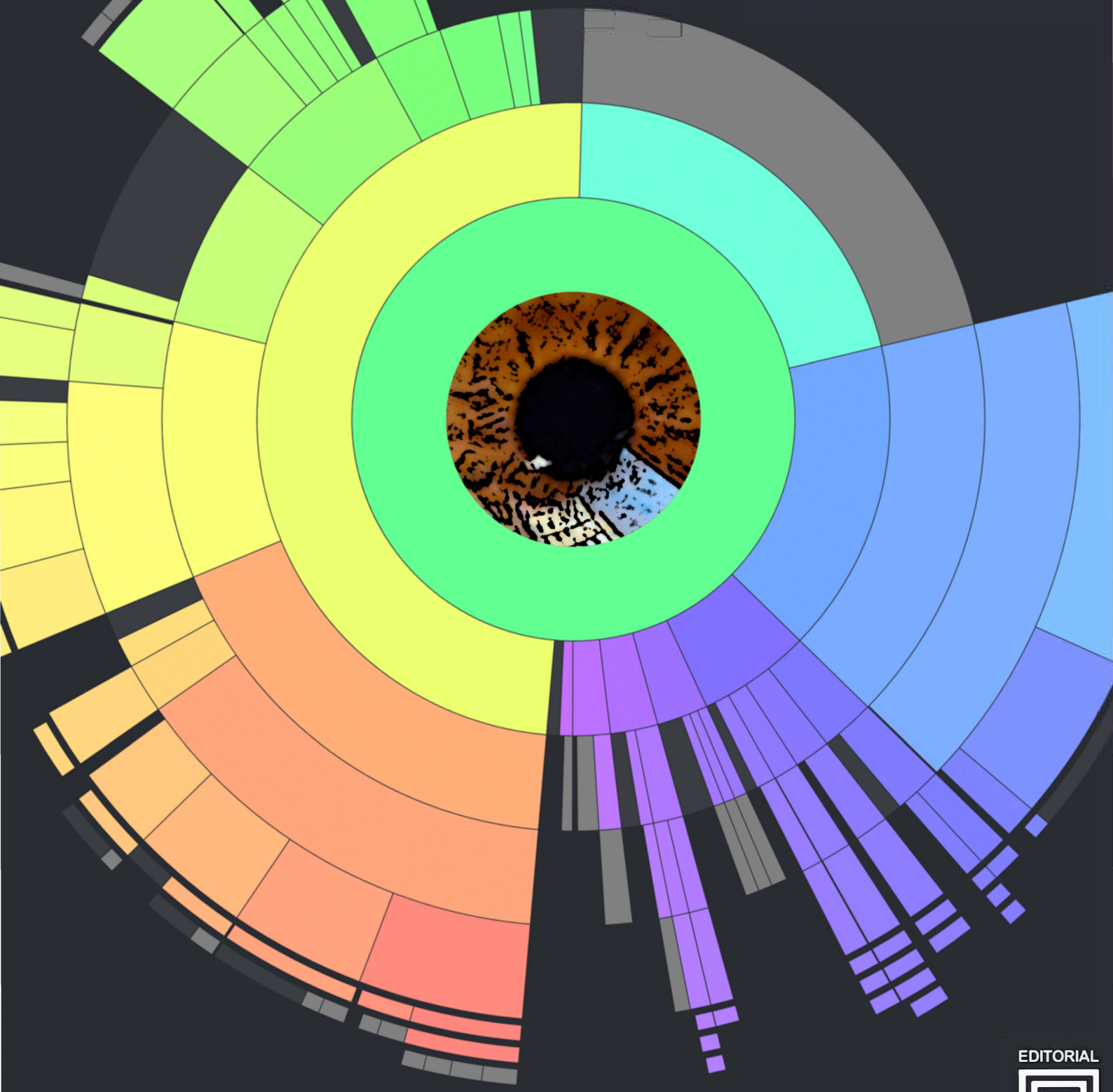
ISSN: 2254-4496 / Vol. 7 Nº 2 / Noviembre de 2018

CARACTERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan María Álvarez, Pablo Brescia, Rafael Cano Tenorio, Álvaro Cuéllar González, María Isabel Escalas Ruiz, Felipe Fernández García, Myriam Ferreira-Fernández, Candelas Gala, Carmen Gaona-Pisonero, Daniel Herrera Arenas, Anais Holgado Lage, Elena Martínez Carro, Eva Martínez Díaz, David Olay Varillas, Lucas Ramada Prieto, Alexandra María Sandulescu Budea, Alex Saum-Pascual, Ana Sedeño-Valdellós, Olga Taravilla Baquero, Andrea Mediana Téllez Girón, Alberto Venegas Ramos

Dosier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales



EDITORIAL DELIRIO

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (http://revistacaracteres.net/normativa/).

