
Resumen: El *Sexto Cuaderno de Game Studies* está dedicado a la problematización de juegos cuyos funcionamientos exceden la esfera del entretenimiento. Este desplazamiento, que pensamos bajo la figura o el acto de saltar el círculo mágico, dibuja un horizonte de fenómenos híbridos y oscilantes cuya complejidad exige, en muchos casos, un reajuste de las teorías y métodos de los game studies. Así lo muestran los siete artículos, tres entrevistas y dos extractos de tesis que integran este número.

Palabras claves: videojuego *game studies* - círculo mágico - estética - hibridez

El presente número (234) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: "Games Studies: Saltando el círculo mágico" se inscribe en la Línea de Investigación (18) Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas, dirigida por Luján Oulton y Diego Maté, del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (Universidad Nacional de las Artes).

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 137]

⁽¹⁾ Licenciado en Crítica de Artes, Magister en Crítica y Difusión de las Artes y Doctorando en Artes (Universidad Nacional de las Artes). Investiga fenómenos ligados al videojuego y la ludicidad. Su tesis doctoral está dedicada a los cruces entre el videojuego y las artes, en especial a los juegos recientes que releen las instituciones, las obras y la tarea creativa del campo artístico. Es docente en la Universidad Nacional de las Artes, Universidad Torcuato Di Tella y Universidad de Palermo. Dictó seminarios en la Universidad Nacional de Buenos Aires, Universidad Nacional de Rosario, Universidad Maimónides, Fundación Proa y Universidad Ort Uruguay.

⁽²⁾ Magister en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin. Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Productora cultural y curadora especializada en videojuegos experimentales artísticos. Cofundadora de GAIA (Game Arts International Assembly) y de Women in Games Argentina. Directora de Now Play This Festival (Londres). Ha ejercido la docencia en instituciones como ORT Uruguay, Universidad Nacional de Rosario y Fundación Walter Benjamin, entre otras.

Cada *Cuaderno de Game Studies* funciona como una cartografía en miniatura de los estudios del videojuego en Argentina y la región. Los datos recogidos permiten lecturas múltiples (no podría ser de otra forma), pero también dejan ver movimientos organizadores, líneas de fuerza que surcan una buena parte de, cuando no todos, los artículos seleccionados. Los textos que integran este volumen comparten muchas cosas, pero sobre todo algo: los objetos estudiados, si bien pertenecen al reino de lo videolúdico, se derraman hacia otras áreas de la cultura que exceden el campo del entretenimiento. Se trata, en cierta medida, de una variación de los desplazamientos observados en el *Tercer Cuaderno*, que describimos con dos movimientos contrapuestos: concentración y apertura. Realizado una vez más con el apoyo conjunto del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC) del Área de Crítica de Artes Oscar Traversa (UNA), y de Game On! El arte en juego, el tema de este *Sexto Cuaderno* parece inscribirse, justamente, en el marco de las aperturas, solo que en este caso lo que se *abre* no son tanto (o solamente) las perspectivas con las que se trabaja, sino los fenómenos analizados, cuya expansión fuerza, necesariamente, a recalibrar la mirada, que ahora debe barrer un objeto mixto, híbrido, en proceso de (feliz) descomposición. Volviendo a uno de padres fundadores de la discursividad sobre lo lúdico, los videojuegos que los artículos de este *Cuaderno* estudian ponen un pie (entre otras cosas) fuera de los límites del entretenimiento; es decir, que se trata de un corpus que salta el círculo mágico, dispositivo conceptual que parece haber sido el legado más duradero, aunque también más conflictivo, de Johan Huizinga.

Para hacerle justicia al *Homo Ludens* del autor holandés, la noción de círculo mágico fue interpretada con una literalidad que empobreció la idea original. Leído de manera oblicua, el concepto de círculo mágico ataca un problema complejo, el de los límites que separan (y que, por lo tanto, unen) el juego con el mundo. Huizinga postula que cuando se juega se ingresa en un *espacio otro* cuyo funcionamiento difiere del resto de los momentos y lugares del día a día, lo que explica la insistencia a través de los milenios de los placeres asociados a lo lúdico, como el asumir una nueva identidad o comportarse siguiendo mandatos inverosímiles para la vida cotidiana. Los intentos de comprender el funcionamiento de lo lúdico, territorio todavía poco roturado en 1930, y de restituirlos a la escala antropológica que le es propia, llevan a Huizinga a acuñar la idea de círculo mágico que, contra algunas lecturas posteriores, creemos que no debe ser comprendida como una membrana cerrada que aísla al jugador del mundo, sino como una frontera que, como todo límite, supone algún grado de porosidad y de intercambio con las realidades que separa. En síntesis: una buena lectura del *Homo Ludens* permite entender que el círculo mágico siempre está (siempre estuvo) asediado por estímulos externos, que el juego nunca será total y que nunca podrá absorber plenamente a quien juega (y que, cuando lo hace, estamos ante fenómenos donde lo lúdico se astilla, como sucede en las adiciones, los comportamientos obsesivos, el maltrato y otras conductas de riesgo que suelen agruparse bajo la rúbrica *dark play*).

