
Resumen: El presente cuaderno da cuenta de la evolución y estabilización que los *game studies* hispanoamericanos han tenido desde su primera aparición hace dos décadas. La producción académica que comenzó retomando y reformulando las teorías fundantes de los *game studies* europeos y norteamericanos ha ido poco a poco abriendo lugar a líneas de trabajo regionales que dan cuenta de preguntas y construcciones teóricas propias. Si bien se pueden seguir detectando líneas de continuidad, se abren nuevos caminos a ser explorados que configuran una identidad hispanoparlante dentro del panorama internacional de los estudios sobre el videojuego. Aparecen problemáticas como lo sonoro, se perfilan teorías en torno a un futuro lúdico, se problematizan conceptos originados en la estética y se establecen vinculaciones con otros campos desde una mirada poscontemporánea, inmersa ya en el siglo lúdico.

Palabras clave: estética - diseño - lúdico - identidades - hispanoamericano

El presente número (189) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Quinto Cuaderno de Game Studies. Tiempo de consolidaciones” 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.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 16]

^(*) Magíster 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) y de Women in Games Argentina.

^(**) Licenciado en Crítica de Artes, Magíster 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 (IIEAC - UNA). Tiene a su cargo la asignatura Teorías del Juego en la Universidad ORT. Es docente en la Universidad Nacional de las Artes, Universidad Torcuato Di Tella, y dicta seminarios de posgrado en la Universidad Nacional de Buenos Aires y la Universidad Nacional de Rosario.

Introducción

El *Cuaderno* que tienen en sus manos, o en sus pantallas, representa un nuevo paso en la afirmación de la línea de investigación de *game studies* radicada en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los ensayos que integran esta quinta edición dan cuenta de una estabilización en el campo de la producción hispanoparlante de estudios sobre el videojuego, reafirmando el objetivo original de los *Cuadernos* de dar visibilidad y poner en valor una producción académica muchas veces dispersa y cuya circulación sucede al margen de una escena internacional en la que, desde los inicios del campo en el año 2000, cobran protagonismo las publicaciones europeas y estadounidenses. Esta nueva entrega del *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).

A lo largo del *Cuaderno* podrán encontrar una serie de apuestas y discusiones teóricas que sugieren un proceso de consolidación: los artículos que conforman el volumen, pertenecientes a Argentina, a países de la región como Chile, México o Ecuador y, también, a España, se inscriben dentro de distintas tradiciones y corrientes estructurantes del campo de los *game studies*. Se trata, entonces, de una consolidación doble. Por un lado, los textos dan cuenta de trabajos que surgen de investigaciones de largo aliento tanto como de nuevos interrogantes nacidos bajo la urgencia de fenómenos de actualidad: en cualquier caso, unos y otros indican que la escena hispanoparlante de los estudios sobre el videojuego cuenta ya con una producción de gran volumen y con un conjunto elemental de dispositivos institucionales de reproducción y expansión. Por otro lado, la manera en la que los trabajos se insertan en líneas de investigación previas que conforman desde hace tiempo el esqueleto epistemológico de los *game studies* internacionales señala líneas de continuidad y vasos comunicantes con la situación latinoamericana. Dicho de otra forma: estos trabajos reconocen un campo de problemas y desarrollos e inscriben sus operaciones en ese espacio de cruce. Esto último permite realizar, entonces, una lectura optimista acerca del lugar que los *game studies* regionales ocupan en relación con la escena internacional: un lugar que ya no sugiere aislamiento ni marginalidad sino, por el contrario, conexiones estratégicas, encadenamientos y revisiones. O, en pocas palabras: el tipo de persistencia que es condición necesaria para la conformación de cualquier campo de producción de saber.

Los artículos reunidos pueden organizarse en tres grupos bien diferenciados: uno dedicado a los cruces de los *game studies* con fenómenos propio del campo de las artes y de sus investigaciones, otro al juego expandido y a sus modos de inserción en la cultura y, finalmente, un último grupo en el que se recuperan teorías y conceptos originados en otros espacios disciplinares con los que los *game studies* dialogaron poco y mal.

