

Sumario

Prólogo

Videjuegos: Comunicación y Persuasión

por Francisco García García y Dra. Beatriz Legerén..... 9

1. **El videojuego como marca, por Olaia Ferrando 17**
 - El videojuego como marca17*
 - Comunidades de marca19*
 - La personalidad gamer21*
 - Comunidad de marca, compromiso y publicidad23*
 - Product Placement y homenajes24*
 - Los elementos tangibles de la marca del videojuego
y su utilización en product placement.....26*
 - Conclusiones30*
 - Referencias31*

2. **El espectáculo en los deportes electrónicos (esports):
origen y evolución de un nuevo fenómeno comunicativo,
por Marcos Antón Roncero 33**
 - ¿Qué son los esports?.....35*
 - El origen de un espectáculo deportivo42*
 - Los agentes del ecosistema de los esports.....45*
 - Las oportunidades de un sector en crecimiento48*
 - Referencias52*

3. La figura del localizador dentro del proceso de desarrollo de un videojuego, por Ramón Méndez González	53
<i>El concepto de videojuego</i>	<i>54</i>
<i>El concepto de localización</i>	<i>58</i>
<i>El proceso de localización</i>	<i>61</i>
<i>Conclusión</i>	<i>68</i>
<i>Referencias</i>	<i>69</i>
4. Expresión, Customización y Arte Prosumista en Videjuegos, por Javier Gayo Santacecilia; Mercedes García Betegón	73
<i>Introducción</i>	<i>74</i>
<i>Objetivos</i>	<i>75</i>
<i>Metodología</i>	<i>75</i>
<i>De la elección personal a la creación individual</i>	<i>75</i>
<i>Del arte cerrado, a la adaptación artística «modder»</i>	<i>80</i>
<i>La creación de «Assets» en tiempo de juego</i>	<i>86</i>
<i>Conclusiones</i>	<i>90</i>
<i>Referencias</i>	<i>93</i>
5. Creación de videojuegos y propiedad intelectual, por Laura María Caballero Trenado	95
<i>Introducción</i>	<i>95</i>
<i>La ausencia de un marco legal específico como condicionante de un enfoque tuitivo integral</i>	<i>96</i>
<i>La protección jurídica del videojuego</i>	<i>98</i>
<i>La protección del software</i>	<i>98</i>
<i>La protección de la parte gráfica</i>	<i>104</i>
<i>Algunas de las principales zonas grises, una cuestión jurisprudencial</i>	<i>105</i>
<i>Conclusiones</i>	<i>109</i>
<i>Referencias</i>	<i>111</i>

6. La regulación del contenido en los videojuegos,	
<i>por Javier Gayo Santacecilia; Enrique Morales Corral.....</i>	113
<i>Resumen</i>	113
<i>Marco teórico.....</i>	114
<i>2. Metodología.....</i>	118
<i>3. Resultados.....</i>	119
<i>Discusión y conclusiones.....</i>	131
<i>Referencias</i>	133
7. Educação Política: videojogos como contextos e experi- riências políticas, por Lucinda Saldanha; Sofia Marques da Silva; Pedro D. Ferreira	135
<i>No início, a pergunta:» Em que sociedade vivemos?</i>	
<i>Ou «Em que sociedade jogamos»?</i>	135
<i>Os novos lugares do político na contemporaneidade: comuni- dades de videojogos</i>	138
<i>Jogar um videojogo: um ato e um contexto político.....</i>	139
<i>O poder do jogo: estratégias políticas, persuasivas e retóricas</i>	144
<i>Criar videojogos: o político no design de videojogos e as game jams</i>	146
<i>Videojogos: plataformas de ativismo político.....</i>	148
<i>«Starting the game»: Por uma Educação política jogável .</i>	149
<i>Agradecimentos</i>	151
<i>Referências</i>	152
8. Empatía en realidad virtual: Uso de las emociones para fomentar la presencia,	
<i>por Jesús Mayor; Alberto Sánchez; Laura Raya</i>	155
<i>Marco teórico.....</i>	155
<i>Metodología.....</i>	158
<i>Diseño enfocado en fomentar la presencia.....</i>	159

<i>Desarrollo del Serious Game: Cenizas</i>	<i>161</i>
<i>Videjuego de terror psicológico: BlackSorrows.....</i>	<i>164</i>
<i>Resultados</i>	<i>166</i>
<i>Discusión y conclusiones.....</i>	<i>170</i>
<i>Referencias</i>	<i>173</i>