

Cuaderno 110

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 24
Número 110
2020/2021
ISSN 1668-0227

Aproximaciones. Nuevos enfoques en los game studies locales

María Luján Oulton y Diego Maté: Prólogo | **Durgan A. Nallar, Sofía B. Alamo, Valeria Drelichman y Facundo Colantonio:** Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design | **Romina P. Gala:** Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires | **María Florencia Ibañez:** Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph | **Monica Jacobo:** La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones | **Maria Julieta Lombardelli, Diego Torres y Alejandro Fernandez:** Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos | **Diego Maté:** Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos | **Ramiro Moscardi:** Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos | **Luis Rossi:** Un análisis de los videojuegos como agenciamientos | **Martín M. Vizzotti:** De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación



Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Mario Bravo 1050. C1175ABT.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
www.palermo.edu
publicacionesdc@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría

Editora

Fabiola Knop

Coordinación del Cuaderno n° 110

María Luján Oulton y Diego Maté (D&C, UP, Argentina)

Comité Editorial

Lucía Acar. Universidade Estácio de Sá, Brasil.
Gonzalo Javier Alarcón Vital. Universidad Autónoma Metropolitana, México.
Mercedes Alfonsín. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
Fernando Alberto Alvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia.
Gonzalo Aranda Toro. Universidad Santo Tomás, Chile.
Christian Atance. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
Mónica Balabani. Universidad de Palermo, Argentina.
Alberto Beckers Argomedo. Universidad Santo Tomás, Chile.
Renato Antonio Bertao. Universidade Positivo, Brasil.
Allan Castelnuovo. Market Research Society, Reino Unido.
Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa, Uruguay.
Raúl Castro Zuñeda. Universidad de Palermo, Argentina.
Mario Rubén Dorochesi Fernandois. Universidad Técnica Federico Santa María, Chile.
Adriana Inés Echeverría. Universidad de la Cuenca del Plata, Argentina.
Jimena Mariana García Ascolani. Universidad Iberoamericana, Paraguay.
Marcelo Ghio. Instituto San Ignacio, Perú.
Clara Lucía Grisales Montoya. Academia Superior de Artes, Colombia.
Haenz Gutiérrez Quintana. Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil.
José Korn Bruzzone. Universidad Tecnológica de Chile, Chile.
Zulema Marzorati. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
Denisse Morales. Universidad Iberoamericana Unibe, República Dominicana.

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano
Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Nora Angélica Morales Zaragoza. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Candelaria Moreno de las Casas. Instituto Toulouse Lautrec, Perú.

Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano. Tecnológico Espíritu Santo, Ecuador.

Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha, Chile.

Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP Universidade Estadual Paulista, Brasil.

Fernando Rolando. Universidad de Palermo, Argentina.

Alexandre Santos de Oliveira. Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica, Brasil.

Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.

Patricia Torres Sánchez. Tecnológico de Monterrey, México.

Viviana Suárez. Universidad de Palermo, Argentina.

Elisabet Taddei. Universidad de Palermo, Argentina.

Comité de Arbitraje

Luis Ahumada Hinostroza. Universidad Santo Tomás, Chile.

Débora Belmes. Universidad de Palermo, Argentina.

Marcelo Bianchi Bustos. Universidad de Palermo, Argentina.

Aarón José Caballero Quiroz. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Sandra Milena Castaño Rico. Universidad de Medellín, Colombia.

Roberto Céspedes. Universidad de Palermo, Argentina.

Carlos Cosentino. Universidad de Palermo, Argentina.

Ricardo Chelle Vargas. Universidad ORT, Uruguay.

José María Doldán. Universidad de Palermo, Argentina.

Susana Dueñas. Universidad Champagnat, Argentina.

Pablo Fontana. Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada, Argentina.

Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Universidad La Salle. México.

Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá. Brasil.

Mauren Leni de Roque. Universidade Católica De Santos. Brasil.

María Patricia Lopera Calle. Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

Eduardo Naranjo Castillo. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

Miguel Alfonso Olivares Olivares. Universidad de Valparaíso. Chile.

Julio Enrique Putalláz. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

Carlos Ramirez Righi. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

Oscar Rivadeneira Herrera. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

Julio Rojas Arriaza. Universidad de Playa Ancha. Chile.

Eduardo Russo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

Virginia Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.

Carlos Torres de la Torre. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

Magali Turkenich. Universidad de Palermo. Argentina.

Ignacio Urbina Polo. ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

Verónica Beatriz Viedma Paoli. Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

Ricardo José Viveros Báez. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

Diseño

Fernanda Estrella - Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
2020/2021

Impresión: Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:

www.palermo.edu/dyc > Publicaciones DC > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.

