

---

**Resumen:** Al final de la década del 90 aparece una serie de trabajos dispersos que en el nuevo milenio habrían de conformar el campo de los *game studies*. Por primera vez, el juego y el videojuego cuentan con un territorio académico propio en el que indagar problemas específicos para los que se deben diseñar nuevas herramientas conceptuales. En este trabajo se revisan cuatro momentos de la historia del campo: sus primeros esbozos; la polémica entre la ludología y la narratología; el giro que implicó la observación de las prácticas sociales en las que se inscribe el videojuego; la recuperación de los estudios sobre el juego. Finalmente, se realizará un breve panorama de los *game studies* en la Argentina.

**Palabras clave:** videojuego - juego - game studies - ludología - narratología - arte - política - gamificación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 34 - 35]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes, las tres por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Es docente en las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General. Recibió una beca doctoral Conicet por su proyecto de tesis sobre cruces e intercambios entre videojuego y el campo de las artes. También se desempeña como crítico de cine en sitios especializados como Cinemarama, A Sala Llena y Perro Blanco, además de haber publicado en medios como Revista Cultural Ñ y Revista Haciendo Cine.

## **Introducción: antecedentes, inicios, diálogos**

Desde sus comienzos, el videojuego estuvo rodeado de un número creciente de metadiscursos de tipo técnico, muchos de ellos vinculados con la producción casera y los hobbies electrónicos, como las revistas de electrónica que enseñaban a fabricar y/o programar juegos y aplicaciones. Ya en los 80 surgen revistas especializadas dedicadas exclusivamente al medio y aparecen, aunque muy esporádicamente, las primeras indagaciones teóricas. Por tratarse de un medio popular relativamente joven en relación con la televisión, la radio o el cine, hasta los 90 el videojuego será observado desde disciplinas diversas como

la psicología y la sociología casi siempre con desconfianza, por lo general tratando de detectar efectos nocivos<sup>1</sup>. Pasarían varias décadas hasta la conformación de un campo de estudios propio dedicado a problematizar aspectos específicos del medio.

*The Art of Computer Game Design* (1984), del desarrollador Chris Crawford, es uno de los primeros intentos de abordar el videojuego desde un enfoque teórico. Crawford sostiene que el videojuego es una forma de arte con un gran potencial expresivo que, para desarrollarse, requiere de avances tecnológicos, profesionalización del rubro y de un mercado dispuesto a tomar riesgos. El libro presenta una serie de preocupaciones teóricas que serán recurrentes en el futuro: la conceptualización de la interacción, la necesidad de una taxonomía de géneros y la decisión de inscribir el videojuego en la categoría bastante más amplia y diversa del juego. El tono ambivalente del libro, que oscila entre los rigores de la teorización y el didactismo de un manual destinado a organizar una práctica, anticipa una forma de enunciación recurrente de los futuros *game studies*<sup>2</sup>.

La expansión de la industria del videojuego a escala planetaria y la multiplicación de la oferta discursiva lo perfilan como un nuevo integrante fundamental de la cultura popular moderna. Algunos estudios dan cuenta de ese afianzamiento (Jenkins, 1992; Cassel y Jenkins, 1998), casi siempre desde una perspectiva que lo ubica en el marco de las nuevas TIC y de los productos culturales dirigidos a un público mayoritariamente joven. En 1997 dos análisis ensayan abordajes específicos que, poco tiempo después, serán los iniciadores de un nuevo campo de estudios. Se trata de *Cybertext*, de Espen Aarseth, y de *Hamlet en la Holocubierta*, de Janet Murray. El trabajo de Aarseth devino rápidamente un pilar de los abordajes todavía exploratorios sobre el videojuego. Su libro se instala en un terreno de indagaciones anfíbio que adopta como marco la teoría literaria y la informática y trabaja con objetos como el hipertexto o el fenómeno (bastante más extenso y diverso) de los textos escritos emplazados en soportes digitales. El autor discute con las posturas que ven en esos nuevos espacios discursivos una mera traslación de formas escriturales previas. Con el concepto de *ergodicidad* (Aarseth, 1997) el autor trata de circunscribir una propuesta discursiva singular, de larga vida social, aunque históricamente atenuada, que con el advenimiento de los nuevos medios y con el avance tecnológico reciente (internet, lo multimedial, el hipertexto, el videojuego, etc.), adquiere una centralidad inédita. Según el autor, es ergódico un texto que requiere ya no de un lector que perciba cognitivamente la obra, sino de un usuario que, aplicando un esfuerzo determinado, ya no psíquico sino material, opere sobre la superficie discursiva y la reconfigure siguiendo reglas, patrones, instrucciones, objetivos. Para Aarseth, el concepto de ergodicidad reúne en una misma línea de sucesión objetos disímiles como el videojuego, la narrativa hipertextual y el *I-Ching*, en tanto todos constituyen formas textuales que funcionan por la acción de un operador que las manipula, las *recorre*; antes del contacto con el usuario no hay texto propiamente dicho, solo hay una cantidad determinada de estados posibles todavía no actualizados.

El concepto de ergodicidad presenta algunas ventajas en relación con el de interactividad, de una circulación mucho mayor. Mientras que interactividad puede designar una gran cantidad de fenómenos diferentes, tanto físicos (táctiles, oculares) como cognitivos o discursivos, la noción de ergodicidad describe una cualidad material que puede rastreadse

en múltiples esferas de lo social y de la que el juego y el videojuego constituyen apenas un espacio en el que se asientan específicamente funcionamientos de orden lúdico. Siguiendo a Aarseth, podría clasificarse la totalidad de la producción cultural en dos grandes regímenes: el *interpretativo*, modo dominante durante siglos que supone el consumo de textos ya constituidos que hay que *leer* (es decir: leer, pero también mirar, escuchar o tocar); y el *configurativo*, de una vida histórica también larga, aunque zigzagueante, que adquiere visibilidad con la cultura de masas y la extensión de pantallas (entre las que se cuentan las de los dispositivos del videojuego) y que engloba textos cuyo funcionamiento requiere alguna forma de participación que reorganice materialmente la superficie discursiva<sup>3</sup>.

