

***Game studies* en Sudamérica: problematizando los estudios sobre juegos en la región¹**

Antonia Hargreaves Bueno^(*) y
Mary Anne Argo Chávez^(**)

Resumen: En Sudamérica el estudio en torno a juegos y videojuegos ha ido en aumento los últimos años pero, debido a las características particulares de la región, las dificultades de adoptar la nomenclatura anglosajona así como la falta de espacios especializados para su desarrollo, se complejiza la definición de este campo de estudio. Con el objetivo de caracterizar el desarrollo del campo de los *game studies* a nivel regional, se efectuó una revisión del estado del arte de artículos de acceso abierto enfocados en el juego y los videojuegos en Sudamérica entre 2013 y 2023, en idioma español, portugués e inglés. Se discuten las características de la producción académica regional y su posicionamiento a nivel internacional.

Palabras claves: *game studies* - estudios lúdicos - juego - estado del arte - Sudamérica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 48]

^(*) Psicóloga, Magíster en Psicología mención Psicología Social por la Universidad Diego Portales, Chile. Docente adjunto en la unidad de Vespertino y ADVANCE en la Universidad Nacional Andrés Bello. Investigadora independiente en temáticas de *game studies* y Estudios de Ciencia y Tecnología (CTS).

^(**) Antropóloga Sociocultural y Magíster en Historia por la Universidad de Concepción. Estudiante del PhD en Media and Cultural Studies de la Birmingham City University. Docente en Universidad Santo Tomás desde 2022. Actualmente realiza investigación independiente en temáticas de *game studies* en Sudamérica y Juegos de rol de mesa en Chile.

Introducción

En Sudamérica hay un aumento en el interés en juegos y videojuegos como objeto de estudio y campo académico, presente en diversidad de disciplinas e investigadores (Barbabella y García, 2015; Berner y Santander, 2012; Carvajal y López, 2011; Penix-Tadsen, 2016, 2019). Los *game studies* conforman un campo de estudio que integra tanto los jue-

gos analógicos como digitales, siendo un nexo entre diferentes disciplinas y prácticas de investigación. Según Franz Mäyrä (2008), *game studies* es un campo multidisciplinar que toma el juego como su objeto de estudio. Sin embargo, este presenta dificultades al delimitar y definir este objeto, debido a que se enfoca tanto en el juego (estructura, sistema de reglas y diseño), como en el jugador (quién, cómo, por qué juega), y los contextos en que se comprenden juego y jugador como escenarios sociales, herramientas educativas o estrategias laborales. Además, se hace la distinción entre juego tradicional, juego análogo y juego digital (Freyermuth, 2015; Neiborg y Hermes, 2008).

El concepto fue acuñado formalmente en 2001 al publicarse el número uno de la revista *The International Journal of Computer Game Studies* (primera revista académica enfocada en estudios sobre juegos de computador), luego de realizarse la conferencia académica inaugural en torno a juegos digitales de la *Digital Games Research Association (DiGRA)*. Espen Aarseth afirma en su editorial que el 2001 podría ser considerado el “año uno” para *game studies*, indicando que es un campo emergente, viable, internacional y académico (Aarseth, 2001)². Si bien el término era utilizado para referirse a juegos de computador o videojuegos, gracias a su popularización y diversificación -principalmente desde el Norte Global-, comenzó a utilizarse para todo tipo de estudios sobre juegos y jugadores. DiGRA ha sido uno de los espacios académicos de intercambio internacional más importantes en torno al campo de *game studies* por más de veinte años, propiciando la creación de capítulos regionales para distintas zonas del mundo y de otras redes en torno a la investigación. Pero la participación de personas del mundo académico de América del Sur ha sido, históricamente, bastante escasa. Con el fin de identificar posibles dificultades en el acceso de las actividades, Butt et al. (2018) realizaron una encuesta para caracterizar la diversidad de personas que conforman DiGRA, indicaron que solo 4,2% de las personas que respondieron el instrumento son de Sudamérica. Algunos de los factores que podrían explicar esta situación son barreras idiomáticas, falta de financiamiento, desconocimiento sobre la existencia de estos, dificultades para desarrollar estudios sobre juego o videojuegos como área temática a nivel institucional o disciplinar, aparente desconexión o desfase en el desarrollo del campo disciplinar local, etc. Más allá de los motivos, consideramos que esta falta de vinculación con comunidades internacionales ha invisibilizado la producción académica local en el campo.

En Latinoamérica se observa un atraso de aproximadamente diez años en el desarrollo de este campo en relación al Norte Global (Rossi, 2018; Rey Vásquez, 2022). Entre los años 2017 y 2021 surgen las primeras revistas académicas especializadas en Sudamérica con el fin de consagrar el campo a nivel local. Entre ellas, se destacan tres ediciones especiales de *games studies* del año 2017 en revistas de Brasil. En 2019 surge la revista *Ludology* de la Universidad SEK en Chile, y en 2020 se publica la primera edición de la revista argentina *Ludorama*. Finalmente, el 2021 la revista Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Argentina, sumado al evento “Game on! El arte en juego” (realizado en 2018), publica su primer número de *Cuadernos de Game Studies*, abriendo formalmente esta línea de investigación a nivel institucional. Este último es donde se abren debates sobre los juegos en el ámbito académico latinoamericano, reconociendo que faltan espacios dedicados al estudio de los juegos en la región y la existencia de un alto interés por parte de investigadores (Oulton, 2021), sumado a múltiples desafíos

idiomáticos e institucionales (López et al., 2024). Junto a lo anterior se publican trabajos que reconstruyen la historia de la industria de videojuegos en la región, como *América Latina Juega* (Wong, 2021), *Un Pleyer* (Ibarra, 2023), la revista *Replay* (Papaleo, 2016), así como libros que analizan la cultura latinoamericana y su relación con los videojuegos, como *Cultural Code: Videogames and Latin America* (Penix-Tadsen, 2016) y algunos capítulos de *Video games and the Global South* (Penix-Tadsen, 2019).

Pese a lo anterior, no se ha logrado caracterizar el campo de los *game studies* en la región. El estudio de las tecnologías y los juegos implican en Sudamérica la comprensión de coyunturas definidas por asimetrías y tensiones del sistema económico, social y político, entre las cuales se destaca la desigual distribución del capital, tanto económico como cultural y simbólico, brechas en el acceso a las tecnologías, violencia de género y exclusión lingüística, étnica y racial (Ricaurte, 2018; Penix-Tadsen, 2019). La producción académica más conocida proviene de referentes de países del Norte Global, donde se han construido definiciones en torno al campo y a las identidades de jugadores -tales como *gamer* o *geek-*, que se adoptan en regiones del Sur Global sin ser problematizadas en sus distintos contextos (Penix-Tadsen, 2019) y, en ocasiones, en desmedro de las definiciones identitarias generadas por las propias comunidades de jugadores y videojugadores. Tampoco existe un consenso sobre qué se considera *game studies*; la pluralidad de éste presenta una dispersión que dificulta una aproximación clara a los modos de producción de conocimiento situado de la región (Rossi, 2018).

