

El género romántico en los videojuegos más allá de las producciones orientales

Mireya Vicent-Ibáñez

Universidad Complutense de Madrid

mireyavi@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0002-8331-5387>

Romantic genre in video games beyond eastern productions

RESUMEN ABSTRACT

El género romántico se encuentra presente en todas las formas existentes de entretenimiento por la capacidad que presenta de apelar a sentimientos y emociones comunes, traspasando diferencias sociales y culturales. En el trabajo que aquí se presenta, la atención se ha centrado en el género romántico dentro de los videojuegos. Existe un considerable interés por este tipo de creaciones, pero, dicho interés, resulta incompleto. Mayoritariamente, las investigaciones que se han realizado sobre este tipo de videojuegos, aunque se han desarrollado desde múltiples y variadas perspectivas, se han centrado en juegos desarrollados en Asia, conocidos como *Otome*. Sin embargo, si se centra la atención fuera de oriente, los videojuegos de género romántico existentes han sido, en gran medida, ignorados hasta el punto de negar su existencia. Esta investigación busca reivindicar estas creaciones olvidadas mediante el análisis de un estudio de caso concreto *Choices: Stories you play*. Aplicando el análisis de contenido, y partiendo de los elementos característicos de la literatura romántica, esta investigación demuestra que el videojuego seleccionado pertenece al género romántico, poniendo de manifiesto que este tipo de videojuegos no son exclusivamente orientales.

Romance genre is present in all forms of entertainment due to its ability to appeal to common feelings and emotions, regardless of social and cultural differences. In the research presented here, the focus has been put on the romance genre in video games. There seems to be a significant interest in this type of creations from the academic perspective, but this interest is lacking. Most of the research that has been carried out on this genre of video games, has focused on video games developed in Asia, known as Otome. However, outside of games developed in the East, the romance genre has been largely overlooked to the point of denying its existence. This research seeks to revindicate these forgotten creations through the analysis of a specific case study Choices: Stories you play. Through the application of content analysis, and drawing from the characteristic elements of romantic literature, this research demonstrates that the selected video game belongs to the romantic genre, proving that this type of video game is not exclusively Oriental.

PALABRAS CLAVE KEYWORDS

Game Studies; Género Romántico; Videojuegos; Novelas visuales.

Game Studies; Romantic Genre; Video games; Visual novels.

1. Introducción

El romance y el amor romántico se encuentran en la base de numerosas narrativas de ficción en todas las formas de entretenimiento, desde la literatura hasta el cine (Karandashev, 2017). La universalidad de situaciones y emociones que despiertan las historias de amor, lo convierten en un poderoso punto de unión para el ser humano, al margen de diferencias sociales o culturales.

Por ello, el romance y el amor han sido el origen de un género en sí mismo, el género romántico. Este se ha visto, con el paso del tiempo, modificado en función de su hibridación con otros géneros, dando lugar, por ejemplo, a la comedia romántica en el cine (McDonald, 2007), o a la literatura romántica erótica (McAlister, 2021). Inevitablemente, la existencia de este género se ha expandido, también, a la industria de entretenimiento más joven: el videojuego (Koike et al., 2020).

En general, es complicado formular una clasificación de géneros de videojuegos consensuada puesto que, debido a las particularidades del medio y a su constante evolución, esta sigue siendo una cuestión inconclusa (Doherty et al., 2018). Diversos autores han tratado este tema (Apperley, 2016; Clarke et al., 2015; Espen et al., 2003; Pérez Latorre, 2011), cada uno centrándose en un aspecto diferente del medio para intentar elaborar una clasificación: plataforma, comercialización, *gameplay*, estructura...

En lo que respecta a esta investigación, el género de un videojuego depende de la temática de su narrativa, un enfoque que, además, facilita establecer similitudes con medios predecesores como la literatura o el cine. De esta forma, siguiendo las características asociadas al género romántico en la literatura establecidas por Ramsdell (1999), se considera que un videojuego romántico debe cumplir tres requisitos principales:

1. La relación de amor romántico entre los personajes principales debe ser la trama central de la historia. El resto de los sucesos o acciones son complementarias de esta.
2. La historia debe apelar a los sentimientos del jugador de forma que este se involucre emocionalmente en ella.
3. La historia debe tener un final satisfactorio para el jugador, lo que habitualmente se obtiene por medio de un final feliz.

Según Regis (2007: 37), estas tres cuestiones se desarrollan, en literatura, mediante la utilización de ocho elementos formales propios de la estructura narrativa del género romántico: (1) una sociedad definida dentro de la que se desarrolla el romance, (2) un encuentro entre los protagonistas de la relación romántica, (3) un obstáculo para la relación romántica, (4) una atracción existente entre los protagonistas, (5) una declaración de amor, (6) una muerte ritual del romance que implica que el obstáculo no se puede superar, (7) un indicio de cómo se

puede superar el obstáculo, (8) un compromiso entre los protagonistas, que proporciona el final feliz.

