

Pragmalingüística en videojuegos *mainstream*: una aproximación exploratoria

Manuel Ignacio Pérez Alcolea

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Títular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



Resumen

A pesar de la abundancia de diferentes perspectivas pragmalingüísticas sobre diferentes áreas de comunicación humana, los videojuegos son aún un territorio muy poco explorado y analizado con este interés particular, y existen autores que reconocen esta carencia particular sobre comunicación mediada por computadora (CMC) recreativa en general. Este estudio no apunta a realizar un análisis profundo sobre este tipo de medios, pero sí cuanto menos tener un acercamiento de nivel exploratorio buscando categorizar sus formas comunes según condiciones contextuales, observando cómo los factores encontrados en juegos mainstream afectan la comunicación. No solamente aquella provista por formas tradicionales como chats de texto, sino también aquellas más propias de los videojuegos que puedan encontrarse, y también las posiblemente construidas por los propios jugadores dentro de las limitaciones de los universos virtuales en los que se encuentran. Estableciendo primero qué «factores pragmalingüísticos notables» deben considerarse, un conjunto de 30 juegos multijugador fueron analizados, observándolos en búsqueda de situaciones comunicacionales, para luego determinar qué elementos de sus contextos impulsan o afectan diferentes comportamientos e intenciones en el proceso. Las conclusiones se constituyen por 5 perspectivas pragmalingüísticas propuestas: la acción no-verbal en diégesis, que comprende los movimientos y acciones generales vinculadas al gameplay diseñado con objetivos no-comunicacionales; la mensajería asincrónica-geoespacial en diégesis, que se trata de los mensajes anclados en puntos espaciales del mundo virtual; los chats de texto in-game, que cuentan con diferencias de los chats de texto en otros medios; la mensajería por voz, similar al caso anterior y que se distancia de la comunicación pro voz de otros medios en cuestiones de tiempos de oralidad y silencio; y finalmente la comunicación por gestos, que son animaciones provistas por los desarrolladores que a pesar de su carácter accesorio, cuentan con características muy particulares para la comunicación.

Palabras clave

Pragmalingüística, videojuegos, comunicación, CMC.

Introducción

En la época contemporánea existen muchas formas de comunicación digitales, las que han sido analizadas desde diferentes perspectivas pragmalingüísticas. Es justamente la vasta cantidad de contextos posibles sobre los que pueden hacerse recortes lo que imposibilita poner a la mayoría de las propuestas existentes sobre un mismo plano de características comunes: por ejemplo, la pragmática de la comunicación por correo electrónico y la de comunicación por teléfonos móviles

pueden tener características similares, o una puede incluir parcialmente a la otra, por lo que sería difícil argumentar que sean de un mismo orden tipológico teniendo en cuenta sólo la situacionalidad de la tecnología usada. Al ser posible comunicarse *por* correo electrónico *en* un teléfono móvil, un análisis del contexto comunicativo puede ser aplicado en dos escalas diferentes. Y de poder identificar otros factores que afecten a este proceso comunicativo, el número de perspectivas pragmalingüísticas propuestas puede aumentar.

A pesar de esta vastedad en posibilidades de estudio, llama la atención la carencia de investigaciones o propuestas sobre pragmalingüística en videojuegos multijugador en línea o relacionados con ella: en *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*, Susan C. Herring, Dieter Stein y Tuija Virtanen (2013) realizan una compilación de perspectivas pragmáticas sobre contextos comunicacionales donde las tecnologías de la información y la comunicación juegan un rol primario, y en ninguno de los trabajos mencionados aparecen los videojuegos en primer plano. Sí es cierto que en algunos casos son considerados: por ejemplo en el caso de *Chat en tiempo real* de John C. Paolillo y Asta Zelenkauskaitė (pp. 109-133), de *Mensajes de texto* de Crispin Thurlow y Michele Poff (pp. 164-189) y en el estudio de *Las máximas de seudónimos online* de Loukia Lindholm (pp. 437-462), pero sin indagaciones de cómo afectan los videojuegos en sí mismos, por todas las características de sus complejos sistemas, al proceso comunicativo.