Es a partir de lo anterior que se problematiza el campo de los *game studies* respecto a dos abordajes: como campo disciplinar manifiesto por los investigadores o como estudios dependientes de disciplinas particulares que desconocen el desarrollo de este campo. Así, el objetivo de esta investigación es realizar una primera caracterización del desarrollo del campo de los *game studies* en países de América del Sur y reflexionar acerca de sus posibilidades de consolidación disciplinar en la región.

Desarrollo y caracterización del campo en Sudamérica

El año 2017 en Brasil marca un hito al publicar tres dossiers en *game studies* en las revistas *Lumina*, *Metamorfose* y *Sessões do Imaginário*³. Si bien se presentan como un cruce entre *game studies* y las ciencias de la comunicación, el énfasis es claro: comprender el rol que tienen los (video)juegos en las sociedades como productos culturales, y no desde su status de actividades ociosas e infantiles (Falcão y Marques, 2017).

Con ello, se identifica un aumento en el interés del juego y videojuego resaltando la necesidad política de comprender las particularidades de su región en términos culturales y socio-materiales. Así, busca comprender cómo los juegos y videojuegos son parte de las intersecciones del tejido social contemporáneo de Brasil (Falcão, 2017; Falcão y Marques, 2017; Falcão y Peran, 2017).

El mismo año, Frago et al. (2017) revisaron la tendencia académica de Brasil respecto a los estudios de juegos entre el período 2000-2014, dando cuenta de la amplitud temática de los estudios de juego y la necesidad de establecer un campo disciplinar claro. Por su

parte, Lima (2023) presenta un estado del arte de estudios de juegos en relación al desarrollo de la industria de juegos digitales y diversidad de factores que promueven su producción y consumo, destacando como un elemento central en el aumento de investigación sobre juegos la creación del capítulo brasileño de DiGRA en 2021. Lima concluye que el estado del arte realizado permite observar desigualdades interseccionales en torno al quehacer académico y a los juegos, donde se destaca una esfera esencialmente masculina y metropolitana, asociada a capital cultural, intelectual, económico y social más próximo a lo hegemónico.

En cuanto al desarrollo del campo en Argentina, el número uno del *Cuaderno de Game Studies* (2021) es el primero en abrir debate, intercambio y construcción de productos académicos en este campo en la región en español. Esta publicación hace un recorrido en el estado del arte del campo en Latinoamérica, desde sus principales paradigmas hasta el impacto sociocultural de los videojuegos. En ello, Diego Maté (2020) se enfoca en la escena nacional y los trabajos pioneros que se podrían enmarcar en el campo. Si bien gran parte de los trabajos revisados no se enmarcan en *game studies* -pues son previos a su organización más formal como campo de estudio en América del Sur-, identifica autores y trayectorias que posicionan al juego como principal enfoque de estudio.

Tanto Maté (2020) como Rossi (2018) destacan que, gracias al creciente desarrollo y consumo de videojuegos, los académicos de *game studies* ya no se dedican a validar el juego como objeto de estudio debido al gran cuerpo teórico y epistémico existente, particularmente sobre videojuegos, en desmedro de otras experiencias lúdicas. Creemos que la discusión sobre el objeto de estudio y su validez no se ha resuelto en Sudamérica y, de estar resuelto, sería en espacios académicos privilegiados. Así, quedan abiertos interrogantes respecto a la incidencia de juegos no digitales y la posibilidad de aplicar las mismas teorías a otras formas de jugabilidad que no sean los videojuegos.

Rey Vásquez (2022) también realiza una revisión del estado del arte en estudios de videojuegos. Si bien al inicio revisa con amplitud los temas más recurrentes del campo, se detiene en la investigación sobre videojuegos en Colombia. A saber, reconoce que en Colombia el ingreso del campo es tardío en comparación al Norte Global, y que los principales temas desarrollados se enfocan en el problema de los 'efectos' (positivos o negativos) de los videojuegos en los individuos y la cultura, particularmente en la población infantil y adolescente. Además, identifica que el mayor desarrollo de estudios de videojuegos no es desde el campo de los *game studies*, sino más bien desde las distintas disciplinas en las que se adscriben los investigadores.

En cuanto al desarrollo del campo en Chile, la literatura sugiere que el enfoque está puesto en la producción y el diseño de videojuegos, y la profesionalización del campo. Un ejemplo de lo anterior es el artículo publicado en la revista *Ludology*: "El auge de las carreras profesionales de videojuegos en Chile", el cual se enfoca principalmente en la revisión curricular de las universidades chilenas en diseño y desarrollo de videojuegos, integrando los principales planes de cada casa de estudio (de la Fuente, von Brand y Barriga, 2020). Si bien lo anterior da a conocer la amplia oferta de carreras asociadas a videojuegos, es insuficiente en cuanto al desarrollo profesional y, sobre todo, académico de los estudios de juegos a nivel nacional.

La revisión anterior nos permite observar algunos avances en localidades de la región, pero no alcanzan a su totalidad. Lo anterior significa que, debido a la falta de bibliografía que caracterice, reflexione o analice otras zonas de Sudamérica, no nos es posible incorporarlas en esta investigación.

Metodología

Se desarrolló una revisión del estado del arte cualitativa con obtención de datos estadísticos sobre juegos en América del Sur⁴ de los últimos diez años (desde el 2013 al 2023). La revisión planteada se identifica teóricamente como narrativa, la cual busca analizar críticamente la bibliografía existente en el campo (Rother, 2007; Mesa, 2013). Aun así, la metodología empleada sigue algunos mecanismos establecidos por el protocolo *Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) en cuanto a la sistematización de la bibliografía en una base de datos y resultados mixtos, mas no se limita a una caracterización estadística o definición temática de los principales trabajos (Page et al., 2021). Así, se revisó material de acceso abierto en el buscador académico *Google Scholar* con la finalidad de recrear la experiencia que podría tener cualquier persona inexperta o externa al campo en el rastreo de bibliografía académica en torno al juego en y desde Sudamérica. Si bien *Google Scholar*, como buscador académico, ha sido cuestionado por incluir publicaciones que podrían ser considerados pseudociencia (Gray et al., 2012), decidimos utilizarlo por su amplio acceso, ya que no requiere suscripción ni pagos de ningún tipo, su uso es familiar para usuarios de *Google* y por la diversidad de documentos académicos admitidos (artículos, tesis, actas de conferencias, pre-impresiones, *abstracts*, etc.). El proceso de búsqueda de publicaciones y la sistematización se llevó a cabo de manera manual, evaluando la dimensión académica de cada publicación, con el fin de dar cuenta de la dispersión del campo y con la intención de problematizar la experiencia de la aproximación a la búsqueda temática, comprendiendo ésta como un proceso atravesado por contextos históricos, sociales, políticos, económicos, y culturales determinados (Jara, 2012). El impacto y la visibilidad de ciertos artículos por sobre otros no se tomarán en cuenta en la presente investigación.