En base a esto, un videojuego de género romántico se puede definir como aquel en el que la historia romántica entre los protagonistas se sitúa en el centro del *gameplay* y de la trama narrativa; por lo tanto, como mínimo uno de los personajes protagonistas será el personaje jugable principal y su historia romántica será la que se juegue en el videojuego. Además, el objetivo final del videojuego corresponderá con la conclusión de la historia romántica, la cual será satisfactoria para el jugador o jugadora.

Partiendo de esa conceptualización genérica, esta investigación tiene por objetivo explorar el género romántico en los videojuegos. En concreto, el estudio se centra en la presencia de este género en las producciones occidentales, es decir, en los videojuegos románticos occidentales.

Con ello se busca refutar aseveraciones realizadas por autoras como McDonald (2018, 2019), quien afirma, al tiempo que denuncia, que no existen creaciones de este tipo de género procedentes de occidente. Para ello el trabajo se centra en el análisis en profundidad de un videojuego concreto, *Choices: Stories you play* (2016), creado por la desarrolladora estadounidense Pixelberry Studios.

2. Marco teórico

Para poder comprender adecuadamente el trabajo que se ha realizado hasta la fecha sobre los videojuegos románticos es necesario entender, en primer lugar, que este tipo de contenido habitualmente adquiere otra denominación. Tradicionalmente, estos videojuegos han sido, y siguen siendo, conocidos bajo el término *dating simulator*, el cual hace referencia, de forma general, a los videojuegos centrados en recrear citas o experiencias románticas (Taylor, 2007).

El germen de este tipo de juegos se localiza en Japón, donde gozan de una gran popularidad (Pettman, 2017; Taylor, 2007). Dentro de los *dating simulator* se pueden encontrar una serie de subgéneros diseñados en función del jugador nicho al que van dirigidos o del propósito con el que fueron creados; por ejemplo, los *bishōjo* están pensados para hombres heterosexuales, los *otome* para mujeres heterosexuales y los *eroge* buscan proporcionar una experiencia erótica que, en ocasiones, se acerca a la pornográfica (Song y Fox, 2016).

Al amparo del término *dating simulator* se han realizado un considerable número de investigaciones desde diferentes perspectivas, aunque casi siempre partiendo de juegos producidos en oriente, principalmente Asia. Por ejemplo, Tosca (2020) ha investigado el amor mediado en los *otome* a través de su estética y sus jugadoras. Saito (2021) ha realizado un estudio comparado de las narrativas y el *gameplay* en los *otome* y los *bishōjo* para conocer qué concepto de amor

romántico transmite cada uno y cuál es la diferencia existente en función del género del jugador implícito de cada uno. Andlauer (2018) ha analizado los *otome* a través de sus *fans*. Song y Fox (2016) han investigado la posible capacidad de influir de los *otome* sobre las ideas románticas de las mujeres chinas y, con ello, en su comportamiento. Por último, para finalizar esta pequeña muestra de trabajos existentes, Ganzon (2018) ha investigado cómo los *otome* moldean a las mujeres como jugadoras y consumidoras de videojuegos, ayudando a configurar una imagen concreta de las mismas.

Fuera de los trabajos realizados en torno a producciones orientales de videojuegos románticos, o *dating simulators*, las investigaciones realizadas son notablemente inferiores en cantidad y se centran en dos grandes temáticas. En primer lugar, se encuentran trabajos como el de Kretzschmar y Salter (2020), quienes investigan la ruptura de la heteronormatividad y las posibilidades de crear *dating simulators* bajo una perspectiva *queer*, por medio del análisis del juego *Monster Prom* (Beautiful Glitch, 2018).

En segundo lugar, se encuentran las investigaciones centradas en cómo el romance es representado en los videojuegos. Libros como *Game Love* (Enevold y MacCallum-Stewart, 2015) y *Digital Love* (McDonald, 2018) recogen las obras de diversos autores sobre este tema. En conjunto, se pueden extraer cinco conclusiones principales y especialmente relevantes para esta investigación:

1. El romance es un elemento importante en la narrativa de los videojuegos.
2. El romance permite establecer conexiones más profundas entre el juego y el jugador.
3. Los jugadores se muestran favorables a la existencia de romance en los videojuegos y, de hecho, lo buscan.
4. El romance presente en los videojuegos no está suficientemente desarrollado.
5. No existen videojuegos románticos que no provengan de la producción oriental.

Como se verá en la presente investigación, no todas estas afirmaciones son correctas en la misma medida. A falta de un análisis de los jugadores que pueda refutar o confirmar parte de las conclusiones recogidas en *Game Love* (Enevold y MacCallum-Stewart, 2015) y *Digital Love* (McDonald, 2018), no se puede hablar de la inexistencia de videojuegos románticos fuera de la producción oriental y, consecuentemente, sería

necesario matizar que el romance presente en los videojuegos no estuviera suficientemente desarrollado.