Cuaderno 110

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 24
Número 110
2020/2021
ISSN 1668-0227

Aproximaciones. Nuevos enfoques en los game studies locales

María Luján Oulton y Diego Maté: Prólogo | **Durgan A. Nallar, Sofía B. Alamo, Valeria Drelichman y Facundo Colantonio:** Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design | **Romina P. Gala:** Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires | **María Florencia Ibañez:** Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph | **Monica Jacobo:** La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones | **Maria Julieta Lombardelli, Diego Torres y Alejandro Fernandez:** Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos | **Diego Maté:** Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos | **Ramiro Moscardi:** Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos | **Luis Rossi:** Un análisis de los videojuegos como agenciamientos | **Martín M. Vizzotti:** De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación



Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación bimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.
2020/2021

Aproximaciones. Nuevos enfoques en los game studies locales

Prólogo

María Luján Oulton y Diego Maté.....pp. 11-16

Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design

Durgan A. Nallar, Sofía B. Alamo, Valeria Drelichman
y Facundo Colantonio.....pp. 17-34

Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires

Romina P. Gala.....pp. 35-52

Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph

María Florencia Ibañez.....pp. 53-64

La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones

Monica Jacobo.....pp. 65-76

Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos

María Julieta Lombardelli, Diego Torres y Alejandro Fernandez.....pp. 77-92

Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos

Diego Matépp. 93-110

Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos

Ramiro Moscardipp. 11-128

Un análisis de los videojuegos como agenciamientos

Luis Rossi.....pp. 129-143

De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación

Martín M. Vizzotti.....pp. 143-158

Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicaciónpp. 159-198

Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 199

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]

Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design

Durgan A. Nallar⁽¹⁾, Sofía B. Alamo⁽²⁾,
Valeria Drelichman⁽³⁾ y Facundo Colantonio⁽⁴⁾

Resumen: Las narrativas transmedia suponen un desafío, sin duda apasionante, que reconfigura el rol de diseñadores y productores. Mientras que para la industria audiovisual se trata de un campo novedoso, la industria de los videojuegos lleva décadas desarrollando estructuras narrativas con esta lógica. Sucede que, desde el punto de vista del diseñador cuando pensamos en una narrativa transmedia estamos pensando en un colosal juego narrativo.

Por este motivo, en el presente trabajo partimos de los siguientes interrogantes: ¿de qué maneras se relacionan el *game design* y las narrativas transmedia? ¿Qué aprendieron y qué pueden aprender las narrativas transmedia del *game design*?

Siguiendo esta línea de análisis pretendemos aportar una metodología para la creación y desarrollo de nuevas propuestas. En este sentido hemos conformado un taller en el que los participantes crean un universo narrativo utilizando estrategias de *game design*. Este taller fue dictado de manera exitosa a profesionales, estudiantes universitarios y alumnos de escuela media.

Palabras clave: narrativas transmedia - game design - estructura lúdica - storytelling

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 34]

⁽¹⁾ A. Nallar es Lead Game Designer de Lunfardo Creaciones y Nuts Media. Director de Escuela de Game Design Latin America. Profesor de desarrollo videojuegos y narrativa transmedia de la Universidad Maimónides. Autor de los libros de la colección *Diseño de juegos en América latina: Estructura lúdica y Diseño y narrativa transmedia*; coautor de *Memoria del juego*.

⁽²⁾ B. Alamo es Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Profesora de la licenciatura en Tecnología Multimedial de la Universidad Maimónides. Docente de la Cátedra de Datos (UBA) de Alejandro Piscitelli, una de las cátedras fundadoras de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales.

⁽³⁾ Licenciada en Tecnología Multimedial, Universidad Maimónides, Argentina. Coordinadora y profesora de la licenciatura en Tecnología Multimedial de la Universidad Maimónides. Profesora titular de la Universidad Nacional de las Artes.

⁽⁴⁾ Licenciado en Tecnología Multimedial, Universidad Maimónides, Argentina. Doctorando en Diseño, FADU, UBA. Coordinador y profesor de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial de la Universidad Maimónides. Docente de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Buenos Aires.

Introducción

Las narrativas transmedia suponen un desafío, sin duda apasionante, que reconfigura el rol de diseñadores, productores y consumidores. Sin embargo, mientras que para la industria audiovisual se trata de un campo novedoso, para la industria de los videojuegos forma parte de su devenir cotidiano.

