

Prólogo. Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los *game studies*

María Luján Oulton ⁽¹⁾

Diego Maté ⁽²⁾

José Ángel Garfías Frías ⁽³⁾

Resumen: Cuando los *game studies* empezaron a delimitarse como campo de estudio a comienzos del nuevo milenio tuvieron que luchar por hacerse un lugar propio dentro de la academia. Dos décadas después, la producción académica del campo exhibe, por debajo de sus quiebres, debates y novedades más espectaculares, líneas de continuidad que señalan inquietudes e interrogantes que se perpetúan. Estas continuidades confirman que los *game studies*, al igual que muchos otros espacios y disciplinas, se consolidan en torno a un conjunto de reflexiones e intereses cuya reiteración acaba por conferirle al campo un rostro singular, una identidad propia.

Palabras clave: *game studies* - academia - continuidades - quiebres.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 15-16]

El presente número (160) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los *game studies*” se inscribe en la Línea de Investigación (18), *Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas*, dirigida por María Luján Oulton, del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

⁽¹⁾ **María Luján Oulton.** Magister en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin. Licenciada en Relaciones Públicas e Institucionales. Productora cultural y curadora especializada en videojuegos experimentales artísticos. Co-fundadora de GAIA (Game Arts International Assembly).

⁽²⁾ **Diego Maté.** Magister en Crítica y Difusión de las Artes, Licenciado en Crítica de 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* (IIEAC - UNA)

⁽³⁾ **José Ángel Garfías Frías.** Doctor en ciencias políticas y sociales, Magister en comunicación y Licenciado en ciencias de la comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas

y Sociales de la UNAM. Profesor titular “A” de tiempo completo en la misma institución. Miembro del Sistema Nacional de investigadores Nivel 1. Coordinador del grupo de investigación La Finisterra.

El presente volumen constituye el cuarto volumen de los *Cuadernos de Game Studies* publicado en la serie de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, que en esta ocasión adquiere estatuto de línea de investigación dentro de la Facultad de Diseño y Comunicación, con el objetivo de relevar y visibilizar las producciones académicas hispanoparlantes que tienen al videojuego como objeto de estudio. Este cuarto *Cuaderno* renueva el acuerdo de cooperación entre la Universidad de Palermo y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC) de la Universidad Nacional de las Artes (UNA), e incorpora al Instituto La Finisterra, una comunidad de jóvenes investigadores al interior del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Los *Cuadernos* anteriores relevaron distintos tipos de movimientos, de transformaciones, de desplazamientos tectónicos en torno a la producción de saber sobre el videojuego. Mientras el primero estuvo dedicado a dar cuenta de la escena todavía naciente, pero no por eso menos activa, de los game studies en Latinoamérica, el segundo *Cuaderno* dio cuenta, en cambio, de algunos enfoques novedosos que se interesaban por el videojuego desde campos del saber ya constituidos. El tercer *Cuaderno* mostró un fenómeno diferente: los game studies de la región, en especial de Argentina, parecían expandirse y aliarse con otros espacios epistémicos al tiempo que volvían sobre objetos de estudio canónicos dentro del campo. Este cuarto *Cuaderno* sigue la estela del anterior. Con el título *Insistencias*, la publicación recoge artículos que indagan en temas que han tenido un especial interés en la historia de los game studies, tanto en el momento de su constitución, a comienzos del nuevo milenio, como en las décadas siguientes, cuando el videojuego se consolidó definitivamente como tema de relevancia en instituciones académicas.

Cuando los game studies empezaron a delimitarse como campo de estudio a comienzos del nuevo milenio tuvieron que luchar por hacerse un lugar propio dentro de la academia independizándose de los análisis sesgados que llegaban desde campos como los estudios culturales como los de la narrativa, la psicología y la sociología y otras áreas que, a los ojos de los pioneros, “parasitaban” un objeto para cuya interrogación no estaban preparados teórica ni metodológicamente. Dos décadas después, con esa batalla ganada, la producción académica del campo exhibe, por debajo de sus quiebres, debates y novedades más espectaculares, líneas de continuidad que señalan inquietudes e interrogantes que se perpetúan a lo largo de *papers*, ponencias y libros. Estas continuidades, lejos de sugerir un

posible estancamiento, confirman que los *game studies*, al igual que muchos otros espacios y disciplinas, se consolidan en torno a un conjunto de reflexiones e intereses cuya reiteración acaba por conferirle al campo un rostro singular, una identidad propia.