Si una frontera es un límite poroso, entonces, eso significa que puede haber cruces, deslizamientos, que el juego puede expandirse hacia geografías (no tan) nuevas cuyo despliegue se sitúa más allá de los confines de la diversión y el pasatiempo. Saltar el círculo mágico no implica, como se lo pensó a veces¹, romper el juego, sino llevarlo hacia otros espacios, hacerlo funcionar con nuevas reglas. Se trata, por otra parte, de algo que sucede

desde hace mucho tiempo, desde que el juego fue un objeto social y tuvo, entonces, roces con la política, la guerra, la diplomacia, el arte o la enseñanza. En el marco de los *game studies* y de los objetos estudiados en este Cuaderno, esa clase pasajes implican a su vez reconfiguraciones académicas claras.

En su trabajo sobre los juegos que giran en torno de la inacción, Serafín Álvarez propone la categoría de *juegos contemplativos*. El movimiento del texto es doble: por un lado, revisa una producción todavía poco estudiada o, habitualmente, (mal) subsumida bajo la clasificación de *clicker*; por otro, el análisis lleva al autor a proponer una revisión del estado de algunas nociones estructurantes de los *game studies* como las que hacen a los modos de problematizar las interacciones entre el juego y los jugadores.

Marta Fernández Ruiz, Elisabet Fonts González y Eva Villegas Portero se aproximan a algunos casos enmarcados en el espectro en ascenso de los *cozy games*, y lo hacen desde un estudio en recepción dedicado a registrar la relación entre el consumo de esos juegos y los modos en que sus jugadores entienden los comportamientos prosociales y prácticas de cuidado. Las autoras sostienen que estos juegos trazan un espacio de confluencia entre la representación de acciones comunitarias, relativas a la ética del cuidado, y el posible aprendizaje moral de los participantes.

Dos artículos de este *Cuaderno* ponen en diálogo la producción argentina de videojuegos con la Guerra de Malvinas. Gabriela Sicalese y Soledad Arrueguez analizan los resultados de la *game jam* “Jugá por Malvinas. La cuestión de Malvinas desde el mundo de los videojuegos”, realizada por la Universidad Nacional de Lomas de Zamora. En los juegos y prototipos relevados, las autoras encuentran distintos modos de reconfiguración del género bélico que contribuirían al proceso de “malvinización de la memoria”; las torsiones de los juegos de la *jam* buscan dar cuenta de aspectos del conflicto armado partiendo de lugares poco explorados por el videojuego argentino, por ejemplo, las experiencias terribles de los soldados en el frente.

El artículo de Camila Gloria aborda la producción del juego *Una guerra diferente* para una *jam* organizada por *Sheroes in Games*. A través de la revisión del proceso creativo y de la investigación previa, el texto da cuenta de una invisibilización de las mujeres en los relatos sobre Malvinas que el juego viene a poner en cuestión presentando una protagonista femenina, llamada Malvina, basada en la figura de la voluntaria civil Adriana Díaz.

Observando el videojuego en cruce con problemas sociales del presente, Melissa Cammilleri analiza *The Sinking City*, juego que despliega un mundo creado a partir de cuentos de H.P. Lovecraft, en los que los desarrolladores inscriben referencias a conflictos contemporáneos. El texto lee la trama del juego, sus personajes, grupos e instituciones bajo el prisma de las tensiones raciales, en especial de la *miscenogation* y la eugenesia, analizando, por ejemplo, la transformación de los monstruos lovecraftianos en criaturas pertenecientes a minorías amenazadas, y cómo es que estos cambios construyen un *jugador modelo* informado y preocupado por problemas de la actualidad (que son cada vez menos ajenos al videojuego).

