



Dr. José Rafael Santana Villegas

Doctor en Comunicación Social por la Universidad CEU San Pablo de Madrid, España. Maestro en Gestión del Talento Humano por la Universidad Panamericana Campus Guadalajara y Licenciado en Ciencias y Técnicas de la Comunicación por la Universidad Del Valle de Atemajac. Actualmente es director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara. Ha sido profesor invitado por la Universidad del Istmo en Guatemala, la Universidad de Piura, en Perú, y la Texas Tech University en Lubbock, Texas, Estados Unidos. Es conferencista nacional e internacional en temas relacionados con la reputación corporativa, la comunicación en situaciones de crisis, *employer branding* y alfabetización mediática para padres de familia.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2696>

Cómo citar: Santana Villegas, R. (2022). Presentación. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2696>

Presentación

Mensaje del Dr. José Rafael Santana Villegas, director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana, campus Guadalajara (México)

josantana@up.edu.mx

Con enorme gusto ponemos a su disposición el segundo número, volumen 4 de la Revista Panamericana de Comunicación, correspondiente a los meses de julio a diciembre de 2022. Se cierra con esta edición el cuarto año de nuestra revista con lo que sin duda aumenta también la experiencia que se refleja en la calidad de las publicaciones.

El presente número tuvo como editor asociado al Dr. Gabriel Domínguez Partida, profesor investigador y director de la Licenciatura en Comunicación y Creación Audiovisual del Campus Guadalajara, quien tuvo a bien conseguir una interesante selección de artículos basados en el tema de esta edición: La presencia hispana y latinoamericana en la industria de los videojuegos.

No cabe duda de que es precisamente esta industria una de las que llama poderosamente la atención de los investigadores tanto por el desarrollo que ha tenido a partir de los avances tecnológicos, como por los efectos derivados de las nuevas experiencias presentadas a los usuarios. Sin embargo, un campo que atañe también a la industria de los video juegos, pero que ha sido explorado en menor escala tiene que ver con la representación de identidades globales que refuerzan estereotipos negativos de grupo sociales y culturales, generando en ellos, efectos negativos en su autoestima y la autopercepción.

Para la presente publicación se incluyen 12 artículos, de los cuales, seis forman parte del eje temático de este número y seis se incluyen en la sección de Miscelánea. En total contamos con la participación de 18 autores procedentes de 11 universidades: dos de la Universidad Panamericana Campus Ciudad de México, tres de Texas A & M University, dos de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, uno del Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello, tres de la Universidad de La Habana, uno de la Universidad de Buenos Aires, uno de la Universidad Complutense de Madrid, uno de la Universitat Jaume I, dos de la Universidad de Extremadura, uno de la Missouri State University y uno de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara.

Las investigaciones relacionadas con eje temático propuesto nos presentan temas como los desafíos del ecosistema creador de videojuegos independientes para móviles: una perspectiva mexicana (Barquet y Flores). Los diarios Mustang y un estudio de Red Dead Redemption 1 (Aldape). La exploración de habilidades socioemocionales en jugadores de e sports en la Ciudad de México, Puebla y Querétaro (Hernández-Estrada y Mateos-Espejel). La producción de videojuegos en La Habana durante el 2019 (López, Fernández, Rodríguez y Pérez). La otredad latina de los videojuegos (Bernstein).

Y en la sección de Miscelánea podremos encontrar investigaciones como la que analiza la escena de música rock en la frontera entre México y Estados Unidos (Sánchez y Soto-Vázquez). La comunicación y ética científicas mediante el falso fraude de las pinturas de Altamira y su representación en el filme “Altamira” (López Yepes, J.). Los modelos de masculinidad en la ficción televisiva tardofranquista “Este Señor de Negro” (García-Defez). La sátira como medio de comunicación política en el siglo XVII (Vivas). El análisis fílmico de la película “Swallow” (Valhondo). Por último, una exploración del afecto, identidad y populismo alrededor de la película “Joker” (Sreepada y Domínguez).

Tengo la confianza de que las temáticas, la diversidad de orígenes de los artículos y la calidad de los investigadores, lograrán aportar conocimiento significativo al campo de la comunicación audiovisual, así como a la industria del entretenimiento.