3. Metodología

Para alcanzar el objetivo de esta investigación de demostrar la existencia de videojuegos románticos realizados en occidente se ha decidido llevar a cabo un estudio de caso (Schwandt y Gates, 2018). En concreto, se ha seleccionado el juego *freemium* de móvil *Choices: Stories you play* (2016) de Pixelberry Studios, una empresa estadounidense. Una de las particularidades de este juego, que debe ser explicada para poder entenderlo, es el hecho de que no está formado por una sola historia sino por una agrupación de ellas, lo que lo convierte en un juego compuesto por múltiples juegos.

Choices está conformado por casi 60 historias diferentes de temáticas variadas, aunque con dos cuestiones comunes a todas ellas. En primer lugar, todas son de género romántico, aunque presentan distintos planteamientos e hibridaciones con otros géneros, lo que las convierte en diferentes entre sí. En segundo lugar, todas ellas se presentan en forma de *visual novels* o novelas visuales, algo muy común en juegos similares de producción oriental (Salter et al., 2018). Es decir, las diferentes historias que componen *Choices* comparten una misma temática narrativa, la romántica, y unas mismas mecánicas de juego, en forma de novela visual. Por cuestiones de espacio, resultaría imposible analizar en profundidad todas las historias disponibles en este juego. Por ello, se ha seleccionado solo una: *The Royal Romance*.

Choices ha sido seleccionado, principalmente, por tres cuestiones. En primer lugar, este juego tiene un amplio recorrido pues cuenta con casi seis años de funcionamiento y no hay indicios de que esta situación vaya a cambiar en un futuro próximo. En relación con esto cabe añadir que, el hecho de que el juego fuera lanzado en 2016 ayuda a refutar las aseveraciones de McDonald puesto que los trabajos en donde las realiza son de 2019 y 2018, es decir, posteriores a la creación de este juego.

En segundo lugar, este juego cuenta con una gran popularidad. Solo en la Play Store de Google cuenta con más de 50 millones de descargas (Google Play Store, [sin fecha]), cuenta con más de 35.000 seguidores en Twitter (PlayChoices, [sin fecha]), y más de 103.000 en Instagram (choicesgame, [sin fecha]). Además, el juego cuenta con diferentes reseñas y críticas de páginas diversas como Smart Bitches, Trashy Books (2016). Todo esto es relevante porque demuestra que el juego no solo existe, sino que, también, es conocido por los jugadores y las jugadoras.

Finalmente, la tercera cuestión por la que se ha seleccionado este juego es por la variedad de historias que presenta. Como ya se ha explicado, este juego está compuesto por más de 60

historias diferentes, todas ellas románticas. Este factor es importante porque demuestra que, dentro de los videojuegos románticos, existe variedad.

De entre los diferentes elementos compositivos de un videojuego, en esta investigación se ha centrado la atención en dos: la narrativa y las mecánicas. El trabajo se ha limitado a estas dos cuestiones, relegando a un segundo plano otras como la estética, porque, tal y como se ha explicado anteriormente, se ha partido de la conceptualización del género romántico en función de la narrativa de los videojuegos. Pero no solo eso, esa historia debe ser interactiva de forma que el jugador tenga poder para influir en su desarrollo; es decir, debe haber unas mecánicas que garanticen la existencia de un *gameplay*. Por ello, en la intersección entre la narrativa y las mecánicas reside gran parte de la esencia de un videojuego romántico.

La narrativa ha sido sometida a un análisis de contenido cualitativo (Brennen, 2017) mediante el cual se ha desgranado la historia del videojuego el busca de aquellos elementos que hicieran de dicha narrativa, una narrativa romántica. Para ello se ha tomado como variable los ocho elementos formales de la literatura romántica establecidos por Regis (2007), los cuales ya han sido explicados anteriormente, pero que se vuelven a presentar a continuación para permitir una mejor comprensión:

1. Una sociedad concreta donde sucede la historia romántica.
2. Un encuentro entre los protagonistas de la historia romántica.
3. Un obstáculo para la relación romántica entre los protagonistas.
4. Existencia de atracción romántica entre los protagonistas, según el tipo de historia y público nicho esto puede aparecer en forma de tensión sexual no resuelta.
5. Proclamación de amor por parte de los protagonistas.
6. Una muerte ritual del romance debido a un obstáculo insalvable.
7. Una señal de cómo se puede superar el obstáculo que ha puesto fin al romance temporalmente.
8. Compromiso final entre los protagonistas con el que se inicia su final feliz.

