

M. ESTHER DEL MORAL PÉREZ & CHRISTIAN RODRÍGUEZ GONZÁLEZ

emoral@uniovi.es; UO191007@uniovi.es

FACULTAD DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y
EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD DE OVIEDO, ESPAÑA

DIMENSIÓN EDU-COMUNICADORA DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS: ESTUDIO DE CASOS

RESUMEN

Los videojuegos bélicos son los productos de ocio digital más exitosos demandados por los jóvenes en la actualidad, y aportan pingües beneficios al sector audiovisual. Este fenómeno divide a la comunidad investigadora, algunos autores remarcan la trivialización con la que abordan la guerra, obviando el sufrimiento humano; e incluso, subrayan su complicidad con la apología de la violencia. Otros resaltan su poder para mostrar conflictos bélicos históricos y reflexionar sobre sus causas y efectos. Sin embargo, el objetivo de esta investigación es indagar sobre las oportunidades educativas que estos artefactos lúdico-comunicadores ofrecen, desde una vertiente axiológica.

La metodología adoptada es de carácter cualitativo, centrada en el estudio de casos, mediante el análisis de contenido de los diez videojuegos bélicos de mayor éxito mundial en la última década. Para ello, se creó un instrumento para medir la potencialidad edu-comunicadora de estos juegos, a partir de dos dimensiones: a) *cognitiva*, como el tratamiento que ofrecen de la guerra, y el enfoque de los conflictos que adoptan; y, b) *actitudinal*, como el grado de empatía que promueven en los jugadores y las emociones que suscitan.

Como resultados cabe mencionarse que la mitad de los videojuegos analizados aborda la guerra como un fenómeno ligado al terrorismo, otros desde una perspectiva histórica, solo uno la recrea fielmente y los demás añaden matices cercanos a la ciencia ficción. Respecto al enfoque adoptado para mostrar los conflictos bélicos, algunos son críticos, algo menos promueven la reflexión y otros enfatizan el entretenimiento. Si bien seis de los videojuegos permiten al jugador experimentar emociones como la tristeza y la angustia y empatizar con las víctimas mostrando atisbos de solidaridad y compasión, cuatro de ellos no lo hacen, al limitarse a favorecer un juego desprovisto de connotaciones éticas.

Se podría afirmar que solo *This War of Mine* presenta cierta potencialidad edu-comunicadora, al propiciar una reflexión sobre la repercusión ética de las guerras y las secuelas que dejan en las víctimas. Sin embargo, se precisan intervenciones educativas – adaptadas a las edades de los sujetos de secundaria – que trascendieran el uso meramente lúdico del juego, para impulsar su pensamiento crítico.

PALABRAS CLAVE

videojuegos bélicos; edu-comunicación; estudio de casos; ética

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos bélicos son los productos de ocio digital más utilizados por los jóvenes en la actualidad y aportan pingües beneficios al sector audiovisual (AEVI, 2017). Mientras muchos de estos videojuegos utilizan la guerra como mero entretenimiento, otros optan por ahondar más en el conflicto y aportan una visión menos estereotipada de los enfrentamientos, centrándose en las víctimas, invitando a reflexionar sobre las causas y consecuencias de la guerra y permitiendo al jugador adoptar una perspectiva más crítica (Robinson, 2012).

Dyer-Witthford y De Peuter (2009) critican estos videojuegos por mostrar los conflictos bélicos como prácticas desposeídas de ética que tan solo enfrenta a “buenos” contra “malos”. Sin embargo, Del Corno (2002) y Rockwood y Palmer (2011) los considera una herramienta educativa idónea para mostrar acontecimientos y personajes implicados en contiendas históricas. Asimismo, Sabin (2012), Kapell y Elliott (2013) y García-González (2016) ponen el énfasis en la oportunidad que brindan para reflexionar sobre las causas y consecuencias de las guerras – como las Guerras Mundiales –, subrayando su valor como plataforma edu-comunicadora.

Así, la potencialidad edu-comunicadora de estos juegos puede concretarse a partir de dos dimensiones: a) *cognitiva*, ligada tanto al tratamiento que ofrecen de la guerra como al enfoque que adoptan; y, b) *actitudinal*, relacionada con el grado de empatía que promueven en los jugadores y las emociones que suscitan. En sentido, el presente trabajo se centra en constatar en qué medida constituyen unas herramientas útiles para propiciar un conocimiento más profundo de la realidad de los conflictos bélicos y favorecer una mayor implicación emocional de los jugadores con las víctimas reales.

