

---

**Resumen:** Los *game studies* en España han experimentado un crecimiento reflejado en las diferentes celebraciones de congresos internacionales en el marco del capítulo nacional DiGRAES. Desde el encuentro fundacional en Tecnocampus en diciembre de 2021, estos eventos, primero bienales y posteriormente anuales, han reflejado un creciente interés por la creación de una comunidad académica alrededor del (video)juego. La elevada participación de comunicaciones para DiGRAES24 en la Universidad Complutense de Madrid evidenció la expansión y el compromiso de esta comunidad de investigadores y doctorandos. En este apartado se destacan algunos trabajos presentados en DiGRAES24 que reflejan la diversidad y la vitalidad de la investigación en videojuegos española, cuyo amplio espectro de preocupaciones incluye los juegos de descontrol o *fumblecore*, la nostalgia digital y el postcomunismo, las aproximaciones históricas a los primeros dispositivos y a la primera consola de juego española, los juegos *roguelike* y los *building games*.

**Palabras clave:** DiGRA España - fumblecore - postcomunismo - dispositivos - building games

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 27]

---

<sup>(\*)</sup> Doctorando en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I de Castellón donde es profesor de Teoría y Práctica de la Producción Audiovisual en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Máster en Postproducción Digital por la Universitat Politècnica de Valencia (2015-2016) y Graduado en Comunicación Audiovisual en la Universitat Jaume I (2011-2015). Actualmente desarrolla su tesis doctoral sobre narrativas complejas en el videojuego.

<sup>(\*\*)</sup> Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Jaume I de Castellón donde es profesor en los grados de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Comunicación Audiovisual. Sus líneas de investigación se centran en el estudio del diseño ludonarrativo, los dilemas éticos y la ludomusicología.

## Introducción

La observación y el estudio del videojuego bajo el marco multidisciplinar de los estudios de juego o *game studies* arrastra, a nivel global, apenas unas décadas; años en los que las incommensurables aportaciones de científicos y científicas de todo el mundo<sup>1</sup> han contribuido a que hoy podamos estar presentando un número especial en una revista científica como los *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* de la Universidad de Palermo. En España ya se investigaba el videojuego antes del nacimiento del capítulo de DiGRAES o DiGRA Spain. No obstante, es innegable que un punto de partida, que recordaremos con el paso del tiempo, fue el 15 de diciembre de 2021, fecha en la que se inauguró el primer congreso internacional DiGRAES21 en Barcelona, con la organización del grupo CTL (Tecnocampus) e ITACA-UJI (Castellón), confirmando desde el primer momento el deseo de generar comunidad entre diferentes instituciones educativas. Ese año concluyó con un primer encuentro muy demandado: se recibieron más de cien propuestas de investigadores dentro y fuera de España (Navarro-Remesal, et al., 2023) en las que se iniciaban conversaciones y se exponían líneas de investigaciones tan diversas como fundamentales para la ciencia como “la representación de diversos colectivos, el poscolonialismo, la clase, el género, la raza, la identidad, el medioambiente y la tecnología” (Pérez-Zapata, et al., 2023, p. 78). Doce de estos trabajos fueron publicados posteriormente en dos números especiales de la revista *ToDiga*, por primera vez en castellano.

La celebración de DiGRAES23 en la Universidad Rey Juan Carlos en Fuenlabrada (Madrid) mantuvo una alta participación, lo que demostró la “buena salud” del capítulo español DiGRA “como punto de encuentro y espacio de acogida para los Game Studies en España” (Cuadrado-Alvarado y Mora-Cantalops, 2023, p. 11). Este segundo encuentro evidenció que una reunión bienal era insuficiente para la red que se estaba tejiendo entre las instituciones de todo el país. La llamada a comunicaciones de DiGRAES24 fue, sin lugar a duda, una sorpresa para muchos de los investigadores e investigadoras del campo. Como señala Salvador García, director del congreso celebrado en la Universidad Complutense de Madrid, este hito mostraba “el compromiso de una comunidad activa y en constante expansión, decidida a seguir explorando los *hic sunt dracones* en los bordes del mapa” (2024, p. 10). Este breve recorrido por el mapa nacional de los *game studies* ha sido, además, una guía constante y un apoyo fundamental para muchos doctorandos y nuevos doctores, que se han visto acogidos por diferentes referentes durante las celebraciones de los pre-congresos que han suplido, en algunos casos, la ausencia de expertos en la investigación del videojuego en algunas universidades o grupos de investigación.

