

Luján Oultón, Bárbara Echevarría y Sol Echevarría (Coordinadoras). *Cuaderno N° 98. Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Año 23, N° 98, septiembre 2021. ISSN 1668-0227

Fecha de recepción: 09/02/2020

Fecha de aprobación: 08/03/2020

Los videojuegos ocupan en la actualidad un lugar protagónico en el mundo de la cultura y un espacio cada vez más destacado en el terreno de la educación. Por *Game Studies* (estudio de juegos o ludología) se suele abarcar todo tipo de juegos, sin embargo, en la última década la mayoría de estudios realizados se refieren casi exclusivamente a los videojuegos. Según Gonzalo Frasca (2003), el término “ludología” no ha sido acuñado ni por él mismo ni por Espen Aarseth, a quienes habitualmente se les atribuye, sino que había sido usado ya en 1982, aunque con un significado diferente. Según el mismo Frasca (1999) la expresión parece haber empezado a ganar aceptación luego de su publicación “Ludology meets narratology” (La ludología se encuentra con la narratología).

El trabajo objeto de la presente reseña fue presentado el 29 de julio de 2019 en el marco del “Game on! El arte en juego” en coproducción con la Universidad de Palermo, sede del evento, constituyéndose en la primera publicación en la temática en Latinoamérica.

La publicación cuenta con doce artículos y, en el prólogo, una de las coordinadoras y al mismo tiempo autora, Luján Oultón, nos da la pista para interpretar correctamente los trabajos incluidos en este Cuaderno N° 98, al indicar la división interna en nodos temáticos.

Así, el primer nodo, según la mencionada autora, funciona a modo de introducción al estado del arte de los *games studies* e incluye el artículo “*Game studies: apuntes para un estado de la cuestión*” de Diego Maté, donde su autor realiza un recorrido por más de veinte años de historia, centrándose en momentos cruciales sin pretender abarcar todos los trabajos e investigaciones publicadas durante ese período. Culmina su tarea con un muy breve panorama de los estudios llevados a cabo en la Argentina.

El segundo nodo se corresponde con nuevos abordajes para los videojuegos como herramienta creativa e incluye cuatro *papers*: “En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa” de Federico Álvarez Igarzábal;

“Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad” de Luciana Cacik; “Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los Nuevos Medios” de Laura Palavecino y “Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales” de Luján Oulton.

Igarzábal especula con la posibilidad que tienen los jugadores de retroceder en el tiempo y de esta manera conocer el futuro, así como que la posibilidad de tomar decisiones por parte de los jugadores colisiona con el control que los autores suelen poseer sobre sus relatos. Esto abre un fascinante escenario que contempla el desarrollo de un nuevo medio, conjuntamente con el arte milenario de la narrativa.

Por su parte, Cacik intenta vincular la imagen y la música y sus maneras de comunicarse entre sí y con el jugador. Para ello recurre a comparaciones con otros medios como el cine, desarrollando los análisis desde la estructura formal en relación con los tres factores de interés: música, imagen y jugabilidad.

Palavecino, en tanto, examina las posibles relaciones entre el videojuego, el arte, la naturaleza y lo maravilloso, proponiendo una metodología teórica-práctica que le permite reflexionar sobre la experiencia creativa del desarrollo de un videojuego. La autora, analiza obras de su producción más reciente: *Buscador*

estelar de sueños; Beyond the garden y Flora Mirabilis, que constituyen experiencias de videojuego no tradicional.

En su ensayo, Outón muestra el nuevo camino que, como experiencia estética, abren los videojuegos, el que a su vez requiere de un abordaje propio e independiente. Expone un relevamiento de los modos actuales de curaduría lúdica, sus problemáticas y desafíos y culmina proponiendo un modelo propio de abordaje curatorial. Expresa que, el curador (la autora lo es) trabaja con la tríada arte-videojuego-sociedad, considerados como tres ejes en constante rotación y diálogo. Manifiesta que el curador de videojuegos se enfrenta al desafío de encontrar las vías de acceso al videojuego en tanto obra.