2. POTENCIALIDAD EDU-COMUNICADORA DE LOS VIDEOJUEGOS BÉLICOS

Los videojuegos bélicos han sido criticados por primar un entretenimiento basado en la violencia gratuita (Abelman, 2006). Navarro (2017) puntualiza que estas herramientas de ocio trivializan la guerra, al proponer al jugador avanzar sembrando muerte a su paso y hacer apología de

la violencia, mostrando la guerra como algo banal, invisibilizando el sufrimiento humano. Por otro lado, Arsenault (2009) subraya la facilidad de estos juegos para mostrar la guerra desde distintos puntos de vista, y dotar de realismo a los personajes, de forma que el jugador empatice con ellos, favoreciendo el pensamiento crítico y permitiendo reflexionar sobre las causas que ocasionan la guerra y las consecuencias que se derivan de ésta.

Fisher (2011) considera que algunos videojuegos relacionados con la IIGM pueden impulsar el acercamiento a temáticas próximas, así como la indagación y la comparación entre lo representado y la realidad histórica, para desmontar mitos o sesgos históricos plasmados en los juegos, desde una perspectiva crítica. En este sentido, la saga *Metal Gear* puede aproximarnos a lo ocurrido en la Guerra Fría (1947-1991) y comprender la economía de la guerra. Otros juegos como *This War of Mine* – a diferencia de *Call of Duty*, donde prima el componente lúdico –, muestran una visión de la guerra alejada del mero entretenimiento, invitando a la reflexión sobre las voces silenciadas de la guerra.

Así pues, esta investigación analiza si una selección de videojuegos bélicos – relevantes en la última década –, pueden considerarse herramientas idóneas en tanto plataformas edu-comunicadoras para desentrañar la cruda realidad de los conflictos bélicos y sensibilizar a los jugadores al respecto. Aquí, se extrapola el término edu-comunicación – en tanto proceso dirigido a dominar y analizar críticamente los lenguajes de los distintos medios para favorecer la comunicación personal, grupal y social (Barbas Coslado, 2012) –, al contexto de los videojuegos para constatar en qué medida pueden ser considerados instrumentos al servicio de la edu-comunicación, cifrada en la oportunidad que presentan para dar a conocer la guerra desde una perspectiva alejada del mero entretenimiento, alentando el análisis crítico y facilitando la empatía con las víctimas.

3. METODOLOGÍA

La investigación de carácter cualitativo, se centra en el estudio de casos, concretamente de tipo incrustado, al abordar de manera detallada el análisis de un número acotado de hechos determinando distintas unidades de análisis, con carácter instrumental puesto que busca recabar ideas en torno a un problema con el fin de establecer o perfeccionar una teoría (Yin, 1994). Concretamente, se analiza el contenido de diez videojuegos bélicos de gran éxito mundial, para determinar su potencialidad edu-comunicadora.

Así, el objetivo se focaliza a indagar sobre el valor edu-comunicador y ético de estos artefactos lúdicos, utilizando un instrumento diseñado *ad hoc*, que contempla dos dimensiones: a) *cognitiva*, al identificar el tratamiento que ofrecen de la guerra, y el enfoque adoptado para representar los conflictos; y, b) *actitudinal*, señalando el grado de empatía que promueven y las emociones que suscitan en los jugadores.

3.1. IDENTIFICACIÓN DE LOS CASOS

Se han seleccionado diez videojuegos de la última década, teniendo en cuenta que abordaran conflictos bélicos desde distintas perspectivas, mostrando los aspectos menos visibles de la guerra, como la vida de los supervivientes, dilemas morales de los soldados, intereses que alientan las luchas entre pueblos, etc. A continuación, se citan en primer lugar los FPS (*First Person Shooter*), seguidos de los de perspectiva lateral y, finalmente, los TPS (*Third Person Shooter*), identificando su nombre, la empresa (año), tipo de juego y edad según PEGI:

ID1: *Call of Duty Modern Warfare 2*. Activision (2009). Acción (+18)

ID2: *Call of Duty World at War II*. Activision (2017). Acción (+18)

ID3: *Battlefield 1*. Electronic Arts (2016). Acción (+18)