Los lectores podrán encontrar que en los textos publicados reverberan viejas preguntas que acompañaron la expansión y establecimiento de los *game studies*. Preguntas que, formuladas desde diferentes tiempos y espacios, parecen generar respuestas nuevas, móviles, mutantes. Sucede, por ejemplo, con temas como la cuestión de la representación de la violencia en el videojuego, que modeló los principales debates, de alcance internacional, sobre los presuntos efectos (siempre perniciosos, según la vulgata de los 90) sobre los jugadores. El tema tiene una nueva iteración en el artículo **Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales** de Pablo Gobira, Emanuelle de Oliveira Silva y Luiz Carlos de Oliveira Ferreira dedicado a algunos juegos producidos en Brasil que tienen como protagonista a Jair Bolsonaro, y cuyo despliegue, a pesar del escándalo que supuso su lanzamiento, parece servirse, sostienen los autores, de recursos lúdicos conocidos en la producción del videojuego.

El tema reenvía necesariamente a la intersección del videojuego y la agenda de actualidad, terreno que desde hace años se volvió el territorio de una forma cultural híbrida como el *newsgame*. En **Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios**, Mariano Mancuso efectúa una revisión de la historia (oscilante, accidentada, tan prometedora como trunca) de los *newsgames* como de las ideas y los conceptos que acompañaron su nacimiento, ascenso meteórico y lenta declinación.

La inserción del videojuego en estrategias pedagógicas fue un proceso lento y dificultoso que se inició en la década del noventa, antes incluso del surgimiento del campo de los *game studies*. La sola idea de que el mismo objeto cultural que padres y predicadores señalaban como la nueva fuente de los males que aquejaban a los jóvenes pudiera ingresar al aula como insumo de enseñanza constituyó durante mucho tiempo una idea impertinente, casi de vanguardia. En el presente, superado el *media panic* de momentos previos, el tema exhibe su espesor y, también, sus complejidades.

En este sentido, Aníbal Rossi propone en **LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario** un modelo de ludificación de las aulas destinado a mejorar la experiencia de la enseñanza universitaria, tanto en el plano del aprendizaje como del dictado de clases, y llama a recuperar así el placer de una actividad muchas veces sujeta a protocolos de una rigidez inconveniente.

Por su parte, en **Imágenes de infancias en los desarrollos digitales**, Lucila Fogiel, Ines Heredia y Virginia Noé (integrantes del Laboratorio LupaLab) problematizan los (malos) modos existentes en la industria del entretenimiento a la hora de dirigirse a los públicos más jóvenes como de inscribirlos en sus contenidos mediante formas calcificadas de representación de la infancia. Otras estrategias de interpelación son posibles, afirma el texto, que realiza un estado de la cuestión y finaliza señalando casos singulares que permiten imaginar nuevos horizontes mediáticos en un futuro no tan lejano.

Desde los inicios de los *game studies* la relación del videojuego con otros medios y lenguajes fue una preocupación recurrente acompañada siempre de un gesto político: la comprensión de las modalidades en las que el videojuego dialoga con el cine, la literatura, la televisión o, incluso, el arte, debía conducir a su vez al reconocimiento de la riqueza expresiva de un medio observado (en ese entonces) todavía con recelo y sorna. El texto **Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa** de Lelia Fabiana Pérez se incluye en ese linaje de indagaciones con un estudio sobre los tránsitos producidos entre las novelas y los juegos de mesa de Dune, el universo creado a partir de los libros de Frank Herbert que tiene desde hace tiempo una escala transmediática. La autora atiende a las transformaciones que se producen en el pasaje del libro al juego de mesa, donde colisionan y negocian modos culturales contrapuestos como el narrativo y el lúdico.

Con demoras y contramarchas, la producción de los *game studies* empezó a acercarse en los últimos años al universo de las discusiones vinculadas con las problemáticas de género y de lo *queer*. En **Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género**, Mónica Jacobo revisa algunos juegos y obras centrados en personajes femeninos que deben atravesar situaciones de peligro. El análisis lleva a la autora a considerar que el videojuego puede ser una herramienta de activismo para la promoción y visibilización de problemáticas femeninas tanto como un medio de empoderamiento de la mujer.

