

Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Diego Maté ⁽¹⁾ y Ma. Luján Oulton ⁽²⁾

Resumen: El presente cuaderno es el tercer número de los Cuadernos de la Universidad de Palermo dedicados a la difusión, problematización y puesta en discusión de los *game studies* regionales. Nuevamente con el apoyo del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC), de la Universidad Nacional de las Artes (UNA), este número reúne investigaciones sobre temas diversos que incluyen la gamificación, el género, las nuevas tecnologías, la infancia y la ética, entre otros, y que se organizan en torno a dos grandes operaciones que llamamos *concentraciones*, para dar cuenta de los trabajos que actualizan conceptos y polémicas ya abordados por los *game studies*, y *aperturas*, para el caso de los artículos que ponen en fase a los *game studies* con nuevas perspectivas que los exceden. Estos dos movimientos dan cuenta de la efervescencia y mutaciones que atraviesan los *game studies* locales, todavía en plena expansión.

Palabras clave: videojuegos - gamificación - género - tecnologías - subjetividades.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 14]

⁽¹⁾ Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes, los tres por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Es docente de las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General (UNA). En su tesis doctoral, para la que cuenta con el apoyo de una beca Conicet, 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 radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (UNA).

⁽²⁾ Magister en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin. Es productora cultural y curadora especializada en videojuegos. Directora de Game on! El arte en juego, co-fundadora de GAIA (Game Arts International Assembly) del *Encuentro Latinoamericano de Videojuegos*, miembro integrante de *Women in Games Argentina* y del *Grupo de Game Studies del IIEAC* (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica) Es docente de la materia Teorías del juego (ORT; Uruguay) y del Diplomado en Videojuegos Artísticos y Experimentales (UMSA). Integra el grupo de estudios de Juegos, Videojuegos y Game Studies radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (UNA)

La pandemia de 2020 volvió a poner al juego bajo el foco de atención. Distintos campos epistemológicos lo recuperaron y apropiaron. El juego fue vehículo de cohesión familiar, reducto de salvación para el eterno loop en el que quedamos atrapados, recurso comunicacional y estrategia de marketing para el campo de la cultura y el entretenimiento y espacio de campaña política. El presente cuaderno da cuenta de cómo el juego siempre ha estado presente en los intersticios. Ya en 1938, Johan Huizinga afirmaba que el juego es la fuente de la que emerge la sociedad en su conjunto. En este sentido, el presente cuaderno reafirma su objetivo fundacional y se propone visibilizar investigaciones académicas que trabajan con el juego, desde el juego y sobre el juego.

En este Tercer Cuaderno de Game Studies se despliega un escenario que puede organizarse a partir de dos grandes movimientos: *concentración* y *apertura*. Pero ahora no nos referimos a las transformaciones del videojuego y a sus diálogos con otras esferas de la cultura como la política, el arte, la enseñanza o el periodismo. O, en todo caso, no nos referimos solamente a eso, sino que observamos cómo es que se dan esos dos movimientos en el espacio de acción de los *game studies*. Las transformaciones que nos interesan, así, se inscriben en un plano *meta*, el de los saberes, más allá de la dimensión de los fenómenos, donde los cambios ocurren con una velocidad y una complejidad diferentes. Como sabemos, cuando se habla de *game studies* se alude a un campo de estudios y no a una perspectiva: no hay un marco teórico o una metodología unificados, por el contrario, los estudios del videojuego siempre tendieron a la apropiación de herramientas provenientes de otros espacios académicos y, al mismo tiempo, trataron de desarrollar instrumentos de análisis que permitieran abordar problemas de una gran especificidad. Se entiende por dónde va la cosa: cuando hablamos de *aperturas* y *concentraciones*, nos remitimos a un cierto momento dentro del campo de los *game studies* hispanoparlantes. Creemos que este Cuaderno permite ver el estado de situación (ágil, escurridizo, en cambio permanente) de un espacio académico en el que se cruzan dos movimientos menos contradictorios que complementarios: por un lado, algunos trabajos vuelven sobre la propia historia del campo, sus conceptos y problemas; por otro, hay investigaciones que tienden puentes nítidos con otras áreas del saber y sustentan sus miradas a partir de esas mixturas.

Nos parece que esta dispersión indica no tanto un desorden o una falta de rumbo como un estado de eferescencia. Por otra parte, la deriva supone asumir una cierta perplejidad, que suele ser la condición para llegar a sitios impensados, una ocasión para el descubrimiento. Quisiéramos que los artículos seleccionados contribuyeran a robustecer esos tránsitos.

Los trabajos situados en el apartado de *concentraciones* aluden a un trabajo reflexivo e introspectivo que vuelve sobre las búsquedas específicas de los *games studies* a partir del análisis del impacto y las apropiaciones de los videojuegos en el presente. Por su parte, los escritos agrupados bajo el marco de *aperturas* encuentran en los videojuegos un espacio privilegiado para nutrir los análisis, las investigaciones y las reflexiones de otros campos epistemológicos.

El bloque que llamamos *concentraciones* recoge cuatro trabajos que actualizan líneas ya abordadas por los *game studies*. Los artículos de **Guillermo Sepúlveda**, **Pamela Gionco**, **Ramiro Moscardi** y **Pablo Molina Ahumada** vuelven sobre problemas instalados en el campo para revisar posiciones o continuar discusiones desde aproximaciones recientes acerca de la gamificación, la narrativa transmedia, la ética y los nuevos dispositivos.

Guillermo Sepúlveda continúa sus estudios sobre gamificación. Esta vez, con la categoría de transgamificación, el autor se refiere a las transformaciones que señalan una expansión de operaciones lúdicas que disputan el espacio de la vida cotidiana con los discursos contemporáneos acerca de la productividad.