ID4: *This War of Mine*. Deep Silver (2014). Estrategia de supervivencia (+18)

ID5: *Valiant Hearts: The Great War*. Ubisoft (2014). Aventura gráfica (+12)

ID6: *Spec Ops: The Line*. Yager Development (2012). Acción (+18)

ID7: *Metal Gear Solid 4: Guns of patriots*. Konami (2008). Acción (+18)

ID8: *Army of Two*. Electronic Arts (2008). Acción (+18)

ID9: *Tom Clancy's: The Division*. Ubisoft (2016). Acción (+18)

ID10: *Alpha Protocol*. Obsidian Entertainment (2010). Acción (+18)

3.2. INSTRUMENTO

Para determinar la potencialidad edu-comunicadora de estos videojuegos bélicos, entendida como la capacidad que poseen para propiciar un conocimiento más profundo de la realidad de los conflictos bélicos y

favorecer una mayor implicación emocional de los jugadores con las víctimas reales, se ha creado un instrumento *ad hoc*, adaptando las pautas especificadas por Paul y Elder (2005) para analizar el pensamiento crítico. En este caso, se han definido dos dimensiones integradas por diferentes indicadores, como se indica:

a. Dimensión *cognitiva* (DC):

a.1. Tratamiento de la guerra (TG): (simulación de conflictos reales, adaptación histórica, tácticas terroristas, ciencia ficción).

a.2. Enfoque (E): (crítico: cuestiona la guerra; reflexivo: invita a la concienciación; lúdico: mero entretenimiento).

b. Dimensión *actitudinal* (DA):

b.1. Grado de empatía (GE) promovido, medido según una escala tipo Likert (0= nada, 1= poco, 2= bastante, 3= mucho):

- reconocimiento de los sentimientos ajenos;
- solidaridad con las víctimas;
- preocupación y defensa de las víctimas.

b.2. Emociones suscitadas (ES), atendiendo a esta clasificación:

- negativas activas: Odio, venganza, crueldad;
- negativas pasivas: Miedo, tristeza, angustia, impotencia;
- ninguna: Indiferencia, banalización, trivialidad;
- positivas: Esperanza, solidaridad, compasión.

4. RESULTADOS

Tras analizar, desde una perspectiva axiológica, los diez videojuegos bélicos objeto de estudio, se ha determinado su potencialidad edu-comunicadora para abordar la guerra a partir de los indicadores comprendidos en las dimensiones descritas y en función de los criterios plasmados en el instrumento diseñado.

4.1. ANÁLISIS INDIVIDUAL DE LOS CASOS OBJETO DE ESTUDIO

El juego ID₁ plantea la acción de una célula terrorista que atenta contra la seguridad en occidente. Invita al jugador a reflexionar sobre sus decisiones para acabar con ésta. Apenas suscita empatía con los personajes, pues prima la acción motivada por la venganza y la crueldad sobre la profundidad narrativa.

En ID₂ se plantea una adaptación histórica sobre la II GM, desde un enfoque lúdico sin cuestionamientos éticos, donde el jugador lucha a muerte en el bando americano contra los nazis. No ofrece empatía con los soldados y se muestra indiferente con sus sentimientos.

De forma semejante, ID₃ aborda una adaptación histórica de la I GM desde el punto de vista de cinco víctimas civiles, permitiendo la reflexión del jugador sobre la repercusión de la guerra en sus vidas. Sin embargo, suscita poca empatía al primar la acción directa relegando a los personajes, aunque en algunas ocasiones la destrucción y la muerte provocan tristeza.

Por su parte, ID₄ recrea una ciudad situada por la guerra donde las víctimas tienen que luchar por sobrevivir aun acosta de conductas cuestionables, lo que invita al jugador a analizar críticamente algunas decisiones. Suscita una gran empatía y compasión con los supervivientes al mostrar la tristeza, la impotencia y la angustia a la que se ven sometidos.

En ID₅ se desarrolla una adaptación histórica de la I GM desde puntos de vista de diferentes personas involucradas en la guerra, mostrando de forma crítica el impacto que ésta tiene en las víctimas. Permite al jugador empatizar con ellas en gran medida al plasmar la desolación, tristeza, angustia e impotencia que la guerra les genera.