Dirección
Daniel Escandell Montiel
Editores
David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel
Consejo editorial
Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguerol Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)
Consejo asesor
Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastièn Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Malgorzata Kolankowska, Wyzsza Szkola Filologiczna we Wroclawiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babes-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496

Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Una aproximación a la fisionomía del mundo textual: texto, referente y lector. DE ANDREA MEDINA TÉLLEZ GIRÓN, PÁG. 13
- La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital. DE ALBERTO VENEGAS RAMOS, PÁG. 36
- Análisis del nivel de emisión de contenido en las cuentas oficiales de Twitter de los artistas flamencos. DE RAFAEL CANO TENORIO, PÁG. 57
- ¿Es YouTube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los *Black-Eyed-Kids* (BEKS). DE MARÍA ISABEL ESCALAS RUIZ, PÁG. 88
- Paisaje-cuerpo-música en el videoclip musical y el videoarte actuales. DE CARMEN GAONA-PISONERO Y ANA SEDEÑO-VALDELLÓS, PÁG. 110
- El *souvenir* digital, la memoria en la nube. DE OLGA TARAVILLA BAQUERO, PÁG. 139

Reseñas

- *El español en la red*, de Mabel Giammateo, Patricia Gubitosi y Alejandro Parini (eds.). POR ANAIS HOLGADO LAGE PÁG. 150
- *Narrativas mutantes: anomalía viral en los genes de la ficción*, de Mihai Iacob y Adolfo R. Posada (eds.). POR ALEX SAUM-PASCUAL, PÁG. 163
- *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society,* de Daniel Muriel y Garry Grawford. POR LUCAS RAMADA PRIETO, PÁG. 169
- *Elogio de lo mínimo. Estudios sobre microrrelato y minificción en el siglo XXI,* de Ana Calvo Revilla (ed.). POR PABLO BRESCIA, PÁG. 177
- *Idea súbita. Ensayos sobre epifanía creativa,* de Amelia Gamoneda y Francisco González (eds.). POR CANDELAS GALA, PÁG. 185

Dosier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales

- Los desafíos digitales en el mercado de la traducción. DE MARÍA ÁLVAREZ, PÁG. 193
- La nueva modalidad discursiva en Twitter: el discurso político como ejemplo. DE EVA MARTÍNEZ DÍAZ, PÁG. 216
- Una interpretación digital de dos tragedias lorquianas: *Yerma* y *Doña Rosita la soltera*. DE ELENA MARTÍNEZ CARRO, PÁG. 240
- Cartografía de todo y para todo. La información geográfica en internet. DE DANIEL HERRERA ARENAS, DAVID OLAY VARILLAS Y FELIPE FERNÁNDEZ GARCÍA, PÁG. 268
- La necesidad de la validación cruzada en Stylo y cómo programarla en R. DE ÁLVARO CUÉLLAR GONZÁLEZ, PÁG. 301
- Reputación digital en la gestión de las redes sociales de artes escénicas. DE ALEXANDRA MARÍA SANDULESCU BUDEA, PÁG. 321
- El uso de las tecnologías digitales en los museos españoles: estado de la cuestión. DE MYRIAM FERREIRA-FERNÁNDEZ, PÁG. 343

Petición de contribuciones, PÁG. 368

CARAC
TERES
Estudios culturales y críticos de la esfera digital

RESEÑAS

VIDEO GAMES AS CULTURE. CONSIDERING THE ROLE AND IMPORTANCE OF VIDEO GAMES IN CONTEMPORARY SOCIETY, DE DANIEL MURIEL Y GARRY CRAWFORD

LUCAS RAMADA PRIETO
UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA

Muriel, Daniel y Garry Crawford. *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge. 2018. 194 págs. 30,99£