En el primer grupo se incluyen los ensayos de trabajos que prolongan las preguntas de los *game studies* respecto de fenómenos iniciados en el campo de las artes, proponiendo, en algunos casos, interrogaciones sobre el videojuego que exceden la producción académica y entran en diálogo con la creación y la experimentación artística, como sucede desde hace tiempo en la tradición de los *controles alternativos*. Es el caso de Lara Sánchez Coterón, que en **Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos** indaga los dispositivos del videojuego, sus lógicas y procesos de diseño y problematiza cómo la reconfiguración de los controles de juego puede operar como un gesto crítico acerca de la construcción de la experiencia estética lúdica; gesto que posibilita, además, nuevos modos narrativos que contribuyen a expandir las posibilidades comunicativas del videojuego. Coterón afirma que la escena del desarrollo independiente puede funcionar como guía e inspiración para que el circuito mainstream empiece a quebrar las prácticas hegemónicas y capitalistas que dominan la industria y restringen el ancho experiencial de los jugadores. Ruth García Martín, Pablo Martín Domínguez y Begoña Cadiñanos Martínez proponen pensar cómo el videojuego estaría atravesando un momento vanguardista mediante la reconfiguración y reinterpretación de las nociones de extrañamiento y mimesis, que se nutren a su vez de movimientos previos acontecidos en la historia del teatro y de las artes visuales. **El Efecto-V brechtiano vs mimesis en las representaciones del videojuego** sugiere que el videojuego está ingresando en un período de madurez inédito, lo que lo sitúa en diálogo con los desarrollos experimentales de otros lenguajes. Lo notable de la problematización llevada a cabo por los autores es que estas apropiaciones expresivas no se encuentran solamente en la órbita de los llamados *art-games* o juegos experimentales, sino que ya integran el horizonte de la oferta de los géneros populares del videojuego. **Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura**, de Mario-Paul Martínez y Kevin Díaz, retoma un concepto icónico de la filosofía como lo sublime, categoría surgida en el siglo XVIII destinada a conceptualizar fenómenos ligados al desborde de la sensorialidad y a sus efectos estéticos, de gran proyección en las artes visuales durante el siglo pasado y el presente. Los autores postulan que muchos juegos actuales explotan recursos relacionados con el exceso, sobre todo en lo relativo a la generación de climas y atmósferas. Allí, mecánicas, narrativa y visualidad confluyen en la generación de escenas videolúdicas que apelan a la experiencia de la incommensurabilidad, la obliteración y el sentimiento de arrebato, frecuentes en la oferta de medios como la pintura o el cine, y que solo ahora el videojuego parece empezar a regularizar.

En una línea similar, José Manuel Chico Morales explora cómo el videojuego continúa y rediseña el género fantástico. En **¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas**, el autor plantea que las singularidades del lenguaje videolúdico permiten situar al público en un espacio estético signado por la tensión irresoluble entre lo cotidiano y lo extraordinario. Ese efecto de incertidumbre, propio del fantástico literario o cinematográfico, y que en ocasiones fue identificado con la experiencia de lo siniestro o lo ominoso, conformó históricamente una suerte de tándem con lo sublime y, al igual que este último, constituyó una operación recurrente en el panorama artístico del siglo XX y, ahora, del XXI.

Los tres trabajos mencionados muestran, entonces, una recuperación ineludible de parte de los *game studies* de fenómenos y teorías que organizaron una buena parte de las discusiones artísticas dadas durante los últimos cien años.

Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego, de Geovanny Chávez, recupera conceptos clave de Jorge Dubatti para proponer la noción de “ludovivio”, que supondría una articulación inédita entre artes escénicas, tecnología y videojuego, y que tiene en el *gameworld* un sitio de despliegue que permite transponer, pero también actualizar y resignificar, las posibilidades expresivas del teatro. Si los tres trabajos anteriores se inscribían en tradiciones y discusiones filosóficas sobre el arte que se remontan por lo menos a dos siglos, el de Chávez revisa el cruce entre teatro y videojuego, una mixtura que, después de un primer momento de efervescencia en los inicios de los *game studies*, con estudios como los de Brenda Laurel o Janet Murray, fueron abandonados o despertaron un interés marginal en comparación con otros temas, que contaron con una visibilidad mucho mayor.