En lo que respecta a las mecánicas, entendidas como la forma en la que el jugador o jugadora interactúa con el juego (Sicart, 2008), habitualmente son concebidas como las acciones, expresadas a través de verbos, que se encuentran a disposición del jugador para que lleve a cabo ese proceso de interacción (Fernández-Vara, 2019). Sin embargo, el videojuego seleccionado para esta investigación es una novela visual, lo que implica que sus mecánicas no se presentan tanto

en forma de verbos sino en forma de decisiones o elecciones (Salazar et al., 2013); es decir, la progresión en la narrativa del juego se produce a través de la toma de decisiones (Cars- tensdottir et al., 2019), por lo que se puede hablar de que sus mecánicas son electivas. Teniendo en cuenta todo esto, este trabajo se ha centrado en analizarlas como elemento constitutivo de la narrativa global del juego.

4. Análisis y resultados

The Royal Romance presenta una de las temáticas más clásicas de entre las diferentes historias disponibles en el juego puesto que su narrativa no presenta ningún tipo de hibridación con otro género, como la fantasía (por ejemplo, *Blades of Light & Shadow*). El camino crítico de la historia, es decir, la narrativa principal, se centra en la relación de amor que se establece entre el príncipe heredero de un país ficticio llamado Cordonía y una camarera de Nueva York, esta última es el personaje jugable de la historia.

La historia se inicia con el breve encuentro de los personajes una noche en la ciudad neoyorquina: dos desconocidos en una gran ciudad. En el transcurso de la noche, el príncipe se sincera con la protagonista y se presenta como tal, confesándole, al mismo tiempo que en breve debe contraer matrimonio, aunque no sabe con quién; siguiendo la tradición de su país, su futura esposa debe someterse a una competición junto con otras candidatas para demostrar su valía. Inicialmente, esta noticia pone fin a cualquier oportunidad de relación amorosa que pudiera existir.

Sin embargo, dado que en ese breve espacio de tiempo se intuye una primera conexión romántica entre el príncipe y la protagonista, aparece una oportunidad para intentar crear una relación amorosa entre ambos. Uno de los amigos del príncipe le ofrece a la protagonista, y al jugador, la oportunidad de participar en la competición para poder ser la esposa del príncipe.

Con esta información inicial se está estableciendo, en primer lugar, la sociedad en la que se va a desarrollar la historia, es decir, la alta sociedad de Cordonía, puesto que ese es el ambiente en el que el príncipe debe tomar su decisión. En segundo lugar, se ha producido el encuentro entre los protagonistas de la relación romántica: el príncipe y la protagonista. En tercer lugar, se ha presentado el obstáculo para su relación, en este caso obstáculos: (1) el príncipe debe casarse, (2) los personajes son de diferentes países (un obstáculo menor) y (3) cada uno de los personajes pertenece a diferentes clases sociales. En cuarto lugar, el breve encuentro inicial ha permitido que se estableciera una atracción entre los protagonistas. Y, por último, en quinto lugar, se ha dado a conocer cómo superar los obstáculos existentes al recibir una invitación formal a participar en la competición por el matrimonio con el príncipe.

La parte jugable de la historia se centra, por tanto, en con-

seguir que la protagonista supere con éxito los obstáculos que impiden la relación entre ella y el príncipe. Inicialmente dichos obstáculos se resumen en uno solo, la diferencia de la clase social. Para ello el jugador deberá decidir cómo tiene que actuar e interactuar la protagonista. Esto se presenta por medio de las mecánicas electivas, es decir, mediante la toma de decisiones. El jugador se encontrará con elecciones inconsecuentes (Figura 1), cuya única finalidad es permitir al jugador mantener una constante interacción con el juego, y elecciones consecuentes.

Las elecciones consecuentes (Figura 2) harán que el jugador gane puntos de diversa índole: amor, relación de amistad, popularidad... Todo ello será utilizado para dirigir la narrativa en una u otra dirección, lo que permitirá al jugador elegir el desenlace dentro de los límites de la libertad que ofrece todo videojuego (Navarro Remesal, 2016). Al mismo tiempo, estos puntos servirán para desbloquear ciertas acciones u opciones de diálogo en situaciones futuras del juego.

Por ejemplo, en uno de los eventos a los que el personaje debe asistir, una de las prioridades es establecer una buena relación con la prensa y con los reyes y, para ello, hay que demostrar que se respetan las tradiciones de Cordonia. El evento se desarrolla en el festival anual de cosecha de manzanas y, como parte de las acciones a realizar, hay que comer una manzana. Sin embargo, esta resulta ser demasiado ácida, por lo que el jugador debe seleccionar rápidamente, puesto que hay tiempo límite, una acción con la que ocultar la reacción natural en dicha situación (Figura 3). Con ello se consigue que la prensa hable bien del personaje y, al mismo tiempo, que la reina de Cordonia perciba al personaje como una buena candidata; es

decir, si se elige adecuadamente se pueden ganar puntos de relación con la prensa y puntos de relación con la reina.