Lucas Ramada Prieto. Doctor en Didáctica de la Lengua y la Literatura especializado en formas de ficción digital infantil y juvenil y su relación con la educación literaria. Es miembro investigador del grupo GRETEL de la Universitat Autònoma de Barcelona y profesor del Máster en Libros y Literatura Infantil y Juvenil de la UAB, además de formador de docentes y mediadoras de lectura para múltiples instituciones estatales e internacionales. Es co-autor de *Narrativas literarias en educación Infantil y Primaria* (Síntesis, 2018) y creador de *EstoNoVaDeLibros*, primer canal de Instagram en castellano dedicado a la divulgación sobre formas digitales de ficción infantil y juvenil: https://www.instagram.com/estonovadelibros/.

En 2017, David O'Reilly publica uno de los títulos más sugerentes que la cultura videolúdica ha conseguido filtrar entre sus canales de distribución generalista en los últimos años: *Everything*. La obra ofrece una propuesta de participación relativamente sencilla ya que, en esencia, lo "único" que hace es invitar al jugador a situarse en el lugar de todos y cada uno de los objetos y seres que

habitan el mundo para explorarlo desde su perspectiva. Sin embargo, el resultado experiencial de su premisa dista mucho de la sencillez de su estructura básica de comunicación ya que, como apunta Eva Cid (2017) en su lectura del juego, lo que consigue esta suerte de multiperspectivismo interactivo es intentar comunicarnos que "nada existe de forma aislada, sino que todo se define en relación al entorno, por su posición con respecto a lo que hay alrededor, y del que forma parte de manera indisoluble." *Everything*, por tanto, es una pieza que, en esencia, propone el uso de la perspectiva como dispositivo de reflexión sobre el cosmos y sus relaciones internas. Esta referencia al juego de O'Reilly evidentemente no es gratuita, ya que, *Video Games As Culture*, el monográfico de Muriel y Crafword publicado por la prestigiosa editorial académica Routledge, persigue un objetivo similar: utilizar el prisma de la cultura videolúdica y los heterogéneos elementos que la conforman como artefacto de pensamiento sobre la realidad sociocultural contemporánea que le rodea.

Desde esta premisa, el libro logra zafarse de inicio de la que parece ser una de las grandes pesadillas discursivas que persigue sin descanso al mundo del videojuego, la constante discusión y justificación sobre si debe ser considerado o no una esfera cultural propia. Así, el planteamiento inicial del colúmen obvia el estéril debate para intentar dar respuesta a una cuestión sin duda más relevante para las ciencias sociales: cómo la cultura videolúdica, que evidentemente existe y forma parte de nuestra realidad actual, es un reflejo paradigmático de esta y puede ser utilizada como dispositivo con el que explicarla y darle sentido. Esto convierte al libro, sin embargo, no solo en una interesante disertación sobre la sociedad contemporánea y alguno de sus ejes definitorios, objetivo que también logra, sino que retroactivamente refresca a su vez el discurso en torno al videojuego y su cultura obligando al lector a

salirse de la mirada microsistémica y funcionalista en que parece haberse acomodado gran parte de su crítica y haciéndole adoptar nuevas perspectivas de reflexión. Un logro que se consigue fundamentalmente gracias al acierto en la determinación de su objetivo de análisis, a la solidez con que se construye la investigación desde su abrumador marco teórico hábilmente diseminado a lo largo de todo el volumen, y a una metodología cualitativa de corte etnográfico que dialoga a la perfección tanto con las preguntas que se realiza como con el contexto de referencia en que se mueve. Si bien es cierto que nos movemos en un presente científico obsesionado con la rotundidad tecnocrática del cuantitativismo, la claridad expresiva de las entrevistas realizadas a diferentes agentes de la cultura lúdica y de las descripciones vivenciales con que los autores ilustran su investigación, deja pocas dudas de la pertinencia de su diseño metodológico y los datos que maneja.