En el segundo grupo se encuentran los trabajos de Guillermo Sepúlveda y Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez. En **Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos**, Sepúlveda continúa sus indagaciones en torno a los modos contemporáneos de la gamificación, estableciendo cruces con la filosofía y recuperando enfoques de la primera ludología, esa que, desde la antropología, tramaron casi en solitario autores como Huizinga y Caillois. Sepúlveda publicó sus desarrollos de manera casi ininterrumpida desde el primer *Cuaderno*: una lectura en el tiempo de sus distintos escritos evidencia tanto la evolución de los procesos de gamificación como los modos en los que la academia, desde una mirada latinoamericana, puede llegar a abordarla.

Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez presentan un minucioso análisis historiográfico en **El juguete como vehículo de apropiación adyacente al videojuego**, donde estudian cómo la experiencia de juego se ve expandida y prolongada gracias a una estrategia comercial transmedia que sigue los pasos de la industria cinematográfica en la reconfiguración y reapropiación del juguete entendido como objeto cultural. Entre otras cosas, los autores encuentran que el juguete, que en el pasado constituyó una fuente de divertimento destinado a un sector infantil, se vuelve en el presente campo de estrategias relacionadas con la memorabilia y el capital cultural.

El tercer grupo de artículos se conforma por investigaciones en torno a temas poco explorados por los *game studies* y que, en algunos casos, permiten reconstruir una suerte de linaje de textos trazado por ediciones anteriores de los *Cuadernos*. Es el caso de **Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos**, de Sean Moscoso Samilla, que escribe en representación del grupo de investigación Ludilab. Proponiendo estrategias reflexivas de corte autoetnográfico para trabajar intersubjetivamente con la escucha videolúdica, el autor se inscribe en la tradición de los desarrollos dedicados a problematizar las posibilidades de lo sonoro en el videojuego, una línea investigativa que discurrió siempre muy por debajo del estruendo de los estudios sobre la visualidad (sesgo teórico que, por otra parte, excede largamente al videojuego y que, según Christian Metz, supone un punto ciego del pensamiento occidental en su conjunto). Moscoso Samilla continúa una línea de exploración alrededor de lo sonoro que tiene antecedentes, por ejemplo, en trabajos de Luciana Cacik y Lautaro Alberto Dichio Suárez, publicados en números anteriores de este *Cuaderno*.

Algo parecido sucede con los artículos **Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual y Poetas con Gafas de Espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos**. Ambos traen al terreno de los *game studies* problemas y fenómenos originados en otros ámbitos como el de la crítica cultural o los estudios literarios, lo que indica una suerte de apropiación estratégica de conceptos y desarrollos de larga vida teórica que encuentran en el videojuego un nuevo campo de aplicación.

Antonio Flores Ledesma recurre a la crítica ideológica como marco teórico y metodológico para analizar los juegos de estrategia del estudio Paradox, partiendo de la concepción del videojuego como fenómeno cibercultural. Esta aproximación le permite al autor aproximarse al funcionamiento ideológico que estructuran los juegos del género para comprender no solo los presupuestos que fundan ciertas ideas-de-mundo, sino también para rastrear aperturas y fugas de sentido que trasvasan el marco político y social en el cual surgen y circulan esos productos. Flores Ledesma actualiza así la herencia de los estudios críticos de cuño marxista, dedicada con frecuencia a problematizar los juegos de temática bélica, pero dirigiendo esta vez la atención hacia el catálogo del estudio Paradox, especializado en juegos de estrategia.

En diálogo con los estudios literarios, Julián Andrés Pibuel analiza una serie de casos que proponen una suerte de remodelación de la experiencia narrativa mediante diferentes recursos videolúdicos. Esa articulación entre texto e interacción, señala el autor, tiene como efecto la reconfiguración del enunciatario construido habitualmente por el videojuego: si el medio elabora con frecuencia una suerte de *jugador-modelo*, los juegos estudiados, en cambio, se dirigen a un *lectojugador*, es decir, a una figura cuya performance discursiva involucra competencias tanto lúdicas como del orden de la lectocomprensión y la interpretación. De esta forma, Pibuel abreva en los estudios de la enunciación, espacio disciplinar de gran despliegue en la literatura que, con demoras, se expandió a la reflexión sobre otros lenguajes (como el cine o el teatro), sin terminar nunca de conformar una línea estable dentro de los *game studies*, donde todavía cuenta con desarrollos escasos.

