
Resumen: El presente cuaderno constituye el segundo capítulo de un camino de visibilización e investigación iniciado en el 2018 por la Universidad de Palermo y Game On! El arte en juego. Se suma ahora el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC) de la Universidad Nacional de las Artes (UNA) con el objetivo de fomentar la producción nacional de *game studies*. El eje rector de esta edición gira en torno de la interrelación del videojuego con diferentes zonas de la praxis social. Los nueve artículos compilados muestran el trabajo de profesionales mayormente externos al campo de los *game studies* que llegan al videojuego impulsados por una misma inquietud: dar cuenta de la integración de los videojuegos en sus respectivos ámbitos de desarrollo.

Palabras clave: *game studies* - apropiación - cultura - videojuegos - sociedad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 15]

⁽¹⁾ Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Maestranda en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin (tesis en espera de defensa). Productora cultural y curadora especializada en videojuegos experimentales artísticos. Co-fundadora del Encuentro Latinoamericano de Videojuegos y de GAIA (Game Arts International Assembly). Dirige la muestra Game On! El arte en juego.

⁽²⁾ Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes, en los tres casos por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). En su tesis doctoral investiga la producción del videojuego y sus cruces e intercambios con el campo de las artes desde la perspectiva de la sociosemiótica. Dirige el grupo de estudios de Juegos, Videojuegos y Game Studies (UNA).

El presente cuaderno señala la continuidad del proyecto iniciado en el 2018 entre *Game on!* El arte en juego y la Universidad de Palermo, que se proponía visibilizar y fomentar la producción latinoamericana de *game studies*. Como signo de la relevancia y necesidad de contar con un espacio que los estudios del videojuego están alcanzando, sumamos el

apoyo del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC), perteneciente al Área Transdepartamental de Crítica de Artes, de la Universidad Nacional de las Artes (UNA). El IIEAC alberga el Grupo de Estudios de Juego, Videojuego y Game Studies, donde investigan desde hace dos años los editores de este cuaderno junto a un equipo de especialistas, y se une al esfuerzo conjunto de la Universidad de Palermo y Game On! por jerarquizar y seguir dando a conocer la producción académica local.

En esta ocasión la mirada está puesta en el escenario argentino. Los nueve artículos aquí compilados son el resultado de investigaciones de profesionales de diversos campos que confluyen en un mismo haz de intereses: el videojuego y sus modos de integración más allá del campo del entretenimiento (su emplazamiento de origen) con las esferas de lo social. Se conforma así un corpus teórico que pone en diálogo distintas perspectivas y metodologías y que atiende a una amplia gama de fenómenos ligados al juego, el videojuego y a sus relaciones con la cultura.

Así, no hay un marco teórico o un modo de aplicación unificado, sino una multiplicidad de enfoques y de objetos. Lejos de tratarse de un rasgo local, esta dispersión es constitutiva del campo. Los *game studies* empiezan a establecerse en el nuevo milenio con el empuje de algunos investigadores, obras y espacios específicos. Dos libros, *Cybertext*, de Espen Aarseth, y *Hamlet en la holocubierta*, de Janet Murray, señalaron en 1997 la efervescencia creciente de indagaciones en torno teóricas alrededor del videojuego. Después de los 2000, la fundación de la revista *Game Studies*, la publicación de libros como *Rules of Play* y *Half-Real* y la aparición de espacios de encuentro y trabajo en común (en especial la Digital Games Research Association -DiGRA- se constituyó desde 2003 en un pilar decisivo con su tarea docente y sus conferencias) terminaron de confirmar la sospecha: finalmente, se establecía un campo de estudio. Decimos *campo* y no *disciplina* ni, mucho menos, *teoría*: fue claro desde un comienzo que no había nada parecido a un acuerdo epistemológico acerca de las vías de problematización del videojuego, solo una pregunta por la especificidad del objeto que otros espacios del saber no parecían estar en condiciones de resolver. Los intentos de unificación teórica y metodológica fueron escasos y no prosperaron. No hay, no habrá una teoría del videojuego, sino un abanico posiblemente cada vez más extenso y variado de perspectivas y objetos de estudio.