Por lo mencionado, no pudimos negarnos a la propuesta de Luján Oulton y Diego Maté para la coordinación de un espacio sobre DiGRAES24 donde dar relevancia a los trabajos y comunicaciones defendidos en el mes de noviembre de 2024 en la Universidad Complutense de Madrid. Cabe destacar que esto no hubiera sido posible sin la intervención de Víctor Navarro Remesal, uno de los fundadores y principales representantes de DiGRA España, quien ha participado como intermediario en esta colaboración. Los artículos publicados en este breve número especial evidencian la multidisciplinariedad de los *Game Studies*, pero también el interés creciente por compartir y difundir el conocimiento en un

lenguaje riguroso, pero accesible. Hemos de agradecer la predisposición de otros autores/as por participar en este número especial y confiamos en que, en el futuro, podamos seguir encontrando espacios como este Séptimo Cuaderno sobre *Game Studies* donde cuestionar y reflexionar alrededor del videojuego, tanto dentro como fuera de nuestro país.

La propuesta del doctor Mateo Terrasa-Torres titulada “Can you also cook my cigarette?”. Sistemas de (des)control, comedia y extrañamiento en el género *fumblecore*” presenta una cuestión muy interesante acerca de los juegos *fumblecore* o *QWOPlike* —nombre heredado del juego *QWOP* (Bennet Foddy, 2008), que asentó las bases del género—. En esta tipología de juegos se magnifica la dificultad de manejo e imprecisión del avatar por parte del jugador. Estos juegos proponen una dificultad mecánica a partir de controles poco precisos y complejos que obligan al jugador a adaptarse a sus reglas desde un nivel muy primario. La dificultad mecánica, además, se ve potenciada por un uso y utilización del humor a partir de movimientos torpes de los avatares o físicas exageradas evocando una suerte de *slapstick* audiovisual remediado en el espacio lúdico. En lugar de garantizar el control total, este tipo de juegos lo pone en cuestión, explorando nuevas formas de expresión dentro del medio, generando así un conflicto e interacción entre la *performance*, la ficción y las mecánicas.

Diego A. Mejía-Alandia, en su trabajo “Nostalgia, videojuegos y postcomunismo: de la estetización del pasado a la nostalgia espacial soviética” propone un análisis alrededor de la nostalgia digital que representan las narrativas postcomunistas a través de implicaciones culturales, socioeconómicas y lúdicas. Aborda, desde un enfoque múltiple, las diversas formas de nostalgia digital y sus modos de interrelación con la transmisión y preservación de la como memoria cultural, sea desde posiciones tecnológicas, mediáticas o estéticas. El objetivo que plantea el texto es explorar cómo se manifiestan discursos, políticas y estéticas de la nostalgia comunista y postcomunista en los videojuegos. Para ello estudia un corpus de videojuegos en los cuales se analiza la nostalgia postcomunista desde una perspectiva que, en ocasiones, subraya la parodia y el humor conformando un *pastiche postmoderno*. El artículo plantea también especial atención al concepto de “nostalgia espacial” para definir las figuras heroicas de los cosmonautas rusos, su imaginaria y núcleo emocional de la sociedad soviética.

Por otro lado, los autores Martín Fernández Martorell y Marçal Mora-Cantalops presentan una investigación historiográfica. En “‘Por primera vez el televisor sirve para jugar’: la Overkal, pionera española de las consolas europeas”, los autores reconstruyen el nacimiento de la primera consola fabricada en España. Los *platform studies* han privilegiado de forma sesgada el éxito comercial, obviando hitos tecnológicos acontecidos por fuera de las fronteras norteamericanas. Este texto, dedicado al surgimiento de la primera consola española, combina una metodología que aúna fuentes documentales, entrevistas personales y el análisis de materiales gráficos y escritos para realizar una investigación arqueológica sobre la efeméride de la Overkal. El trabajo señala la importancia de preservar y visibilizar la historia del desarrollo de la industria del videojuego español.