También en 1997, Janet Murray se pregunta por las formas narrativas que emergen o se transforman dentro del campo de acción abierto por los nuevos medios (que ella llama entornos digitales). A diferencia de Aarseth, Murray no se interesa tanto por las cualidades materiales de los objetos que analiza, sino que se concentra en las maneras en que cada uno de esos soportes (multimedia, internet, videojuego, realidad virtual, etc.) es capaz de albergar y de modelar relatos. El libro tiene un tono prospectivo que se ocupa de la actualidad de esos fenómenos tanto como de sus posibilidades tecnológicas y expresivas a futuro. La autora sostiene que los entornos digitales poseen cuatro características: son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos (se trata, en realidad, de cualidades que no se ubican en un mismo nivel de análisis y que dan cuenta de conjuntos de atributos muy diferentes: por ejemplo, el carácter participativo no es una dimensión semejante a la enciclopédica, que antes que una cualidad señala una modalidad de uso). Es destacable que ya en 1997 Murray descarte el concepto de interactividad por “vago” y que intente suplirlo con dos de las cualidades mencionadas: “Esto es lo que queremos decir cuando decimos que los ordenadores son ‘interactivos’. Nos referimos a que crean un entorno que se rige por procedimientos sucesivos y que es participativo” (Murray, 1997: 86). Lo sucesivo remite al carácter procesual del código binario y de los lenguajes de programación, mientras que lo participativo da cuenta de una dimensión de intercambio: el primer rasgo define cualidades técnicas no perceptuales que escapan a la producción de sentido, mientras que el segundo remite un tipo de materialidad de manera similar a cómo lo hace Aarseth. El rasgo espacial, en cierta medida, se desprende de las otras dos características mencionadas: Murray se refiere al hecho de que los nuevos medios ofrecen espacios que se presentan como navegables. El carácter enciclopédico, finalmente, remite a la capacidad de almacenamiento de las nuevas tecnologías que posibilita nuevas vías para el rescate, la organización y el acceso a la cultura. Las tres primeras características definen claramente al videojuego, un medio cuyo despliegue se asienta en soportes programables (carácter sucesivo), que habilita formas de contacto discursivo que suponen la modificación de la superficie textual (es decir, la participación) y en los que la interacción posibilita distintas formas de recorrido (o sea, de navegación de espacios).

*Hamlet en la Holocubierta* será un libro decisivo en la gestación de los *game studies* por el énfasis puesto en las inflexiones narrativas habilitadas por los nuevos medios, enfoque que dará lugar a una extensa producción teórica de la que cabe destacar especialmente los libros de Marie-Laure Ryan (2006, 2015).

## Establecimiento del campo y una polémica fundante

Es a partir del año 2000 que se hace visible la emergencia de un nuevo campo de estudios que habría de crecer y estabilizarse con el paso de los años gracias a la aparición de publicaciones, espacios de enseñanza y eventos académicos dedicados a indagar teóricamente el fenómeno del videojuego (Kirkpatrick 2013). En 2001, en la editorial del primer número de *Game Studies*, Espen Aarseth explicita el propósito de la nueva revista: fomentar la creación y difusión de un campo de estudios que interrogue al videojuego en su especificidad, sin apelar a matrices de otras disciplinas (Aarseth 2001). La tarea, dice Aarseth, resultará compleja, ya que lo más parecido a un campo propio lo constituían las investigaciones en torno al juego que se dieron en siglo el pasado y finales del XIX, y que fueron marginadas al punto de no llegar a conformar un espacio académico consistente, a pesar de la obra de algunos autores solitarios. Desde la fundación de *Games Studies*, el número de revistas, libros, tesis y eventos académicos dedicados al videojuego iría en aumento, sobre todo después de la creación de la *Digital Games Research Association* en 2003, que se convertiría en una de las principales instituciones encargada de nuclear investigadores, eventos y discusiones en todo el mundo.

En el texto de Aarseth se vislumbra el carácter polémico que habría de signar el campo en sus inicios con dos puntos de vista contrapuestos, el de los ludólogos y de los narratólogos. Los primeros se identificaron con el desarrollo de un marco teórico y una metodología que permitieran comprender el videojuego en su especificidad mediática y estética, rechazando de plano cualquier abordaje elaborado por otras disciplinas establecidas: esos cruces teóricos eran observados con recelo desde la ludología, se los veía como intrusiones de otros departamentos académicos con el mero fin de apropiarse de un nuevo objeto de estudio (Aarseth 2001). Los ludólogos se nuclearon en torno de la figura de Aarseth y de la revista *Game Studies*. Jesper Juul, Aki Järvinen y Gonzalo Frasca, entre otros, sostenían que debía diseñarse una perspectiva y métodos de análisis que se adaptaran a las particularidades del videojuego. Cualquier estudio que tomara conceptos y formas de trabajo de otras disciplinas como la teoría del cine, de los medios o la psicología, por ejemplo, estaría condenado al fracaso. Trató de construirse un nuevo marco teórico volviendo a los trabajos sobre el juego olvidados, en especial a los de Johan Huizinga (2012 [1938]) y Roger Caillois (1958), pero también a algunos desarrollos de Brian Sutton-Smith (1997) y Bernard Suits (1978). Se dirigía la atención, así, a un campo de problemas y a un conjunto de trabajos desarticulados (que no llegaron a estabilizarse y conformar una disciplina) con el fin de recuperar esos planteos y de inscribir la naciente ludología en ese linaje académico trunco.

Un gesto recurrente de los ludólogos fue la entronización de la noción de regla y de lo lúdico y su separación respecto de dimensiones como la representación audiovisual o el relato. En los primeros trabajos del campo resulta común el intento de analizar el videojuego y los juegos en general como sistemas compuestos por reglas cuya funcionalidad desborda la construcción visual o sonora, como si el conjunto de reglas modelaran una experiencia en su totalidad más allá de la acción de los rasgos restantes. Si bien esta postura fue abandonada por sus mismos defensores con el paso del tiempo (como se verá en el apartado siguiente), puede ilustrársela con una propuesta de Frans Mäyä, cuyos desarrollos, todavía en 2007, dejan ver la huella formalista<sup>4</sup> de la primera ludología.