Paralelamente a todo esto, la narrativa del juego presenta una serie de ramificaciones, algunas son simples desvíos del camino crítico mientras que otras son más definitorias. Una gran cantidad de las ramificaciones más simples del juego permiten acceder a escenas complementarias u obtener elementos que, en ocasiones, podrían ayudar al jugador en el avance del camino crítico como, por ejemplo, ropa para eventos concretos o escapadas con amigos (Figura 4). Aunque, es necesario señalar que, puesto que este es un juego freemium, es habitual que las elecciones que dan acceso a ciertos desvíos del camino crítico cuestan diamantes (dinero del juego), los cuales son muy limitados a no ser que se realice un gasto real de dinero (Evans, 2016): si no se quiere hacer este gasto, se le priva al jugador de su derecho a decidir.

Por otro lado, las ramificaciones más definitorias se presentan, principalmente, en forma de intereses amorosos alternativos al príncipe. Algunas de las acciones que se pueden realizar en el juego permiten que se establezca, y fortalezca, una relación de amor diferente a la del camino crítico. Cada vez que el jugador decide realizar una acción que favorezca cualquiera de estas ramificaciones, este ganará puntos que darán acceso a otras situaciones y permitirán al jugador desviarse por completo del camino crítico y, con ello, obtener un desenlace diferente.

En todas estas relaciones de amor alternativas el principal obstáculo se encuentra en el camino crítico en sí. Todos los intereses amorosos que van apareciendo tienen algún tipo de relación con el príncipe, en primer lugar, y con la protagonista,

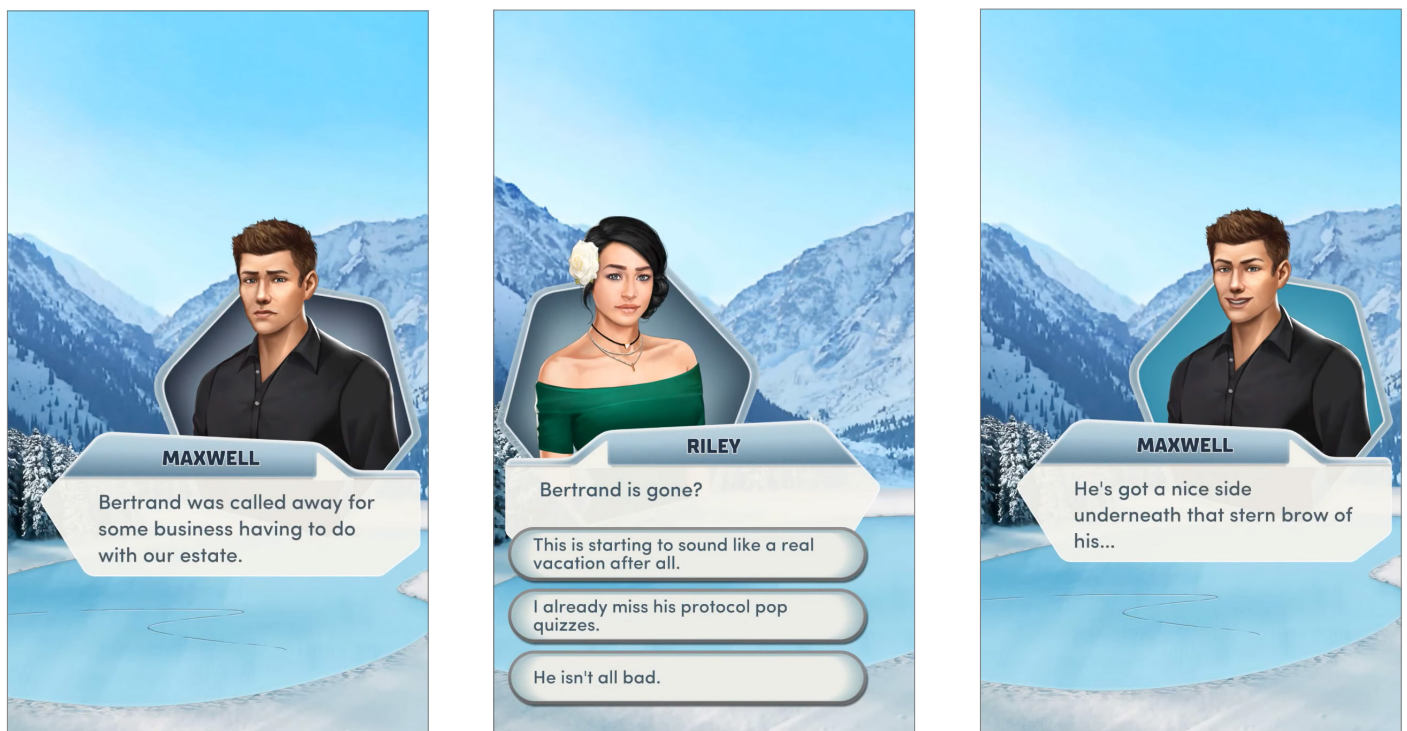


Figura 1. Ejemplo de elección inconsecuente. Fuente: (Pixelberry Studios, 2016).



