
Resumen: La séptima entrega del *Cuaderno de Game Studies* muestra un panorama de consolidación y apertura en el campo, proceso que puede observarse en la composición de los objetos de interés (que van de problemas globales a estudios de casos), variedad de perspectivas (atentas a la especificidad del videojuego o en cruce con disciplinas tradicionales) y distintos tipos de trabajos (investigaciones de largo aliento, artículos, trabajos finales o avances de tesis). La efervescencia de los *game studies* de la región se articula con la colaboración de DiGRA España, capítulo más reciente de una de las instituciones pioneras en la indagación académica de los fenómenos lúdicos, y que en esta publicación aparece representada con cinco textos.

Palabras claves: *game studies* - videojuego - juego - ludicidad - DiGRA

El presente número (271) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: "*Game Studies*. Séptima edición" 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 contiene los resultados del proyecto 18.7

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 20]

^(*) Licenciado en Crítica de Artes, magíster en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes (Universidad Nacional de las Artes). Investiga fenómenos ligados al videojuego y la ludicidad. Codirige la publicación de la serie *Cuadernos de Game Studies* en el marco de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (UP). Dictó materias y seminarios dedicados al juego y el videojuego en la Universidad Nacional de las Artes, Universidad Nacional de Buenos Aires, Universidad Nacional de Rosario, Universidad Maimónides, Universidad ORT (Uruguay), Image Campus y Fundación Proa.

^(**) Magíster 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.

(***) Artista visual, desarrolladora de juegos, docente e investigadora. Es Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU/UBA) y Magister en Artes Electrónicas (UNTREF). Desarrolla proyectos que conectan tecnología y oficios artísticos tradicionales con el objetivo de indagar sobre los lazos entre cultura, biodiversidad y territorio. Es profesora en la Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos (UNC/UNA), en la Maestría en Comunicación Digital Interactiva (UNR) y en la Diplomatura en Humanidades Ambientales (UNTREF). Es cofundadora y codirectora de Women in Games Argentina.

(****) Licenciada en Imagen y Sonido por la Universidad Católica de Salta. Su tesis profundiza en la relación entre los aspectos lúdicos y narrativos del videojuego y en sus distintas configuraciones. Integra *Women in Games Argentina*. Participó en diversas game jams, entre ellas, *Women Game Jam* (2024), *Global Game Jam* (2024 y 2025) y *Game Jam Plus* (2024-2025).

Hace siete años la edición periódica de una publicación dedicada a los *game studies* en Argentina hubiera sido un proyecto inverosímil o un sueño. El primer volumen del *Cuaderno*, dirigido por Luján Oulton, Bárbara y Sol Echevarría, buscaba cartografiar el presente de las investigaciones cada vez más numerosas en el país y la región. El futuro, en cambio, era incierto, un problema todavía distante y del que habría que ocuparse después. La regularización de la publicación, año tras año, situó al *Cuaderno* en otra temporalidad: el lanzamiento de cada nuevo volumen abría el camino al próximo y prolongaba (y transformaba) la meta fijada en 2018. Hoy, en el prólogo al *Séptimo Cuaderno*, encontramos que la expansión de ese horizonte inicial se dio en varios espacios y dimensiones: el incremento de los artículos recibidos y de la variedad de temas y perspectivas sobre fenómenos lúdicos fue acompañado por la sedimentación de proyectos de investigación de largo aliento (personales, pero también colectivos), por el crecimiento de la oferta de carreras de grado y posgrado que incluyeron el juego y el videojuego en sus currículas, por el interés renovado en la investigación de la ludicidad desde perspectivas ajenas a los *game studies*, y por el aumento de tesis y trabajos finales dedicados a indagar en objetos lúdicos. En esos siete años las investigaciones de Argentina y de la región tramaron diálogos cada vez más frecuentes e igualitarios con las de otros territorios, como lo muestran las colaboraciones del *Cuaderno* con el Instituto de Investigación en Arte y Crítica de la Universidad Nacional de las Artes (que participa en la publicación desde el segundo número), la Universidad Nacional Autónoma de México o, en este último número, de un espacio académico como DiGRA España. Creemos que el *Cuaderno* ganó para sí el futuro, y que la muestra de esa conquista es reconocible en la constelación de preocupaciones, visiones y métodos establecidos por los textos que ahora tienen frente a ustedes (en sus manos o en sus pantallas).