Es decir, aquello que para un productor tradicional puede parecer complejo, para alguien cuyo desempeño profesional provenga del área de los videojuegos es un clásico problema de *game design*. La industria audiovisual no tiene por tradición una gran experiencia con respecto a las formas de contar del videojuego. Guiones interactivos e historias no lineales suenan difíciles de afrontar y desarrollar. Sin embargo, estas son partes fundamentales de cualquier videojuego (o incluso, cualquier juego) y, por ende, todo productor de su industria puede utilizar sus estrategias para desarrollar estas nuevas formas narrativas.

Lo que sucede es que, desde el punto de vista del diseñador, cuando pensamos en una narrativa transmedia estamos pensando en un colosal juego narrativo. La industria de los videojuegos lleva décadas desarrollando estructuras narrativas con esta lógica. Y lo que es más interesante aún, las audiencias, en particular de las generaciones más jóvenes, ya llevan años consumiendo y participando en comunidades donde estas estrategias se ven desplegadas, incentivando, modificando y transformando sus formas de ver, interactuar, comunicarse y hasta aprender.

En este sentido, en este trabajo nos proponemos indagar los siguientes interrogantes: ¿De qué maneras se relacionan el *game design* y las narrativas transmedia? ¿Qué aprendieron y qué pueden aprender las narrativas transmedia del *game design*?

Marco Teórico

Cuando hablamos de narrativas transmedia, hablamos de la forma de relatar una historia y de la creación de contenidos, pero a su vez de una forma de consumirlos. Se trata de contar una historia a través de múltiples medios, a los que llamamos ventanas (o canales, o nodos), ya sean películas, novelas, juegos, cómics, paseos o todo aquel formato que permita relatar una historia.

Podemos decir que una historia transmediática está formada por un conjunto de historias que tienen diferentes medios como soporte. Sumando todas las historias de cada ventana, donde cada una se despliega con las fortalezas y limitaciones propias de cada medio,

estamos narrando la historia global del universo narrativo o mundo en el que estas transcurren (Nallar, 2016).

Aunque cada historia pueda ser autoconclusiva, siempre suma al contenido general del universo narrativo. De este modo, el contenido se distribuye de manera estratégica entre todas las ventanas y estas a su vez, se entrelazan a través de detalles en las historias que relatan.

Esto es, en las narrativas transmedia, ninguna ventana cuenta de manera completa la historia del universo narrativo, porque esta última está distribuida en múltiples historias y múltiples plataformas (Scolari, 2013). Es por ello que, para comprenderla, los consumidores necesitan buscar contenidos en varias o todas las ventanas si desean saber más. La historia sólo estará completa en su mente, lo que posibilita el fenómeno que Jenkins (2006) describió como *convergencia*, que es mucho más que un fenómeno mediático, también es un fenómeno de consumo y participación.

La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos. [...] Colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo, logre una experiencia de entretenimiento más rica. (Jenkins, 2006, p. 31)

Además, en este tipo de narrativas no es necesario explorar las distintas ventanas en forma lineal, por lo que es posible ingresar al universo narrativo desde cualquiera de estas.

Los consumidores (*prosumers* o prosumidores, en español) en este contexto, asumen un rol activo y contribuyen a expandir el universo narrativo, en tanto consumen como también producen contenidos: elaboran teorías, arman sus propias historias, relatan con otras interpretaciones la misma historia, entre otras.

Cambios en el consumo de historias

¿Por qué el público adopta estas nuevas formas de consumo? ¿Es la forma de consumir historias o medios lo que ha cambiado o ha cambiado la forma de producir contenidos? Ambas. Por un lado, los nativos digitales que hoy ya se encuentran ingresando al mercado productivo, tienden a saltar entre piezas efímeras de información, produciendo cambios en la economía de la atención (Grainge, 2011). Pero además resulta obvio que se *divierten* buscando y resolviendo pequeños enigmas. Es un fenómeno interesante, potenciado por las redes informáticas, y explorado intensamente en las series de televisión más populares. Igarza (2009) señala que, si bien existen múltiples factores para el desarrollo de nuevas formas de consumo, uno de los principales es la dinamización de la histórica tensión entre espacios de ocio y producción:

Con la flexibilización del horario laboral, los frecuentes desplazamientos por razones de trabajo y la creciente incorporación de jóvenes nativos digitales,

han aparecido burbujas de tiempo en las que los nuevos medios y dispositivos móviles tienden a jugar un rol protagónico. La situación actual está cada vez más dominada por actividades intermitentes de comunicación interpersonal y de entretenimiento. El ocio se escurre entre bloques productivos, en los tiempos de espera, en el desplazamiento entre cuatro estaciones de tren. El ocio se ha vuelto intersticial. (Igarza, 2009, p. 12)