Para estudiar el juego, sostiene el autor, es necesario deslindar dos capas que conformarían el objeto: la del *núcleo*, que condensa los elementos que modelan la jugabilidad (*gameplay*), y la de la *cáscara*, que reúne la representación y el “sistema de signos” (Mäyä 2007:17). Si bien Mäyrä señala que las dos dimensiones son igual de importantes, en la diferenciación marcada entre propiedades lúdicas y “semióticas” (así las denomina el autor) insiste la separación entre componentes lúdicos y representación que realizaron años atrás autores como Aarseth, Juul y Järvinen. Como si las dos cosas pudieran observarse por separado y fuera posible describir una regla por fuera del ámbito de la representación y del relato o, al contrario, dar cuenta del despliegue narrativo sin describir a su vez su inscripción lúdica. Esos enfoques irán perdiendo relevancia con el incremento de trabajos dedicados a indagar en las múltiples formas de interacción entre lo lúdico y lo narrativo (como ocurre en Ryan, 2001, 2006, Nitsche, 2008 y Juul, 2005), o entre el campo del juego y su capacidad para desplegar funcionamientos que desbordan lo lúdico (Bogost, 2007 y 2010).

Por su parte, los narratólogos contaban en sus filas a Henry Jenkins, Janet Murray y Marie-Laure Ryan, y entendían que el videojuego integraba plenamente el paisaje mediático de la época y que resultaba, a su vez, un lugar privilegiado para el estudio de nuevas modalidades narrativas y de actualización de formas de contar existentes. El caso de Janet Murray, ya mencionado, condensa este enfoque: el videojuego es analizado comparativamente con otros medios en base a su capacidad para retomar y actualizar formas narrativas. Algunos trabajos de Jenkins siguen esta línea, como “Game design as narrative architecture” (2003), en el que el autor rastrea distintas vías en las que el videojuego puede narrar con recursos que le son específicos, sin replicar los modos del cine o la literatura. A su vez, los libros de Ryan dedicados a la narratividad en los nuevos medios (2006, 2015) abordan con frecuencia el videojuego atendiendo a las capacidades materiales y textuales que posibilitan el despliegue de relatos.

## De las búsquedas de especificidad a las aperturas de lo social

En rigor, la polémica entre ludología y narratología careció de la virulencia que le atribuyeron algunas lecturas posteriores, y el choque de perspectivas menguó rápidamente: el mismo Frasca llegó a relativizar la discusión (2003) y Juul revisó su postura hasta afirmar que en el videojuego conviven tanto elementos de orden lúdico como narrativos (Juul, 2005). Con el paso del tiempo, los dos enfoques, primero enfrentados, dieron lugar a cruces y diálogos con una multiplicidad de perspectivas que incluyó la teoría del cine (Wolf 2001), la filosofía y la ética (Sicart 2009, Galloway 2006), la estética (Kirkpatrick 2011, Upton 2015), la psicología (McGonigal 2011) y la semiótica (Pérez Latorre 2012), entre muchos otros<sup>5</sup>. Los desarrollos surgidos a partir de las posturas ludológica y narratológica se integraron rápidamente con esos abordajes y con otros, confirmando que la polémica había sedimentado un repertorio de conceptos necesarios acerca del videojuego en relación con su inscripción en la historia del juego, su carácter ergódico y su capacidad para apropiarse y reelaborar formas narrativas.

Superada la polémica y la búsqueda inicial de una cierta esencia del medio, fue común que libros dedicados a cuestiones generales del videojuego reservaran un apartado a la cuestión de la narratividad, observando, por ejemplo, similitudes y diferencias con otros medios, tratamientos específicos y posibilidades creativas a futuro. Las indagaciones en torno a una y otra área de problemas (lo lúdico y lo narrativo) pudieron convivir sin problemas, poniendo de manifiesto que el campo había dejado atrás la división inicial: la vida social del videojuego, sus productos, sus apuestas estéticas, desbordaban las celdas teóricas que les reservaron las posturas ludológicas y narratológicas, y ahora los *game studies* empezaban a atender a esa complejidad. Cada vez más trabajos rehuyeron de cualquier atisbo de formalismo y se propusieron estudiar tanto los aspectos técnicos y discursivos del videojuego como sus efectos sociales. Lejos de los primeros planteos de los ludólogos acerca de la búsqueda de una especificidad mediática, cobra interés la pregunta por la circulación, es decir, por los usos y funcionamientos, por los distintos modos de articulación del videojuego en lo social.

Ya Salen y Zimmerman (2003) proponían tres clases de reglas donde puede observarse con nitidez la voluntad de entender el juego en su dimensión social. Para los autores, las reglas son de tres tipos: operativas, constitutivas e implícitas. Las operativas caracterizan al juego como tal; las constitutivas subyacen al juego, lo estructuran (por ejemplo, en términos matemáticos o topológicos); finalmente, las implícitas remiten al comportamiento de los participantes, a la *etiqueta*, a la ética del jugador, y pueden variar dependiendo de la situación y los participantes (por ejemplo, un adulto que juega al ajedrez con un chico puede permitirle realizar nuevamente un movimiento equivocado). La noción de regla implícita incorpora lo social como un elemento constitutivo del juego.

En una línea similar, Juul diseña una tipología que llama modelo clásico del juego, con seis proposiciones que tratan de caracterizar el juego mismo, la experiencia y el intercambio social:

“The classic game model consists of six features that work on three different levels: the level of the game itself, as a set of rules; the level of the player’s relation to the game; and the level of the relation between the activity of playing the game and the rest of the world” (Juul, 2005: 6)

Aquí también, los rasgos propiamente lúdicos, la experiencia del jugador y las consecuencias empíricas de la partida se localizan en un mismo nivel; la definición misma de juego reclama, para Juul, la del tipo de vínculo que se entabla entre los participantes y que se resume en las diferentes formas de negociar en el “mundo real”, extralúdico, las consecuencias de la partida.