El paso del tiempo supone cambios. Este *Cuaderno* duplica la cantidad de artículos ofrecidos años anteriores: los veinte textos que editamos trazan un mapa extenso, variado y complejo del estado de las investigaciones de *game studies*. La ambición y la escala del trabajo propuesto hizo necesario expandir la coordinación: al equipo de Luján Oulton y Diego Maté se integran ahora Laura Palavecino y Candelaria Rivola. Sus perfiles, de alguna forma, dibujan entero el arco temporal de la disciplina en la región: las intervenciones de Laura, que es artista, investigadora y desarrolladora, se remontan a los inicios de los *game studies* argentinos (participó del *Cuaderno* con investigaciones que fueron publicadas en el primer y sexto número); y Candelaria acaba de licenciarse con una tesis que actualiza y resignifica problemas de interacción entre narración y ludicidad, una inquietud troncal para los estudios en videojuego.

Continuamos, a su vez, la publicación de extractos de tesis defendidas, trabajos finales o avances de tesis próximas a su término. La decisión, iniciada en el volumen anterior, responde al crecimiento exponencial ya mencionado de las investigaciones en *game studies*: si el *Cuaderno* se propone visibilizar el estado de las indagaciones en la materia, resulta necesario entonces dar cuenta de la productividad de los espacios formativos, cuya eferescencia es clave para la comprensión del fenómeno.

Por esto mismo, también, es que en este séptimo volumen optamos por incluir trabajos cuyas formas se apartan ligeramente de la normatividad más severa de las publicaciones académicas. El desarrollo del campo ya descrito mueve a abordajes que tal vez no sigan a pies juntillas los protocolos más exhaustivos (y a veces desgastantes) de este tipo de revistas. Estas investigaciones arrojan, no obstante, resultados interesantes y luminosos, lo que los sitúa definitivamente del lado de la producción de saber de las ciencias. Su inclusión en este número, estamos seguros, incrementa el ancho temático y estilístico de la publicación. Finalmente (pero no último), en esta edición contamos, además de con la colaboración del *Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* (del área de Crítica de Artes “Oscar Traversa”, de la Universidad Nacional de las Artes), con la participación de DiGRA España, capítulo regional de la Digital Games Research Association, fundada en 2003, una de las instituciones pioneras en el desarrollo y la promoción de los *game studies* a escala mundial. El prólogo de Jordi Montañana Velilla y Alberto Porta Pérez, que podrán leer a continuación de este, da cuenta de la génesis y los objetivos de los trabajos incluidos, lo que permite contar con una visión panorámica de la realidad de los *game studies* de ese país, cabeza de playa de las investigaciones hispanoparlantes en videojuego cuyo desarrollo y fecundidad explican el fortalecimiento de los trabajos en América Latina.

Para la organización de este número optamos por la siguiente estructura: una primera parte dedicada a investigaciones que presentan abordajes de problemas generales o globales; una segunda parte de textos que funcionan como análisis de casos; una tercera que incluye un avance de tesis y un trabajo final; y una cuarta en la que presentamos los artículos producidos por DiGRA España.

Abordajes globales

Desde Chile, Antonia Hargreaves Bueno y Mary Anne Argo Chávez llevan adelante un proyecto de relevo de la producción de *game studies* en la región. La consolidación del campo implica la regularización de publicaciones, enfoques, metodologías y espacios institucionales, proceso que América Latina atraviesa desde hace poco más de una década. Después de una detallada revisión de la actualidad del fenómeno, las autoras analizan los datos obtenidos y encuentran oportunidades y problemas relativos a, por ejemplo, la denominación misma de los *game studies* (que proponen cambiar por *estudios lúdicos*), los criterios de inclusión que mueven a los autores a inscribir sus investigaciones en esa rúbrica, el dominio del videojuego por sobre otras formas lúdicas que el campo tiende a perder de vista (como sucede con los juegos analógicos) o de los intercambios que la región mantiene con otras donde las investigaciones cuentan con una institucionalización mayor. Las estrategias de preservación, sostiene Agustín Alicastro, tienden a reducir al videojuego a sus contenidos (el código fuente), olvidando que el medio posee una dimensión tecnológica que hace posible una interpretación de esos contenidos y posibilita formas de acceso particulares a ellos. Desde la filosofía de la técnica, Alicastro aborda el problema planteando que los videojuegos deben ser comprendidos como exteriorizaciones de la memoria cultural cuya especificidad material reclama la misma atención patrimonial que la de los juegos propiamente dichos. Se trata de una cuestión crucial, dice el autor, estando ante un medio cuyas primeras décadas se encuentran asediadas por la obsolescencia técnica: muchos juegos se perdieron y solo se los conoce hoy gracias a testimonios o restos documentales.