Por otra parte, la libertad de navegación que ofrecen Internet y otros servicios, como la televisión bajo demanda, cambiaron las costumbres del público, forzando a pensar nuevas maneras de comunicarse con este. O bien, como establece Pamela Rutledge (16 de mayo, 2011), la razón por la que sostenemos que las técnicas de marketing tradicional ya no funcionan es porque las redes sociales han creado un nuevo tipo de psicología en el consumidor. El consumidor demanda que nos ganemos su atención, no quiere que lo interrumpamos. Existe una generación que prefiere tomar un rol activo cuando se entretiene. El tercer motivo por el que el público tiende a adoptar esta forma de consumir contenidos puede ser explicado como una *necesidad*. De acuerdo con la consultora Edelman (2012), en el siglo XXI vivimos cambios relacionados con la información como nunca se vieron. Durante el Shanghai Marketing Effectiveness Festival 2012, el entonces CEO de Edelman, David Brain, planteó cinco cosas que cambiaron y tres que no lo hicieron. Los cambios fueron: la explosión de canales comunicacionales (redes sociales, móviles, electrodomésticos inteligentes, etc.), un mundo que hoy es multipantalla, todas las compañías adoptando una configuración mediática, las historias volviéndose sociales y, además, eternas, en cuanto que persisten y crecen gracias a la comunidad que las consume. Brea (2007) lo resume de la siguiente manera:

Las nuevas comunidades no se constituyen mediante una narrativa o relato específico sino mediante la circulación e intercambio de una constelación de imágenes. Imagen en la esfera pública: poder de generación de efectos de socialidad, identificación y reconocimiento común. Memoria compartida e imaginario colectivo que no es universal sino fragmentario, provisorio y molecular. (p. 193)

Lo que no cambió a pesar de la actual tecnología de la comunicación, es el tiempo y la atención, históricamente finitos –de hecho, cada día más–, que amamos una buena historia sin importar qué formato tenga, y que “el contenido es rey”: el público adora cuando es de calidad.

Estructura lúdica en narrativas transmedia

Si nos posicionamos desde el punto de vista del productor, como hemos mencionado anteriormente, la narrativa transmedia posee una *estructura lúdica* similar a la de un juego, incluso cuando no existe un juego en el sistema (Nallar, 2016).



Figura 1: Relaciones entre la estructura lúdica de todo juego y las narrativas transmedia
Elaboración propia

En este sentido, para el game design de una narrativa transmedia los componentes que tendremos en cuenta son objetivos, desafíos, recompensas y pausas (y su interdependencia), así como la curva de dificultad, o en el caso de una historia, una curva de progreso. Esta estructura permite diseñar las diferentes ventanas de un proyecto, con sus respectivos huecos estratégicos, pistas migratorias y mapa de expansión (Figura 1).

Objetivos

Existen tres tipos de objetivos:

- **Corto plazo:** aquello que el público puede hacer cada vez que consume el producto (por ejemplo, ver un corto, jugar o leer un cómic).
- **Medio plazo:** el público adquiere información consumiendo más partes de la historia a través de una o más ventanas. Son objetivos de acumulación, producen convergencia. Las pistas migratorias alimentan estos objetivos.

- **Largo plazo:** es el objetivo de más alto rango; debe estar claro lo antes posible, es decir, desde la primera historia. Por ejemplo, se puede plantear la existencia de un mal mayor que aflige al mundo entero y así excede la historia inicial. Sólo consumiendo todas las historias que conforman el universo narrativo el público podrá resolver el objetivo de largo plazo.

Desafíos

Son los problemas y obstáculos que un consumidor tiene que superar y/o comprender en pos de alcanzar los objetivos. En el caso de una narrativa transmedia, serán los misterios y puzzles (o easter eggs) que deberá desentrañar. Por ejemplo, en los relatos del estilo *Elige tu propia aventura* el desafío consiste en tomar una decisión (el objetivo suele ser "llegar al mejor final" sin morir espantosamente). Cada vez que se pide optar por un camino, se desafía la astucia y la suerte del lector. Un juego narrativo ofrece esa clase de obstáculos. Superándolos se puede avanzar al objetivo final.

Recompensas y pausas

Las recompensas se entregan al consumidor en momentos específicos, estratégicamente distribuidos según un esquema que tomamos prestado de la psicología conductual (Nallar, 2015; Skinner, 2003). El objetivo es motivar al espectador para que se mantenga en actividad.