Por otro lado, existen investigaciones que señalan que hay un cambio de personalidad al tomar el lugar de un avatar, como en VRChat (Hidalgo Hidalgo, 2022, p. 15), o que hay retóricas propias aplicadas por las situaciones dadas de un videojuego, como en *World of Warcraft* (Bonnie Nardi y Justin Harris, 2007, p. 5). Considerando estos y otros fenómenos, podemos suponer que los videojuegos multijugador en línea presentan configuraciones pragmalingüísticas específicas que no han sido suficientemente exploradas.

Pero los videojuegos ni son una forma de comunicación en sí mismos, ni presentan una única forma de comunicación. Por lo que, contemplando también lo mencionado anteriormente sobre la ausencia de órdenes tipológicos en la pragmalingüística definidos sólo por sus tipos de tecnología, podemos suponer que realizar una investigación con los videojuegos como sujeto podría conducir a una infinidad de observaciones en caso de no parametrizarse bajo una metodología clara. En principio, lo que nos interesa del potencial cognoscitivo de los videojuegos bajo esta rama de estudio involucra la relación del jugador con la diégesis, y la eficacia e inmediatez de la comunicación.

La intención de esta investigación es, entonces, identificar y clasificar contextos característicos de videojuegos multijugador en línea en los cuales los actos de comunicación se vean especialmente afectados en relación con los factores mencionados en el último párrafo. Es importante señalar que este es un acercamiento

a las posibilidades de perspectivas pragmalingüísticas en este tipo de videojuegos, y no una profundización en su potencial infinitud ni una categorización exhaustiva.

Metodología

Condiciones de selección unitaria

Para realizar un análisis sobre las formas de comunicación en videojuegos, debemos recopilar un mínimo de títulos. Pero no es realmente el número lo que debe ser considerado de mayor importancia (aunque sí tenga relevancia), sino que de los sistemas usados para la comunicación en estos títulos puedan identificarse «factores pragmalingüísticos notables» en los procesos comunicativos. Para esto hemos establecido las siguientes pautas:

1. El factor debe poder encontrarse ejecutado razonablemente a menudo. Es decir, si bien puede existir un solo videojuego que presente una característica dada, para esta investigación fueron consideradas condiciones que estuviesen consistentemente presentes y que sus jugadores enfrenten a menudo.
2. El factor debe ser descriptible, analizable, y aplicable de forma general. Por ejemplo, si un juego presenta consistentemente una situación donde sus jugadores pueden comunicarse algo, pero es siempre el mismo mensaje bajo condiciones prácticamente iguales, entonces no sería considerado. Sin embargo, el análisis de una situación así como «factor» puede darse con un enfoque que trascienda esa situación, si es posible encontrar situaciones muy similares con otros contextos o mensajes.
3. El factor no debe depender fuertemente de ningún tipo de fisicidad. Existen videojuegos para múltiples jugadores que están diseñados para ser jugados con otras personas compartiendo un espacio físico común, como *Sketch de Game & Wario*. También existen videojuegos que cuentan con periféricos como volante y pedales en juegos de autos, o algo mucho más específico como los pods de *Kidō Senshi Gundam: Senjō no Kizuna*. La complejidad de estos casos desborda el presente estudio, y probablemente merezcan el propio con un nivel analítico mucho más profundo y concreto.