En *Video Game Spaces*, Michael Nitsche (2008) sostiene que el videojuego actúa en cinco clases de espacio: el de *las reglas*, que incluye las restricciones lúdicas y el sustrato técnico no perceptual (como el código de programación); un *espacio mediado*, de la representación audiovisual; un *espacio ficcional*, reconstruido mentalmente por los jugadores como respuesta al contacto con los dos espacios anteriores; un *espacio de juego*, que comprende el entorno que rodea y contiene a los participantes y al aparato; y un *espacio social*, que surge de la interacción entre los participantes. Nitsche explica que su abordaje tiene un

carácter multidisciplinar que apela, por ejemplo, a la arquitectura, la fenomenología y la semiótica, pero que “if this book has to be associated with a specific school or set of approaches to game research, it would be with a player-focused and experience-driven tier” (Nitsche, 2008: 4). Aquí también se incorporan los desarrollos de la ludología, pero el enfoque se fija sobre todo en dimensiones de carácter social que lo alejan de cualquier posible abordaje esencialista.

También resultan fundamentales los libros de Ian Bogost dedicados a los usos persuasivos del videojuego (en cruce con la publicidad y el discurso político) y a su articulación con el periodismo y la construcción de actualidad. En *Persuasive games. The expressive power of video games* (2007) y en *Newsgames: Journalism at play* (2010, junto a Simon Ferrari y Bobby Schweizer), el autor estudia casos de juegos cuyo funcionamiento se aparta del esperado dentro del sistema de géneros y analiza intercambios con otras discursividades, para lo cual recurre a disciplinas que rara vez (o nunca) habían sido tenidas en cuenta por la ludología (como la retórica clásica). A diferencia de los últimos autores mencionados, Bogost no se preocupa por diseñar una definición de juego que incorpore lo social, sino que encuentra objetos donde la hibridación discursiva ya expande el estudio por fuera de los límites establecidos por los *game studies* hasta el momento.

Estas breves presentaciones permiten ver un movimiento distinto al de la primera ludología: las investigaciones ya no intentan fijar límites disciplinares, sino que es el campo académico mismo el que empieza a seguir la trayectoria múltiple y zigzagueante del objeto y de sus distintas formas de socialización, muchas veces entrando en contacto con otros espacios teóricos, tal vez con la certeza de que los desarrollos de la ludología y de los estudios sobre el relato no alcanzan por sí solos para apresar los flujos de sentido generados por el medio en la actualidad.

La integración cada vez más frecuente entre *game studies* y otras disciplinas es una muestra del abandono de los abordajes formalistas. Mäyrä (2007) explica que dos corrientes que entraron en relación tempranamente con el campo fueron la antropología cultural y los estudios culturales, y señala como ejemplo de esos cruces disciplinares el creciente interés en las categorizaciones de jugadores como *hardcore* y *casual*, que dan cuenta de prácticas lúdicas, hábitos de consumo y percepciones sociales que aparecen en toda clase de espacios vinculados al videojuego, por ejemplo, en la prensa especializada o en foros de jugadores, y que pueden llegar a contraponerse de manera virulenta<sup>6</sup>. Ese creciente interés por los actores y por la manera en la que el juego es apropiado socialmente supone una importante apertura respecto de la rígida propuesta de la ludología.

En autores que trabajan con marcos provenientes de la filosofía también se verifica ese desvío de la búsqueda de especificidad hacia la descripción de distintas formas de socialización. Sicart sostiene, en relación con los juegos y con el acto de jugar, que

“Game systems can only partially contain meaning, because meaning is created through an activity that is contextual, appropriative, creative, disruptive and deeply personal. Games are props for that activity” (Sicart 2014: 87).

Después de los primeros desarrollos de la ludología, entonces, se percibe un consenso creciente en relación con el carácter social e imprevisible que puede adquirir el sentido en torno a las discursividades lúdicas, en muchos casos volviendo sobre lo hecho por los primeros estudios sobre el juego (que presentaré en el apartado que sigue). El reacomodamiento teórico es de gran escala: la significación deja de buscarse en análisis de los juegos entendidos en tanto “sistemas”, es decir, como conjunto de reglas y objetivos que encerrarían la totalidad del sentido a partir de operaciones expresivas específicas, y pasa a rastrearse en la articulación entre juegos y prácticas sociales.

Mencionaré muy rápidamente tres de las principales líneas de investigación que dan cuenta en el presente de esa apertura del campo. Una de ellas estudia las intersecciones, cada vez más frecuentes y sostenidas, entre el terreno del videojuego y el campo de los artes, muchas veces echando mano a herramientas y problemas de la Estética filosófica (Tavinor 2009; Kirkpatrick 2011; Clark, Mitchel 2013; Schrank 2014; Sharp 2015). Los *queer studies*, por su parte, ganan visibilidad poniendo el foco en la representación de minorías sexuales y problematizando lo *queer* en tanto modo de uso, político, desestructurador, de las convenciones lúdicas del medio (Krampe 2018; Ruberg, Shaw 2017). La agenda *queer* a su vez suele dialogar con la de los abordajes feministas, que atienden igualmente a las formas de representación de lo femenino y extienden su campo de acción al lugar marginal de la mujer en una industria atravesada históricamente por una notoria desigualdad de género, además de señalar el machismo que parece haber caracterizado durante mucho tiempo al estereotipo del gamer (Pozo 2018; Meagan 2018; Christopher 2018).

## Recuperación de los estudios sobre el juego

La inclusión del videojuego en el marco de los estudios del juego a cargo de los primeros ludólogos habría de modelar una buena parte del futuro del campo. El gesto político que supuso esa inscripción tenía un objetivo preciso que puede leerse en el editorial de Aarseth (2001) del primer número de *Games Studies*: no había que relegar el objeto a otras disciplinas que pretendían apropiárselo sin comprenderlo ni poseer el instrumental indicado para su estudio. A este gesto siguió el retorno a dos autores un poco olvidados como Johan Huizinga y Roger Caillois, que fueron erigidos casi en figuras tutelares de un linaje académico inestable y marginal que a comienzos del nuevo milenio creían continuar y actualizar autores como Aarseth, Järvinen, Juul o Frasca. Se tomó conciencia de la existencia de un objeto de estudio de gran alcance social como el juego que, hasta el surgimiento de los *game studies*, no había gozado de una producción teórica sostenida en el tiempo ni de un espacio disciplinar propio<sup>7</sup>. El campo redescubre así la escala histórica de su objeto: restos de juegos de mesa (variantes del Mancala) hallados en excavaciones fueron datados en fechas como el 5800 y 6900 antes de Cristo, entre los que se encuentra el famoso juego real de Ur. Distintos estudios muestran que el juego parece haber ocupado un rol social en una gran cantidad de civilizaciones y pueblos antiguos, emparentado ya fuera con prácticas religiosas, mágicas, guerreras, diplomática o de esparcimiento (Flanagan 2013). Si bien el videojuego constituye un objeto por sí mismo y abre un terreno de problemas teóricos específicos, su reinscripción en esa historia social suponía una recuperación fundamental.