El ID₆ plantea la acción de soldados americanos que deben salvar un territorio de los embates de un grupo terrorista de Oriente Medio. Cuestiona si los métodos para alcanzar su objetivo son legítimos. Propicia la empatía con los soldados al concienciarles de la barbarie que han protagonizado, y convertirles – a su vez – en víctimas que sufren con angustia e impotencia la crueldad desencadenada de sus enemigos.

Mientras, en el ID₇ se libra una guerra que mezcla elementos reales con toques de ciencia ficción que sirve de excusa para cuestionar críticamente la utilización de los niños soldados y la economía de la guerra. Promueve la empatía y la compasión del jugador al mostrar el miedo y la angustia de las víctimas, e indaga sobre la venganza como motor de sus respuestas.

El ID₈ presenta a dos soldados que han de acabar con una célula terrorista. Su enfoque es meramente lúdico centrado en la acción y los

disparos, donde los personajes son indiferentes ante los sucesos. No genera ninguna empatía al jugador con ellos puesto que se desposee de sentido dramático y axiológico a las situaciones bélicas representadas. No suscita emociones.

De forma similar, el ID9 pone al jugador en la piel de un soldado que ha de eliminar a un grupo terrorista avanzando a través de filas enemigas mediante una acción directa. El enfoque adoptado es de tipo lúdico, no fomenta la empatía con los personajes ni las situaciones que están viviendo al optar por un tratamiento inocuo de la guerra y tampoco suscita emociones.

Finalmente, el ID10 plantea un conflicto donde un agente tiene como misión acabar con el líder de un grupo terrorista. Se plantea una reflexión sobre si el fin justifica los medios utilizados. Sin embargo, no suscita empatía con víctimas pues solo ofrece la visión de los protagonistas impulsados por la venganza y la crueldad en las acciones que llevan a cabo.

Así, tras la identificación de cada juego respecto a los indicadores relativos a las dimensiones establecidas, a continuación, se procede a valorar la selección realizada de forma global.

4.2. ANÁLISIS GENERAL RESPECTO A LA DIMENSIÓN COGNITIVA

Esta selección de videojuegos bélicos ofrece un conocimiento de la guerra condicionado al tratamiento de la misma y al enfoque priorizado. Así, se observa que la mitad de ellos (5) hacen un tratamiento de la guerra relacionado con el terrorismo, – o alguna de sus manifestaciones como los secuestros (ID6) –, en estados occidentales que ven turbada su paz por las amenazas de células terroristas de países enemigos de EEUU, donde las armas químicas o de destrucción masiva son su seña de identidad (ID1, ID8, ID9 y ID10). Tres optan por la adaptación histórica de contiendas bélicas, recreando la I y la II Guerra Mundial (ID2, ID3 e ID5). Por otro lado, solo uno (ID4) aborda conflictos reales, se inspira en el Sitio de Sarajevo (1992-96) durante la Guerra de Bosnia, evidenciando los horrores en esta guerra contemporánea. El ID6 hace un tratamiento de la guerra híbrido al combinar terrorismo con ciencia ficción, implicando a robots, ciborgs y personajes con superpoderes en combates espectaculares en escenarios como Oriente Medio, – tradicionalmente considerada zona conflictiva –, donde tangencialmente se critican los intereses creados debido a la economía de la guerra, el lucro de las empresas militares privadas, la utilización de los niños soldado (Figura 1).

Y, respecto al enfoque de la guerra que prima en los videojuegos seleccionados, se observa que cuatro de ellos adoptan una *postura crítica*

(ID4, ID5, ID6 e ID7), lejos de banalizar estos conflictos evidencian la lacra que suponen, juzgando los beneficios que reportan para una parte y los perjuicios a la otra. Mientras solo tres abogan por un *enfoque reflexivo* (ID1, ID3, e ID10), invitando al jugador a cuestionarse por las intervenciones militares y sus protagonistas. Tres de los considerados *shooters* (ID2, ID8 e ID9) presentan la guerra como un *entretenimiento* ligado a la eliminación de objetivos con disparos y carente de cuestionamiento ético.