Se revisó el material en función de las palabras claves “videojuego”, “juego”, “juego de rol” y “*game studies*”, sumado al país asociado (por ejemplo: “videojuego” AND “Chile”). Se hizo esta búsqueda por palabras en español, inglés y portugués para Chile, Ecuador, Bolivia, Paraguay, Uruguay, Brasil, Colombia, Argentina, Venezuela y Perú. Se excluyeron a países como Guyana Francesa, Trinidad y Tobago y Surinam debido a que sus idiomas oficiales no son el español ni el portugués. Como categorías de inclusión, se consideró para el análisis toda publicación académica (artículos científicos, capítulos de libros o reseñas y actas de conferencias) y tesis de grado y postgrado de acceso abierto producidas en los países mencionados, sin discriminación del grado académico de sus autores, o de autores procedentes de dicha región, escritos en inglés, español o portugués. Se consideraron publicaciones inscriptas en distintas disciplinas científicas que fueron agrupadas al finalizar la base de datos. Se integró toda publicación que trabajara juego analógico, juego de rol (TRPG), juego tradicional o

folklórico⁵ y videojuego, mencionado en el título, *abstract* o en palabras claves. Además, se trató de identificar la adherencia al campo de los *game studies*, y qué tipo de publicación adopta esta posición académica.

No se consideró en la base de datos los números o dossier específicos en torno a juego, ni las revistas especializadas que trabajan estos temas como los números de *game studies* de la Revista Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, la revista *Ludology* de la Universidad SEK, la revista *Geminis* y la revista *Lúdicamente*, dado que nuestro interés es el acceso a publicaciones individuales y la aproximación académica sin conocimientos previos del campo. Consideramos que el conocimiento en las revistas mencionadas implica una búsqueda más especializada para temáticas lúdicas.

Se creó una base de datos en Excel en el período de un año. El análisis cuantitativo de la bibliografía recopilada se realizó en el programa SPSS, donde se elaboraron gráficos de porcentaje y frecuencia a presentar en la sección de resultados. El análisis cualitativo se basó en cuatro supuestos previos a la revisión de la literatura, que problematizamos más adelante con los resultados:

- (1) No se percibe una comprensión de los juegos como artefacto socio-cultural en la producción académica regional, sino que persiste una aproximación a estos como metodologías o medios para estudiar intereses disciplinares específicos.
- (2) Se carece de una identidad académica en relación al estudio de juegos en la región que, además, no permite la caracterización de identidades locales de los jugadores, donde se percibe verticalidad en las investigaciones desarrolladas.
- (3) Se presentan dificultades en la producción académica, donde persiste la necesidad de leer, escribir y publicar en inglés como una barrera para el acceso, producción y difusión de conocimiento, generando un obstáculo importante para la consolidación de un campo local.

Finalmente, sumado al punto anterior: (4) los estudios de juego no son considerados relevantes por las comunidades académicas por vincularse al ocio, donde solo se promueven y validan investigaciones que hacen uso de este como un medio para otros fines (vinculándose con el supuesto 1) pero desde la perspectiva académica).

Resultados

La base de datos construida a partir de publicaciones de acceso abierto encontradas a través de *Google Scholar* entre los años 2013 y 2023 contiene 334 publicaciones académicas, ninguna de éstas duplicadas en distintos idiomas o en distintas revistas. A continuación, presentaremos algunos de los principales resultados descriptivos obtenidos, que integran tipo de publicación, idioma de publicación, disciplina a la que adscribe la publicación, cantidad de publicaciones por cada país revisado de América del sur, y la vinculación con el campo de los *game studies*.

La cantidad de bibliografía en torno a los juegos publicada entre los años 2013 y 2023 presenta una tendencia al aumento (ver gráfico 1), concentrándose la mayor cantidad de publicaciones en el año 2022, donde se logró obtener entre 40 a 50 publicaciones con las características mencionadas previamente para dicho año. Luego de este crecimiento exponencial, se observó una disminución sustancial de publicaciones para el año 2023, donde se observaron 20 a 30 publicaciones. Es posible que, dado que los datos fueron recolectados durante el 2023-2024, esta disminución no refleje la cantidad total de publicaciones para el final del período indicado.

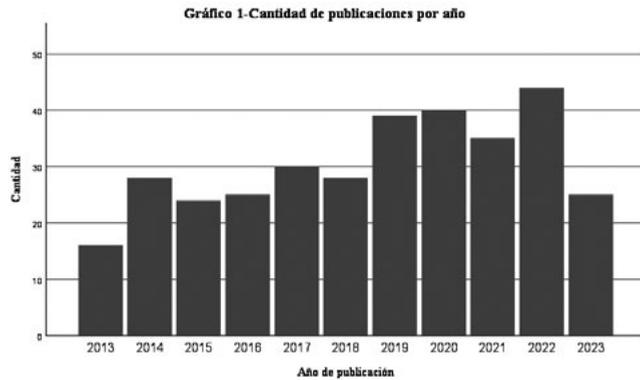


Figura 1. Cantidad de publicaciones por año. Gráfico elaborado por autoras.

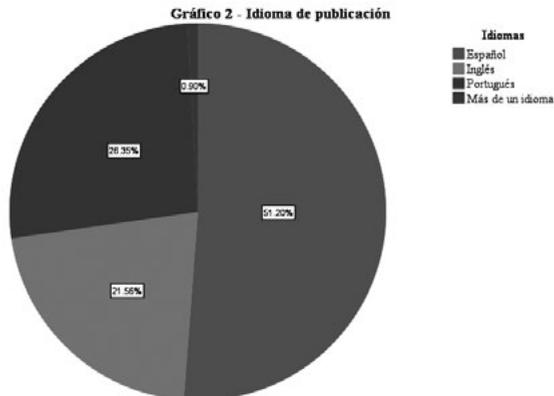


Figura 2. Idioma de publicación. Gráfico elaborado por autoras.

En cuanto al idioma de las publicaciones, se observa que la mayoría de las publicaciones (51,20%) se encuentran en español, portugués (26,35%), y finalmente inglés (21,56%) (ver gráfico 2). Cabe destacar que el gran volumen de publicaciones en portugués proviene particularmente de Brasil. Así mismo, hay un 0,9% de publicaciones que presentan más de un idioma, pero solamente en sus *abstract*.

En cuanto al tipo de publicación científica, 62,87% corresponde a artículos científicos publicados en revistas de acceso abierto y que cuentan con enlace directo desde *Google Scholar* (ver gráfico 3). 21,86% de las publicaciones corresponden a tesis de pregrado o de maestría, seguido por actas de conferencia (10,48%) y capítulos de libro o reseña de libro (4,79%). No hubo duplicados entre los distintos documentos mencionados.

