personaje - Resolver puzzles - Ver cinemáticas 	"Before I Forget" y "Death Stranding"

Tabla 8, Resumen de glosario

Conclusión

Se encontró una forma de categorizar a los videojuegos que permita evitar el uso de conceptos susceptibles a la ambigüedad o con límites vagamente definidos. Para ello, se decidió restringir el criterio de clasificación en el elemento que hace destacar a los videojuegos entre otras obras audiovisuales: la interacción.

Incluso cuando otros autores ya se han basado en este criterio, esta propuesta apuntó a lograr un mayor grado de especificidad al definir los géneros en un glosario, utilizando términos con los cuales los usuarios se encuentran familiarizados, ejemplificando y listando las actividades que los jugadores realizan para interactuar con el videojuego.

El hacer hincapié en la interacción entre jugador y videojuego permitió establecer una clasificación expandible, la cual engloba a los videojuegos existentes a día de hoy, pero que también es adaptable a los cambios que la industria pudiese sufrir en el tiempo, ya sea por la aparición de nuevas tendencias, o de nuevas tecnologías que amplíen las posibilidades de interacción. Esto permite que en un futuro nuevos géneros puedan ser añadidos a este glosario bajo este criterio.

Sin embargo, la interactividad no es el único elemento presente en los videojuegos, pues existen tiendas y medios de noticias especializados que clasifican a los videojuegos según la plataforma de juego, ambientación, estilos artísticos y la narrativa.

Es aquí donde, lejos de presuponer que esta clasificación es definitiva e irrefutable, se propone como un aporte para una industria en constante cambio, en la cual, otros métodos de clasificación basados en factores como los anteriormente mencionados sirven como complemento a nuestra propuesta, permite una mayor facilidad en la comunicación dentro de todos los eslabones de la industria, da lugar a pensar en combinaciones de interacción y narración que tal vez aún no han sido explorados.

El desarrollo de nuevas clasificaciones basadas en otros criterios nos permitirá alcanzar grados de descripciones de videojuegos específicas y universales en una agrupación de conceptos complementarios.

Por el momento, se proyecta este glosario como un aporte de utilidad para todos aquellos que integran el mundo de los videojuegos y al mismo tiempo, se propone que en el largo plazo, esta propuesta se convierta en el cimiento de la estandarización del vocabulario específico de una industria caótica.

Bibliografía

- 3DJUEGOS S.L. (2023). *3D Juegos*. Obtenido de <https://www.3djuegos.com/juegos/>
- Ameigeiras, A., Chernobilsky, L., Giménez Béliveau, V., Mallimaci, F., Mendizábal, N., Neiman, G., . . . Soneira, A. J. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa editorial.
- Apple Inc. (2017). *Apple*. Obtenido de <https://apps.apple.com/ar/genre/ios/id36>
- Arsenault, D. (Octubre de 2009). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/288970477_Video_Game_Genre_Evolution_and_Innovation
- Axel Springer España. (2023). *Hobby Consolas*. Obtenido de <https://www.hobbyconsolas.com/videojuegos/top-juegos>
- Brookes, T. (2013). Roguelikes: A Unique & Challenging Spin On The RPG Genre. *Make use Of*. Obtenido de <https://www.makeuseof.com/tag/roguelikes-a-unique-challenging-spin-on-the-rpg-genre/>
- Burford. (2017). Dishonored's Party Level Rewrote The Rules Of Stealth Games. *Kotaku*. Obtenido de <https://kotaku.com/dishonoreds-party-level-rewrote-the-rules-of-stealth-ga-1613011624>
- Campagne, R. (18 de Mayo de 2020). *Malditos Nerds*. Obtenido de <https://malditosnerds.com/analisis-legends-of-runeterra-marca-presencia-el-genero-n16531/>
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & and Clarck, N. (2015). *Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis*. *Syracuse University Libraries*.
Obtenido de https://surface.syr.edu/istpub/167/?utm_source=surface.syr.edu%2Fistpub%2F167&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