Combinando una encuesta de la agrupación Women in Games Argentina (WiGAR) con entrevistas en profundidad realizadas para este trabajo, Romina Gala, Denise Kreпки y María Clara Cattaneo Esnaola trazan un estado general sobre el lugar de la mujer en la industria argentina de videojuegos. El análisis estadístico permite recomponer un panorama donde, señalan las autoras, la brecha de género parece haberse reducido, aunque todavía esté lejos de desaparecer, como se nota, por ejemplo, en el acceso a roles específicos de desarrollo que históricamente recayeron en varones y que muy lentamente empiezan a poder ocupar las mujeres. Los datos cualitativos recogidos en entrevistas a trabajadoras, por su parte, arrojan percepciones comunes sobre las desigualdades que continúan atravesando al sector.

En los últimos años el videojuego parece haber dejado de ser el blanco de las viejas críticas que lo acusaban de aislar y segregar a sus usuarios. El texto de Ignacio Abratte traza un panorama de las modalidades de socialización posibilitadas de manera regular por el medio. El autor revisa fenómenos como las interacciones que habilitó el ciber, el surgimiento de comunidades virtuales y los intercambios que se producen en torno a los *streamers*, que nuclea a su alrededor grupos de seguidores hasta generar nuevas comunidades de fans. Abratte se detiene en el momento de la pandemia del Covid y el ingreso masivo de jugadores a *Among Us*, juego cuya simpleza lo volvió un espacio de socialización privilegiado para el público, fuera o no *gamer*. En el precario escenario de una nave, con una tripulación desbordada de tareas que se enfrenta a un puñado de impostores, explica Abratte, mucha gente pudo recuperar lúdicamente el contacto con amigos y familiares.

Desde una posición que aúna la producción artística con los saberes técnicos, Lautaro Dichio continúa con sus investigaciones sonoras en el videojuego (2022), esta vez desde una propuesta metodológica para la enseñanza en universidades que surge de la experiencia docente del autor. Con un tono que se aproxima estratégicamente al manual de instrucciones, el texto aborda aspectos del trabajo áulico en la enseñanza del diseño sonoro y se detiene en las distintas dimensiones y etapas del proceso creativo, así como en la configuración de los roles de quienes enseñan y del alumnado y de los modos de interacción de unos con otros.

El artículo de Lelia Fabiana Pérez y Kevin Skreka problematiza la transposición al videojuego de los primeros juegos de rol, tema en el que Pérez ya había indagado previamente (2022). El pasaje a la digitalidad y el cambio de dispositivo, sostienen, introduce transformaciones y “saltos” propios de la mediatización que acaban configurando un género nuevo, el RPG, que recupera las coordenadas narrativas y lúdicas de su antecesor predigital y puede jugarse individualmente, al tiempo que se pierde la escena grupal y la agentividad de las reglas y del relato. Los autores se detienen además en otro pasaje, el que realizan a la digitalidad juegos de rol de mesa como *Gloomhaven*, pero manteniendo sus atributos originales. En estos casos, las transformaciones se dan en otros niveles textuales como la gestión automatizada del complejísimo sistema de reglas y valores, con su consecuente libertad de interacciones, que hizo popular al juego antes de su mediatización y que en la actualidad facilita el acceso a un nuevo público con su versión digital.

Continuando con el hilo de sus investigaciones previas (2019, 2022, 2023), Guillermo Sepúlveda señala el carácter constituyente en términos culturales que posee el juego. Inscribiéndose en una línea de estudios que articula la filosofía con la antropología, y en particular la obra de Huizinga, Sepúlveda señala que, aunque históricamente haya sido confinado a las esferas del ocio y los pasatiempos, el juego es motor y argamasa de los comportamientos sociales en distintas escalas, sea en la del individuo, en el plano de la conformación de grupos o en el funcionamiento de una cultura en su conjunto.