Junto a estas condiciones, es necesario aclarar que si bien el objetivo primario es descubrir qué contextos comunicativos pueden encontrarse en los videojuegos con identidades características para ese medio, no por eso las formas de comunicación reconocidas como «más tradicionales» están exentas de ser contempladas e indagadas. Consideremos lo siguiente: existen múltiples estudios sobre la

comunicación remota por voz, y en una misma pueden encontrarse sub-categorizaciones, como la de Christopher Jenks y Alan Firth (2013) quienes las dividen por tecnología, como teléfono, celular, chats de voz, entre otras (pp. 218-221). Las observaciones varían según qué condiciones están presentes en los modelos estudiados. De la misma forma que las conversaciones por teléfono de línea y las conversaciones por Discord suponen diferencias suficientes como para estar apartados a pesar de compartir una dimensión común fundamental, se espera que en la comunicación de un videojuego puedan encontrarse particularidades propias a pesar de concretarse en un medio como un chat embebido en la interfaz.

Búsqueda de casos

El estudio se realiza sobre un conjunto de 30 títulos de videojuegos. En estos 30 títulos deben poder observarse formas de comunicación con factores que cumplan las condiciones descritas en la sección anterior. De un título puede desprenderse un factor, pero también múltiples, y también de múltiples títulos puede desprenderse un único factor, mientras el fenómeno sea observable y argumentable como candidato a incluir.

La selección de títulos se realiza en primer lugar considerando a aquellos que hayan sido objeto de estudio por sus aspectos comunicativos vinculados al presente *paper*. Además de que no existen demasiados estudios con este nivel de especificidad, los pocos que se encuentran no son presentados como estudios de interés pragmatolingüístico. Estos estudios serán descritos más adelante, caso por caso.

El resto de los títulos son aquellos con al menos 1000 análisis en las plataformas *Google Play*, *Steam*, *GOG.com*, *itch.io*, o con un *playerbase* comprobable. Su selección es tomada al azar entre los mencionados durante el 2020 y el 2021 en portales *gamer* en inglés *GameSpot*, *IGN*, *Polygon*, *Kotaku* y *Rock, Paper, Shotgun*.

Nuestro primer candidato se encuentra en un trabajo de Torill Elvira Mortensen y Victor Navarro-Remesal (2018), quienes realizaron estudios sobre acciones transgresivas asincrónicas en videojuegos. El texto está enfocado principalmente alrededor de creaciones de Nintendo: *Miiverse*, *StreetPass*, *Yoshi's Woolly World*, *Super Mario 3D World*, *The Legend of Zelda: Wind Waker HD* y otras, donde la interacción con otros jugadores es limitada y distanciada. A pesar de que este estudio apunta a algo ajeno a nuestro interés, la descripción de estos juegos y servicios revela la particularidad en la mayoría de imponer reglas *espaciales* en la comunicación, requiriendo el desplazamiento a zonas específicas para poder efectuarse. Por ejemplo, en *Wind Waker* es posible mandar mensajes sin especificar destinatario a través de una botella particular, que otros pueden encontrar en el océano de sus propias partidas. Y en *Super Mario 3D World* es posible encontrar mensajes de jugadores en el mapa del mundo, anclados a zonas específicas. Estos contextos de espacialidad entrañan diferentes normas, expectativas y posibilidades en la comunicación: la intención de les

autores fue explorar cómo les jugadores superaban las restricciones en espacios de juegos cuasi sociales. Por nuestra parte, exploraremos a *Super Mario 3D World* en búsqueda de los factores que buscamos por tratarse de un juego aún activo.

Otro caso surge de la investigación efectuada por Bonnie A. Nardi, Stella Ly, y Justin Harris (2007) acerca de los procesos de aprendizaje de jugadores en el entorno de *World of Warcraft*, que se distingue por emplear a los chats de texto *in-game* en un nivel fundamental en su análisis. En sí, esto ya es suficiente para considerar incluir a este juego en nuestro conjunto, pero destaca la descripción de cómo las conversaciones en el juego son afectadas por la situación, «donde la acción es frenética y el riesgo de que les jugadores se sientan ofendidos por órdenes concisas es mitigado por tales convenciones retóricas» (p. 5).

