

---

**Resumen:** El presente cuaderno inaugura una línea de investigación institucional en el campo de los *game studies* en Latinoamérica. Propone en su recorrido un panorama exhaustivo y reflexivo que cubre los distintos ejes que están siendo abordados hoy por académicos, investigadores, artistas, desarrolladores y profesionales que desde distintas epistemologías llegan al mundo de los videojuegos. No se ha buscado trabajar sobre la especificidad de un tema en particular, sino por el contrario dar cuenta del amplio abanico de abordajes, cambios paradigmáticos y nuevos conceptos que están surgiendo hoy cuando los videojuegos se ponen en relación con la sociedad. Se da cuenta así de las relaciones que se pueden establecer entre los videojuegos y las narrativas, las artes visuales y la música, la educación, la comunicación y las ciencias.

**Palabras clave:** *game studies* - híbrido - experiencia - participante - estética - sensibilidades - comunicación - transdisciplinario.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 17 - 18]

---

(\*) Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Maestranda en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin (tesis en espera de jurado). Productora cultural y curadora especializada en videojuegos experimentales artísticos. Co-fundadora del Encuentro Latinoamericano de Videojuegos, de GAIA (Game Arts International Assembly) y de la productora cultural Objeto a, focalizada en arte y tecnología. María Luján se dedica a la divulgación de los videojuegos experimentales y artísticos promoviendo su inserción en el campo cultural y la participación femenina dentro de la industria, en dicho sentido ha brindado charlas y participado en eventos como en TEDxRiodelaplata (Buenos Aires), Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá), DevHourmx (México DF), DIGRA (Melbourne, Australia) entre otras. // [www.gameonxp.com](http://www.gameonxp.com)

*“Cuando los jugadores se hayan ido,  
Cuando el tiempo los haya consumido,  
Ciertamente no habrá cesado el rito.”*  
(Jorge L. Borges, Ajedrez, 1960)

El cuaderno **Game Studies** es la primera publicación que se realiza en conjunto entre la **Universidad de Palermo y Game on! El arte en juego**. Ambas instituciones entienden a los videojuegos como “poderosas formas de representación que promueven el pensamiento crítico, el empoderamiento personal y el cambio social.” (Gonzalo Frasca, 2001) El cuaderno se enmarca así dentro de un proyecto de investigación y debate pensado ante la falta de espacios dedicados a los game studies en Latinoamérica y constituye el primer paso de un proyecto mayor que abre las puertas a la confluencia, intercambio y construcción para visibilizar las investigaciones, reflexiones y nuevas propuestas que están teniendo lugar dentro del espacio académico. El juego y consecuentemente uno de sus modos actuales: los videojuegos, ha escapado del círculo mágico delimitado por Huizinga dos siglos atrás. Emancipado, a veces incluso subversivo, siempre creativo y por sobre todo necesario, se cuela entre los intersticios de una sociedad post-contemporánea, caracterizada por la lógica de la postproducción (N. Bourriaud, 2007), heredera del informacionalismo (M Castells, 1996) y de marcado tono faústico (P. Sibilia, 2005). Los videojuegos tienen hoy un lugar privilegiado dentro del campo de la industria cultural y van ganando protagonismo dentro de la academia como consecuencia de múltiples factores. Son clave en este nuevo posicionamiento su poder inmersivo - que supera al de otros medios de comunicación - los modos en que reinventa la noción de interacción, su permeabilidad para constituirse en una herramienta de persuasión y empatía, su lógica creativa y su herencia festiva.

A lo largo de las siguientes páginas se propone un recorrido analítico sobre los distintos aspectos que integran el campo actual de los game studies. Se atraviesan en dicho tránsito los terrenos de la literatura, la producción cultural, la educación, la comunicación, el diseño y la educación. La estructura misma del cuaderno da cuenta de los nuevos paradigmas que se ven convocados, de la naturaleza rizomática y transdisciplinaria de este joven campo de investigación y por sobre todo del impacto que los videojuegos tienen hoy en tanto bienes culturales. “Quizá hay modos en que sólo los videojuegos puedan crear significado, basándose en su estatus único como un sistema explícito de narrativa interactiva de juego formal”. (Zimmerman 2004). Aparecen así nuevos conceptos asociados a la interacción y a cómo esta puede desenvolverse rompiendo el mero intercambio mecánico de órdenes y respuestas. Surgen consecuentemente nuevas categorías asociadas al campo de la narrativa, de la creación audiovisual y las prácticas curatoriales. Los modos tradicionales de aprendizaje y enseñanza se ven interpelados y deben responder con nuevas estrategias. Incluso los procesos de investigación y construcción empírica son impulsados a un cambio de dinámicas. En esta nueva avanzada los videojuegos van construyendo un nuevo y propio lenguaje que alcanza campos como la programación y la música.