Uno de los grandes aciertos del libro, a pesar de su marcado corte académico y de no negarse a sí mismo la complejidad conceptual en ningún momento, reside en la fluidez del discurso que moviliza y la habilidad con que sus autores logran anclar al lector en cada capítulo y transportarlo de uno a otro con coherencia. La transparente contextualización teórica que enmarca cada uno de ellos es ya de por sí un logro que permite que alguien no especializado en la crítica sociológica pueda situarse sin problemas dentro de la discusión que se pretende explorar a través de la cultura videolúdica, sea esta la de los ecos del neoliberalismo en las estructuras culturales actuales o la de la paradójica construcción de las postidentidades contemporáneas. Una tarea compleja que, además, se ve reforzada gracias al modo en que el volumen está planteado a nivel macroestructural ya que, casi a modo de dominó,

cada uno de sus capítulos funciona como magnífico antecedente del que le sucede.

La obra, tras una breve introducción que contextualiza conceptual y metodológicamente la investigación, comienza explorando la incuestionable permeabilización que las estructuras socioculturales actuales han recibido de aspectos y procesos propiamente videolúdicos. Desde la (video)gamificación que se está produciendo en la mayoría de nuestras actividades públicas y privadas, hasta la constatación y sistematización de la semiosfera del videojuego como área del conocimiento propia estudiada desde la academia, el capítulo busca –y consigue– evidenciar el establecimiento y la normalización del juego digital dentro de nuestra cotidianeidad.

Una vez establecido que la cultura videolúdica forma parte natural de nuestra realidad, y con ese hábil solapamiento argumentativo que mencionábamos antes, los autores exploran la estrecha relación entre esta y dos de los ejes sociopolíticos más definitorios de nuestro presente, el neoliberalismo y la cultura participativa. El capítulo es una interesante ida y vuelta entre dichos ejes y muchos de los conceptos usados desde los *game studies* para explicar la comunicación videolúdica de tal manera que el lector, poco a poco, va percibiendo lo representativo de las gubernamentalidades actuales que es el juego y muchas de sus propiedades definitorias, como la ilusión de libertad interactiva que este propone o la importancia de las comunidades de jugadores en la construcción de su material epitextual

Si la naturaleza comunicativa del juego es un reflejo del tiempo político en que se enmarca, igual lo es la manera en que se genera su experiencia receptiva. Aunque quizás sería más justo hablar de la experiencia de juego que se "diseña" ya que uno de los

grandes aportes de este cuarto capítulo, adaptado y traducido recientemente para esta misma revista (Muriel 2018a), es el de relacionar la fenomenología del juego con el entramado de experiencias diseñadas de consumo en que se ha convertido el tardocapitalismo. Igual de interesante es, a su vez, la caracterización que en esta sección se hace de la comunicación videolúdica como paradigma (post)fenomenológico, ya que supone una entrada de aire fresco propositiva para el futuro analítico de las obras, demasiado anclado todavía en la descripción inmanente de las obras o en las relaciones historiográficas entre los autores, sus contextos y la manera en que eso influye en el juego. Empezar a asumir de manera generalizada el estudio de la recepción, las respuestas lúdicas y sus particularidades individuales y comunitarias como un elemento de enorme riqueza para el análisis es una de las deudas pendientes de los *Game Studies* y la manera en que este trabajo infiltra esta mirada en el panorama teórico es un efecto colateral de gran valor.

Esta línea es a la que da continuidad el siguiente capítulo analizando algunos de los constructos experienciales derivados del consumo de videojuegos. El estudio de la capacidad de los juegos para generar reacciones emocionales mediante la semiótica procesual, tanto en obras de ficción (Ryan, 2004; Isbister, 2017) como con los *serious games* (Bogost, 2007; Frasca, 2007) tiene recorrido en la academia. Sin embargo, como recién se mencionaba, la consideración de la respuesta del jugador y las consecuencias que tiene en él la experiencia de jugar a determinadas sigue siendo un campo aún por explotar y que Muriel y Crawford abordan aquí gracias al enorme valor cualitativo de los datos que manejan. Las entrevistas realizadas a agentes anónimos de la esfera lúdica como a creadores de juegos de renombre les permiten desmitificar la idea de la virtualidad como escapatoria de lo real para ejemplificar

diversas maneras en que los jugadores activan lógicas empáticas e identificativas como consecuencia de la recepción lúdica.