El tercer nodo incluye tres trabajos que introducen al lector en el proceso del diseño de videojuegos: “*Deep Game Design: una nueva metodología para crear juegos innovadores*” de Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala; “*Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma*” de Patricio A. León C. y “*Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger*” de Ana Karina Domínguez.

Blanco y Zabala exponen una nueva metodología llamada Diseño Profundo de Juegos que propone un marco de desarrollo para crear videojuegos innovadores y presentan los

videojuegos que utilizaron para su realización. Destacan la necesidad de experimentar para innovar, a través de prototipos jugables que permitan documentar los efectos del mismo en los jugadores. Los autores concluyen que la elección de una estrategia basada en la innovación puede crear nuevos nichos de mercado.

Por su parte, León desarrolla un enfoque acerca de la narrativa y sus características y da a conocer la definición de jugabilidad, resaltando su importancia en el diseño de niveles de los videojuegos, además de poner a consideración los conceptos de ritmo y velocidad, analizando su afinidad en relación con la destreza de los jugadores, la clasificación de videojuegos y el reto implementado en estos.

Cerrando este bloque, Domínguez profundiza en el concepto de diseño de videojuegos, estudiando específicamente dos de ellos: LEGO Worlds y LEGO Marvel y las características que determinan la jugabilidad para niños con síndrome de Asperger. Culmina destacando la necesidad de realizar trabajos de investigación en Latinoamérica, desde el diseño y que no estén necesariamente referidos al campo de la psicología.

El cuarto nodo, integrado por dos artículos, se relaciona con el potencial transformador social de los videojuegos: “*Game Jams* como experiencia de aprendizaje para artes y diseño” de Jacinto Quesnel Álvarez y “Videojuegos

para la participación ciudadana” de Euridice Cabañes y Nestor Jaimen.

En su trabajo, Álvarez fundamenta teóricamente la necesidad del aprovechamiento de habilidades y competencias tecnológicas, sociales, comunicativas y artísticas y se exploran las posibilidades de los *Game Jams* y otras actividades relacionadas con la creación de videojuegos con ese objetivo. Concluye diciéndonos que deberíamos entender que cada juego es en sí mismo una experiencia de aprendizaje del entendimiento reflexivo de los juegos en sí.

Cabañes y Jaimen, dirigen la mirada hacia un uso potencial de los videojuegos muy poco explorado: de qué manera los videojuegos pueden contribuir a la participación ciudadana en las políticas públicas. Plantean su experiencia a través de dos casos prácticos: *Craftea* (mapea el entorno cercano con el objetivo de desarrollar propuestas de mejora del espacio público) y *Juegos del Común* (laboratorios ciudadanos de creación de videojuegos basados en *open data*).

El quinto y último nodo, está dedicado al proceso de ludificación y abarca dos trabajos: “Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva” de Julieta Lombardelli y “Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural” de Guillermo Sepúlveda Castro.

Lombardelli plantea, desde la tríada ludificación, juego y videojuego, la creación colectiva, en vinculación con las Ciencias, en particular con la ciencia ciudadana, es decir aquélla donde participan ciudadanos no especializados. El método presentado puede, según la autora, considerarse de valía para observar la ludificación en proyectos de investigación científica.

Por último, Sepúlveda Castro, aborda el fenómeno denominado *transgamificación*, y sus proyecciones a nivel filosófico y político. Se plantea que en un futuro cercano se estará hablando de una nueva realidad *gaming* y de cómo los videojuegos dejarán de derivar de la cultura para convertirse en una cultura alternativa, traspasando los códigos formadores de la gamificación y provocando la aparición de nuevos códigos morales.

A modo de cierre vale sugerir, como hace la autora y prologuista Luján Outon, que los estudios que integran el

presente Cuaderno deben tomarse como una invitación para la realización de futuras investigaciones. Es decir que nos están proponiendo un camino a seguir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video) games and narrative*. Originalmente publicado en finés como *Ludologia kohtaa narratologian en*, Parnasso, 3: 1999. Versión en inglés disponible en <http://www.ludology.org>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. *Digital Games Research Conference Proceedings (DiGRA)*. Disponible en <http://www.digra.org>

Gustavo Bacino
Universidad Nacional de Mar del Plata