La convocatoria realizada para esta primera edición tuvo amplia y rápida respuesta reflejando lo necesario que es trabajar en pos de la construcción de espacios de visibilización. Como bien destaca el reconocido curador Rodrigo Alonso (2002), “el discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso sobre la periferia, y menos aún, un discurso periférico.” En tal sentido los nuevos acercamientos que llegan desde voces y lugares no tradicionales son justamente los que permiten adoptar una distancia crítica al objeto de estudio y construir una epistemología integral. La selección final de artículos se ve conformada por investigadores, teóricos, docentes, artistas, programadores y curadores. Hay voces del interior de Argentina y aportes que llegan también desde países vecinos. El

recorrido de las siguientes páginas refleja dicha amplitud de miradas y lejos de responder a un único eje el cuaderno se sucede en una serie de nodos temáticos.

El **primer nodo** funciona a modo de introducción retratando el estado del arte de los game studies, los cambios atravesados y sus próximos desafíos, dando cuenta en dicho tránsito de la evolución del campo. **Diego Maté** abre el cuaderno con su ensayo “**Game studies: apuntes para un estado de la cuestión**” que evidencia los hitos y quiebres que han permitido a investigadores y teóricos avanzar sobre distintas miradas en torno al dispositivo videojuego abordándolo desde su especificidad. Maté busca identificar algunos giros decisivos que habrían de configurar a gran escala el paisaje actual de los *game studies*. Para el crítico en artes, una vez superada la discusión entre ludólogos y narratólogos se produjo un cambio epistemológico que re-direccionó el foco de interés a las complejidades de lo lúdico inserto ahora dentro de los intercambios sociales. Los game studies viendo que no podían alcanzar por sí solos la complejidad y totalidad de su objeto de estudio vieron necesario entablar contacto con otros espacios teóricos, abandonaron así a los abordajes formalistas y recuperaron autores reinscribiendo al videojuego dentro de la historia social del juego. En este recorrido Maté asigna un apartado especial a los game studies locales esbozando un panorama de lo publicado al momento que da cuenta de cómo las inquietudes locales están en diálogo con el contexto internacional.

El **segundo nodo** se ocupa de los diálogos con el campo de las artes. Estos escritos interrogan, conversan, reflexionan y proponen nuevos abordajes para los videojuegos como herramienta creativa. Se ocupan por sobre todo del aspecto relacional; de cómo los videojuegos se ven reapropiados por las comunidades. Presentan posibles abordajes estéticos al dispositivo y en el camino reflexionan sobre los modos mismos de entender a la estética. El nodo se integra por cuatro papers que atraviesan los campos de la narrativa, el proceso creativo, los vínculos con el campo artístico y su inclusión dentro del círculo del arte.

**Federico Alvarez Igarzábal** presenta “**En el Laberinto del Tiempo. El Videojuego y la Evolución de la Narrativa**”. El paper se detiene en un factor crucial de la construcción narrativa: el manejo del tiempo. El ensayo indaga en las similitudes y diferencias entre los campos de la literatura y los videojuegos, en el gran potencial narrativo de estos últimos, los modos en que pueden insertarse en la historia de la narrativa interactiva y las posibilidades de trabajar con líneas temporales alternativas. Aparece con el dispositivo videojuego un nuevo tipo de multilinealidad que acarrea sus propios valores semánticos y desafíos para la construcción de la ficción. La audiencia de los videojuegos encuentra en ellos la posibilidad de convertirse en protagonista y tomar decisiones que afectan al mundo ficcional. Igarzábal indaga en las mejores prácticas de manejo del tiempo para la construcción narrativa multilineal en los videojuegos, propone en dicho camino un análisis del modelo de mapeo temporal de Jesper Juul, conocido como EDM. Sin embargo el paper da cuenta de cómo aún quedan cuestiones pendientes a ser mejoradas y desarrolladas insertándose en un camino que apuesta a la integración de narrativa e interacción.