En el número ya citado de la revista *Games Studies*, una reseña de Juul (2001) sobre el clásico *The study of play* (Avedon y Sutton-Smith 1971) rescata el trabajo de algunos de los primeros investigadores del juego como E. B. Tylor, cuyos desarrollos, a fines del siglo XIX y comienzos del XX, llamaron la atención sobre un campo de problemas que después habría de ser cooptado por otras disciplinas como la psicología o la sociología, que no se preocupaban tanto por las singularidades del fenómeno como por sus efectos<sup>8</sup>.

La recuperación de los estudios sobre el juego, además de contar con motivaciones de tipo académico y político, tenía un fundamento empírico: los investigadores de los *game studies* notaban la pervivencia en el videojuego de formas lúdicas de larga vida social localizables en distintas modalidades del juego de mesa, juegos de azar o juegos de pruebas de habilidad y de destrezas varias. A comienzos de los 70, cuando el videojuego surge como medio, mucho antes del retorno a los estudios sobre el juego, varios de sus productos más exitosos son transposiciones o formas mediatizadas de juegos existentes, ya desde *Tennis for Two* (experimento realizado en un osciloscopio por William Higginbotham en 1958), hasta *Pong* (1972) y una buena parte del primer catálogo de la consola Magnavox Odyssey (Mäyrä, 2008: 41). La confirmación de la insistencia de formas lúdicas previas debió empujar a que los ludólogos a tomar conciencia de que no podían analizar el funcionamiento lúdico del videojuego sin incorporar el juego y su historia larga.

Si bien los trabajos de Huizinga (1938) y Caillois (1958) suelen ser una referencia ineludible en la gran mayoría de trabajos sobre el juego, a finales del siglo XIX ya es posible encontrar estudios dedicados al juego desde una perspectiva antropológica. *Papers*, libros y disertaciones de dos autores, E. B. Tylor y Stewart Culin, investigan la articulación entre juego y cultura sin descuidar el análisis de las formas lúdicas. Algunos de los focos de interés de esos trabajos se relacionan con la genealogía de los juegos y con sus sucesivas modificaciones a lo largo del tiempo y de geografías (Culin 1971 [1894]), o abordan las formas en que los juegos se inscriben en el seno de prácticas sociales, por ejemplo, cómo es que los juegos de dados, de estar ubicados dentro del horizonte ritual de la magia y la adivinación, pasan al terreno secular de los juegos de azar y, por lo tanto, son observados como un mal hábito que suele censurarse institucionalmente (Tylor 1971 [1878])<sup>9</sup>.

El gesto de inscribir el videojuego en la historia larga de los estudios sobre el juego, sin embargo, trajo algunos problemas que habrían de persistir en el tiempo, como la necesidad de definir el juego como condición para avanzar en el estudio del videojuego. La consecuencia directa fue que muchas tesis y libros trataron (tratan) de elucidar la complejidad y la vastedad del juego y de sus manifestaciones en algún breve capítulo introductorio, la mayoría de las veces restándole densidad a la cuestión y sin contribuir demasiado con la comprensión del videojuego. En otros casos, sin embargo (Juul, 2005), esa problematización resulta útil y permite observar el videojuego a la luz de una historia cultural de largo alcance.

## Capítulo argentino

Finalmente, realizaré un muy breve panorama de los estudios locales sobre el juego. Si bien la escena argentina no posee la extensión que se verifica en otras latitudes como Estados Unidos o, especialmente, en los países nórdicos, deja ver signos notorios de creci-

miento y de diversificación. No trataré de sistematizar la totalidad de la producción local, solo haré mención a algunas líneas de trabajo específicas. Los trabajos de Graciela Scheines, que comienzan en los 80 y cruzan el estudio del juego con un enfoque que oscila entre la antropología y la filosofía, fueron pioneros y parecen volver al enfoque abierto por Huizinga, en el que se entiende el juego como dimensión constitutiva del hombre capaz de dar forma a una gran cantidad de configuraciones y prácticas sociales. En Scheines, como en Huizinga, el juego deviene un espacio desde el cual atisbar la especificidad de lo humano: lo lúdico muestra dos caras, una que contiene los juegos y ritos que lo rodean, y otra que funciona como vía de acceso a la indagación cultural y ética del hombre. La autora examina una gran cantidad de concepciones del juego y toma partido por aquellas que lo entienden como una actividad libre, autotélica, que no sirve a otros fines más que a sí misma. En consecuencia, discute con los abordajes utilitarios del juego, con teorías biológicas que conciben el juego en tanto descarga de energía sobrante o con las perspectivas que toman el juego como metáfora para explicar los comportamientos económicos de los sujetos. Para Scheines, además, el juego es un espacio de conflicto entre el orden y el caos, donde el primero nunca llega a sobreponerse al segundo, sino apenas a contenerlo momentáneamente; un lugar de encuentro y choque de fuerzas primigenias no muy distinto al que Nietzsche veía en la tragedia:

“El orden no destierra el azar, no anula el caos, no suprime el accidente sino que los mantiene a raya, en cierta medida controlados. No cubre todo el espacio: el vacío está allí, zonas vírgenes aptas para el riesgo y el descubrimiento, la aventura y el extremo extravío. El orden instrumenta el caos, el vacío o la suprema abundancia hasta hacerlos tierra de uno o patria” (Scheines [1998] 2017: 42).

*Los juegos de la vida cotidiana* (1985), compilado por Scheines, permite reconstruir un breve mapa de las líneas de investigación en relación con el juego trazadas durante la recuperación de la democracia en los 80: la indiscernibilidad de estatuto entre trabajo y juego en poblaciones aborígenes latinoamericanas que es trastocada por el contacto con los colonos europeos; la pervivencia de formas lúdicas folklóricas y su articulación con otras nuevas en el nivel inicial de educación en una reserva indígena de Neuquén; la siempre conflictiva utilización predictiva de los juegos de azar y su relación con las esferas de la religión y de la magia; las dificultades de integrar a personas de edad media y avanzada en prácticas lúdicas que no presenten reglas demasiado formalizadas y que, en cambio, apelen a la creatividad y la improvisación.

