



# XXVIII CONGRESO

EBEN ESPAÑA

CÓRDOBA 10, 11 y 12 de junio de 2021



## Cuestiones éticas en la investigación sobre videojuegos: aproximación bibliométrica a los principales temas abordados

*\*Luis Javier Cabeza-Ramírez<sup>1</sup>, Sandra Maria Sánchez-Cañizares<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Universidad de Córdoba

**Código: O.21**

**Área:** ÉTICA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EMPRESA 4.0

### **Palabras Clave:**

Videojuegos, ética, juegos digitales, moral, bibliometría, análisis temático, revisión de la literatura.

### **RESUMEN:**

La industria del videojuego ha experimentado un crecimiento sin precedentes en las últimas décadas. Los videojuegos han dejado de considerarse una mera afición asociada principalmente a jóvenes y adolescentes para convertirse en una variedad de ocio de lo más comercial y persuasivo. En paralelo se ha desarrollado un corpus de conocimiento académico que aborda las múltiples facetas que contempla esta forma de entretenimiento. En los últimos años, uno de los focos de interés se está aproximando a las diversas consideraciones éticas que rodean los videojuegos, aspectos relacionados con la realidad virtual de sus contenidos, las actividades y comportamientos de los jugadores en entornos online, o aquellas vinculadas a su vertiente empresarial: creación, venta, promoción, distribución y consumo de producto. A medida que ambos conocimientos progresan y se entrelazan, se hace necesario profundizar en la naturaleza y antecedentes de su unión. El presente trabajo tiene como objetivo principal desarrollar una referencia significativa que permita abordar la intersección entre ética y videojuegos con mayor rigor y profundidad teórica. Partimos de tres preguntas: ¿Cómo se encuentra la investigación actual sobre ética y videojuegos? ¿qué temas se han desarrollado hasta el momento? y, ¿cuáles podrían ser las direcciones clave para la investigación futura? Para responderlas, combinamos un enfoque sistemático en la selección de documentos a través del protocolo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis), realizamos un análisis preliminar de rendimiento, y utilizamos una perspectiva multinivel para clasificar el conocimiento acumulado. Seguidamente, aplicamos un enfoque bibliométrico a través del análisis de co-palabras para detectar los principales tópicos desarrollados. Los resultados revelaron cómo, a pesar la existencia de múltiples efectos adversos derivados principalmente del uso excesivo de videojuegos, la investigación sobre ética y videojuegos se encuentra aún en una etapa preliminar, aunque incipiente. A su vez, se observó la ausencia casi absoluta de aportaciones teóricas, y cómo las partes interesadas y sus prácticas son el eje subyacente alrededor del que gira la ética en los videojuegos. Por último, alentamos el desarrollo de nuevas investigaciones sobre ética en los videojuegos y proponemos orientaciones para futuras agendas de investigación.