El paper “**Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad**” de **Luciana Cacik** se ocupa del binomio imagen-música. Cacik plantea la necesidad de formalizar el análisis de los videojuegos y de crear un vocabulario propio del dispositivo que permita dar cuenta de sus especificidades. El artículo propone un enfoque multidisciplinario que parte de

comparaciones con otros medios como el cine pero establece las diferencias y particularidades del objeto de estudio. Es crucial para Cacik detenerse en aspectos como la interactividad y la jugabilidad para entender los modos en que imagen y música se vinculan entre sí y con el jugador. Propone a tal fin el análisis de una selección de casos que le permiten establecer los lineamientos base para un análisis formal del rol de la música y el sonido en la experiencia de juego.

Por su parte **Laura Palavecino** presenta **“Videojuegos experimentales: videojuego, el arte y la naturaleza”**, un paper que propone una metodología teórica-práctica para reflexionar sobre la experiencia creativa del desarrollo de un videojuego y las posibilidades de cruce entre las nociones de videojuego, arte, naturaleza y maravilla. Palavecino decide someter a un análisis formal tres de sus obras: *Beyond the Garden*, *Flora Mirabilis* y *Buscador Estelar de Sueños*. El recorrido establecido por la artista le permite dar cuenta de una metodología de trabajo que se estructura en torno a tres ejes conceptuales: la tradición de imágenes, el arte como proyecto tecnológico y el videojuego como proyecto transmedia y de convergencia. Palavecino asigna un lugar protagonista a las posibilidades expresivas de la electrónica digital y analógica como habilitadoras de situaciones transmedia y de convergencia, en dicho trayecto rescata la potencia de los nuevos medios como interfaces culturales que recuperan y resignifican datos culturales pre-existentes. Palavecino propone al videojuego experimental como un espacio de unión y reflexión para el binomio arte-tecnología.

Tanto **Cacik** como **Palavecino** plantean la importancia de pensar al juego en su proceso de diseño pero por sobre todo en su estadio de recepción por los jugadores que serán quienes finalmente le den vida. A dichos papers le sucede el capítulo **“Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales”** redactado por quien escribe el presente prólogo. El artículo indaga en el proceso que atraviesan los videojuegos cuando escapan a los límites del hogar para ingresar a museos y galerías de arte. A través de un análisis estético de corte fenomenológico se propone reflexionar sobre las mejores prácticas de inclusión de los videojuegos dentro del circuito artístico institucional. Así como el arte de nuevos medios propuso nuevos modos de experiencia y sensibilidad que conmocionaron al campo artístico, hoy los videojuegos vuelven a cuestionar los modos establecidos. El ensayo realiza un repaso por una selección de casos modelos, por las problemáticas y desafíos del dispositivo y propone a partir de esto un modelo de curaduría permeable a abordar al dispositivo videojuego dentro del contexto artístico institucional.

El **tercer nodo** se adentra en el proceso de game design (diseño de videojuegos) a lo largo de tres papers: **“Deep Game Design: Una nueva metodología para crear videojuegos innovadores”**, **“Ritmo y velocidad en videojuegos”** y **“Diseño de Videojuego como terapia de juego para Niños con Asperger”**. **Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala** abren el nodo introduciendo una nueva metodología de trabajo de fuerte corte experimental a partir del relevamiento de reconocidos casos independientes, como contrapunto Patricio León presenta un acercamiento reflexivo y teórico que parte de casos mainstream. Blanco y Zabala proponen en **“Deep Game Design: Una nueva metodología para crear videojuegos innovadores”** explorar cómo sería posible expandir los límites del medio lúdico a partir de la observación de casos de la práctica experimental indie. El proceso planteado

por Blanco y Zabala pone el foco en el género de los puzzles y le brinda al jugador un lugar protagonista. Su preocupación parte de entender a los videojuegos como un sistema de restricciones que brinda distintas perspectivas de análisis y diseño a sus desarrolladores promoviendo un acercamiento experimental. El paper postula que es crucial la fase de prototipado, el trabajo interdisciplinario y la necesidad de aumentar la bibliografía específica y de crear nuevas bitácoras creativas a partir del relevamiento de experiencias previas. **Patricio León** en “**Ritmo y velocidad en videojuegos**” plantea partir del entendimiento de la evolución narrativa y la jugabilidad como medidas para crear nuevos análisis y procesos de diseño en los videojuegos de plataforma. León empareja la noción de narrativa con la de ritmo, así como la de jugabilidad con la de experiencia y mecánicas de juego, de este modo consigue definir a los videojuegos como entidades poseedoras de ritmo y vértigo, conceptos ambos que pueden ser medidos y controlados por los diseñadores. Al igual que Blanco y Zabala, asigna un lugar preponderante en su análisis al jugador ocupándose de su experiencia de juego, de su performance y sus niveles de frustración. León pone en diálogo a los distintos conceptos y sus posibles vinculaciones durante el proceso de diseño en pos de profundizar el análisis de los videojuegos y descubrir nuevas categorizaciones y metodologías en el proceso creativo.