En 2009, un grupo de investigadores de la Universidad Nacional de General Sarmiento coordinados por Roxana Cabello (2009) publicó un libro con artículos que problematizaban la cuestión de los juegos en línea y con el conjunto de modificaciones que introdujo la masificación de internet y la popularización del juego online, ya fuera con juegos que soportaban la modalidad multijugador sin excluir el juego en solitario, o de los juegos cuya única forma de acceso es a través de internet (como es el caso de los MMORPG). El volumen se acercaba al fenómeno desde la perspectiva de los estudios de la comunicación sin incluir los desarrollos de la ludología, pero a pesar de eso se trató de un abordaje relativamente pionero en el país, teniendo en cuenta la escasa producción académica sobre el tema.

En la actualidad, los libros de Carolina Duek dedicados a la infancia y a nuevas tecnologías reinscriben la cuestión del juego en el marco más amplio de las mediatizaciones y de nuevas formas de consumo. Duek suele abordar la cuestión del juego en el análisis de hábitos de chicos y de padres en relación con la adquisición, por ejemplo, de consolas de videojuegos; en la articulación de juegos con productos emplazados en otros medios como la televisión o las páginas web; en la representación de la niñez que suelen hacer los productos destinados a un público infantil; o en la problematización de perfiles sociológicos recientes como el del *niño-usuario*. (Duek 2013).

Duek además codirige *Lúdicamente*, una revista dedicada al estudio académico del juego desde diferentes disciplinas y enfoques. Un repaso por los doce números editados hasta el momento dejan ver algunos ejes recurrentes y permite trazar un mapa tentativo de los trabajos dedicados al tema en el país y en la región: el juego en tanto espacio de formación personal, el juego en diálogo con otros campos de la sociedad (como ocurre con el caso de *e-sports* y la profesionalización), discusiones y relecturas de teorías y trabajos dedicados a la materia, las funciones sociales articuladas con lo lúdico en países de América Latina, el campo de posibilidades que surge de la puesta en fase de la educación y el juego, etc.

En la revista se publicaron algunos artículos de Luis Rossi (2013a, 2015) que indagan en la filiación entre juguetes, videojuego y modos de subjetivación. Abrevando en la filosofía de la técnica tanto como en la psicología y los game studies, Rossi reconstruye la genealogía que liga, por ejemplo, a los juguetes ópticos del siglo XIX con la emergencia del videojuego como medio de masas en la última parte del XX; la problematización de ese linaje se realiza atendiendo a las dimensiones materiales de uno y otro, a su inserción en mecanismos de control y de enseñanza durante la estabilización de la idea misma de infancia, y a su apuntalamiento a través de recursos pedagógicos y lúdicos que generarían nuevas esferas de afectividad y cognición (2013b).

Los trabajos de Ezequiel Vila publicados en la revista *Luthor* constituyen uno de los pocos intentos locales de indagar en el videojuego teniendo en cuenta los desarrollos del campo de los *game studies*. Desde una perspectiva que cruza los estudios literarios con la ludología, Vila revisita críticamente la cuestión de la narratividad y de lo lúdico en los primeros avances del campo (2011); problematiza la dimensión de las reglas, su despliegue en diferentes formas lúdicas (deportes, juegos de mesa, videojuego) y aborda el fenómeno en expansión que supone la apropiación de juegos a partir de prácticas de desafíos autoimpuestos, no ofrecidos por el texto, como el *speedrunning* (2013); la construcción de la elección como rasgo discursivo, vinculado con el carácter ergódico del medio y poniendo en fase teorizaciones sobre la literatura y la figura del lector, por ejemplo, en Barthes (2012). Uno de los números (2017) de la revista *Luthor*, a su vez, estuvo dedicado al videojuego. Con un conjunto de artículos que alterna el análisis de casos con la discusión teórica y metodológica, el número sugiere la vitalidad de una corriente local de estudios todavía dispersa que se pregunta por el videojuego desde lugares tan disímiles como la ludología, el marxismo, la crítica política y la semiótica de la cultura lotmaniana.

Ese número especial surgió como proyecto después de la experiencia que supuso el haber contado con dos mesas sobre videojuego en el congreso internacional de Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales, celebrado en Buenos Aires del 7 al 9 de noviembre de 2016. La composición de las mesas coordinadas por Ezequiel Vila

y Mariano Vilar (responsables de *Luthor*), confirmaron que la expansión y solidificación de los estudios locales sobre el videojuego van de la mano con la amplitud de intereses y perspectivas. Las ponencias evidenciaron el diálogo entre enfoques como la filosofía de la técnica, la sociosemiótica y los estudios culturales, además de abrir campos de problemas poco y mal explorados en el país como el de las modalidades de articulación entre música y narración, y la cuestión de la conservación del videojuego desde el marco establecido por la institucionalidad y el patrimonio.

Los desarrollos locales recientes exhiben la vigencia y estabilización del campo internacional de los *game studies* y, por ende, la prolongación y expansión en el tiempo del videojuego como objeto de estudio.

## Conclusiones

El recorrido propuesto tuvo como fin describir las modulaciones decisivas que dieron forma al campo de los *game studies* tal como se lo conoce hoy. Con los breves comentarios dedicados a cada uno de esos momentos no se pretendió (hubiera sido imposible) exponer la totalidad de trabajos y de líneas de investigación abiertas durante más de veinte años, sino dar cuenta de algunas encrucijadas teóricas. Los estudios del videojuego, tal como se los conoce y circulan en el presente, ya no tratan de legitimar un objeto cultural poco respetable, ni intentan fundar una perspectiva inédita, sino que vienen a inscribirse en los desarrollos y los resultados de dos décadas de producción científica. Si en los inicios se trataba de pelear por validar un objeto mal visto por la Academia (pero de una penetración social sin precedentes), en la actualidad los investigadores se insertan en una red que incluye distintas vías de respaldo institucional como carreras, becas y espacios de intercambio. Así, a hombros de gigantes, el videojuego tiene por fin con una palabra teórica poderosa y múltiple, que trata de iluminar los cambios y las expansiones a altas velocidades del que tal vez sea el medio masivo más relevante de la actualidad.