En Argentina, los inicios del sendero académico están marcados por las publicaciones de Graciela Scheines en los 80, referente obligado de los estudios acerca del juego. En 2009 se creó un grupo de investigadores en la Universidad Nacional de General Sarmiento bajo la coordinación de Roxana Cabello, cuyo trabajo dio *Ciberjuegos* (2009), un libro pionero en el estudio del videojuego. Por su parte, Carolina Duek, directora de la revista *Lúdicamente*, lleva ya más de una década explorando el universo del juego y sus relaciones con la infancia y las pantallas. Vale destacar también la creciente apertura al tema de los espacios y publicaciones académicos (como el Frikiloquio y la revista *Luthor*), la reciente creación del Grupo de Estudios de Juego, Videojuego y Game Studies del IIEAC y el trabajo de investigación arqueológica llevado adelante por el equipo de la revista *Replay*. Mientras escribimos estas líneas, carreras de diseño de videojuegos, algunas ya afianzadas y otras nuevas, incorporan por diferentes vías el trabajo y las investigaciones de los *game studies* a sus planes de estudio.

Volviendo al escenario argentino, la producción de game studies local exhibe los mismos signos de multiplicidad manifestados a nivel internacional. Pero si el primer cuaderno tuvo un gran número trabajos que indagaban cuestiones específicas del videojuego en tanto dispositivo, medio y lenguaje, en este se verifica un movimiento distinto: la pregunta que guía los artículos ya no gira en torno de la especificidad, sino alrededor de la interrelación del videojuego con diferentes zonas de la praxis social.

En “Un análisis de los videojuegos como agenciamientos”, Luis Rossi se pregunta por los modos de apropiación que el videojuego posibilita, más allá del conjunto de posiciones que tratan de fijar el medio como simple producto de un capitalismo avanzado o, al mismo tiempo, como un instrumento de resistencia. Desde una filosofía de la técnica aliada con desarrollos de la ludología, Rossi continúa una línea de investigación propia que ya cuenta varios años y que esta vez proyecta sobre la producción de casi una cincuentena de juegos producidos en *game jams* en Santa Fe con el fin de rastrear allí líneas de fuga que dispersan las formas de territorialidad asentadas.

Partiendo de la experiencia de un taller brindado por ellos, un grupo conformado por investigadores de la Universidad Maimónides conformado por Durgan Nallar, Sofía Alamo, Valeria Drelichman y Facundo Colantonio explora en “Nuevos puzzles narrativos” las relaciones entre *game design* y narrativas transmedia. La problematización de los puntos de encuentro entre los videojuegos y sus extensiones transmediáticas busca sistematizar un modo de abordaje y un método dirigido a desarrolladores que contribuya a resolver problemas de diseño y a contemplar nuevas opciones expresivas.

En el territorio de los desplazamientos transmedia, pero observando un tránsito en cierta medida opuesto, Martín Vizzoti analiza el *LitRPG*, un género literario elaborado a partir de la relectura de géneros del videojuego como el rol *playing game* (RPG). La historia de préstamos entre un medio y otro es extensa: como explica el autor, antes de la *desinteractivación* que supuso el pasaje a la LitRPG, el videojuego se había apropiado a su vez de obras literarias provenientes del universo del *fantasy*. Es el caso de formas videolúdicas que se remontan hasta los inicios del medio, y que se estabilizaron en formas protogenéricas como la de los calabozos multiusuario (MUD). En el ir y venir del flujo transmediático, géneros literarios y del videojuego nacen, expanden, caen en el olvido o vuelven a vivir.

En los últimos años, la producción del videojuego, sobre todo la independiente, tendió hacia diferentes formas de exceso. Con “Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos”, Diego Maté propone analizar esas modalidades a la luz de la noción de la categoría estética de lo sublime. Cada vez más son los juegos que despliegan desafíos lúdicos alambicados y expulsivos, y es en esa complejidad discursiva donde se verificaría la vigencia de un conjunto de operaciones relativas al desborde y el rebasamiento. La pervivencia de la categoría de lo sublime en la producción reciente del videojuego, dice el autor, señala una nueva vía (otra más) por la que el medio entra en contacto con el campo de los lenguajes artísticos.

Las indagaciones en torno a los cruces entre videojuego y artes continúan. Mónica Jacobo, artista e investigadora, trabaja con tres casos observados en la última edición de Game On! El arte en juego que condensan la interacción lúdica con distintas formas de objetualidad. Se trata de un fenómeno intersticial, a caballo entre diferentes dominios, que la autora aborda

partiendo de la experiencia provista por esas obras en la sala. A su vez, “La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones” se inscribe en una extensa historia de indagaciones acerca de los periféricos del medio y los modos en los que fueron (y son) reinventados y, como resultado, ampliado el rango de placeres sensoriales posibles.