Callum Spawforth y David E. Millard (2017) toman al sistema de mensajería de *Dark Souls* como base para proponer una forma de narración-multijugador hipertextual. La elección es por la particular de su sistema de mensajería, si se lo compara con muchos otros juegos multijugador: los personajes de los jugadores se encuentran la mayor parte del tiempo aislados en sus mundos de juego, pudiendo interactuar principalmente a través de mensajes redactados armando frases con gramática pre-definida. *Dark Souls* es particular por este sistema que provee un contexto llamativo, y creemos que merece la pena ser estudiado.

En su ensayo, Brian Myers (2017) indaga el fenómeno del común gesto provocativo de agacharse y levantarse repetidamente sobre el cuerpo de rivales vencidos con el personaje controlado, conocido como *teabagging* y popularizado por *Halo*. Articula que «dependiendo del contexto del evento y la relación entre los jugadores, el *teabagging* puede ser interpretado como significante de cercanía e intimidad» (p. 23).

El conjunto de casos a estudiar incluye los títulos *Apex Legends*, *World of Warcraft*, *Dark Souls*, *Minecraft*, *Genshin Impact*, *Overwatch*, *Borderlands 3*, *Brawlhalla*, *Warframe*, *Halo Infinite*, *Super Mario 3D World*, *Fall Guys*, *League of Legends*, *Valorant*, *Left 4 Dead 2*, *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, *Monster Hunter: World*, *Rocket League*, *Nier Automata*, *Mortal Kombat 11*, *Rainbow Six Siege*, *The Division 2*, *Among Us*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Forza Horizon V*, *Payday 3*, *Sea of Thieves*, *Fate/Grand Order*, *Tabletop Simulator*, y *Doom Eternal*.

Ya nos acercamos a algunos casos prometedores mediante una combinación de intuición e interpretación, pero es necesario extraer información sobre *todos* los títulos. Para tener un mínimo de observación en términos cuantitativos, se recurrió a *streamings* (en directo o ya emitidos) en la plataforma *Twitch*, donde los usuarios

típicamente comparten sus pantallas mientras juegan. Durante esta tarea seguimos algunas pautas mínimas:

1. El *streaming* no debe contar con *facecam*; es decir, no debe verse la cara de la persona que transmite.
2. Por cada título, debe verse un *streaming* que no incluya sonidos del micrófono de la persona, y uno que sí mientras el *streamer* no se dirige a su público sino a compañeros por conversación de voz.
3. El *streaming* debe incluir el sonido del juego.
4. El canal no debe ser uno reconocido ni popular: debe tener menos de 200 suscriptores y menos de 5 personas en la audiencia de tratarse de un streaming en directo.
5. El idioma del canal debe ser el inglés.
6. Debe observarse el *streaming* por al menos 45 minutos de juego con actividad.

La principal razón de las primeras de estas condiciones es reducir cuanto sea posible las posibles disparidades culturales entre los *streamers*. Y por otro lado, intentar que la comunicación sea lo más posible con sus pares en el juego y no con la audiencia: se ha señalado que «por ejemplo, al *streamear* Among Us, los *streamers* no adoptan simplemente el rol en el juego, sino que deben actuar ese rol para sus espectadores [...] como su *streaming persona*» (Nathan Jackson, 2023).

Estas restricciones no son difíciles de aplicar mediante los filtros de búsqueda en *Twitch*. En una categoría, es posible filtrar los videos de menor a mayor audiencia actual.

Resultados

En casi todo juego se observa que a veces trata de realizar una acción espacial en el mundo virtual (aquella que está sujeto a reglas físicas programadas) para comunicar algo. Por ejemplo, en juegos con cierto nivel de cooperatividad como *Genshin Impact* y *Left 4 Dead 2*, los jugadores atacan (sin provocar daño) a otros jugadores para llamarles la atención, y se mueven hacia adelante y hacia atrás en un mismo lugar para incitar prisa cuando están bloqueando el camino o cuando demandan una acción de ellos. Los gestos corporales como forma de provocación también son comunes en juegos de jugador-vs-jugador, aunque en diferentes formas. Por ejemplo, no es posible agacharse en *Doom Eternal*, pero sí se ha visto que se muevan brevemente en círculos sobre el cuerpo de un enemigo, «bailando». El *teabagging* es encontrado en shooters, como sucede en *Halo Infinite*, pero también se lo encontró en *Mortal Kombat 11*.