Tomando como caso *Immortality*, el tercer trabajo de Sam Barlow, Adrián Ávila problematiza la relación del videojuego con otro medio, el cine, con el que mantiene todo tipo de intercambios desde sus mismos inicios. El autor señala que *Immortality* plantea un nuevo tipo de aproximación videolúdica al cine, en especial a la escena de la manipulación de materiales filmicos, que en el juego asemeja una mesa de montaje. Ávila trata de com-

prender este vínculo más o menos inédito entre videojuego y cine volviendo sobre teorías cinematográficas, como el pensamiento sobre el montaje de Serguei Eisenstein.

Desde la noción de *retrologar* y de su conexión con la memoria social, Adriana García-Arias y Geovanny Chávez Matute analizan dos casos, un videojuego, *Despelote*, y una obra desarrollada en *Minecraft* que contó con exhibición en un museo, *Paisajes y Artefactos (año 2800)*. Los autores indagan en cómo estos casos permiten acercarse a experiencias del pasado y de eventos de gran importancia para la historia de Ecuador mediante el despliegue de una narrativa personal, de un lado, y de la actualización de un imaginario colectivo, del otro. El juego y la obra analizados sirven, así, para estudiar la reverberancia de hechos nacionales en la memoria pública y de las relecturas que los traen al presente.

Como pudo verse, los saltos más allá de lo que llamamos círculo mágico son numerosos: el videojuego se conecta con (nuevos) comportamientos estéticos, con prácticas de cuidado, con el recuerdo de Malvinas y su resignificación, con conflictos sociales de la actualidad, con la especificidad de otros medios (como el cine), o con la construcción y actualización de una memoria nacional. Como ya se dijo, en muchos casos, esos objetos híbridos fuerzan no solo a la observación de fenómenos de cruce, sino también a una revisión del herramental teórico de los *game studies* y, por consiguiente, a su ajuste, calibración y expansión.

Anexo 1: entrevistas

En este sentido, el sexto número de los *Cuadernos* incorpora por primera vez, en calidad de anexo, tres entrevistas en las que se prolonga el tema del número: la problematización del videojuego como medio cuyos campos de despliegue exceden hoy el del entretenimiento, y sus efectos en términos académicos. Las personas entrevistadas son referentes en sus campos de trabajo y han abierto y empujado líneas de investigación en el escenario tanto internacional como local de los *game studies*. Victor Navarro-Resemal es una figura de peso en los estudios hispanos sobre el videojuego cuyo rol supone, además de la publicación de libros señeros como *Libertad dirigida*, la planificación de espacios de producción e intercambio de saberes como el DiGRAES. En el horizonte argentino, el guionista Guillermo y responsable del podcast *Modo Historia*, Crespi es uno de los investigadores que más han trabajado para conocer y difundir la historia accidentada del desarrollo y consumos videolúdicos en el país. La francesa Isabelle Arvers, por su parte, es pionera en los terrenos de la curaduría de arte y videojuegos tanto como en el de las investigaciones del medio desde la perspectiva decolonialista.

En la entrevista realizada a Victor Navarro-Remesal por Diego Maté, el investigador español habla de las intuiciones y las derivas que pueden llegar a organizar una investigación, sobre todo en los casos en los que se aborda un fenómeno oscilante y difícil de asir (como el *slow gaming*). Los *game studies* son un campo ya estable pero todavía en expansión; la trayectoria de Navarro-Remesal tanto como sus esfuerzos para la creación y sostenimiento de redes comunes (en especial, el caso de DiGRAES, el capítulo español de DiGRA), recuerdan que las disciplinas se componen, además de investigaciones, de laboriosas ingenierías institucionales y humanas.

De todas las líneas de trabajo de los *game studies*, la historiografía fue una de las más asediadas por problemas conceptuales y escollos materiales. Esos problemas se incrementan cuando se trata de recomponer historias locales. En la entrevista hecha por Julián Kopp, Guillermo Crespi habla de su ingreso a la investigación histórica del videojuego y de los obstáculos que suponen, por ejemplo, la ausencia de registros o los límites biológicos del trabajo (que incluye protagonistas en edad muy avanzada o ya fallecidos). Crespi se detiene en su relación algo conflictiva con la academia y en la necesidad de buscar otros espacios de difusión, preocupación que, después de mucho tiempo, tomó la forma de un podcast, *Modo Historia*, que se propone conectar investigaciones históricas con un público masivo, no vinculado necesariamente con el trabajo de esas instituciones.