En los últimos años, la rúbrica *roguelike* parece haber tomado por asalto la producción del videojuego. Miguel Sicart, en su texto “El *roguelike* como forma poética”, se aproxima al fenómeno desde una mirada estilística que entiende al *roguelike* como un modo de

hacer capaz de (re)organizar la oferta de los géneros del medio. Cuando un juego pasa a encontrarse modelado por las lógicas del *roguelike*, sostiene el autor, operaciones como la reconfiguración topológica de los niveles, el acto de morir o el develamiento de secretos se vuelven esperables y constitutivos. Sicart traza los contornos de una experiencia fenomenológica: con cada nuevo fallo y recomienzo, el jugador se enfrenta a un mundo nuevo pero a la vez conocido, lo que instauro el ciclo lúdico propio del *roguelike* entendido como forma poética.

Por último, la autora Marina Codony Lleonart presenta “Los bloques de los juegos de construcción: Conceptualizando una tipología de juego a partir de sus mecánicas y rasgos distintivos”. Esta investigación propone una ampliación del concepto de sistemas de construcción como forma de juego, yendo un paso más allá de LEGO o *Minecraft*. El texto explora la evolución de los *building games*, su capacidad para hibridar géneros y la influencia del *slow gaming*, lo que hace de estos juegos experiencias sosegadas o *cozy*. Los casos analizados promueven y fomentan en los jugadores un ejercicio de creatividad y pensamiento ofreciéndoles una experiencia lúdica diversa y significativa.

## Nota

1. A destacar la labor de las mujeres pioneras españolas, Susana Tosca y Clara Fernández-Vara, desde el otro lado de nuestras fronteras (Planells de la Maza y Martín-Núñez, 2021)

## Referencias bibliográficas

- Cuadrado-Alvarado, A. y Mora-Cantalops, M. (2023). El videojuego en España: Historia, Identidad, Cultura. *Actas del 2º Congreso Internacional DiGRAES23*. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, pp. 10-11.
- Gómez-García, S. (2024). Los Game Studies en España frente al espejo. *Actas del 3er Congreso Internacional DiGRAES24*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, pp. 10-11.
- Navarro-Remesal, V., Martín-Núñez, M. y Planells de la Maza, A. J. (2023). Introduction to the DiGRA Spain Special Issues. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(2).
- Pérez-Zapata, B., Navarro-Remesal, V. y Planells de la Maza, A. J. (2023) ¿Qué temas ocupan a los game studies en España? Una revisión de la literatura en números especiales dedicados a la disciplina. *Actas del 2º Congreso Internacional DiGRAES23*. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, pp. 77-81.
- Planells de la Maza, A. J. y Martín-Núñez, M. (2021). Construir el mapa. *Actas del 1er Congreso Internacional DiGRAES21: El mapa y el juego: los Game Studies en España*. UPF-Tecnocampus, Barcelona, pp. 9-10.

**Abstract:** Game Studies in Spain have experienced notable growth, as reflected in the various international conferences held under the framework of the national chapter DiGRAES. Since the founding meeting at Tecnocampus in December 2021, these events, first biennial and later annual, have demonstrated a growing interest in the creation of an academic community around (video)gaming. The high participation of papers for DiGRAES24 at the Complutense University of Madrid evidenced the expansion and commitment of this community of researchers and doctoral students. This section highlights some of the papers presented at DiGRAES24 that reflect the diversity and vitality of Spanish video game research, whose broad spectrum of concerns includes fumblecore games, digital nostalgia and post-communism, historical approaches to early devices and the first Spanish game console, roguelikes and building games.

**Keyword:** DiGRA Spain - fumblecore - postcommunism - devices - building games

**Resumo:** Os Game Studies na Espanha têm experimentado um crescimento refletido nos diferentes congressos internacionais realizados no âmbito do capítulo nacional DiGRAES. Desde a reunião fundadora na Tecnocampus em dezembro de 2021, estes eventos, primeiro bienais e depois anuais, têm refletido um interesse crescente na criação de uma comunidade académica em torno dos (video)jogos. A elevada participação de comunicações para o DiGRAES24 na Universidade Complutense de Madrid evidenciou a expansão e o empenho desta comunidade de investigadores e estudantes de doutoramento. Esta secção destaca algumas das comunicações apresentadas no DiGRAES24 que reflectem a diversidade e vitalidade da investigação espanhola sobre videojogos, cujo amplo espetro de preocupações inclui jogos fumblecore, nostalgia digital e pós-comunismo, abordagens históricas aos primeiros dispositivos e à primeira consola de jogos espanhola, roguelike e jogos de construção.

**Palavras-chave:** DiGRA Spain - fumblecore - poscomunismo - dispositivos - building games

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

---