## Notas

1. El tema es extenso y desborda los intereses de este trabajo. Para una discusión sobre la cuestión de los efectos del videojuego, puede consultarse “La guerra entre efectos y significados: Replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos” (Jenkins 2009).
2. En muchos casos, esa oscilación es asumida explícitamente. En el capítulo introductorio de *Half-Real*, Juul afirma: “For various historical reasons, it is tempting to choose between being theoretical or practical, and while the present book is primarily theoretical, it is meant to be at least compatible with practical work on games” (2005: 18).
3. Conviene, de todas formas, no tratar esos dos regímenes como compartimentos estancos. En el presente, resulta habitual el intercambio entre ambos por múltiples vías, por ejemplo, la transposición, en la que un producto asentado en un medio, como el cine o la literatura, se expande a una materialidad ergódica y pasa a exhibir un funcionamiento se-

miótico diferente (es el caso de cualquier película transpuesta al videojuego o cuyo universo es transformado en una aplicación web). Por otra parte, las fronteras entre los dos regímenes dejan ver porosidades notorias: por ejemplo, el videojuego suele recurrir a la cinemática, momento de despliegue narrativo que no admite la participación y que cancela brevemente el carácter configurativo y, en cambio, reclama una atención de tipo interpretativa.

4. Si bien no se produjo un movimiento formalista como los hubo en otros lenguajes, la búsqueda de rasgos propios de lo lúdico, que tendrían un carácter intrínseco y que habría que separar de todos aquellos elementos ‘externos’ (que contaminarían una presunta pureza expresiva del medio), remite a algunos presupuestos de los desarrollos formalistas en el campo del arte, por ejemplo, a los postulados modernistas de Clement Greenberg o de Jorge Romero Brest, pero también a los intentos de los primeros teóricos del cine de identificar la producción fílmica con la creación artística explotando los recursos plenamente cinematográficos en detrimento del registro (Perkins 1972).

5. Hubo también trabajos importantes que no provenían de espacios académicos, pero que igualmente se acercaron al videojuego con preguntas e intereses similares a los de los autores citados. Por ejemplo, *Trigger Happy*, de Steven Poole (2000), tuvo gran repercusión. Allí se realizaba un relevamiento periodístico del fenómeno, por momentos lindante con la crónica, pero que efectuaba preguntas teóricas sobre la constitución y la circulación social de sus productos. El asombro del autor ante un objeto tan vasto como el videojuego y la voluntad de cartografiar su extensión inscriben a Poole en la herencia de *Invasion of the space invaders* (1982), el libro en el que Martin Amis trata de acercarse a la novedad social que implica el videojuego, sobre todo el *arcade*, aunque Amis, visiblemente fascinado con el tema, adopta un tono irónico, tal vez para justificar la investigación de un fenómeno cultural por ese entonces mal visto y expulsado de cualquier clase de cánón o legitimación institucional (algunos años después de su publicación, Amis renegaría del libro y lo omitiría de su biografía). Recientemente, *Muerte por videojuego*, de Simon Parkin (2015), otro periodista, propone un abordaje del videojuego y de su vida social en el presente, continuando la línea abierta por Amis y Poole.

6. Para profundizar en la cuestión de la construcción de una *identidad gamer*, que se acerca bastante a la clasificación actual de jugador *hardcore*, puede consultarse Kirkpatrick (2013), y para un estudio crítico dedicado a aspectos problemáticos de la *cultura gamer*, Paul (2018).

7. Vale aclarar que no me refiero aquí a los desarrollos que toman lo lúdico como metáfora para el análisis de otros objetos. Ryan hace un breve compendio de autores que toman el juego como modo de problematizar otras clases de fenómenos, y que incluye a Wittgenstein y los juegos del lenguaje, a Hans Vaihinger y su filosofía del “como si”, a Von Neuman y la teoría matemática del juego, a Iser y la conceptualización de la lectura y la interpretación como juego, entre otros (Ryan 2015).

8. Un comentario de Bennet y Csikszentmihali (1971), que conocen las investigaciones de autores como Stewart Culin y E. B. Tylor, pone de manifiesto que en los 70 el cuerpo de trabajos dedicados al juego no contaba con una difusión demasiado extendida ni conformaba un campo disciplinar nítido: “... we still lack any real knowledge of the phenomenon of play. We do not know how much people play whether in games, in their occupations, in

their personal relations; we do not know whether life in pre-literate societies contain more or less play than life in technological society; we ignore at what point play-forms cease to provide play-experience, and what is the point at which some patterns of ‘normal’ experience begin to produce a play-experience in those who engage in it” (57).

9. De allí en más, ya no sería tan raro que estudios dedicados al videojuego tomaran como referencia estudios sobre el juego. Por ejemplo, en su libro *Critical Play*, Mary Flanagan (2013) restituye a cada uno de los casos trabajados un espesor temporal que otras investigaciones dejan de lado. Así, para su análisis de las distintas formas de juego que surgieron en torno de las muñecas y las casas de muñecas, la autora se apoya tanto en estudios históricos como en desarrollos dedicados específicamente al tema.

### Listas de Referencias bibliográficas

- Aarseth, E.(1997) *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001) “Computer game studies, year one”, en *Game Studies*, volumen 1 número 1.
- Amis, M. (2015 [1982]) *La invasión de los marcianitos*. Barcelona, Malpaso.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. Cambridge, MIT Press.
- Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010) *Newsgames: Journalism at play*. Cambridge, MIT Press.
- Cabello, R. (coordinadora) (2009) *Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red*. Buenos Aires, Imago Mundi
- Caillouis, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona, Barral.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (comp) (2013) *Videogames and art*. Bristol, Intellect.
- Crawford, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Osborne/McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. y Benneth, S. (1971) “An exploratory model of play”, en *American Anthropology*, número 1, volumen 73. 45-58.
- Culin, S. (1971 [1894]) “Mancala, the national game of Africa”, en Avedon, E. y Sutton Smith, B. (comp) (2015 [1971]) *The study of games*. New York, Ishi Press.
- Duek, C. (2013) *Infancias entre pantallas*. Buenos Aires, Capital Intelectual.
- Frasca, G. (2003) “Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place”, en Copier, Marinkaand y Raessens, Joost (comp) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, DiGRA y Universidad de Utrecht.
- Frasca, G. (2007) *Play the message. Play, game and videogame rhetoric*. Tesis doctoral, Universidad de Copenhague.
- Galloway, A. (2006) *Gaming: Essays on algorithmic culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Huizinga, J. (2012 [1938]) *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York, Routledge.
- Jenkins, H. y Cassel, J. (1998) (eds) *From Barbie® to Mortal Kombat*. Cambridge, MIT Press.