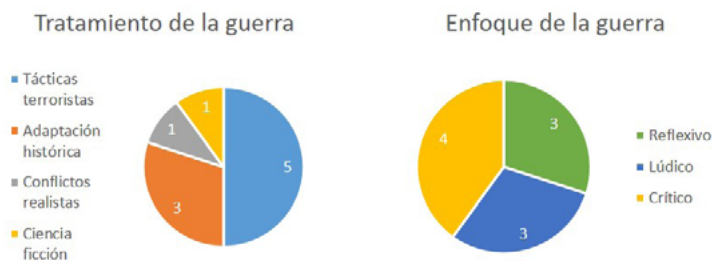


Figura 1: Distribución de los videojuegos según el tratamiento y el enfoque que hacen de la guerra

4.3. ANÁLISIS GENERAL RESPECTO A LA DIMENSIÓN ACTITUDINAL

Así, al analizar la dimensión actitudinal de los videojuegos, identificada con la postura que adoptan frente a las conductas de los personajes y situaciones bélicas que representan, se puede inferir el grado de empatía que promueven en los jugadores, así como las emociones que son capaces de suscitar.

En este sentido, se constata que tan solo dos permiten empatizar *en gran medida* (ID4 e ID5) con los personajes y sus vivencias, retratando las percepciones y experiencias vitales de personajes civiles y víctimas en general, sin escatimar en detalles relativos a su sufrimiento. De modo semejante, otros dos empatizan *bastante* (ID6 e ID7), detallan la historia de los personajes, sin embargo, solo ofrecen el punto de vista de los soldados. Por el contrario, ID1 e ID3 ofrecen *poca* posibilidad de empatizar debido a que solo muestran la visión del soldado que cumple y ejecuta órdenes para conseguir objetivos, sin reparar en las víctimas ni en los daños colaterales. Cuatro de ellos (ID2, ID8, ID9 e ID10) no propician *ningún* tipo de empatía al presentar a los personajes como meras máquinas de matar, sin rasgos de humanidad (Fig. 2).

Por otro lado, en relación a las emociones suscitadas por estos videojuegos, se aprecia que al jugador se le somete a una presión más o menos angustiada ligada a la atmósfera opresiva de los escenarios y situaciones recreadas. Concretamente, ID1, ID6, ID7 e ID10 priman emociones *negativas activas*, al alentar sentimientos de odio en los jugadores para que actúen por venganza y con gran crueldad. Por el contrario, solo ID3 e ID5 suscitan emociones negativas pasivas al generar en el jugador respuestas derivadas del miedo, la angustia, la tristeza o la impotencia ante situaciones de extrema desolación. Otros tres videojuegos (ID3, ID8 e ID9) mantienen al jugador en un estado indiferente, al banalizar o trivializar el fenómeno bélico. Solo ID4 alienta emociones *positivas*, como la esperanza para resolver los conflictos, la solidaridad y la compasión con las víctimas de las guerras (Fig. 2).

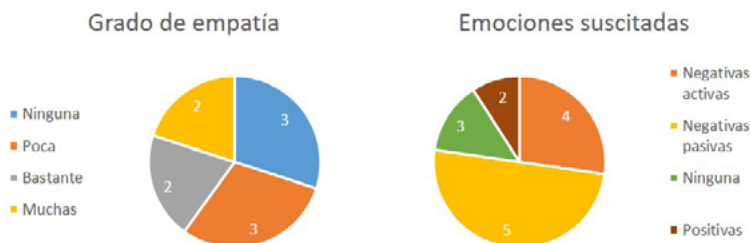


Figura 2: Distribución de los videojuegos según el grado de empatía y las emociones que suscitan

5. DISCUSIÓN

Así pues, la potencialidad edu-comunicadora de los juegos seleccionados, atendiendo a las dimensiones analizadas: cognitiva y actitudinal, es bastante limitada en *Army of Two*, *Tom Clancy's: The Division* y *Call of Duty World at War II*, dado que el distinto tratamiento que hacen de la guerra es parcial y sesgado ofreciendo una visión estereotipada, desde una perspectiva estadounidense. Además, adoptan un enfoque meramente lúdico que prima la eliminación de objetivos frente a la representación de un conflicto real donde se invisibilizan las víctimas, los daños colaterales y sus consecuencias, lo que imposibilita la empatía del jugador al banalizar las situaciones bélicas representadas y mostrarlas como un simple pasatiempo (shooters), indiferente a todo tipo de principios éticos.

Los videojuegos *Battlefield 1* y *Call of Duty Modern Warfare 2*, pese a ofrecer un enfoque reflexivo de la guerra, permitiendo al jugador cuestionarse por las intervenciones militares y cómo afectan a las personas implicadas, y tratar – uno de ellos – la I GM con rigor histórico, su potencialidad edu-comunicadora se ve mermada debido a la poca empatía que ofrecen, pues muestran la guerra desde el punto de vista del soldado, sin ponerse en la piel de las víctimas civiles y sus familias. Además, estos juegos alienan emociones negativas.