En suma, las personas realizamos actividades específicas porque esperamos un premio, ya sea un reconocimiento, mayor conocimiento de la trama, o bien, más tiempo para disfrutar el producto que nos gusta.

Además, entre recompensas existe una zona en blanco, que denominamos pausa. Las pausas son peligrosas porque es allí cuando un espectador tiende a dejar el juego o la historia. Para evitarlo, insertamos en las pausas tareas de menor o igual peso que la actividad principal. De esa forma, el jugador siempre tiene algo para hacer que le ofrecerá un premio (mientras espera retomar la actividad previa).

Si pensamos en las series de televisión, veremos que este mecanismo es más claro. Existen pausas entre episodios, y grandes pausas entre temporadas. La idea será introducir algo de un peso similar a un episodio entre uno y otro y, yendo más lejos, entre una temporada y la siguiente. Lo mismo aplica a cualquier medio y ventana.

Para conseguirlo, tendremos que establecer acciones y eventos que lleven al público entre las ventanas del proyecto. Si bien parte del trabajo estará hecho cuantas más ventanas tengamos activas, será necesario reforzar las rutas de migración. Una forma es escribiendo historias paralelas para desplegar a través de las redes sociales. La tendencia a abandonar caerá en gran medida si agregamos ventanas de corta duración, como teasers, trailers, cortos, etc.

Interdependencia de *rewards*

En las pausas ponemos actividades que dan recompensas. Pero para que el efecto sea el esperado, estas deben depender una de otra. Es decir, para ganar algo, primero necesito otra "cosa", y para ganar esa "cosa", antes debo hacer algo. Es lo que llamamos interdependencia

de rewards. Por ejemplo, para cocinar un pez (actividad principal) antes necesito pescarlo (actividad secundaria durante la pausa, cuyo premio es un pescado) y para pescarlo necesito un anzuelo y una caña (que son, a la vez, las recompensas de una pausa anterior). En transmedia podemos establecer este mecanismo de interdependencia cuando combatimos las pausas con elementos distintos a las ficciones, como puzzles o juegos propiamente dichos donde podemos encadenar recompensas, siempre que no perturben el entendimiento de las historias o el orden no lineal de las ventanas, que son sagrados.

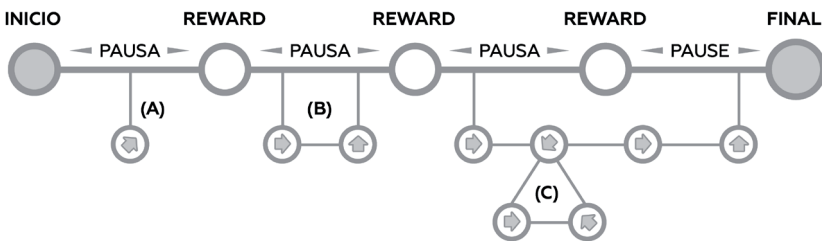


Figura 2: Mapa de rewards

En la Figura 2 podemos encontrar un diagrama explicativo de lo que denominamos “mapa de *rewards*”. Sobre una línea que representa el ciclo de vida de un juego (u otro medio) estableceremos recompensas, pausas y compensadores (A) con el fin de evitar que el jugador pierda interés y abandone la actividad. Los compensadores –representados aquí por los círculos pequeños– son actividades paralelas que se pueden hacer entre las pausas y son interdependientes; es decir, se necesitan unos a otros (B). Un ejemplo: para cocinar es necesario conseguir ingredientes, los cuales requieren herramientas para ser cosechados, elementos que a su vez se obtienen haciendo otra actividad (C). Todo esto ocurrirá durante las pausas que existen entre las recompensas que hemos distribuido a lo largo del juego. Los productos de mayor complejidad anidan diferentes tipos de *rewards* y colocan más de un compensador por pausa.

Curva de progreso

En los juegos existe lo que llamamos curva de dificultad, que va ligada al progreso de la partida. El *gameplay* se va tornando más desafiante a medida que el jugador avanza, porque acompaña el crecimiento natural de sus habilidades. En transmedia, esto también suele pasar: el público –en particular, el prosumidor– siente que progresa al tiempo que los desafíos son cada vez mayores. La recompensa también aumentará, porque a más desafío, más premio.

Para esto las ficciones más nuevas del proyecto suelen ser algo más complejas –de mayor dramatismo y con argumentos un poco más intrincados– y acercan al público al objetivo de largo plazo. Sólo lo acercan, a menos que el proyecto haya terminado y requiera un cierre (Figura 3).