También sobre diálogos, préstamos y relecturas escribe María Florencia Ibañez. En este caso, la editora de videos y Maestranda en Diseño Comunicacional por la UBA se ocupa de investigar los procesos de convergencia y remediación entre videojuego y cine. En “Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph”, Ibañez elige como disparador al film animado para repasar los modos en los que las nuevas narrativas hacen uso del videojuego para el despliegue de experiencias sensoriales que combinan nostalgia y novedades tecnológicas, reconfigurando en el proceso las convenciones propias de los dispositivos audiovisuales.

En este ejercicio de apropiaciones e intercambios los videojuegos llegan también al campo de las ciencias duras. Julieta Lombardelli, diseñadora audiovisual, forma equipo con Diego Torres y Alejandro Fernández, ambos doctores en ciencias informáticas, para estudiar y ensayar las mejores prácticas que permitan crear entornos ludificados, adoptando elementos propios de los juegos y los videojuegos en contextos diversos. Los investigadores proponen una metodología de trabajo para la creación de una wiki colaborativa en el marco de la ciencia ciudadana. El paper “Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos” presenta el diseño de un entorno ludificado basado en el marco conceptual G.A.M.E. (*gathering, analysis, modeling and execution*) y aplicado a una comunidad de construcción colaborativa de conocimiento.

La ramificación de los videojuegos por distintos campos es propiciadora de nuevos creadores y, por ende, de piezas que responden a géneros y estéticas que se separan de la oferta del mainstream. Romina Gala, becaria doctoral CONICET, decide abordar una tipología en particular: los *serious games*. Para eso, toma como caso de estudio dos colectivos de desarrollo que trabajan con los videojuegos como medios de expresión para la crítica social y política. “Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires” indaga en las condiciones y formas de producción prestando especial atención a las dimensiones estética y conceptual.

“Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos”, a cargo del licenciado en psicología Ramiro Moscardi, presenta un análisis pormenorizado que trata de romper con la trillada asociación entre videojuegos y adicciones. A través de un extenso repaso por una selección de casos clínicos y videojuegos, el artículo busca evidenciar los efectos positivos que los videojuegos pueden proveer cuando son llevados al terreno de la clínica, especialmente en casos de rehabilitación y estimulación cognitiva.

Una vez más, este segundo cuaderno dedicado a los *game studies* invita a sus lectores a revisar los límites del videojuego. En esta ocasión, se trata de acompañar su expansión e hibridación con otros campos de la cultura y el saber. La propuesta, entonces, es problematizar el videojuego en tanto herramienta y lenguaje, seguir la estela de reapropiaciones a cargo de otras esferas sociales y otros públicos.

Abstract: This notebook constitutes the second chapter of a process of visibilization and research initiated in 2018 by the University of Palermo and Game On! El arte en juego. The Institute of Research and Experimentation in Art and Criticism (IIEAC) of the National University of the Arts (UNA) has joined the project with the aim of promoting the national production of game studies. The leading theme of this edition revolves around the interplay of the video game with different areas of social practice. The nine articles compiled show the work of professionals mostly from outside the field of game studies who arrive at the video game motivated by the same concern: to give an account of the integration of video games in their respective areas of development.

Keywords: game studies - appropriation - culture - video games - society

Resumo: Este livreto constitui o segundo capítulo de um caminho de visibilidade e pesquisa iniciado em 2018 pela Universidade de Palermo e Game On! Arte em jogo. O Instituto de Pesquisa e Experimentação em Arte e Crítica (IIEAC) da Universidade Nacional das Artes (UNA) aderiu ao projeto com o objetivo de promover a produção nacional de estudos sobre jogos. O eixo orientador desta edição gira em torno da inter-relação do videogame com diferentes áreas da prática social. Os nove artigos compilados mostram o trabalho de profissionais, na sua maioria, de fora da área de estudos de jogos, que chegam ao videogame movidos pela mesma preocupação: dar conta da integração dos videogames em suas respectivas áreas de desenvolvimento.

Palavras chave: *game studies* - apropriação - cultura - videojogos - sociedade

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