El cierre a este nodo lo da **Ana Karina Domínguez** en “**Diseño de Videojuego como terapia de juego para Niños con Asperger**”. Domínguez destaca cómo el campo de la TEA está llevando adelante una progresiva incorporación de entornos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje reconociendo los beneficios que las TIC tienen como vínculo de socialización y comunicación para la enseñanza y el aprendizaje. El paper destaca la importancia del juego como factor clave en el desarrollo autónomo infantil y en dicho sentido reflexiona sobre la necesidad de pensar un diseño específico de los videojuegos que tenga en cuenta el trinomio accesibilidad, usabilidad y jugabilidad. A tal fin Domínguez recurre a herramientas de análisis del diseño visual y sonoro, de la usabilidad y la cinematografía en la búsqueda de identificar aquellos elementos que logren estimular la experiencia del usuario y mejorar el uso de los videojuegos dentro del campo de la TEA. El paper se focaliza en el análisis de dos casos: LEGO Worlds y LEGO Marvel, buscando así contribuir a la identificación del impacto de los conceptos de diseño de los videojuegos en la experiencia de jugabilidad de los niños con Asperger.

El artículo de Karina sirve de puente al **cuarto nodo** dedicado a los videojuegos como herramienta de socialización y creación colectiva para la generación de nuevos contenidos. Se refuerza aquí el vínculo entre juego y conocimiento y el fuerte potencial transformador social de los videojuegos. El nodo se ve integrado por una dupla de artículos que proponen una aproximación epistemológica aplicada y llegan desde México. Jacinto Quesnel se ocupa del juego en sí mismo como experiencia de aprendizaje y dedica su paper a analizar las posibilidades de las game jams, por su parte **Eurídice Cabañes** y **Nestor Jaimen** piensan a los videojuegos desde una perspectiva política y los proponen como posibles herramientas de participación ciudadana. No se trata aquí de procesos de gamificación sino de entender a los videojuegos en sí mismos como recursos críticos, como lenguaje y herramientas colaborativas para la construcción de conocimiento colectivo.

**Jacinto Quesnel** se posiciona en el lugar de observador participante para estudiar el fenó-

meno de las jams, su rejuego, sus antecedentes y sus repercusiones bajo la lógica de una experiencia pedagógica situada. **"Game Jams como experiencia de aprendizaje creativo"** postula a los videojuegos como una práctica cultural y al conocimiento como un fenómeno social, en dicho sentido postula que el diseño de videojuegos requiere de una serie de habilidades y competencias tecnológicas, sociales, comunicativas y artísticas que los creadores de videojuegos han de desarrollar y consolidar mediante la experiencia situada de las game jams y la didáctica especializada. Quesnel parte del análisis de su propia experiencia en el Centro de Cultura Digital (CCD) realizando GameJams y laboratorios de experimentación en pos de plantear un aprendizaje de diseño de videojuegos que sirva al mismo tiempo para el desarrollo de nuevas competencias, la mejora de habilidades digitales, el fortalecimiento de la equidad, la innovación y entendimiento. El paper constituye una reflexión crítica del proceso de desarrollo de videojuegos, del rol que le compete a sus creadores y del aprendizaje que dicha práctica conlleva, entendiendo en última instancia a los videojuegos en sí mismos como una experiencia de aprendizaje.

**"Videojuegos para la participación ciudadana"** presenta una mirada sobre el rol que pueden adoptar los videojuegos dentro del contexto actual de primacía de la soberanía tecnológica y la cada vez más creciente participación ciudadana en el ámbito latinoamericano. Cabañes y Jaimen, como españoles residiendo en México abordan su experiencia transnacional con el colectivo ARSGames a través de dos casos prácticos: *Craftea* y *Juegos del común*. El paper propone a los videojuegos como una evolución del juego convencional donde convergen lo lúdico y lo tecnológico, en dicho sentido y reconociendo el poder transformador del juego y el peso de la práctica ciudadana actual postulan que esta última puede verse fuertemente potenciada logrando reales transformaciones, convocando a una participación activa y crítica y permitiendo la construcción de conocimiento compartido a través de la práctica de juego colectivo y cooperativo.