Pamela Gionco se ocupa de las relaciones que el videojuego mantiene con otros medios y lenguajes en el caso del universo *Matrix* y atiende a las formas en la que cada uno, con sus posibilidades y limitaciones expresivas, participa en la elaboración de un mundo y una narración común.

Desde una perspectiva que cruza la psicología y la ética, **Ramiro Moscardi** se propone problematizar modalidades en las que los videojuegos sitúan a los usuarios como decisores ante dilemas que suponen la puesta en juego de valores y elecciones morales, un ejercicio que otros medios no interactivos no pueden replicar y que, según el autor, señala el carácter privilegiado del videojuego a la hora de estudiar el comportamiento moral.

Por su parte, **Pablo Molina** se detiene en nuevas formas de subjetivación que resultan de la extensión de la digitalidad y aborda, desde la semiótica de la cultura de Lotman, dos casos, uno de realidad virtual y otro de realidad aumentada

El bloque que denominamos *aperturas* se ramifica y expande hacia abordajes diversos. Dentro de este apartado podemos encontrar un hilo que conecta cinco artículos postulando a los videojuegos como constructores de subjetividades culturales. **Romina Gala, Flavia Samaniego, Matías Alderete, Guido Saá, Carolina di Palma** y los equipos de **Carolina Panero** y **Debora Imhoff** trabajan en torno a la tríada tecnología, género y sociedad, discutiendo en cómo lo masculino, lo femenino y la diversidad se habilita o niega a partir del juego, y en cómo es que el videojuego puede volverse el sitio de actualización y discusión de teorías ajenas al campo del videojuego y los *game studies*.

El trabajo de **Romina Gala** y **Flavia Samaniego** repone desde una posición tecnofeminista la situación de las mujeres en el universo de los videojuegos a partir de entrevistas realizadas a integrantes del sector en torno a dos ejes: participación femenina en el desarrollo y autopercepción respecto de su propia posición.

En una búsqueda similar, el colectivo de traductoras **Carla Di Biase, Tamara Morales, Yessica Terceros** y **Carolina Panero** realiza un trabajo de recuperación estadística sobre representatividad y visibilidad de género que evidencia la falta de neutralidad en la localización de videojuegos y el impacto que esto tiene en la sociedad. El artículo propone como posible estrategia la creación de un glosario neutro colaborativo.

También situada en la instancia de reconocimiento, **Carolina di Palma** investiga modalidades del acceso infantil a los videojuegos en el cruce de algunas grandes transformaciones de época que incluyen la expansión de internet, las redes sociales y el consumo de bienes digitales.

Matías Alderete se detiene en la configuración de la masculinidad joven y de sus reglas realizada por la revista *Top Kids*, dirigida a un público mayormente infantil a mediados de los 90, y rastrea mecanismos de construcción identitaria en distintas secciones de la publicación.

El equipo integrado por **Leonardo Marengo, Débora Imhoff, Juan Carlos Godoy, Matías Cena** y **Pedro Ferreira** expone los resultados de una investigación conjunta entre el Instituto de Investigaciones Psicológicas del CONICET y la Universidade do Porto (Portugal)

proponiendo una aproximación sociocognitiva para analizar en qué medida los videojuegos habilitan aprendizajes políticos y cómo es que podrían entenderse como nuevos ámbitos de socialización política.

Guido Saá indaga, a partir del videojuego *SOMA*, en la representación de conceptos de la cibernética que permiten volver sobre cuestiones desarrolladas por Norbert Wiener y detenerse en las implicancias filosóficas y éticas posibilitadas por el despliegue videolúdico. El cuaderno conduce así por un amplio derrotero que evidencia los distintos caminos que los videojuegos pueden adoptar y las diversas apropiaciones teóricas que de ellos pueden hacerse. Mientras sigamos jugando las posibilidades seguirán multiplicándose y los caminos cruzándose. Los invitamos a sumarse a este diálogo y a disfrutar de la lectura.

Abstract: This is the third academic journal edited by Palermo University with the aim to promote, visibilize and foster the local academic production of Game Studies. The journal is produced once again with the support of the Institute of Research and Experimentation in Art and Criticism (IIEAC) of the National University of the Arts (UNA). The present edition gathers papers that touches on a variety of subjects such as gamification, gender, new technologies, childhood and ethics, among others. These topics could be organized around two main processes: *concentration* and *diversification*. The first one compiles the works that focuses on current concepts and discussions intrinsic to the game studies, while the second refers to papers that broaden the field bringing new perspectives into the conversation. The two processes are a clear reflection of the effervescence and changes that the local game studies are currently going through.

Keywords: videogames - gamification - gender - technologies - subjectivities.

Resumo: Esta publicação é o terceiro número de “Cuadernos de la Universidad de Palermo”, dedicada à divulgação, problematização e discussão dos game studies regionais. Ainda com o apoio do Instituto de Pesquisa e Experimentação em Arte e Crítica (IIEAC), da Universidade Nacional das Artes (UNA), este número reúne pesquisas sobre diversos temas que incluem gamificação, gênero, novas tecnologias, infância e ética, entre outras, e que se organizam em torno de duas grandes operações que chamamos de concentrações, para dar conta dos trabalhos que atualizam conceitos e controvérsias já abordadas pelos game studies, e aberturas, no caso dos artigos que põem em fase os game studies com novas perspectivas que superam. Esses dois movimentos respondem pela efervescência e mutações por que passam os game studies locais, ainda em plena expansão.

Palavras chave: jogos de vídeo - gamificação - gênero - tecnologias - subjetividades.

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