- Cox, M. (1 de Agosto de 2019). Spawn Point: What on earth is an auto battler? *Rock, Paper, Shotgun*.
- Dean, P. (2014). The Story of DOTA: How a bastard mod became its own genre. *EuroGamer*. Obtenido de <https://www.eurogamer.net/the-story-of-dota-article>
- Delgado, M. (s.f.). *Vandal, El español*. Recuperado el 05 de 07 de 2023, de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/diccionario-para-entender-mas-o-menos-los-videojuegos-actuales>
- Diario AS S.L. (2023). *MeriStation*. Obtenido de <https://as.com/meristation/juegos/>
- Emegé, D. (2022). ¿Qué es un walking simulator? ¡Echa a andar con estos 5 clásicos del género! *3D JUEGOS*. Obtenido de <https://www.3djuegosguias.com/otros-generos/que-walking-simulator-echa-a-andar-estos-5-clasicos-genero>
- Epic Games. (2023). *Epic Games Store*. Obtenido de <https://store.epicgames.com/es-ES/browse?sortBy=releaseDate&sortDir=DESC&category=Game&count=40>
- Fandom. (2017). *"Doki Doki Literature Club!" Ícono*. Obtenido de https://propuestas-fanon.fandom.com/es/wiki/Doki_Doki_Literature_Club
- Fencott, C., & al., e. (2012). *Game Invaders*. Obtenido de <http://103.133.35.64:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/606/Game%20Invaders%20-%202012%20-%20Fencott.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil Juarez, A., & Vida Momblela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Google. (2023). *Google Play*. Obtenido de https://play.google.com/store/games?hl=es_AR&gl=US
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research .

- Inc., E. A. (2023). *Electronic Arts*. Obtenido de <https://www.ea.com/es-es/games/library#genres>
- King, A. (22 de Mayo de 2015). Numbers Getting Bigger: What Are Incremental Games, and Why Are They Fun? *envato tuts+*. Obtenido de <https://code.tutsplus.com/numbers-getting-bigger-what-are-incremental-games-and-why-are-they-fun--cms-23925a>
- Lane, R. (2021). Virtual Selection: The Rise of the Survival Game. *IGN*. Obtenido de <https://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game>
- Lange, A. (2018). An Intellectual History of the Sandbox. *Slate*. Obtenido de <https://slate.com/human-interest/2018/06/history-of-the-sandbox-the-origins-of-a-playground-for-kids-and-ideas.html>
- Mejías-Climent, L. (28 de Diciembre de 2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos . *Revista tradumàtica*.
- Microsoft. (2023). *Xbox*. Obtenido de <https://www.xbox.com/es-AR/browse/games>
- Nintendo. (2017). *Nintendo*. Obtenido de <https://www.nintendo.com/es-ar/store/products/mario-kart-8-deluxe-switch/>
- Nintendo. (2023). *Nintendo*. Obtenido de <https://www.nintendo.com/es-mx/store/games/nintendo-switch-games/#sort=df>
- Parkin, S. (2006). Gradius Collection. *EuroGamer*. Obtenido de <https://www.eurogamer.net/r-gradiuscollection-bsp>
- Perotti, M. (2020). *Diseño de Videojuegos: Técnicas y Ejercicios Prácticos*. Ra-Ma Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unraf/222731>
- Ramírez, I. (2021). *Diccionario de Términos de Videojuegos*. Editorial Verbum.
- Raposo, M. (Abril de 2008). Estructura y evolución reciente de la industria. *Palermo Business Review*, 63-64. Obtenido de <https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/1Business05.pdf>

- Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/glosario>
- Reece, D. (2015). Best Tower Defense Games of All Time. *Gameranx*. Obtenido de <https://gameranx.com/features/id/13529/article/best-tower-defense-games/>
- Riot Games. (2019). *Riot Games*. Obtenido de <https://www.riotgames.com/en/DevRel/new-game-policy-and-tft-match-history#top>
- Riot Games. (2023). *PlayRunaterra*. Obtenido de <https://playruneterra.com/es-es/media/>
- Rojas, N. G. (2023). *Metodología de la investigación para anteproyectos*. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/unraf/titulos/229656>
- Schettini, P., & Cortazzo, I. (2016). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social: Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP).
- Sony Interactive Entertainment. (2023). *PlayStation Store*. Obtenido de <https://store.playstation.com/es-ar/pages/browse>
- Team Salvato. (2017). *Steam*. Obtenido de https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/?l=spanish
- The Behemoth. (2023). <https://www.thebehemoth.com>. Obtenido de <https://www.thebehemoth.com>
- Universia. (7 de Abril de 2021). *¿Videojuegos de gestión para mejorar profesionalmente? Sí rotundo*. Obtenido de <https://www.universia.net/es/actualidad/habilidades/videojuegos-de-gestion-para-mejorar-profesionalmente-si-rotundo.html>