Sin embargo, *This War of Mine* podría considerarse una herramienta edu-comunicadora, puesto que adopta un tratamiento de la guerra ligado a un conflicto real conocido como la Guerra de Bosnia, que permite acercar al jugador a esos desgraciados acontecimientos de la historia reciente. Asimismo, utiliza un enfoque crítico para denunciar la inmoralidad de la guerra invitando al jugador a ponerse en la piel de un civil que tiene que sobrevivir en circunstancias límite. Ello contribuye a incrementar su empatía con las víctimas, suscitando en el jugador emociones como la compasión y solidaridad con los refugiados de guerras.

Hay que destacar que *This War of Mine* obliga al jugador a tomar decisiones complejas que pueden perjudicar a otros personajes, lo que supone un cuestionamiento ético, pues esas decisiones repercuten a diario en las víctimas que se ven abocadas a la supervivencia. Este juego ayuda a concienciar al jugador sobre la lacra de la guerra de modo implícito, al mostrar los horrores que ésta conlleva, por lo que podría aprovecharse en un contexto educativo.

6. CONCLUSIONES

Tras finalizar el análisis de los diez videojuegos seleccionados, atendiendo a las dimensiones cognitiva y actitudinal enunciadas, se puede concluir que *This War of Mine* es el único videojuego que presenta cierta potencialidad edu-comunicadora, al abogar por un enfoque crítico respecto a la guerra y promover un alto grado de empatía con las víctimas, facilitando la identificación de los jugadores con su situación y suscitando emociones tanto negativas como la tristeza, angustia e impotencia ante la destrucción y la muerte representada, como otras consideradas positivas, como la compasión con las víctimas. Sin embargo, su explotación en contextos de educación formal exigiría diseñar intervenciones – adaptadas a las edades de los sujetos de secundaria – que trascendieran el uso lúdico del juego, con objeto de activar su pensamiento crítico.

REFERENCIAS

- Abelman, R. (2006). Fighting the war on indecency: Mediating TV, internet, and videogame usage among achieving and underachieving gifted children. *Roeper Review*, 29(2), 100-112. <https://doi.org/10.1080/02783190709554393>
- AEVI, Asociación Española de Videojuegos. (2017). *Anuario de la industria de Videojuegos*. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176. Recuperado de <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3>
- Barbas Coslado, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 10(14), 157-175. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544618012.pdf>
- Del Corno, D. (2002). Games and War in Ancient Greece. In T. Cornell & T. B. Allen (Eds.), *War and Games* (pp. 17-28). Rochester, NY: Boydell Press.
- Dyer-Witheyford, N. & De Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fisher, S. (2011). Playing with World War II: A small-scale study of Learning in Video Games. *Loading...*, 5(8), 71-89. Recuperado de <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/96>
- García-González, V. (2016). Explicar las guerras: didáctica de la guerra en las ciencias sociales. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 11, 567-587. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5866924>
- Kapell, M. W. & Elliott, A. B. (Eds.). (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Nueva York: Bloomsbury Publishing USA.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador*. Barcelona: Anagrama.
- Paul, R. & Elder, L. (2005). *Una guía para educadores: Estándares de competencia para el pensamiento crítico. Estándares, Principios, Desempeño, Indicadores y Resultados. Con una Rúbrica Maestra en el Pensamiento Crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico. Recuperado de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex? *Political Studies*, 60(3), 504-522. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x>

- Rookwood, J. & Palmer, C. (2011). Invasion games in war-torn nations: can football help to build peace? *Soccer & Society*, 12(2), 184-200. <https://doi.org/10.1080/14660970.2011.548356>
- Sabin, P. (2012). *Simulating war: Studying conflict through simulation games*. Nueva York: Bloomsbury Publishing USA.
- Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Citação:

Del Moral Pérez, M.E. & Rodríguez González, C. (2019). Dimensión edu-comunicadora de videojuegos bélicos: estudio de casos. In S. Pereira (Ed.), *Literacia, Media e Cidadania – Livro de Atas do 5.º congresso* (pp. 217-228). Braga: CECS.