Precursora en el terreno de las muestras que conjugan videojuego y arte, Isabelle Arvers investiga desde hace años la producción de sentido del videojuego a la luz de perspectivas como los del feminismo y el decolonialismo. En la entrevista realizada por Laura Palavecino, la curadora explica los procesos de creación y selección de sus muestras itinerantes, su inscripción en el terreno de los trabajos sobre las relaciones conflictivas entre el Norte y el Sur Global, y los modos en los que sus investigaciones se articulan con sus intervenciones curatoriales.

Anexo 2: extractos de tesis

Los artículos y entrevistas publicados en este volumen tratan, cada uno a su manera, de cartografiar de cerca los saltos del videojuego hacia territorios situados más allá de lo lúdico. Siguiendo esta línea, la publicación suma un segundo anexo en el que se presentan dos extractos de tesis de maestría que se acercan a los videojuegos desde dos miradas muy distintas (de la arquitectura y el espacio, una; del arte, la tecnología y el juego, la otra). El objetivo es doble. Primero: continuar la misión original de los *Cuadernos* de visibilizar las investigaciones y reflexiones académicas en torno a los videojuegos, permitiendo así que tesis valiosas encuentren nuevos lectores. Segundo: los extractos de las tesis elegidas se vinculan abiertamente con el saltar por fuera del círculo mágico, en tanto se trata de abordajes que indagan y problematizan la porosidad de los límites entre el videojuego, la cultura y sus cruces.

Defendida en la Maestría en Historia y Cultura de la Arquitectura y Ciudad (Universidad Torcuato Di Tella), la tesis de Gadiel Ulanovsky, *Videojuegos y arquitectura. (1995-2021). Un estado de la discusión*, mapea un fenómeno teórico de gran relevancia para los estudios del videojuego: cómo fue que, en un momento de su historia, los *game studies*, enfrentados al problema de dar cuenta de las posibilidades espaciales del medio, acudieron en busca de los desarrollos disciplinares de la arquitectura y el urbanismo, acuñándose la noción de *gamescape*. Esos préstamos y apropiaciones epistemológicos, sostiene el autor, mutan con el paso de las décadas y encuentran nuevos límites y campos de aplicación con la evolución del videojuego así como con la aparición de entornos virtuales como el Metaverso de Facebook. Laura Palavecino, en *Proyecto Astrolabio. Laboratorio para experimentar con el arte, la ciencia, la tecnología y el juego mediante poéticas celestes*, tesis defendida en la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (Universidad Tres de Febrero), propone ar-

ticular los procesos de creación artístico-tecnológicos y de investigación teórica junto con el análisis y la producción de la obra propia con el objetivo de ahondar en la dimensión medial de las imágenes, la relación del arte con la tecnología, las interfaces y el vínculo entre arte, juegos, videojuegos y narración. Palavecino se propone investigar cómo las obras artístico tecnológicas pueden cruzar caminos con el videojuego para reconstruir el vínculo perdido entre sociedad y naturaleza a través de una recuperación de la teoría de los afectos desde una mirada contemporánea.

Nota

1. El propio Huizinga traza una diferencia entre el tramposo, que obtiene una ventaja simulando obedecer las normas del juego, y el aguafiestas, que se dedica a destruir el mundo mismo del juego del que participan otros. Por supuesto, Huizinga sostiene que el aguafiestas representa un peligro mucho mayor para los jugadores que el tramposo.

Abstract: The *Sixth Notebook of Game Studies* is dedicated to the problematization of games whose workings exceed the field of entertainment. This displacement, which we think under the figure or the act of leaping the magic circle, draws a horizon of hybrid and oscillating phenomena whose complexity requires, in many cases, a readjustment of the theories and methods of game studies. This is shown by the seven articles and three interviews that make up this issue.

Keywords: video game - game studies - magic circle - aesthetic - hybridity

Resumo: O *Sexto Volume da Game Studies* é dedicado à problematização dos jogos cujo funcionamento ultrapassa a esfera do entretenimento. Esse deslocamento, que pensamos como a figura ou o ato de pular o círculo mágico, desenha um horizonte de fenômenos híbridos e oscilantes cuja complexidade exige, em muitos casos, um reajuste das teorias e dos métodos dos game studies. Isso é demonstrado pelos sete artigos e três entrevistas que compõem esta edição.

Palavras chave: video jogo - game studies - círculo mágico - estética - hibridismo

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