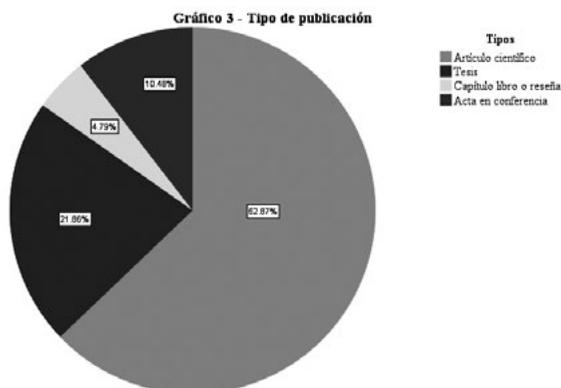


Figura 3. Tipo de publicación. Gráfico elaborado por autoras.

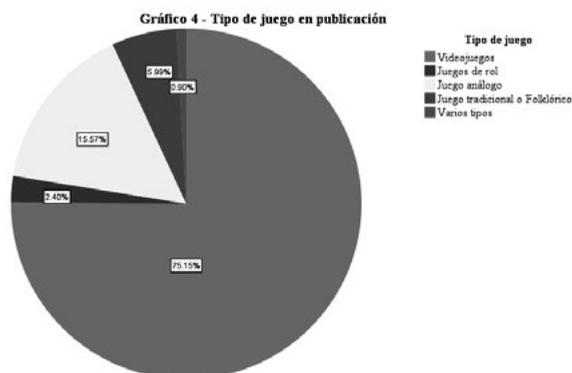


Figura 4. Tipo de juego en publicación. Gráfico elaborado por autoras.

Dado que los *game studies* son un campo de estudio de juegos, es relevante identificar los tipos de juegos estudiados en la región (ver gráfico 4). El 75,15% de las publicaciones giran en torno a videojuegos, seguido por el 15,57% de juegos análogos (podríamos decir: juegos de mesa o juegos con presencia física), el 5,99% de juegos tradicionales o folklóricos y el 2,4% de juegos de rol. En el caso de “varios tipos”, que contempla un 0,9% de la muestra, corresponde a publicaciones en que se utilizaron más de un tipo de juego (por ejemplo, digital y tradicional).

En cuanto a las disciplinas científicas, se agruparon en 15 categorías presentadas en el gráfico (ver gráfico 5). Según lo revisado en las publicaciones, el mayor campo disciplinar que estudia el juego es el campo de la educación (41,32%), seguido por ciencias sociales (12,87%), la cual integra trabajos desde la filosofía, la antropología, la sociología, estudios culturales, entre otros. Las ciencias de la comunicación son la tercera disciplina con mayor desarrollo de estudios en torno a los juegos (11,08%), seguida por psicología (7,78%) y ciencias de la salud (6,89%).

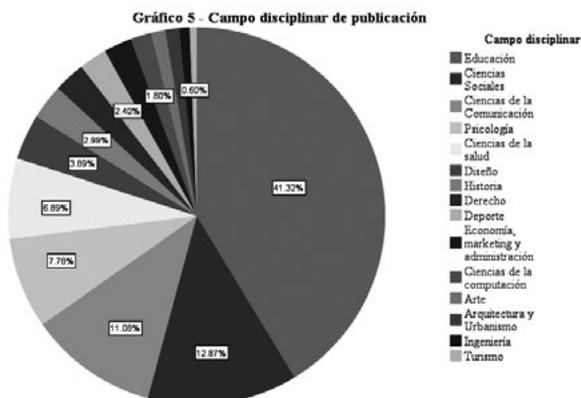


Figura 5. Campo disciplinar en publicación. Gráfico elaborado por autoras.

Respecto al país de origen de las publicaciones (ver gráfico 6), la mayoría de éstas provienen de Brasil (41,02%), seguido por Ecuador (11,68%) y Perú (9,88%). Un 7,19% de las publicaciones corresponden a más de un país (incluyendo también otros países como Estados Unidos o España). Para definir el origen, se revisó de manera prioritaria el país de trabajo de la publicación a nivel metodológico (énfasis en algún o algunos países de América del Sur, trabajo de campo con una comunidad de jugadores de algunos de estos países, etc.) y, de manera secundaria, la filiación institucional, que correspondiera a alguna universidad de América del Sur.

Finalmente, en cuanto a la adherencia o vinculación al campo de los *game studies* (ver gráfico 7), solo el 12.87% (n=43) de las publicaciones mencionan el término *game studies*, ya sea como concepto general, como dato historiográfico o como campo al que se adscriben los autores. En ese sentido, la mayor parte de las publicaciones (87,13%) que estudian juegos no mencionan el término *game studies* en sus publicaciones (ya sea en el *abstract*, palabras claves o dentro de la misma publicación).

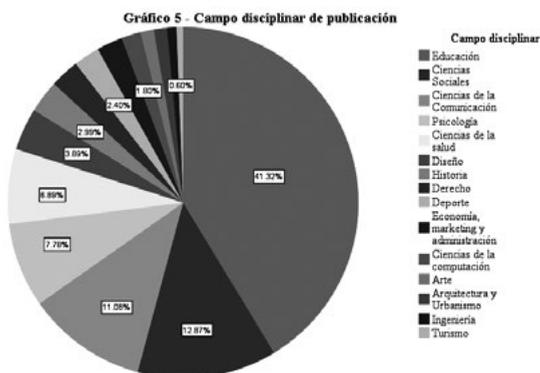


Figura 6. País de origen de la publicación. Gráfico elaborado por autoras.



Figura 7. Vinculación con *games studies*. Gráfico elaborado por autoras.

Problematizando el campo de los *game studies*

Junto a los resultados descriptivos mencionados, nuestro interés es analizar los datos anteriores y las publicaciones que conforman la base de datos, tomando como ejes temáticos los supuestos que conducen esta investigación.

El juego como metodología o medio de estudio

Este supuesto considera que la gran mayoría de la investigación y producción académica en torno al juego lo utiliza como un medio o metodología para estudiar otro fenómeno social. A continuación, revisamos las áreas predominantes encontradas.

En el caso del área educativa suelen utilizarse los juegos para gamificar procesos educativos. Algunos ejemplos de esto podrían ser los artículos “The Role Playing Game (RPG) as a pedagogical strategy in the training of the nurse: an experience report on the creation of a game” y “El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil”, donde se crean juegos o se utilizan juegos para mejorar el aprendizaje de habilidades específicas en distintos grados académicos. Otros ejemplos revisados incluyen: “La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategias”, de Irigaray y Luna (2014). y “Videojuegos para plataforma Android, para aprendizaje de Historia y Geografía del Paraguay” de Cantero y González (2021), por nombrar solo dos.

Respecto a trabajos desde las ciencias sociales, se pueden observar usos del juego y videojuego como herramienta para intervenciones sociales (Sandoval y Triana, 2017), comprensiones culturales desde la antropología y rescates arqueológicos (Hajduk et al., 2013; Quintero, 2017; Daltro y Morais, 2023), o construcciones identitarias locales (Marisca, 2013; Castelblanco, 2022; Bernstein, 2022).