- Universitat Politècnica de Catalunya. (29 de Marzo de 2008). *Retroinformática. El pasado del futuro*. Obtenido de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Valles, M. (1999). *Técnicas Cualitativas de Investigación Social: Reflexión metodológica y práctica profesional*. . Madrid: Editorial Síntesis, S.A.
- Valve Corporation. (2023). *Steam*. Obtenido de <https://store.steampowered.com>
- Vandal Networks SL. (2023). *Vandal*. Obtenido de <https://vandal.elespanol.com/juegos/0/videojuegos>
- Whitehead, T. (18 de Abril de 2022). *Nintendo Life*. Obtenido de <https://www.nintendolife.com/guides/mario-kart-8-deluxe-smart-steering-how-to-turn-auto-steering-on-and-off>
- Whitwam, R. (2014). Not So Fast for Android Turns the Endless Runner on its Head. *PCMag*. Obtenido de <https://www.pcmag.com/news/not-so-fast-for-android-turns-the-endless-runner-on-its-head>
- Woo, G. (11 de Mayo de 2020). *GameSpot*. Obtenido de <https://www.gamespot.com/reviews/legends-of-runeterra-review-much-ado-about-nautilus/1900-6417464/?ftag=CAD-01-10abi2f>

Anexo: Videojuegos jugados

Videojuego	Desarrollador/es	Año de lanzamiento	Plataforma/s
Age Of Empires II	World's Edge, Tantalus Media, Forgotten Empires	1999	PC
Asphalt 9: Legends	Gameloft	2018	Consola, mobile, PC
Auto Chess	Dragonest Games	2019	PC
Baldur's Gate 3	Larian Studios	2023	Consola, PC
Before I Forget	3-Fold Games	2020	Consola, PC
Blasphemous	The Game Kitchen	2019	Consola, PC
Call of Duty: Warzone	Infinity Ward, Raven Software	2020	Consola, PC
Castle Crashers	The Behemoth	2012	Consola, PC
Counter Strike 2	Valve	2012	PC
Cuphead	StudioMDHR	2017	Consola, PC
Dead by Daylight	Behaviour Interactive	2016	Consola, PC
Death Stranding	Kojima Productions	2019	Consola, PC
Doki Doki Literature Club!	Team Salvato	2017	Consola, PC
Dungeon Defenders 2	Trendy Entertainment	2011	Consola, mobile, PC
Enter the Gungeon	Dodge Roll	2016	Consola, PC
Fifa 23	EA Canada & EA Romania	2022	Consola, PC
Gang Beasts	Boneloaf	2017	Consola, PC
Garry's Mod	Facepunch Studios	2006	PC
Geometry Dash	RobTop Games	2013	Mobile, PC
God of War	Santa Monica Studio	2018	Consola, PC
Green Hell	Creepy Jar	2019	Consola, PC
Guns, Gore & Cannoli	Rogueside	2015	Consola, PC
Hollow Knight	Team Cherry	2017	Consola, PC
Human Fall Flat	No Brakes Games	2016	Consola, PC
Idle Slayer	Pablo Leban	2020	Mobile, PC
League Of Legends	Riot Games	2009	PC
Legends of Idleon MMO	Lavaflame2	2021	Mobile, PC
Legends Of Runeterra	Riot Games	2020	Mobile, PC
Metal Gear Rising: Revengeance	PlatinumGames	2013	Consola, PC

<i>Videojuego</i>	<i>Desarrollador/es</i>	<i>Año de lanzamiento</i>	<i>Plataforma/s</i>
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes	Kojima Productions	2014	Consola, PC
Minecraft	Mojang Studios	2011	Consola, mobile, PC
Minecraft Dungeons	Mojang Studios, Double Eleven	2020	Consola, PC
Mortal Kombat 11	NetherRealm Studios	2019	Consola, PC
Need For Speed Heat	Ghost Games	2019	Consola, PC
Osu!	Dean Lewis "peppy" Herbert	2007	Mobile, PC
PC Building Simulator	The Irregular Corporation	2019	Consola, PC
Plants VS Zombies	PopCap Games	2009	Consola, mobile, PC
Pokémon UNITE	TiMi Studios	2021	Consola, mobile
Prison Architect	Introversion Software	2015	Consola, mobile, PC
Project Mirror	430Games, ArtistBOA	2023	PC
Project Zomboid	The Indie Stone	2013	PC
Risk: Global Domination	Cyberlore Studios	2003	Consola
River City Girls	WayForward	2019	Consola, mobile, PC
Ruined King: A League of Legends Story	Airship Syndicate	2021	Consola, PC
Sea of Thieves	Rare Ltd	2018	Consola, PC
SonicDash	Hardlight	2013	Mobile
Starfield	Bethesda Game Studios	2023	Consola, PC
SubWay Surfers	Kiloo, SYBO Games	2012	Mobile
TeamFight Tactics	Riot Games	2019	Mobile, PC
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2014	Consola, PC
The Walking Dead: The Telltale Definitive Series	Telltale Games	2019	Consola, PC
Train Valley 2	Flazm	2018	PC