EL PROCESO DE DISEÑO DE UN JUEGO

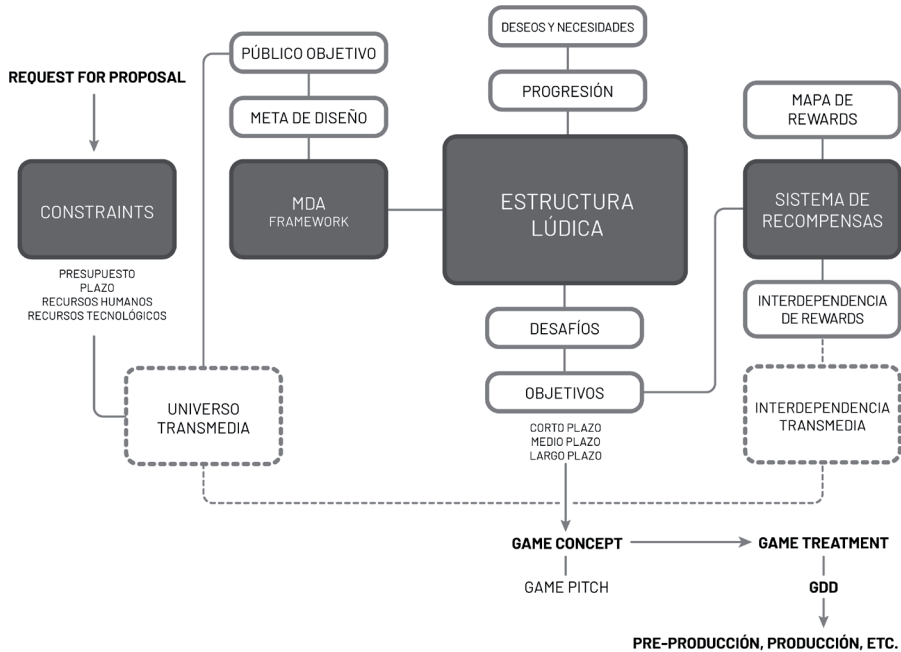


Figura 3: Proceso de diseño de un juego en vinculación con una narrativa transmedia.

Nallar (2015) presenta un método para diseñar juegos (de todo tipo, como videojuegos y juegos de mesa) donde la diversión es el resultado de sus elementos constitutivos. En la Figura 3 se incorpora a esa estructura los modos en los que las narrativas transmedia pueden basarse en ella.

Digresión ludonarrativa

Es la contradicción entre el guión de la historia (la narrativa) y lo que hace el jugador (*gameplay*). A menudo la historia del juego dice una cosa y el jugador, o en el caso de las narrativas transmedia, los consumidores, se ven haciendo otra. En particular, porque el diseñador no puede predecir todas las acciones que un consumidor realizará, o bien, porque en este tipo de productos, el recorrido que realizan los consumidores es tan importante como la historia que se desarrolla. Por este motivo, la dimensión interactiva se vuelve tan importante como en cualquier videojuego (Figura 4).