En cuanto a las ciencias de la comunicación, los artículos se enfocan en la producción, reproducción y transmisión de ideologías sociopolíticas y de género, con el fin de legitimar el uso de los juegos digitales como productos culturales. Algunos ejemplos de lo anterior son los artículos “Quem não sonhou em ser um jogador de videogame?: Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire” (Macedo y Kurtz, 2021), “Investigación sobre los contenidos ideológicos en el videojuego de rol y estrategia” (Caycedo, 2016), y “Rompiendo la armadura de Samus Aran: Mujeres en la industria del videojuego contemporáneo” (Murúa, 2021).

Si bien diferenciamos entre artículos de psicología y ciencias de la salud, en su conjunto la salud mental requiere una mención especial, debido a que combinados abarcan a un gran porcentaje de las publicaciones (14,67%), y en ocasiones también se encuentra presente en artículos sobre educación. Algunos ejemplos serían el artículo “Jogos Eletrônicos como Instrumentos de Intervenção no Declínio Cognitivo: Uma Revisão Sistemática” (de Oliveira, Landenberg y Lima, 2017) y “A psychosocial perspective about mental health and League of Legends in Brazil” (Carvalho et al., 2019), que estudian indicadores neurológicos de salud mental y aspectos identitarios afectados por discriminación y maltrato.

Si bien los motivos sobre estos intereses específicos desde Sudamérica requieren mayor estudio, confirmamos el supuesto planteado, salvo por los abordajes de ciencias de la comunicación, donde el juego sí cobra protagonismo como objeto de estudio. Sin embargo, creemos que este interés en el juego entendido como medio o metodología puede obedecer a la falta de validez sobre este tipo de estudio desde diversas disciplinas o prácticas académicas verticales. Trammell (2023) indica que, si bien lo anterior no se origina desde un interés nocivo, en particular el foco en los estudios sobre los usos de los juegos, *serious games*, *virtuous play*, juegos educativos y aquellos juegos que proveen descanso de los trabajos tradicionales, efectivamente, contribuyen a promover una perspectiva colonialista -vertical- sobre los juegos y una comprensión en torno a estos que no incluye las experiencias o voces de grupos étnicos minoritarios, donde entrarían a nivel internacional las experiencias de personas de América del Sur. Concordamos con esta perspectiva, pero se reitera que esto requiere mayor análisis.

Identidad del campo y relación a comunidades

Este supuesto considera que en Sudamérica los estudios de juego carecen de identidad en relación al Norte Global, donde no se reconocerían particularidades de la región sur, no habría distinción entre jugadores de rol, *gamers*, u otros jugadores de juegos análogos, o no existiría caracterización de identidades nacionales o regionales asociadas al juego. Esto puede comprenderse como manifestación de los modos en que se estudia el juego y a sus jugadores.⁶

Uno de los principales resultados obtenidos que permiten sostener este argumento es la hegemonía del videojuego por sobre otras formas lúdicas como el juego analógico, el juego de rol o el juego folklórico, como se pudo observar en los gráficos. Junto a lo anterior, las aproximaciones al videojuego tienden a centrarse en el juego en sí mismo (ya sea como metodología o como medio para estudiar otro fenómeno), y no tanto en sus jugadores o en las formas en que se organizan, reúnen o hacen comunidad. Un motivo posible sobre el énfasis puesto en videojuegos por sobre otros tipos de juego puede ser el crecimiento sostenido de la industria en la región (Luzardo et al, 2019; Contreras Espinosa y Eguía-Gómez, 2024) que, si bien no es algo negativo, si podría reducir el interés por aproximarse académicamente a otras formas de jugar y/o invisibilizar este tipo de trabajo.

Si bien creemos que este supuesto puede ser resuelto aumentando el trabajo académico directo con comunidades, ya no solo enfocándose en el juego como medio, es importante realizar un trabajo crítico en relación al diálogo norte-sur. Por ejemplo, el artículo “Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojugadores puesta a prueba en Chile” utiliza una base de datos externa para entender las representaciones sociales en torno a los videojugadores chilenos, sin indagar directamente en sus formas de comprenderse individual y colectivamente (Jaramillo y Saldaña, 2023). En contraparte, el artículo “La cultura del videojuego”, de Lucía Castellón y Oscar Jaramillo (2010), estudia la comunidad de videojugadores en *Tarreas* ya que “es el escenario donde se produce y socializa la cultura de las comunidades de videojuegos” (p.136). Destacamos el artículo “Conceptual

and pedagogical differences between the terms ‘Brincadeira’ and ‘Game’ in Brazil”, que problematiza el uso indiferenciado entre ambos conceptos a pesar de presentar significados diferentes, similar al uso del término ‘jugar’ en español, que en inglés podría ser ‘play’ o ‘game’ (Mello, 2023). De manera similar, en español existe la distinción específica entre “videojugador” y “jugador” para diferenciar a quienes juegan videojuegos o juegos analógicos, que coexiste con el uso del término anglosajón *gamer*. Estas diferencias idiomáticas y de terminologías deberían ser consideradas a la hora de aproximarse a las comunidades de jugadores y sus prácticas. Y si bien hay estudios que utilizan nomenclaturas locales como ‘ñoños’ o ‘nerds’ para referir a jugadores (Castellón y Jaramillo, 2010), cada término tiene sesgos y estereotipos que podrían ser analizados en profundidad.

Penix-Tadsen (2019) critica la comprensión de las prácticas de jugabilidad desde el Sur Global, donde es necesario que los mismos autores de la región ‘no sean ciegos’ a los aspectos locales a la hora de estudiar actividades lúdicas. Así, se observa una tendencia en el uso de nomenclaturas y descripciones de la jugabilidad provenientes del Norte Global que no suelen ser problematizadas a la luz de las propias condiciones regionales del sur. También existen trabajos que se enmarcan dentro de corrientes poscoloniales que plantean que la misma construcción académica en torno a juego obedece a lógicas coloniales, occidentales y europeas, sin considerar la perspectiva de personas de otras etnias o de otras partes del mundo. Por lo que es importante rescatar el juego como elemento cultural y práctica desde la agencia y desde las experiencias invisibilizadas (Trammell, 2023).

Idioma y posicionamiento en la producción académica

Este supuesto implica que el acceso al campo de estudio de los *game studies* se ve dificultado por el uso del inglés como el principal idioma de producción científica, tomando en cuenta la historia del desarrollo del campo internacional que comenzó de manera más formal desde 2001 usando el inglés como el principal idioma internacional (Aarseth, 2021). Sobre el proceso de búsqueda de bibliografía, no hubo dificultades en el acceso a las publicaciones científicas en distintos idiomas por nuestra parte, tanto en español, como en inglés y portugués. La base de datos construida para el análisis contempla una gran variedad de publicaciones en los tres idiomas, siendo predominante el español. La alta presencia del idioma portugués puede deberse a que Brasil es el país de producción académica más prolífico para el período revisado. De esta manera, no se cumple el supuesto inicial. Es importante considerar que el acceso a bibliografía en inglés fue facilitado por nuestro conocimiento previo del idioma, y se desconoce qué tan accesibles son las publicaciones en inglés para personas del mundo académico con distintos grados de formación. Ahora bien, considerando lo anterior, se estima que existe un corpus de publicaciones en español (y en otros idiomas) de acceso gratuito lo suficientemente extenso en el período revisado, por lo que se establece que sí existe una producción académica importante en torno a los estudios sobre juegos a nivel regional. Sin embargo, podría ser una limitación la bibliografía en portugués y, por ende, el acceso desde Brasil a bibliografía de países de América del Sur de habla hispana. Siendo ese el escenario, las dificultades de acceso a la bibliografía