Figura 2. Ejemplo de elección consecuyente que permite obtener puntos de romance. Fuente: (Pixelberry Studios, 2016).

en segundo lugar. Por tanto, seguir adelante con la relación amorosa entre la protagonista y el resto de los potenciales pretendientes supone un dilema moral que obstaculiza dicha relación.

Los cuatro elementos propios de la narrativa romántica establecidos por Regis no presentados al inicio del juego, son introducidos progresivamente a lo largo de la historia. La

declaración de amor del príncipe hacia la protagonista se produce a lo largo del transcurso de los eventos de la competición para alcanzar el matrimonio con el príncipe. Dicha declaración puede llegar más tarde o más temprano en la narrativa, en función de las acciones realizadas por el jugador. Del mismo modo, surgen ocasiones para que el resto de los pretendientes verbalicen sus sentimientos, aunque estas son evitables siempre y cuando el jugador trate de mantener las distancias

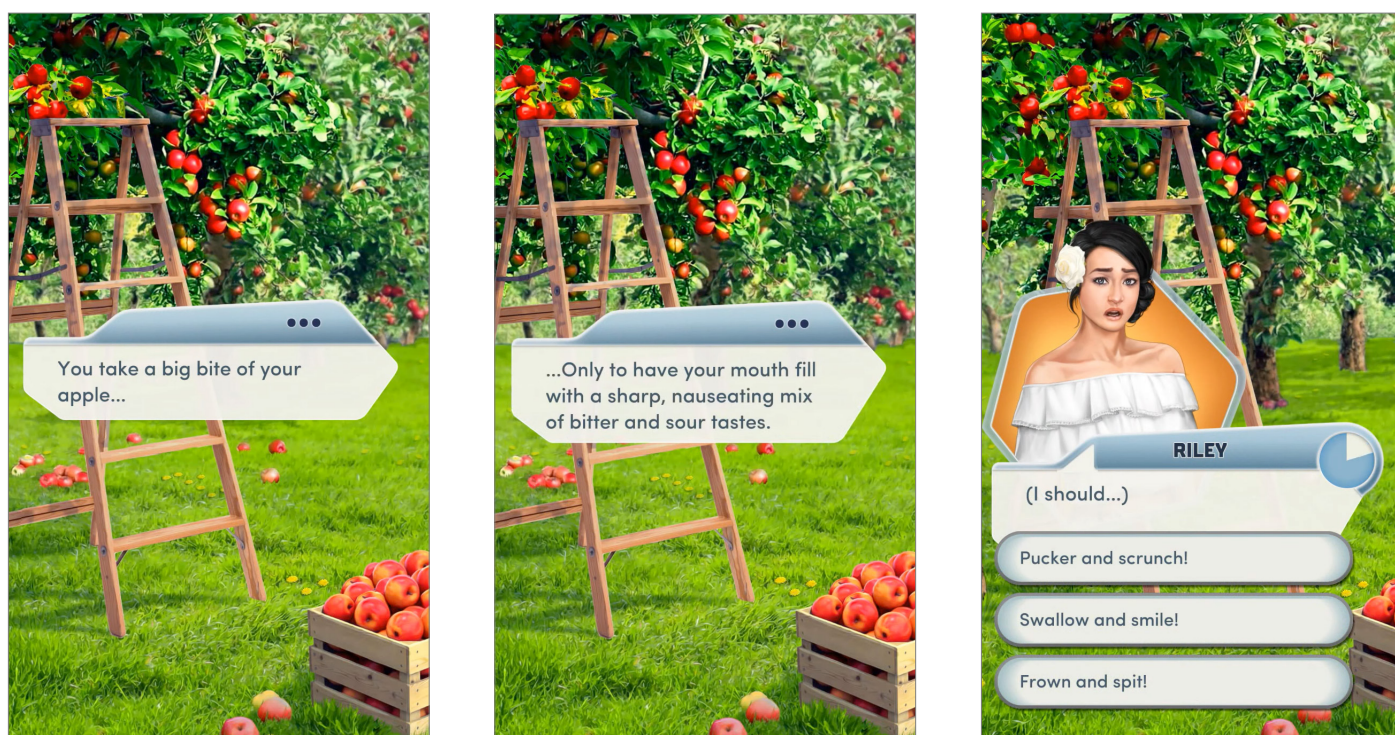


Figura 3. Elección con tiempo límite que se presenta tras catar la manzana en el festival. Fuente: (Pixelberry Studios, 2016).



Figura 4. Ejemplo de elección que permite desviarse del camino crítico. Fuente: (Pixelberry Studios, 2016).

con ellos.

La muerte ritual del romance principal se produce al final de la primera parte de la historia (*The Royal Romance* está dividida en varias partes). En ese momento el obstáculo principal existente se presenta como superado, por lo que no hay nada que impida el final feliz. Sin embargo, sucede un escándalo que afecta a la protagonista por lo que, el príncipe, que había afirmado estar enamorado de ella, anuncia su compromiso con otra mujer; de esta forma aparece la muerte ritual del romance. Este mismo incidente también supone la ruptura del resto de relaciones puesto que se pierde el contacto con ellas.