Por otra parte, en *Dark Souls 3* y *Nier Automata* cuentan con sistemas similares de mensajería, siendo asincrónicos y anclando los mensajes en el punto en el que esté situado el personaje controlado. Los jugadores a veces los utilizan aprovechando este factor de posicionamiento espacial para contribuir al sentido del mensaje. Por ejemplo, dentro de la limitación de mensajes de *Dark Souls*, se han visto mensajes como «horse» («caballo») anclado cerca de un dragón, o «be wary of poison gas» («ten cuidado con el gas venenoso») cerca del trasero de un personaje-no-jugador agachado. Comúnmente son encontrados también en áreas del juego proveyendo pistas, como «illusory wall ahead» («pared ilusoria adelante») cerca de una pared invisible. Los mensajes así en *Nier Automata* también existen, típicamente señalando algún detalle de qué produjo la muerte del personaje de la persona que dejó el mensaje vinculado con los enemigos cercanos. Y, si bien se esperaban situaciones pragmalingüísticas similares en *Super Mario 3D World* (que no tenía un sistema restrictivo de composición de mensajes), no se vio mensaje alguno en *let's plays* actuales por la deshabilitación del servicio de *Miiverse* que articula esta comunicación. Pero sí pueden encontrarse en la web múltiples ejemplos documentados en capturas de pantalla de hace años, como «Look, Simba. Everything the light touches is our kingdom» («Mira, Simba. Todo lo que toca la luz es nuestro reino») situado en un cañón, haciendo alusión a una escena de la película *El rey león*, o «this is where I come to fart» («aquí es a donde vengo a tirarme pedos») en un lugar particularmente elevado.

Probablemente el medio de comunicación más prevalente en los videojuegos son los chats de texto in-game. Estos permiten enviar y recibir mensajes entre jugadores desde el juego, típicamente a todos los presentes en una partida pero también frecuentemente con posibilidades más específicas, como a alguien fuera de la partida, o sólo al propio equipo de jugadores y no al equipo enemigo, entre otras. Se observa que el propio juego incide en la forma en la que los jugadores se comunican, algo ya comentado por Bonnie Nardi y Justin Harris (2006): vemos que se crean códigos abreviados para comunicarse esperando que se infieran las especificidades por el contexto, como al decir «top», «bottom» o «mid» en *League of Legends* para indicar algo relacionado con una de las tres principales zonas en las que típicamente se divide el nivel en una partida. De todas formas, debe señalarse que las convenciones y expectativas del medio varían mucho al compararlas entre juegos, haciéndolo difícil de caracterizar de manera uniforme sin interpretaciones personales.

La mensajería por voz es otro medio común encontrado en videojuegos, generalmente proveída por los mismos, pero a veces también usada recurriendo a software de terceros para un grupo privado sin compartir canal con el resto de los jugadores. Una característica observada es que, en juegos de ritmo acelerado como *first person shooters*, es más frecuente encontrar saludos de gente cuando la partida

aún no ha comenzado que tras unirse en una curso. Por otro lado, es usual encontrar una complementación en la comunicación por voz mediante el uso de herramientas del juego: el decir «aquí» mientras se marca una zona visualmente con un *ping*, se dispara a ella, o se salta. También se observa que no siempre es posible deducir qué está realizando un jugador; en juegos como *Monster Hunter: World* o *Borderlands 3*, un jugador no puede percibir visualmente si otro está revisando un menú del juego (como una lista de inventario) sin que lo exprese verbalmente, algo que se hace. Las conversaciones, además, no toman turnos entre interlocutores y pueden tener largos plazos de tiempo en silencio en comparación con una llamada telefónica.