relativas al idioma no serían en relación al Norte Global, sino que obedecieron a problemas de la región. Se desconoce si existen mayores dificultades para publicar o acceder a bibliografía en inglés o en portugués por parte de personas de América del Sur. Ahora bien, creemos que el idioma es solo la “punta del iceberg” de problemas mayores en cuanto al acceso al campo, que tienen que ver con la imposición de una visión de *game studies* o de un cuerpo teórico-metodológico a los que América del Sur no está adaptado para sus escenarios locales, lo cual podría deberse al desfase en relación a la producción internacional que presenta la región, considerando que la academia más establecida en *game studies* corresponde a profesionales y países del Norte Global. Pese a que desarrollar investigaciones a nivel regional ha generado interés (Liboriussen y Martin, 2016; Trammell, 2023) ya que se ha transformado en una necesidad a nivel local, el trabajo de profesionales del Sur Global ha sido históricamente precarizado en relación a la academia de países del Norte Global (Hammar et al, 2023). Así, sostenemos que las experiencias de investigadores de la región en el ingreso al campo desarrollado por el Norte Global constituyen otra cuestión a la que prestar atención en futuros estudios. Junto con lo anterior, sobre los tipos de publicaciones, existe un alto porcentaje de tesis de grado, pregrado o postgrado en la región que indican un interés elevado de parte de estudiantes en diversos grados de formación en torno al juego como tema de estudio, pero cabe preguntarse si estos trabajos, al ser tesis, son transformados en un artículo científico o no (y los motivos o factores para ello) y, más allá de lo anterior, si son revisados o citados en otras publicaciones académicas, y cómo determinaría esto su visibilidad a nivel regional e internacional. En cuanto al posicionamiento como parte del campo de *game studies*, se encontró que un bajo porcentaje de las publicaciones revisadas se vincula directamente con este campo y/o utiliza este término en particular para delimitarse. Entre los motivos posibles para estos podemos proponer el desconocimiento del término y su desarrollo internacional (potencialmente asociado a una posible barrera idiomática), la falta de personas que estudien el juego en puestos académicos establecidos (en relación a la precariedad laboral, en línea con López et al., 2024), la falta de conocimiento o especialización por académicos de Sudamérica que dirigen trabajos de tesis de pregrado o de postgrado, o una decisión política de no vincularse con este término o campo debido a su origen anglosajón. Si bien no es posible establecer las razones en esta investigación, consideramos que, debido a que no existe una gran vinculación con este campo, que ya presenta un gran desarrollo histórico a nivel internacional, y/o a que no existen terminologías específicas o contextualizadas a nivel regional para enmarcar este tipo de investigaciones, se dificulta el encontrar publicaciones que trabajen juego y la aproximación a este campo desde y en América del Sur.

Conclusiones

Como campo disciplinar, los *game studies* presentan bastantes desafíos en América del Sur relativos a su definición, formas de abordar el juego, formas de trabajo y de difusión. Esperamos que este texto contribuya a plantear interrogantes y relevar la importancia sobre la investigación en torno a las formas de jugar y a las identidades de los jugadores en Sudamérica.

Sobre el término *game studies* y sus implicancias como campo de estudio y nomenclatura, que abarca la jugabilidad y a los jugadores, creemos que su uso y apropiación parece ser un problema poco revisado en la región, encontrándose posiciones contrapuestas respecto a qué tipo de estudios se consideran dentro y fuera del campo. Como se mencionó, Mäyrä (2008) describe los *game studies* como una práctica científica que presenta al juego como objeto de estudio, integrando en ello los estudios de juegos (como artefactos), de los jugadores y de los contextos en los que emergen los dos anteriores. Como práctica científica, el campo se encuentra constantemente en creación, desarrollo y corrección. Sin embargo, el autor es categórico cuando afirma que no cualquier investigación sobre juegos pertenece a los *game studies*, dando como ejemplo tanto la ludología como el estudio de las actividades gamificadas.

Contrario a lo anterior, Fragoso y Amaro (2018) indican que todo estudio de juego forma parte del campo de *game studies*, independiente de su enfoque o de la disciplina que lo enmarca. Si consideramos esta posición, podemos afirmar que sí existe el campo de los *games studies* en América del Sur, y nos adscribimos a la propuesta de Fragoso y Amaro. Sin embargo, creemos que *game studies* no es el término más adecuado para referir a las particularidades regionales en el desarrollo académico. Así, proponemos de manera más amplia referirse a *estudios lúdicos*, término que propone reconocer como una característica relevante la diversidad y dispersión del campo académico de la región, sin homogeneizar a los jugadores y sus prácticas, sino estableciendo un lenguaje común que reconozca las particularidades del sur en relación al Norte Global. Buscar fijar una identidad homogénea del campo de estudio y de los jugadores sudamericanos podría resultar contraproducente. Creemos que el término *estudios lúdicos* podría resolver algunos problemas encontrados en torno a los *game studies*, la relación Norte-Sur, los objetos de estudio y el posicionamiento que ocupan los investigadores en sus disciplinas de origen. A saber, y como se mencionó anteriormente, la gran mayoría de los estudios toman como objeto de estudio los videojuegos, que hegemonizan los temas de investigación. Esto tiene como consecuencia que el término *game studies* suele ser considerado como un campo de estudio dedicado exclusivamente a videojuegos (Gekker, 2021), ignorando su alcance en otras expresiones del juego (analógico, tradicional o folklórico), a pesar de la diversidad del campo, de las disciplinas que participan de éste y del diálogo que generan (Maté, 2020; Rossi, 2018). Es decir, si nos posicionamos solo desde la clasificación *game studies*, falta diversidad de perspectivas en torno al juego. Pero si se amplía la producción académica a otras disciplinas, entonces observamos mayor inclusión de otras experiencias lúdicas.

En relación a los diálogos Norte-Sur y el lugar de investigadores en el campo, se cree que *game studies* sirve como término de posición académica al campo fuera de Sudamérica⁷. Es decir, para autores del Sur, la adscripción al campo de los *game studies* funciona como una categorización con intencionalidad académica y disciplinar que permite el ingreso a los desarrollos del Norte y, por lo tanto, tiene un uso instrumental y estratégico de visibilidad fuera de la región. Víctor Navarro-Remesal ya lo planteaba el 2020 al establecer que la adscripción a esta terminología se alinea con la búsqueda del desarrollo de un campo internacional en diálogo con otras disciplinas, abierto para todo tipo de juegos (ya no solo videojuegos), que se presenta en estrecha relación con los estudios culturales, que supera

el clásico debate narratología versus ludología, y que puede habilitar una futura institucionalización (como ha sucedido con otros campos de estudio como los *film studies*).