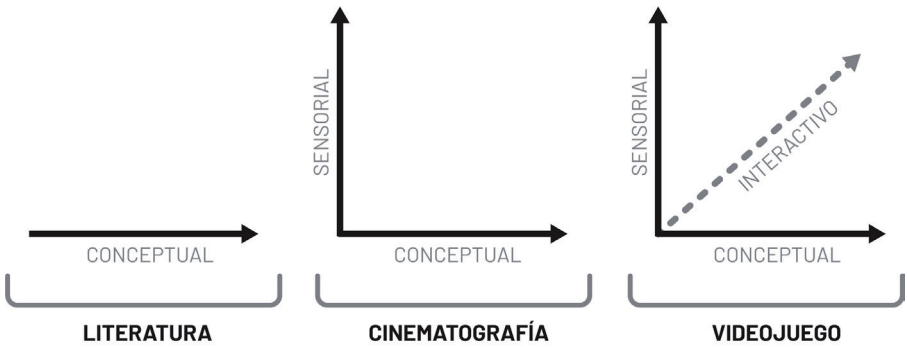


Figura 4. Dimensiones conceptual, sensorial e interactiva de los formatos

El game design de una narrativa transmedia

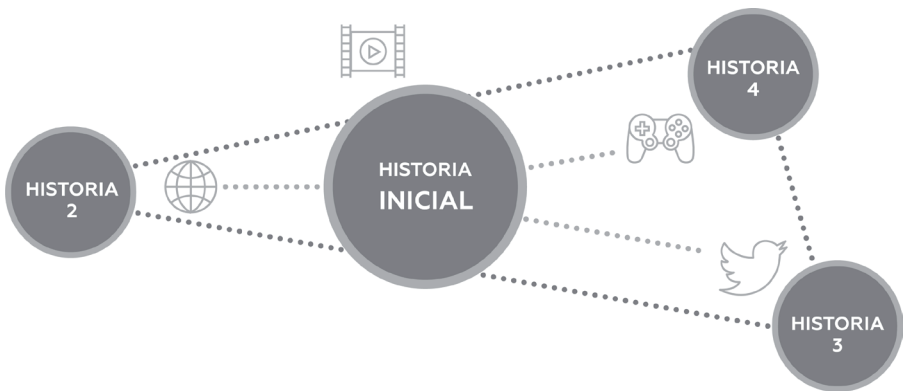


Figura 5. Mapa de expansión de un universo narrativo

La historia que cuenta una narrativa transmedia es la historia de un mundo y sus protagonistas, lo que llamamos universo narrativo. Para contar esa gran historia que abarca todo un mundo, creamos historias sueltas (Figura 5). Estas pueden tener los mismos o distintos protagonistas. Pueden ocurrir en una época o en varias, pero siempre en el mismo universo. Las historias sueltas son autoconclusivas. Es posible que sean consumidas en cualquier orden. También que el público consuma todas las que haya disponibles, o sólo algunas. En cualquier caso, el público no tiene acceso a un único medio con toda la historia global del universo. No existe tal cosa (excepto en la documentación del productor general que, desde luego, sólo conocen él y sus colaboradores más cercanos).

Para conseguir información sobre el mundo narrativo, el público debe *buscar*. Abandona su rol pasivo y se vuelve un cazador de información. A medida que reúne datos, consumiendo historias sueltas en diferentes medios, en su mente va convergiendo esa gran historia universal. Podemos imaginar un rompecabezas que luce más completo cuando más piezas logramos encastrar. Esto es lo que en *transmedia storytelling* llamamos convergencia (Jenkins, 2006).

La técnica entonces, si de relatar una historia transmedia se trata, tendrá que contemplar la incorporación de intersticios en el guión, junto a señales que los consumidores y prosumidores puedan seguir en su búsqueda de información. Ya no bastará con construir una historia bajo los paradigmas clásicos, ahora será necesario trabajar con una estrategia orientada a desarrollar un conjunto de ficciones enlazadas por detalles, personajes y situaciones (Nallar, 2006).



Figura 6. Huecos estratégicos y pistas migratorias

En este sentido, los huecos estratégicos y las pistas migratorias son dos herramientas clave en el diseño de una estructura transmedia (Figura 6). Su cuidadosa distribución en las ventanas del proyecto genera un patrón similar al utilizado por un juego narrativo o de acertijos.

Los *huecos estratégicos* son aquellas piezas faltantes en la historia que el público está consumiendo, pero de ninguna manera imprescindibles para entender los sucesos relatados. Asimismo, deben despertar la curiosidad por un personaje, o situación, o cosa, pero salir a la caza de la información para llenar esos agujeros del guión siempre será una opción. El público podrá ir en su búsqueda sólo si se siente lo suficientemente curioso, ya que la historia «cierra» por su cuenta, es autoconclusiva.

En estos casos, para conducir al público entre ventanas son necesarios otros tipos de recursos: es lo que dimos en llamar *pistas migratorias*. Estas son las rutas o nexos entre los huecos estratégicos: puede tratarse de pequeños detalles visuales, menciones curiosas en el diálogo de los personajes, o material promocional por fuera de la historia (Nallar, 2016). Cada pieza de información, entonces, debe contar con huecos estratégicos y pistas de migración que se corresponden con las demás historias del universo narrativo. Como si estuviésemos tejiendo una red donde cada nodo conecta con los otros. Todas las historias encastran entre sí mediante huecos de información específica y pistas que conducen de una a otra. De manera que, si el consumidor pudiera conocer todas las piezas o ficciones con todos sus detalles, adquiriría un saber completo acerca del universo narrativo en términos globales, es decir, del lugar y tiempo, personajes y hechos que se relatan.

En este sentido, tendemos a pensar en el mundo como una cosa y no como una criatura. Lo vemos como un escenario, un lugar con muebles o montañas, apenas el set donde actúan los personajes; el fondo, el paisaje bonito, los reflectores y la utilería de una obra de teatro. En el formato tradicional hablamos de *setting*.