En la misma línea de problematizaciones de inspiración semiótica, pero focalizada particularmente sobre el problema de la transposición, se ubica **La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico**. Sobre un proyecto propio, el texto de Javier Chimondeguy propone un minucioso análisis del proceso de pasaje de una obra literaria utópica a un videojuego de gestión y estrategia. Las distancias que se abren entre el escrito de Tommaso Campanella, fraile dominico napolitano del siglo XVII, y un videojuego, resultan evidentes; sin embargo, como muestran el juego y el artículo del autor, la cesura temporal y geográfica entre la obra y su relectura, curiosamente, permite explorar y expandir rasgos del texto fuente, como si el videojuego proveyera las posibilidades expresivas para revitalizar el proyecto utópico del original, lo que da como resultado un anacronismo fascinante: el libro de Campanella parece que hubiera sido concebido para ser jugado.

Si bien hace tiempo que el videojuego propone escenas autorreferenciales en las que se da cuenta de los aspectos que hacen a los modos en los que el medio diseña sus productos, los *game studies* carecen del interés por esa autorreflexividad que los estudios sobre literatura o cine encararon hace mucho. **El metajuego del desarrollo de juegos**, de Rubén Darío Hernández Mendo, aborda casos que sitúan al jugador de cara ante diferentes instancias propias del desarrollo videolúdico, desde la vida productiva de un estudio de creación de videojuegos, hasta otros que habilitan la confección de niveles o tematizan el funcionamiento lógico de la regla como elemento constitutivo de la experiencia lúdica. Además de ofrecer un esquema ordenador sobre las distintas formas posibles de autorreflexividad, el trabajo de Hernández Mendo permite vislumbrar la variedad y complejidad operativa de los modos en los que el videojuego exhibe una mirada autoconsciente sobre sus propios procedimientos mediáticos y expresivos.

Los artículos incluidos en esta quinta edición de los *Cuadernos* buscan sostener el relevo y la visibilización de la producción regional de *games studies* iniciada en los números previos. Si algunos *Cuadernos* anteriores funcionaron como cartografías de un territorio en constante movimiento, sacudido por los temblores de un espacio disciplinar en ebullición pero que no termina de solidificarse, esta quinta edición muestra un mapa con contornos bastante más definidos, donde pueden identificarse con algo de precisión tradiciones conceptuales, linajes investigativos y zonas de cruce teórico y metodológico. Si bien los *games studies* hispanoparlantes no cuentan todavía con los mismos mecanismos institucionales y epistémicos de sus pares anglosajones, los trabajos aquí seleccionados indican distintas líneas de consolidación, tanto internas, en términos de problemas estructurantes del campo, como externas, en relación con la lectura de conceptos y problemas teóricos de larga vida cultural originadas en otros espacios del saber.

Abstract: The present journal demonstrates the evolution and stabilization of Latin American game studies since its first appearance two decades ago. The academic production that began by retaking and reformulating the founding theories of European and North American game studies has gradually given way to regional lines of work that reflect their own questioning and theoretical constructions. Although lines of continuity can still be

detected, new paths are opening up to be explored that configure a Spanish-speaking identity within the international panorama of game studies. The readers will be faced with new issues such as sound, also theories about a ludic future are outlined, aesthetic concepts are sketched and links with other fields are established from a post-contemporary viewpoint already immersed in the ludic century.

Keywords: aesthetics - design - playful - identities - hispanic-american - design

Resumo: O presente livreto dá conta da evolução e estabilização que os estudos do jogo latino-americano sofreram desde sua primeira aparição há duas décadas. A produção acadêmica que começou por retomar e reformular as teorias fundadoras dos estudos sobre os jogos europeus e norte-americanos deu gradualmente lugar a linhas de trabalho regionais que refletem seus próprios questionamentos e construções teóricas. Embora linhas de continuidade ainda possam ser detectadas, novos caminhos estão se abrindo para serem explorados que configuram uma identidade de língua espanhola dentro do panorama internacional dos estudos de jogos. Questões como o som aparecem, teorias sobre um futuro lúdico são delineadas, conceitos estéticos são esboçados e são estabelecidas ligações com outros campos de um ponto de vista pós-contemporâneo já imerso no século lúdico.

Palavras-chave: estética - design - lúdico - identidades - hispano-americano

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