Algunos juegos incluyen animaciones «controladas»: son animaciones de personaje que pueden activarse a voluntad, expresando emociones como risa y confusión, o simplemente para mostrar una actividad o postura como bailar o sentarse en el suelo. Un nombre típico para ellas es el de «gestos». Esta comunicación por gestos no funciona como el canal principal de comunicación de ningún juego observado que tenga acceso a un chat de texto o canal de voz. Se ha percibido que al utilizarse, a veces se desencadena un comportamiento entre jugadores esperando que se repliquen o respondan ciertos gestos en el mismo código. Un jugador puede, por ejemplo, bailar a un enemigo en *Fortnite*, *League of Legends* o *World of Warcraft*, aún en una situación hostil, como provocación o simplemente como «juego», ignorando momentáneamente los objetivos de la partida, y frecuentemente con otros jugadores imitando la acción, saludando, o no-atacando. Por último, en unos pocos servidores de *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, los jugadores realizan un saludo gestual específico para indicar la aceptación de un duelo en partidas que no tienen ese enfoque de juego (como todos contra todos), algo que en otros servidores se ha automatizado mediante *mods*.

Conclusiones

Los resultados obtenidos revelan algunos detalles esperados, como que una conversación por voz en un videojuego sí tiene sus propias normas comparándolo con otros recortes pragmalingüísticos, pero también otros que consideramos más propios de estos medios, como el realizado por gestos. En total, se proponen 5 perspectivas:

Acción no-verbal en diégesis: La comunicación es dada mediante acciones comunes atadas al *gameplay* que no fueron diseñadas para emitir mensajes, como mover un personaje de cierta forma o atacar hacia cierto lugar. Los jugadores no parecen esperar que este tipo de comunicación sea la forma por defecto, pero sí tienen familiaridad con él. Es empleado cuando no hay otra forma de comunicarse, debido a su inmediatez, o como complemento de una forma más compleja. Al realizarse, no se espera necesariamente una respuesta oral o escrita, sino que comúnmente se busca

que se responda con una acción, por ejemplo si la intención es cambiar de objetivo en un combate.

Mensajería asincrónica-geoespacial en diégesis: Es un tipo de situación pragmlingüística que consiste en la comunicación por mensajes anclados al mundo virtual del juego, de manera asincrónica. Los jugadores infieren significado y connotaciones en relación al entorno del punto del mensaje. La originalidad, el humor y la ironía parecen abundar en este tipo de mensajes.

Chats de texto *in-game*: Los chats de texto en videojuegos son similares a los encontrados en otros medios digitales. Lo particular en los videojuegos es que fomentan la inmediatez de la conversación. No solamente por las abreviaciones, que sí son mucho más frecuentes en videojuegos y remiten a las abreviaturas usadas en SMS, sino también por el «ritmo» y las pausas de las conversaciones. En momentos «acelerados» de un juego, las conversaciones son limitadas o inexistentes, y los interlocutores suelen dirigirse directamente al punto que requieren. Los «hola, ¿cómo están?» no son algo esperable.

Mensajería por voz: Las conversaciones por voz en videojuegos siguen sus propias convenciones y expectativas. El más importante es el de los silencios: no son anunciados (como podría hacerse con un «ya vengo» pactado por teléfono), sino que son de hecho esperables, siempre y cuando se perciba actividad de la persona en el juego que no se está expresando. Es decir, un silencio largo no implica ausencia. Sí se esperan aclaraciones, no obstante, de cuando una persona efectivamente abandonará el juego por un segundo, o la razón de una desconexión. La etiqueta también es particular, generalmente sin incluir saludos de unión al juego y salida del mismo (particularmente si ya está en curso), aunque esto podría depender de la cantidad de jugadores presentes.