- Jenkins, H. y Cassel, J. (2003) "Game design as narrative architecture", en Wardrip-Fruin, Noah y Harrigan, Pat (comp) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press.
- Jenkins, H. y Cassel, J. (2009) "La guerra entre efectos y significados: Replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos", en *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. 251-266. Barcelona, Paidós.
- Juul, J. (2001) "The repeatedly lost art of studying games" en *Game Studies volumen 1* número 1.
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press.
- Kirkpatrick, G. (2011) *Aesthetic theory and the video game*. Manchester, Manchester University Press.
- Kirkpatrick, G. (2013) *Computer games and the social imaginary*. Cambridge, Polity Press.
- Krampe, T. (2018) "No straight answers: queering hegemonic masculinity in Bioware's Mass Effect", en *Game Studies*, número 2, volumen 18. Web: <http://gamestudies.org/1802/articles/krampe>
- Mäyrä, F. (2007) *An introduction to games studies: Games in culture*. Londres, Sage.
- McGonigal, J. (2013 [2011]) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Buenos Aires, Siglo XXI.
- Meagan, M. (2018) *Women in gaming: 100 professionals of play*. California, Prima Games.
- Murray, J. (1999 [1997]) *Hamlet en la holocubierto: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Nitsche, M. (2008) *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, MIT Press.
- Paul, C. (2018) *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst*. Minnesota, University of Minnesota Press.
- Parkin, S. (2016 [2015]) *Muerte por videojuego*. Madrid, Turner.
- Perkins, V. (1972) *El lenguaje del cine*. Madrid, Fundamentos.
- Poole, S. (2000) *Trigger happy: The inner life of videogames*. Nueva York, Arcade Pub.
- Pozo, T. (2018) "Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft", en *Game Studies*, número 3, volumen 18. Web: <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>
- Pérez Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, Laertes.
- Rossi, L. (2013a) "Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia e imaginación" en *Lúdicamente*. Volumen 2, 1-14.
- Rossi, L. (2013b) "Entre afectividad y cognición: la dimensión lúdica", en *Question - Revista especializada en periodismo y comunicación de la Universidad Nacional de La Plata*. Volumen 1, 154-163.
- Rossi, L. (2015) "De los juguetes ópticos a los videojuegos: discusiones sobre la materialidad de las imágenes" (junto a Alexis Chausovsky), en *Lúdicamente*. Volumen 4, 3-18.
- Ruberg, B. y Shaw, A. (eds) (2017) *Queer Game Studies*. Minnesota, University of Minnesota Press.

- Ryan, M. (2006) *Avatars of story*. Minneapolis, University of Minneapolis Press.
- Ryan, M. (2015) *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, John Hopkins.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- Scheines, G. (comp.) (1985) *Los juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires, EUDEBA.
- Scheines, G. (2017 [1998]) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Espíritu Guerrero.
- Schrank, B. (2014) *Avant-garde videogames*. Cambridge, The MIT Press.
- Sharp, J. (2015) *Works of game*. Cambridge, The MIT Press.
- Sicart, M. (2009) *The ethics of computer games*. Cambridge, MIT Press.
- Sicart, M. (2014) *Play matters*. Cambridge, MIT Press.
- Suits, B. (1978) *The grasshopper: Games, life and utopia*. Toronto, University of Toronto Press.
- Sutton-Smith, B. (1997) *The ambiguity of play*. Cambridge, Harvard University Press.
- Tavinor, G. (2009) *The Art of Videogames*. New Jersey, Wiley-Blackwell.
- Tylor, E. B. (1971 [1878]) "On american lot-games, as evidence of asiatic intercourse before the time of Columbus", en Avedon, E. y Sutton Smith, B. (2015 [1971]) *The study of games*. New York, Ishi Press.
- Upton, B. (2015) *The aesthetic of play*. Cambridge, MIT Press.
- Vila, E. (2011) "Press start. La posibilidad de los game studies", en *Luthor, número 5*, volumen 10.
- Vila, E. (2012) "Las posibilidades de elección en los videojuegos", en *Luthor, número 10*, volumen 2.
- Vila, E. (2013) "Challenge accepted. Videojuegos, reglas y desafíos", en *Luthor, número 16*, volumen 4.
- Wolf, M. (2001) *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press.

**Abstract:** At the end of the 90's a series of scattered papers and books appears; in the new millennium they would come to shape the field of game studies. For the first time, play and videogame have a territory of their own where they can investigate specific problems for which new conceptual tools must be crafted. In this paper, four moments of the history of the field are reviewed: the first outlines; the controversy between ludology and narratology; the turn that implied the observation of the social practices in which the video game participates; and the restoration of studies about play. Finally, a brief overview on argentinian game studies will be made.

**Keywords:** video game - play - game studies - ludology - narratology - art - politics - gamification

**Resumo:** No final dadécada de 90 surge uma série de obras dispersas que no novo milênio teriam de conformar o campo dos *game studies*. Pela primeira vez, o jogo e o videogame têm seu próprio território acadêmico para investigar problemas específicos para os quais novas ferramentas conceituais devem ser projetadas. Neste trabalho, quatro momentos da

história do campo são revisados: seus primeiros esboços; a controvérsia entre *ludologia e narratologia*; a virada que implicou a observação das práticas sociais em que o videogame é registrado; a recuperação de estudos sobre o jogo. Finalmente, será dada uma breve visão geral dos *game studies* na Argentina.

**Palavras chave:** videogame - jogo - game studies - ludologia - narratologia - arte - política - gamification

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

---