El cuaderno cierra con un **quinto nodo** dedicado al proceso de ludificación – muchas veces denominado gamificación – que da cuenta de cómo el círculo mágico delimitado por Huizinga ha visto traspasadas sus barreras. Los papers de **Julietta Lombardelli** y **Guillermo Ignacio Sepúlveda** se ocupan de ahondar en cómo hoy el juego se cuele por los intersticios sociales adoptando nuevos formatos y funciones. En **"Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva"** Julieta Lombardelli explora cómo los videojuegos pueden confluir con las ciencias a través de un proceso de ludificación constituyéndose en un engranaje para incorporar nuevos saberes, pero también para crear y desarrollar investigaciones colectivas, como lo manifiestan las prácticas en Ciencia Ciudadana. Lombardelli inicia el artículo con un repaso por las nociones de ludificación, videojuego y juego. A partir de allí los pone en relación con las ciencias haciendo el foco en cómo las prácticas de Ciencia Ciudadana abren un nuevo paradigma para pensar la implementación de experiencias ludificadas y de los videojuegos. Para Lombardelli la ludificación en las ciencias cumple una doble función: la de ser una estrategia motivacional así como la de habilitar al desarrollo de nuevos elementos en el abordaje de la investigación.

Desde Chile **Guillermo Sepúlveda Castro** ahonda en el proceso de ludificación y gamificación actual de nuestra sociedad y plantea un nuevo fenómeno sociológico al que denomina trans-gamificación. Sepúlveda Castro presenta **"Trans-gamificación y cultura:**

**Del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural**", una investigación que propone que la gamificación se ha alejado de sus orígenes productivistas para iniciar un proceso de colonización cultural dentro de los espacios no-productivos conformándose actualmente como una "plataforma constituyente de cultura" (sic S. Castro). El artículo plantea que se ha producido un desborde a partir de una expansión sociopolítica de los códigos y categorías de la cultura comúnmente ligados al juego y al ocio. Los cinco nodos propuestos en el cuaderno permiten evidenciar cómo los videojuegos han creado un circuito propio dentro de las industrias culturales tomando un giro semántico y perdiendo en dicho movimiento la connotación negativa que en su momento supieron arrojarle Adorno y Horkheimer. Hoy tienen una posición privilegiada dentro de las lógicas de la economía cultural y son parte crucial del desarrollo dinámico de las sociedades contemporáneas. Los análisis que integran la presente compilación constituyen una invitación para futuras investigaciones. Resta tan solo abrir la invitación a la lectura y reflexión conjunta.

### Listas de Referencias bibliográficas

- Adorno, Theodor & Marx Horkheimer. (1988) *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas* Publicado en Horkheimer, May y Adorno, Theodor, *Dialéctica del iluminismo*, Sudamericana, Buenos Aires.
- Bourriaud, Jacques. (2004) *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo.
- Castells, Manuel. (1996) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. Vol I. México: Siglo XXI.
- Frasca, Gonzalo. (2001) *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. School of Literature, Communication, and Culture, Georgia Institute of Technology.
- Sibilia, Paula. (2005) *E hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. 2da reimpresión* (2015) Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Zimmerman, Eric. (2004) *Narrative, Interactivity, Play, and Games En First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, de Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press.

---

**Abstract:** This publications aims to open the path to institutional research in the field of game studies in Latin America. It is integrated by a diverse selection of articles that expose the wide myriad of topics that are being addressed today by academics, researchers, artists, developers and professionals that come from different epistemologies into the video games' field. This first publication is not thought to work on the specificity of a particular issue, but on the contrary to account for the wide range of approaches, paradigm changes and new concepts that are

emerging today when video games are played, re-appropriated and re-formulated . The articles reflect upon the relationships that can be established between videogames and narrative, between the visual arts and music and among the realms of education, communication and science.

**Key words:** game studies - hybrid - experience - participant - aesthetics - sensitivities - communication - transdisciplinary.

**Resumo:** Este livro abre uma linha de pesquisa institucional no campo dos estudos de jogos na América Latina. Ele propõe um panorama exaustivo e reflexivo que abrange os diferentes eixos que estão sendo abordados hoje por acadêmicos, pesquisadores, artistas, desenvolvedores e profissionais de diferentes epistemologias para o mundo dos videogames. Não se procurou trabalhar sobre a especificidade de uma questão específica, mas, ao contrário, explicar a ampla gama de abordagens, mudanças de paradigma e novos conceitos que estão surgindo hoje quando os videogames são colocados em relação à sociedade. As relações que podem ser estabelecidas entre os videogames e as narrativas, artes visuais e música, educação, comunicação e ciências são assim explicadas.

**Palavras chave:** híbrido - experiência - participante - estética - sensibilidades - comunicação - transdisciplinar

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

---