Análisis de casos

Tomando como punto de partida a *Disco Elysium*, Ciro Botta problematiza la cuestión de la parodia. Siguiendo el trabajo de figuras como Linda Hutcheon, Botta recuerda que en los *game studies*, al igual que en otros campos, la parodia estuvo asociada a lo cómico, lo que significó perder de vista otros funcionamientos que le son propios. En *Disco Elysium* la parodia no recae en el efecto cómico sino en el enrarecimiento y la desarticulación de las convenciones del RPG, que el juego desmonta pero sin terminar de quebrar las previsibilidades del género. De esa forma, explica Botta, la parodia habilita otras formas de *storytelling* donde el fracaso, lejos de constituir un horizonte a eludir, se integra en la partida, sobre todo a través de la centralización del punto de vista del protagonista, para el que la parodia constituye una percepción, una manera de hacer sentido con el mundo terrible que lo rodea.

El artículo de la española Jessica Blanco Marcos problematiza la representación de los personajes femeninos y de la violencia en la saga *The Last of Us*, en especial en su segunda parte, donde la protagonista, Ellie, es objeto de una grandes transformaciones narrativas. La autora sitúa ese tratamiento en el marco de un desvío generalizado: desde 2013 los juegos de los grandes estudios estarían encarando nuevos modos de construcción de la femineidad tomando distancia de la sexualización asociada a series de juegos como *Lara Croft* o *Resident Evil*. Ellie aparece como un nodo decisivo en ese viraje: ya en un DLC de la primera entrega, la joven protagonista adquiere una personalidad agresiva y vengativa. El detalle con el que el estudio Naughty Dog construye a sus personajes, argumenta Blanco Marcos, vuelve tormentoso el tránsito de Ellie: sus acciones tienen un costo moral para ella, pero también para los jugadores. La autora afirma que el abandono de la representación tradicional de la mujer en el videojuego podría arrancar al medio de la misma *mirada masculina* que Laura Mulvey teorizó en el campo del cine.

Bruno Borgna realiza un análisis filosófico del juego *Pathologic*. Si los géneros del videojuego giran en torno de la llamada “fantasía de poder”, el autor encuentra en este caso una escena inversa: una fantasía de la impotencia y de la desesperación. La historia de tres sanadores que llegan a un pueblo asolado por una peste y tienen doce días para actuar le permite al autor discutir las ideas de la modernidad en torno al sujeto, a los otros y a las interacciones que mantiene la especie con el ambiente. Borgna recompone el sistema de relaciones que el juego sostiene, por ejemplo, con el modernismo soviético, al tiempo que reconoce en su desarrollo la huella del pensamiento de Donna Haraway.

Martina Meana analiza *Detroit: Become Human* atendiendo al problema de la inmersividad. Desplegando distintos tipos de inmersión (psicológica, emocional o espacial), la propuesta del juego, sostiene la autora, consiste en permitir al jugador ocupar el rol de un cocreador narrativo. La capacidad de tomar decisiones que modifican sustancialmente el rumbo del relato hace posible una implicación con el universo ficcional que otros juegos con temáticas similares, como *Cyberpunk 2077*, con su ciudad y áreas de gran tamaño, no logran. Son justamente esas restricciones, frecuentes ya en los juegos del estudio Quantic Dreams, con sus espacios organizados narrativamente y cargados de sentido, lo que vuelve posible la identificación con los personajes y el compromiso ético respecto de los debates que presenta la trama sobre la humanidad y la relación con los andróides.

Al igual que otros medios, el videojuego funciona como una caja de resonancia de las instituciones que organizan la vida social. Los franceses Elise Vial y Kevin Rebecchi estudian la semiotización de la psiquiatra en dos casos: *Fran Bow* y *Mind Scanners*. Los dos juegos sitúan al jugador en el rol de internado y de agente institucional respectivamente y, sostienen los autores, plantean dilemas éticos en torno a la patologización y al orden surgido de su implementación. Los géneros que posibilitan esa figuración de la psiquiatría y sus métodos son la ciencia-ficción y el terror: es en el marco de esas convenciones y de la inmersión del usuario, explican Vial y Rebecchi, que los casos estudiados encuentran un camino para la crítica social y la revisión de las prácticas institucionales.

Javier Pérez Díaz, desde Chile, analiza un corpus de videojuegos producidos en torno al “estallido social” ocurrido en ese país durante 2019. El autor parte desde la noción deleuziana de afecto y se detiene en los modos en los que los casos construyen distintas visiones

de los acontecimientos políticos, en la representación de los actores implicados en el conflicto (como manifestantes y carabineros) y en las formas en las que la interacción lúdica se articula con las estrategias discursivas de cada grupo.