Comunicación por gestos: Los gestos, siendo animaciones expresivas de un personaje controladas por quien lo controla, es una característica accesorio: no se espera que se utilicen frecuentemente en el transcurso de un juego. Pero sí existe la potencialidad de que se los incluya en *rituales*, unidos a la cultura del juego, como parte de convenciones o juegos para demostrar que no se desea atacar, para ofender, o para actuar de manera amena e informal.

Este estudio, como se indicó en la presentación, no pretende una profundización sino un acercamiento. No todo lo observado pareció meritable de una propuesta pragmlingüística: en juegos como *Fate/Grand Order*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Left 4 Dead 2* y *Payday 2* ofrecen sus propios sistemas de comunicación como mensajes de perfil, mensajes de radio y gestos que dejan marcas en la interfaz de otros jugadores, pero no parecían estar atravesados por patrones de comportamiento de usuarios o expectativas lo suficientemente claras para analizar. En otros, como en *Doom Eternal* y *Sea of Thieves*, nada llamativo fue encontrado.

También se consideró incluir una categoría de **mensajería asincrónica in-game** similar a la de geoespacial en diégesis, en principio compartida por juegos como *World of Warcraft* mediante su sistema de correo por carta, *Zelda: Wind Waker HD* con su mensaje por botella, y *Among Us* con su chat en grupo restringido en tiempo y lugar en el juego y crucial para el concepto de jugabilidad del mismo. Si bien parecen compartir una característica en común de comunicación asincrónica y «desde lugares específicos», no se las vio lo suficientemente vinculadas como para argumentar a este otro tipo. Además, la comunicación por botella en *Zelda: Wind Waker HD* ya no está disponible, y encontrar registros del uso de este sistema (como videos) supone una tarea compleja.

El presente estudio puede incitar a realizar futuras investigaciones más específicas y claras. Si hay una recomendación que puede darse para las mismas, es la de recurrir al *playerbase* mismo para realizarlas. Son ellos quienes conocen realmente los códigos y expectativas en estos juegos y otros, aprovechable para construir una teoría realmente rica al respecto.

Referencias

- Herring, S., Stein, D., & Virtanen, T. (2013). *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. De Gruyter Mouton.
- Hidalgo Hidalgo, C. E. (2022). *Una aproximación al metaverso: La construcción de identidad gamer en mundos virtuales de VRChat*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Lindholm, L. (2013). The maxims of online nicknames. En Herring S., Stein D. & Virtanen T. (Eds.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* (pp. 437-462). De Gruyter Mouton.
- Mortensen, T. E., & Navarro-Remesal, V. (2018). Asynchronous Transgressions: Suffering, Relief, and Invasions in Nintendo's Miiverse and StreetPass. En K. Jorgensen & F. Karlsen (Eds.), *Transgression in Games and Play*. MIT Press.
- Nardi, B., Harris, J., & Ly, S. (2007). *Learning Conversations in World of Warcraft*. University of California.
- Myers, B. (2017). *Friends With Benefits: Plausible Optimism and the Practice of Teabagging in Video Games*. University of Massachusetts Amherst.
- Paolillo, J. C., & Zelenkauskaitė, A. (2013). Real-time chat. En Herring S., Stein D. & Virtanen T. (Eds.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* (pp. 109-133). De Gruyter Mouton.

Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games. *Communication Research*, 33(1).

Spawforth, C., & Millard, D. (2017). Multiplayer games as a template for multiplayer narratives: a case study with Dark Souls. En J. Rubart & Y. Yesilada (Eds.), *Workshops Proceedings and Tutorials of the 28th ACM Conference of Hypertext and Social Media*. CEUR Workshop Proceedings.

Thurlow, C., & Poff, M. (2013). Text messaging. En Herring S., Stein D. & Virtanen T. (Eds.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* (pp. 164-189). De Gruyter Mouton.