El último de los capítulos, quizás el más explícitamente propositivo de todos, explora la complejidad de las identidades videojugadoras trazando una suerte de taxonomía –"*gamer foodie"*, "*hardcore gamer"*, "*gamer* intelectual", "*casual gamer"*– que da cuenta del enorme polimorfismo que existe en la comunidad. ¿Qué hace que un *gamer* lo sea? ¿Qué necesita un *gamer* para considerarse a sí mismo un *gamer*? ¿A qué juegos cree que debe jugar? ¿Se puede ser *gamer* sin desear serlo? ¿Somos todos *gamers*? Estas no son preguntas que pretendan ser respondidas en el libro, sino que emergen a medida que los autores van dando voz a sus entrevistados y que acaba esculpiendo una idea postidentitaria del videojugador que escapa de cualquier delimitación estable y rotunda, e incluso que cuestiona el mismo concepto de identidad. Quizás este extra de concreción que singulariza al capítulo, categorización mediante, eclipsa lo que podía haber sido una interesante aproximación inversa de la identidad y la relación entre la semiosfera videolúdica y la conformación del sujeto fuera de ella, una idea que, aunque se filtra en múltiples lugares del libro, pudo haber sido aglutinada de manera sistemática en esta sección del libro. Un pequeño apunte, probablemente de motivación subjetiva, que ni mucho menos afecta al enorme valor que tiene el capítulo en concreto y el volumen en su totalidad.

Video Games as Culture es uno de esos monográficos académicamente necesarios y relevantes, que casi te fuerza a entender no solo la profunda e incuestionable interrelación del videojuego como dentro de la cultura contemporánea sino la imposibilidad de entender esta contemporaneidad obviando la importancia del juego dentro de ella. Un texto que quizás debería ser leído no solo por investigadores deseosos de ensanchar sus

horizontes conceptuales, algo que el libro consigue magníficamente, sino también dentro del terreno institucional como tirón de oreja a unas estructuras políticas y educativas que se empeñan en ignorar la entidad y la identidad propia del videojuego dentro del presente cultural y artístico. Leer a Muriel y Crawford y seguir pensando únicamente en el juego como un fenómeno de entretenimiento para niños o un catálogo de recursos procedimentales para gamificar métodos de aprendizaje sería un ejercicio de estulticia que ya no podemos permitirnos por la urgencia y la necesidad, aquí demostradas, de tenerlo en consideración como una de las esferas culturales más definitorias de la actualidad, y que por tanto obliga a abordarlo institucionalmente como tal.

Quizás el mayor problema del libro sea la inevitable limitación de audiencia que suelen tener este tipo de volúmenes, y de la que, sin embargo, sus autores parecen conscientes gracias a la progresiva publicación de trabajos derivados de la investigación con un tono, ahora sí, más divulgativo. La reciente adaptación de los resultados sobre las identidades vidoelúdicas que será publicado por AnaitGames (Muriel, 2018b) o la regular publicación de sus autores con revistas y portales de corte más generalista como *Deus Ex Machina*, *Presura*, o la propia *AnaitGames* es una buena muestra de ello que celebramos con efusividad. Aplaudimos, así, no solo la existencia de un libro cuyos logros han sido reseñados sino el avance científico que reposa tras el proyecto investigador de sus autores.

Referencias

Cid, Eva (2017). "Everything, la holística interactiva de David O'Reilly". *Nivel Oculto*. <https://niveloculto.com/everything-la-holistica-interactiva-de-david-oreilly/> (30-9-2018)

Isbister, Katherine (2016). *How Games Move us? Emotion by design*. Cambridge: The MIT Press.

Ryan, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

Frasca, Gonzalo (2007). *Play The Message: Play, Game and VIdeogame Rethoric*. Tesis Doctoral. University of Copenhagen, Dinamarca.

Muriel, Daniel (2018a). "El videojuego como experiencia". *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 4 (1) <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/experiencia/> (28-9-2018).

Muriel, Daniel (2018b). *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: AnaitGames.

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018/resena-videogames

CARAC
TERES
Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 8 n. 1, mayo 2019) está abierto a la recepción de colaboraciones**.

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <http://revistacaracteres.net/normativa/>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 15 de marzo de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 1, May 2019) is now open to the submission of contributions**.

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <http://revistacaracteres.net/normativa/> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is March 15th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

http://revistacaracteres.net

Noviembre de 2018. Volumen 7 número 2
http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
http://revistacaracteres.net/campoconceptual/
Blogs
http://revistacaracteres.net/blogs/

Síguenos en

Twitter
http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

http://www.facebook.com/RevistaCaracteres