Notas

1. Agradecemos a colegas del Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS) por su apoyo entregando información sobre el campo de *game studies* en Brasil, a Stanisław Krawczyk, Bruno de Paula, Leandro A. Borges Lima, Yaewon Jin y Zahra Rizvi quienes conformaron el panel “Who Can Play in the game studies Playground?”, desarrollado en la conferencia DiGRA 2024, por contribuir con bibliografía y reflexiones en torno los debates trabajados en esta investigación desde 2023, y a Adolfo Cabrera por su apoyo en edición de gráficos.
2. Si bien Aarseth considera el 2001 como “año uno” para el desarrollo del campo disciplinar de los *game studies* a nivel global, nosotras nos alineamos con lo planteado por Navarro-Remesal en 2020 al considerar que esta fecha para otras regiones del mundo debe ser problematizada.
3. Los dossiers específicos de cada revista son: de la revista Lumina: *Dossiê Entretenimento Digital: Meios e Processos do Lúdico na Cultura Contemporânea*. De la revista Metamorfose: *Dossiê Perspectivas Interdisciplinares no Estudo e Produção de Jogos*. De la revista “Sessões do Imaginário - Cinema | Cibercultura | Tecnologias da Imagem”: *Dossiê Game Studies*.
4. La decisión de trabajar con América del Sur corresponde a una decisión metodológica y política por nuestra parte donde, si bien se reconoce que América del Sur como parte de Latinoamérica comparte problemáticas en cuanto al desarrollo académico del campo de los *game studies*, consideramos que América del Sur presenta características y problemáticas particulares que quedan invisibilizadas al homogeneizar a sus países dentro de la categoría conceptual y regional de Latinoamérica. Por otro lado, no fue posible encontrar trabajos de revisiones sistemáticas ni de problematización del campo a nivel Sudamericano de manera específica.
5. Consideramos juego tradicional o folclórico como juegos análogos con una tradición histórica (anterior a 1950) y cultural reconocida a nivel institucional y patrimonial según la región o país de origen, independiente de si su origen corresponde a pueblos originarios, tradición extranjera introducida por inmigrantes o procesos de colonialismo, o producto de procesos de mestizaje. A modo de ejemplos: “pinta” (y sus variaciones), la “rayuela” o el “trompo” para el caso de Chile.
6. A nuestro parecer, falta trabajo y teorización con las mismas comunidades partícipes de las actividades lúdicas, muchas veces reproduciendo verticalidad académica.
7. Creemos relevante hacer hincapié en algunos aspectos que podrían beneficiar aún más el campo de estudio en la región, como la inclusión de las comunidades en los estudios de juego, para así promover horizontalidad en los trabajos académicos y dar voz a los jugadores respecto a sus trayectorias lúdicas. Así mismo, es relevante considerar que los conceptos o temas de estudios que se trabajan en América del Sur no son necesariamente los mismos que del Norte Global, ya sea por intereses de la región o por -cómo se proble-

matiza anteriormente- desfase en el ingreso a discusiones teóricas internacionales. De ese modo, se sugiere dialogar con investigadores locales y conocer las dificultades de acceso al campo en relación a las exigencias del Norte Global.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1), 1-15.
- Barat, C. (2020). Editorial. *Ludorama. Ciencia del Juego*, (1), 10-11.
- Barbarella, M., y García, S. (2015). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. *Diálogos Pedagógicos*, 86-105.
- Berner, J.E., y Santander, J. (2012). Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 50(3), 181-190.
- Bernstein, G. (2022). La otredad latina en los videojuegos: de la selva a la pantalla. *Revista Panamericana De Comunicación*, 4(2), 57-66. <https://doi.org/10.21555/revistapanamericanadecomunicacin.v4i2.2706>
- Butt, M.-A., de Wildt, L., Kowert, R., y Sandovar, A. (2018). Homo Includens: Surveying DiGRA's Diversity. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(1). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i1.85>
- Cantero, A. y González, O. (2021). Videojuego para plataforma Android, para aprendizaje de Historia y Geografía del Paraguay. *FPUNE Scientific*, (15). ISSN 2313-4135. Disponible en <http://servicios.fpune.edu.py:83/fpunescientific/index.php/fpunescientific/article/view/211>
- Carvajal, B., y López, J. (2011). Cambio organizacional: juego, lenguaje y cambio. *Hallazgos*, 8(15), 161-177.
- Carvalho, L., Suzano, J.A., Gonçalves, I., Pereira, S., Santoro, F., y Oliveira, J. (2021). A psychosocial perspective about mental health and league of legends in Brazil. *Journal of Interactive Systems*, 12(1). doi: 10.5753/jis.2021.1896
- Castelblanco, K. (2020). Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano. *Action, Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, 2(6), 29-44.
- Caycedo, M. O. (2016). Investigación sobre los contenidos ideológicos en el videojuego de rol y estrategia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/2989>.
- The Cochrane Library. (2012). *Manual Cochrane de Revisiones Sistemáticas de Intervenciones, versión 5.1.0*. Centro Cochrane Iberoamericano [trads] Disponible en <http://www.cochrane.es/?q=es/node/269>.
- Contreras Espinosa, Ruth S. y Eguía-Gómez, José Luis (2024). *Videojuegos en Iberoamérica*. InCom-UAB Publicacions, 27. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN: 978-84-127367-9-3
- Daltro, A. y Morais, M. (2023). Digital archaeology in schools: the use of archaeological games in public education in the state of Sao Paulo in Brasil. *Archaeology and the public*, 38(2).

