

**Pumachoque Choquenaira Jhon Esau - 210940**  
**Análisis GAP**

Artículo	Contribución	Limitaciones	Data Sets	Enfoque generacional	Metodología
Courtesy Under Fire: A Structural and Contextual Analysis of Toxic Language in Online Gaming	Patrones lingüísticos de toxicidad (voz/texto, género de juegos)	Sesgo geográfico (Polonia), muestra pequeña	300 chats (Valorant, LoL, Minecraft)	No aplica	Observación participante y análisis cualitativo
Conversing in MMO Games: A Discourse Analysis of Chat Interactions in WoW and LoL	Comparación sociolingüística WoW vs LoL (cooperación/competencia)	Encuestas no estandarizadas, solo angloparlantes	183 encuestas y chats	No explícito	Encuestas y análisis estadístico/discursivo
Generation grouping according to Beresford research and intensity of use of language-games in global communications using English	Juegos de lenguaje aplicados a generaciones (Baby Boomers a Gen Alpha)	Muestra no representativa, solo inglés	100 encuestas (Tegal City)	Sí, 6 generaciones	Chi-cuadrado y encuestas
How Do Different Generations Communicate on Social Media? A Comparative Analysis of Language Styles, Emoji Usage, and Visual Elements	Análisis multigeneracional (texto/emojis/memes)	Solo angloparlantes, sesgo de plataformas	4000 posts (Twitter, FB, IG)	Sí, 4 generaciones	ANOVA + NVivo

**1. Gap: Cómo se comunican distintas generaciones dentro de videojuegos online**

**Aunque hay estudios centrados en la comunicación generacional y otros en videojuegos, no existe una relación clara entre ambos temas. Es decir:**

- Los estudios sobre toxicidad o interacción en videojuegos no analizan diferencias generacionales.
- Los estudios sobre lenguaje generacional no abordan el contexto específico de los videojuegos ya que en este estilo de lenguaje es bastante diferente al de las redes sociales.

**2. Gap: Falta de estudios multiculturales y multilingües que analicen cómo se da la comunicación generacional y/o la toxicidad en contextos globales y diversos**

Todos los estudios presentan sesgos de localización y lengua:

- Muestras reducidas y centradas en Polonia, ciudades específicas, o solo en inglés.
- Se ignoran regiones como América Latina que es de más interés en esta investigación.

**3. Gap: Falta de análisis multimodal en videojuegos: no se estudia cómo se combinan texto, imágenes, emojis y gestos como forma de comunicación.**

Uno de los estudios analiza emojis y memes, pero solo en redes sociales. En videojuegos, donde también se usan emojis, memes y lenguaje visual (skins, gestos), esto no se explora.