En lo relativo a la investigación sonora, los *game studies* no pudieron revertir una tendencia que en Occidente es histórica: las reflexiones en torno al campo de lo sonoro fueron siempre muy por detrás de las dedicadas a la visualidad. En este sentido, **La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos**, de Lautario Dichio Suárez, se sitúa en la línea de indagaciones sobre los modos de producción sonora y musical del videojuego, una corriente siempre marginal y, por eso mismo, muy necesaria. El autor aborda algunos modos frecuentes de articulación sonoro-musical empleados por el medio para sumergir al jugador en distintos mundos de ficción y orientar su interacción con el entorno.

Desde La Finisterra se suman tres artículos que demuestran el interés del centro mexicano por profundizar y hacer investigación en temas poco explorados dentro de las industrias creativas en el escenario académico de ese país. El Instituto se propone, a través del debate, asesorías y discusiones en un espacio físico y digital a manera de comunidad, incorporar a nuevas generaciones de investigadores al estudio de eso que a veces se circunscribe bajo el concepto de lo *friki*, término usado designar el universo de prácticas relacionado con el cómic, el manga, el anime, el videojuego y todas las industrias creativas relacionadas.

José Ángel Garfias Frías y Roberto Carlos Rivera Mata, en **La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios**, presentan una introducción a la historia de la producción de los videojuegos en México a través de un análisis de la economía política que muestra movimientos y oscilaciones que emparentan la escena del desarrollo de ese país con la de otros de la región. Los autores señalan que, después de la penetración

cultural del videogame extranjero en los 70 y 80, y algunos pocos emprendimientos locales durante la década del 90, es recién en torno al año 2010 cuando la producción mexicana cobra volumen y es capaz de proveer una oferta nacional con una identidad propia.

Por su parte, Clara Cisneros Hernández trata un problema de gran interés para los *game studies* que hace a las relaciones que el consumo de videojuegos mantiene con otros circuitos de prácticas culturales. En **Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional**, la autora aborda un fenómeno de gran proyección cultural en Japón (pero también en Occidente) relativo a la articulación entre videojuego y turismo, y cómo es que el primero mueve a viajar y a recorrer sitios del mundo extralúdico que se encuentran ligados a los tránsitos al interior en los universos ficcionales del videojuego.

Desde las teorías de la recepción, Adrián Ávila Pérez postula que en los videojuegos, al igual que en la literatura y otros fenómenos culturales, es el receptor quien, dentro de ciertos límites, construye la obra, quien la actualiza mediante un sistema intertextual de ideas que cambia con el tiempo, lo que implica que la significación de cualquier obra (y de cualquier videojuego) se encuentra siempre abierta a las estrategias de lectura vehiculizadas en cada momento histórico. En **La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos**, Ávila pone en diálogo la corriente procedural de los *game studies* con los principales exponentes de la escuela de Constanza: apelando a una disputa sucedida en la comunidad de *Silent Hill 2* en torno a un rasgo nunca antes notado por los fans del juego, el autor pone en marcha un exhaustivo análisis de las posiciones en pugna que señala la riqueza que las teorías de la recepción pueden ofrecer al universo de los estudios sobre el videojuego.

Estos textos muestran, cada uno a su manera, dentro de un espectro definido de problemas, una serie de inquietudes, dudas e *insistencias* epistemológicas que resisten el paso del tiempo y que modelan los contornos de los *game studies* a escala planetaria y regional.

Abstract: When game studies first appeared in the early stages of the new millennium they had to struggle to find its own place within the academy. Two decades later, the academic production of the field, despite its many innovations and breakthroughs, still continues to wander around certain concerns and questions. The insistence on these issues confirm that game studies, like many other spaces and disciplines, are consolidated around a set of reflections and interests whose reiteration ends up giving the field a singular face, an identity of its own.

Key words: game studies - academy - continuity - disruptions.

Resumo: Quando os estudos sobre jogos começaram a se delimitar como um campo de estudo no início do novo milênio, teve que lutar para conquistar seu próprio lugar dentro

da academia. Duas décadas depois, a produção acadêmica do campo exhibe, sob suas mais espetaculares rupturas, debates e novidades, linhas de continuidade que apontam para preocupações e questões que se perpetuam. Estas continuidades confirmam que os estudos do jogo o game studies, como muitos outros espaços e disciplinas, se consolidam em torno de um conjunto de reflexões e interesses cuja reiteração acaba por dar ao campo um rosto singular, uma identidade própria.

Palavras-chave: same studies - academia - continuidades - rupturas.

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