- Luzardo, A., de Azevedo, B., Funes, G., Pison, J.P., Becerra, L., Santoro, M., Mateo, M. y Penix-Tadsen, P. (2019). *Los videojuegos no son un juego. Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. Banco Iberoamericano de Desarrollo.
- de la Fuente, C., von Brand, S., y Barriga, N. (2020). El auge de las carreras profesionales de videojuegos en Chile. *Ludology: Revista de Investigación Sobre Juegos y Videojuegos*, (2), 70-79.
- Echeverri, M. y Velásquez, J. (2021). *Maneras de juego: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del área metropolitana centro occidente de Risaralda-Colombia*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Pereira] Repositorio institucional de la Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorio.utp.edu.co/items/241b5dcd-74c8-42c8-9aff-8c3aeea14c3a>
- Falcão, T. (2017). Jogo, o caminho menos trilhado. *Sessões do Imaginário*, 22(38). <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2>
- Falcão, T. y Marques, D. (2017). Aprendo a jogar. *Metamorfose: Arte, Ciência e Tecnologia*, 2(1), 4-9.
- Falcão, T. y Peran, L. (2017). O Lúdico e a Cultura (Digital). *Lumina*, 11(1). <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2017.v11.21420>
- Fragoso y Amaro (2018). *Introdução aos estudos dos jogos*. Editorial EDUFBA.
- Fragoso, S., Recuero, R., Souza, B., dos Santos, L., Messa, D., Amaro, M., y Caetano, M. (2017). Estudos de Games na área de Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. *Verso e Reverso*, 31(76), 2-13. doi: 10.4013/ver.2016.31.76.01
- Gekker, A. (2021). Against Game Studies. *Media and Communication*, 9(1), 73-83. DOI:10.17645/mac.v9i1.3315
- Gray, J.E., Hamilton, M.C., Hauser, A., Janz, M.M., Peters, J.P. y Taggart, F. (2012) Scholarish: Google Scholar and its value to the sciences. *Issues in Science and Technology Librarianship*, 70(Summer).
- Hajduk, A., Lezcano, M. J., Cúneo, E., y Landeau, A. (2013). El juego de “la leona” o “komikan” en el arte rupestre criancero de la cuenca del río curi leuvú (norte neuquino). *Tendencias Teórico-Metodológicas y Casos de Estudio en la Arqueología de la Patagonia*, 97-108.
- Hammar, E. L., Jong, C. y Despland-Lichtert, J. (2023). Time to stop playing: No game studies on a dead planet. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 14(1), 31-54. <https://doi.org/10.7557/23.7109>
- Ibarra, N. (2023). *Un Pleyer. Historias Con Sabor a Retro*. Pehoé Ediciones.
- Jara, O. (2012). *La sistematización de experiencias. Práctica y teoría para otros mundos posibles*. Quimantú.
- Jaramillo, M. y Saldaña, M. (2023). Radiografía de un mito: la representación estereotipada de los videojugadores puesta a prueba en Chile. *Comunicación y Medios*, 32(47), 38-50. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2023.69107>
- Jaramillo, O. y Castellón, L. (2010). La cultura del videojuego. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación ALAIC*, 7(13), 134- 145.
- Libriussen, B. y Martin, P. (2016). Regional game studies. *Game Studies*, 16(1), 1.
- Lima, L. (2023). Estado da arte da pesquisa sobre a indústria de jogos digitais no Brasil: temáticas correntes e caminhos futuros. *Revista GEMInIS*, 14(1), 23-45. <https://doi.org/10.53450/2179-1465.RG.2023v14i1p23-45>

- López, B., Contreras Espinosa, R. S., y Garfias Frías, J. Ángel. (2024). Explorando las Dimensiones de los Videojuegos y la Investigación Contemporánea en Latinoamérica. *Obra Digital*, (26), 10–12. <https://doi.org/10.25029/od.2024.441.26>
- Irigaray, M. y Luna, M. (2013). La enseñanza de la historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria. *Clío & Asociados*, (17), 411-437.
- Macedo, T., & Kurtz, G. (2021). Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. *Contracampo: Brazilian Journal of Communication*, 40(3).
- Marisca, E. (2013). Buscando un gamer. Reconstruyendo la historia del videojuego peruano. *Pozo de Letras*, 11(11).
- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98), 19-35.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. SAGE.
- Mello, M. A. (2023). Conceptual and pedagogical differences between the terms “brincadeira” and “game” in Brazil. *Educação em Revista*, 39.
- Mesa, N. F. (2013). ¿Revisión sistemática o revisión narrativa? *Ciencia y Salud virtual*, 5(1), 1-4.
- Moreno, J., Piedrahita, A., y Rosecler, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica y primaria en Colombia y Brasil. *Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias*, 2(11), 39-51.
- Murúa, G. (2021). Rompiendo la armadura de Samus Aran: Mujeres en la industria del videojuego contemporáneo. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (142). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi142.5130>
- Navarro-Remesal, V. (2020). Juega, Piensa, Repite. En Navarro-Remesal, V. (Ed.). *Pensar el juego: 25 caminos para los Games Studies*. Shangrila.
- Neiborg, D. y Hermes, J. (2008). What is game studies anyway? *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 131-146.
- Oulton, L., Echeverría, B., y Echeverría, S. (2020). Game Studies: el campo actual de los videojuegos en latinoamérica. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98), 11-18.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J.M., Akl, E. A., Brennan, S.E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J.M., Hróbjartsson, A., Lalu, M.M., Li, T., Loder, E.W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S. ... y Alonso-Fernández, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista española de cardiología*, 74(9), 790-799.
- Papaleo, J.F. (2016). Power. ¡Bienvenidos a esta nueva aventura gráfica!. *Revista Replay. La revista de la generación de 8 y 16 bits*. (1).
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural Code. Video Games and Latin America*. MIT Press.
- Penix-Tadsen, P. (2019). *Video Games and the Global South*. Carnegie Mellon University: ETC Press.
- Quintero, J. J. (2017). *Maquinitas y juegos chimbos: consumo de piratería de videojuegos y construcción de ciudadanía en Colombia*. [Tesis de Grado, Universidad de los Andes] Repositorio institucional de la Universidad de los Andes. <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/61511?show=full>

- Rey Vásquez, E. M. (2022). Una aproximación a los debates actuales sobre el estudio académico e investigativo sobre videojuegos. *Revista Signo y Pensamiento*, 41.
- Ricaurte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación*, (137), 13-28.
- Rossi, L. (2018) Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Observatório da Comunicação*, 12(1), 147-168.
- Rother, E.T. (2007). *Revisão sistemática X Revisão. Acta Paulista de Enfermagem*, 20(2), v-vi. <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>
- Sandoval, G. y Triana, A. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis Político*, 89, 38-58.
- Soares, A., Gazzinelli, M., de Souza, V., y Araújo, L. (2015). The Role Playing Game (RPG) as a pedagogical strategy in the training of the nurse: an experience report on the creation of a game. *Texto & Contexto - Enfermagem*, 24(2), 600-608. <https://doi.org/10.1590/0104-07072015001072014>
- Trammell, A. (2023). *Repairing play: A black phenomenology*. MIT Press.
- Wong, L. (2021). *América Latina Juega*. Héroes de papel.
-

Abstract: In South America, the study of games and video games has been increasing in recent years, but, due to the particular characteristics of the region, the difficulties of adopting Anglo-Saxon nomenclature, and the lack of specialized spaces for their development, the definition of this field of study becomes more complex. With the objective of characterizing the development of the field of *game studies* at a regional level, a review of the state of the art of open access articles that focus on games and video games in South America between 2013 and 2023, in Spanish, Portuguese, and English was carried out. The characteristics of regional academic production and its positioning at the international level are discussed.

Keywords: game studies - ludic studies - play - state of the art - South America

Resumo: Na América do Sul, o estudo de jogos e videogames vem aumentando nos últimos anos, mas, devido às características particulares da região, às dificuldades de adoção da nomenclatura anglo-saxônica e à falta de espaços especializados para o seu desenvolvimento, a definição de este campo de estudo torna-se difícil. Com o objetivo de caracterizar o desenvolvimento do campo dos *games studies* em nível regional, foi realizada uma revisão do estado da arte dos artigos de acesso aberto que enfocam jogos e videogames na América do Sul entre 2013 e 2023, em Espanhol, Português e Inglês. São discutidas as características da produção acadêmica regional e seu posicionamento no âmbito internacional.

Palavras chaves: *game studies* - estudos lúdicos - jogo - estado da arte - América do Sul.

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