Cabe indicar que, dado el diseño serial de esta historia, este suceso se posiciona, también, como un *cliffhanger* para mantener el interés del jugador (Cuadrado, 2016). Cuando se inicia la segunda parte del juego, el punto de partida es la aparición de una oportunidad de continuar jugando para superar este nuevo obstáculo. Del mismo modo, esto abre de nuevo las opciones a la creación de una relación amorosa con los otros candidatos.

Finalmente, tras superar las diferentes partes del juego, se alcanza el momento del final feliz. A este respecto es necesario matizar que, dado que este juego presenta varias opciones de finales, esa felicidad puede tomar diferentes formas, en función de lo que quiera el jugador y de las diferentes decisiones que haya tomado a lo largo de la partida; quizás la protagonista se convierta en reina, puede que la felicidad se

encuentre al lado de otra mujer con la que entabló amistad o un amigo cercano al príncipe podría ser la clave de la felicidad.

5. Conclusiones

Esta investigación se ha iniciado con el objetivo de demostrar que existen videojuegos románticos de producción occidental, y dicho propósito se ha cumplido. *Choices: Stories you play* (Pixelberry Studios, 2016) es, sin ninguna duda, un videojuego romántico de producción occidental.

Sus narrativas se conforman de tramas centradas en las relaciones románticas de los personajes. Su *gameplay* se focaliza en que el jugador logre que dichas relaciones sean un éxito y, al final de la partida, siempre existe un final satisfactorio y feliz, aunque este se pueda presentar de diversas formas en función del propio jugador. Además, como se ha podido ver con el análisis de *The Royal Romance*, las historias cumplen con todos los elementos propios del género romántico literario identificadas por Regis (2007).

Sin embargo, esta investigación pone en relieve una cuestión de fondo muy importante: ¿por qué este videojuego ha sido ignorado hasta el punto de llegar a considerar que este tipo de producciones son inexistentes en occidente? Se podría elucubrar que *Choices: Stories you play* (Pixelberry Studios, 2016) es un caso único y paradigmático, pero no es así. Juegos como *Dream Daddy* (Dream Daddy, 2017), *Episode* (Episode Interactive, 2014) o *Journeys* (Gameloft, 2019) son similares a *Choices* en planteamiento, temática, *gameplay* y, en el caso de *Episode*

Y Journeys, incluso en el modelo de negocio ya que son juegos *freemium*.

Otro aspecto común de todos ellos es que son creaciones para móvil realizadas, mayoritariamente, por estudios pequeños que, en ciertos casos, únicamente se desenvuelven en ese mercado. En base a esto es posible que estos juegos hayan sido ignorados por no haber llegado a ser considerados como juegos de verdad. Tal y como señalan Consalvo y Paul (2019), la reputación de los desarrolladores, o la plataforma para la que son diseñados los juegos, influye en la percepción que se pueda tener sobre los mismos. Esa percepción no solo influye en los propios jugadores, sino que puede llegar a condicionar investigaciones, lo que lleva a generar falsas afirmaciones como la que ha originado este trabajo.