Avances de tesis y trabajos finales

En la edición anterior del *Cuaderno* se incluyeron dos extractos de tesis. En este número continuamos con la apuesta de publicar trabajos generados en torno a procesos de formación, sea que se encuentren finalizados o que estén todavía en curso. Desde la semiótica lotmaniana, Camila Conde Vitale indaga en *A Plague Tale: Innocence* el cruce (o la *lectura*) que el videojuego realiza de la Historia y de las ficciones construidas en otros medios. El pensamiento de Yuri Lotman ayuda a comprender los modos en los que una cultura procesa sus miedos y pánicos, y cómo es que estos revelan, por contraste, la normalidad o los estados de “no-crisis”. Este avance de tesis, en el marco de la Licenciatura de Historia (Universidad de Córdoba), se detiene en las estrategias figurativas que el juego retoma y actualiza acerca de la representación de la Edad Media, la plaga, la magia y el miedo, y en cómo dimensiones expresivas propias del medio como la audiovisual, la sonora y el *gameplay* “modelizan” la experiencia de un derrumbe societal desde el punto de vista de un niño y una adolescente.

El Trabajo Final de Bruno Arguinzonis, defendido en el contexto de la Licenciatura en Estudios de la Comunicación (Universidad de San Martín)¹, está dedicado a los modos en los que la comunidad argentina de jugadores de *Counter Strike* percibe las competencias presenciales y virtuales, y las formas en las que estas variables inciden en la imagen que los jugadores tienen de sí mismos, de su desempeño y de los mecanismos de legitimación de sus comportamientos. El autor sostiene la investigación en entrevistas realizadas a jugadores profesionales y entrenadores y traza una historia del establecimiento de la comunidad, de sus prácticas y de la sedimentación de la escena competitiva de *Counter-Strike* en el país.

Nota

1. Respecto de las tesis, trabajos finales o extractos de tesis que ya hayan sido aprobados, la política editorial del *Cuaderno* consiste en mantener el estilo original del texto enviado, realizando solo ajustes elementales relativos a la presentación de la publicación (como la referenciación). En este sentido, es necesario aclarar que el tono de este trabajo final se aparta un poco del registro del resto de los artículos, pero que optamos por sostener esa diferencia dado que se trata de un aporte al campo de los *game studies* locales, que el trabajo ya fue defendido y aprobado y que, creemos, es importante que los Cuadernos puedan nutrirse de investigaciones recientes surgidas en el marco de trayectos formativos.

Referencias bibliográficas

- Dichio Suárez, L.A. (2022) La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 160. 109-125. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=965&id_articulo=18988
- Pérez, F.L. (2022) Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 160. 19-98. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=965&id_articulo=18986
- Sepúlveda, G. (2019) Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 98. 175-187 https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=791&id_articulo=16358
- Sepúlveda, G. (2021) Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 130. 15-29. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=895&id_articulo=18049
- Sepúlveda, G. (2023) Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 189. 99-112. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/9521>
-

Abstract: The seventh issue of the Game Studies Notebook shows a scenario of consolidation and openness in the field, a process that can be observed in the composition of the objects of interest (ranging from global issues to case studies), variety of perspectives (attentive to the specificity of the video game or in intersection with traditional disciplines) and different forms of projects (long term research, articles and final reports or thesis advances). The effervescence of game studies in the region is articulated with the collaboration in the issue of DiGRA Spain, the most recent chapter of one of the pioneering institutions in the academic investigation of ludic phenomena, which is represented in this publication with five texts.

Keywords: game studies - video game - game - lucidity - DiGRA

Resumo: O sétimo número do Caderno de Estudos de Jogos mostra um panorama de consolidação e abertura no campo, um processo que pode ser observado na composição dos objetos de interesse (que vão desde problemas globais até estudos de caso), na variedade de perspectivas (atentas à especificidade dos videogames ou cruzando com disciplinas tradicionais) e nos diferentes tipos de trabalho (pesquisas de longo prazo, artigos e trabalhos finais ou avanços de teses). A efervescência dos estudos de jogos na região se articula com a colaboração na edição da DiGRA Espanha, o capítulo mais recente de uma das instituições

pioneiras na investigação acadêmica dos fenômenos lúdicos, que está representada nesta publicação com cinco textos.

Palavras-chave: *game studies* - estudos de jogos - videogame - jogo - ludicidade - DiGRA

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