Bibliografía

- Andlauer, L. (2018). Pursuing One's Own Prince: Love's Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice. *Mechademia: Second Arc*, 11(1), 166-183. <https://doi.org/10.5749/MECH.11.1.0166>
- Apperley, T. H. (2016). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres: *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Beautiful Glitch. (2018). *Monster Prom*. http://monsterprom.pizza/press/sheet.php?p=monster_prom
- Brennen, B. S. (2017). *Qualitative Research Methods for Media Studies*. Routledge.
- Carstensdottir, E., Kleinman, E. y El-Nasr, M. S. (2019). Player Interaction in Narrative Games: Structure and Narrative Progression Mechanics. *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/3337722.3337730>
- Choicesgame [@choicesgame]. (s. f.). *Pixelberry Studios*. Instagram. <https://www.instagram.com/choicesgame/>
- Clarke, R. I., Lee, J. H. y Clark, N. (2015). Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445-465. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>
- Cuadrado, A. (2016). Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Anàlisi*, 55, 17-30. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2896>
- Doherty, S. M., Keebler, J. R., Davidson, S. S., Palmer, E. M. y Frederick, C. M. (2018). Recategorization of Video Game Genres. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 3, 2099-2103. <https://doi.org/10.1177/1541931218621473>
- Enevold, J. y MacCallum-Stewart, E. (2015). *Game love: essays on play and affection*. McFarland & Company.
- Espen, A., Smedstad, S. M. y Sunnanå, L. (2003). A multidimensional typology of games. *DiGRA '03—Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, (pp. 48-53). <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-multidimensional-typology-of-games/>
- Evans, E. (2016). The economics of free: Freemium games, branding and the impatience economy. *Convergence*, 22(6), 563-580. <https://doi.org/10.1177/1354856514567052>
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis* (2ª ed.). Routledge.
- Ganzon, S. C. (2018). Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs: Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in *Mystic Messenger*. *Games and Culture*, 14(2), 139-153. <https://doi.org/10.1177/1555412018793068>
- Google Play Store. (s. f.). *Choices: Stories You Play*. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixelberrystudios.choices&hl=es&gl=US>
- Karandashev, V. (2017). *Romantic Love in Cultural Contexts*. Springer.
- Koike, M., Loughnan, S., Stanton, S. C. E. y Ban, M. (2020). What factors attract people to play romantic video games? *PLoS ONE*, 15(4), e0231535. <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0231535>
- Kretzschmar, M., & Salter, A. (2020). Party Ghosts and Queer Teen Wolves: Monster Prom and Resisting Heteronormativity in Dating Simulators. *International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/3402942.3402975>
- McAlister, J. (2021). Erotic Romance. En J. Kamble, E. M. Selinger y H.-M. Teo (Eds.), *The Routledge research companion to popular romance fiction* (pp. 212-228). Routledge.
- McDonald, H. (2018). *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*. Routledge.
- McDonald, H. (2019). Writing Romance and Sexuality in Games. En T. Heussner (Ed.), *The Advanced Game Narrative Toolbox* (pp. 23-32). CRC Press.
- McDonald, T. J. (2007). *Romantic Comedy: Boy Meets Girl Meets Genre*. Wallflower Press.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Pérez Latorre, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 28(1), 127-146. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.81>
- Pettman, D. (2017). Love in the Time of Tamagotchi. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 189-208. <https://doi.org/10.1177/0263276409103117>
- Pixelberry Studios. (2016). *Choices: Stories you play*. <https://www.pixelberrystudios.com/>
- PlayChoices [@PlayChoices]. (s. f.). *Choices*. Twitter. <https://twitter.com/PlayChoices>
- Ramsdell, K. (1999). *Romance Fiction: A Guide to the Genre*. Libraries Unlimited.
- Regis, P. (2007). *A Natural History of the Romance Novel*. University of Pennsylvania Press.
- Saito, K. (2021). From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. *Arts*, 10(3), 42. <https://doi.org/10.3390/ARTS10030042>
- Salazar, F. L., Nakajima, T. y Todorka, A. (2013). Visual Novels: An Methodology Guideline for Pervasive Educational Games that Favors Discernment. En J. J. Park, H. R. Arabnia, C. Kim, W. Shi, J. M. Gil (Eds.), *Grid and Pervasive Computing* (pp. 234-243). Springer.
- Salter, A., Blodgett, B. y Sullivan, A. (2018). «Just Because It's Gay?»: Transgressive Design in Queer Coming of Age Visual Novels. *Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 10, 1-9. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235778>
- Schwandt, T. y Gates, E. F. (2018). Case Study Methodology. En N.

K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (5ªed., pp. 600-630). Sage.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart?viewType=Print&view>

Smart Bitches Trashy Books. (3 de diciembre de 2016). Guest Game Review: Choices. *Smart Bitches, Trashy Books*. <https://smartbitches-trashybooks.com/reviews/guest-game-review-choices/>

Song, W. y Fox, J. (2016). Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs. *Mass Communication and Society*, 19(2), 197-215. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1077972>

Taylor, E. (2007). Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture. *Southeast Review of Asian Studies*, 29, 192-208. <https://www.thefreelibrary.com/Dating-simulation+games%3A+leisure+and+gaming+of+Japanese+youth+culture.-a0172514688>

Tosca, S. (2020). Otome games: Where Love is a game you can win. En R. Andreassen, R. Rex Pedersen y C. Svabo (Eds.), *Digitale liv: brugere, platforme og selvfremstilling* (pp. 95-119). Samfundslitteratur.

CV

Mireya Vicent-Ibáñez. Es Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid (con mención internacional), Graduada en Comunicación Audiovisual, y posee dos másters, uno en Estudios Fílmicos y otro en Game Studies y Diseño de Narrativas. Actualmente es investigadora posdoctoral Margarita Salas en la Universidad Complutense de Madrid, siendo también investigadora visitante en la Universidad de Zaragoza. Sus actuales líneas de investigación se centran en los game studies y los medios digitales; en relación con esto último, su trabajo se centra en el estudio de los discursos del odio. Cuenta con diversas publicaciones en revistas de impacto como *Communication & Society* o *Revista de Comunicación Piura*.

PUBLICIDAD



MÁSTER UNIVERSITARIO ONLINE EN BUSCADORES: MARKETING ONLINE, POSICIONAMIENTO, COMMUNITY MANAGER Y CONTENT CURATOR

Solicita información | Próxima edición: noviembre 2023 - julio 2024



MÁSTER UNIVERSITARIO ONLINE EN UX: USABILIDAD, DISEÑO DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIA DE USUARIO

Solicita información | Próxima edición: noviembre 2023 - julio 2024