Para comprender este tipo de narración, tenemos que repensar estas ideas. En este contexto, el mundo es un personaje mayor, de un tamaño colosal, pero igualmente complejo. Lo que le contamos al público es la historia de ese personaje gigantesco. Y lo hacemos a través de sus testigos: personajes en el sentido tradicional que atraviesan un conflicto y, mientras lo hacen, dejan en evidencia el devenir del mundo que debe ser diseñado desde su génesis hasta su extinción.

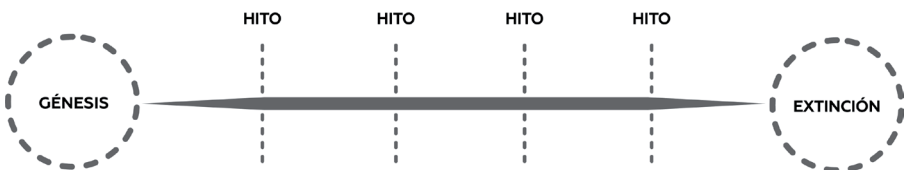


Figura 7: Universo Narrativo y sus hitos: del génesis a la extinción.

Linealidad versus no linealidad

En el formato tradicional, la historia se presenta siguiendo un desarrollo lineal que va desde el planteamiento a la resolución (en la Figura 8, del punto A al punto G en vertical y sin desvíos). Es decir, si cada rectángulo (que podemos llamar *nodo*) representara el capítulo de una novela, la historia tendría una forma recta. Sería necesario leer consecutivamente los capítulos A, B, C, D, E y F para entender el final. Lo mismo sucedería si el nodo representara las escenas de una película o las viñetas de un cómic. A esto llamamos una narrativa lineal.

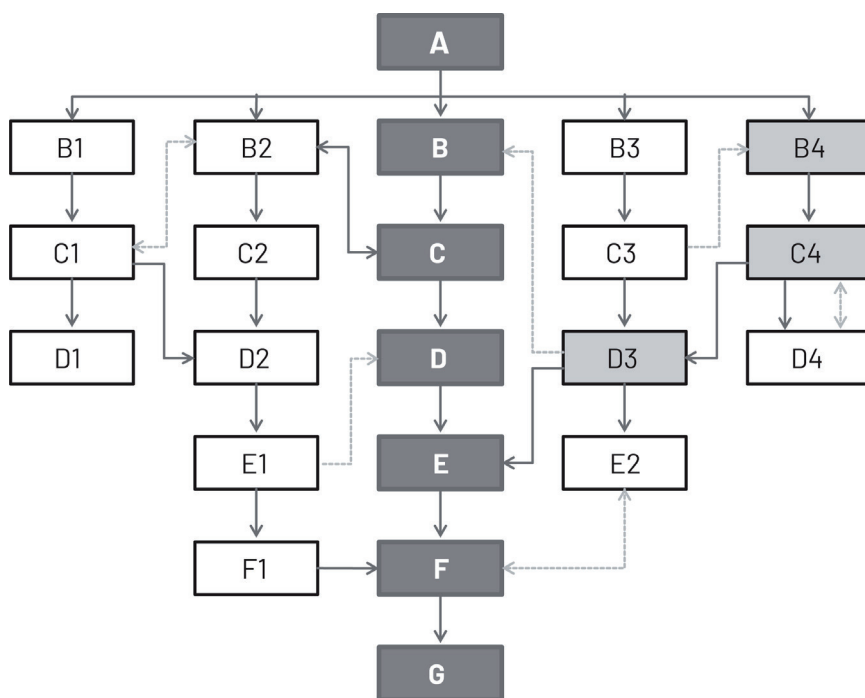


Figura 8. Historia lineal clásica, branching y semi-lineal.

En la Figura 8 podemos apreciar las diferentes variaciones que puede adoptar una narrativa en cuanto a la secuencialidad de sus componentes: cada rectángulo representa un capítulo, escena o viñeta de la historia, según el medio que estemos usando. Los conectores señalan varias posibilidades o caminos que se pueden seguir de acuerdo a cómo se diseña la estructura dramática (Nallar, 2016).

Como se ve en el gráfico de la Figura 8, hay otras opciones, además de la narrativa lineal: la narración puede ofrecer la opción de bifurcarse (*branching*) o seguir un recorrido semi-lineal. En el caso del *branching*, sigue siendo una narrativa lineal, pero con la ventaja de ofrecer al público una cierta libertad de elección. Aquí la cosa toma un tinte lúdico, comienza a ser participativa porque el lector (o espectador) está eligiendo, no se le impone un recorrido estricto como pasa en una película o en un cómic.

La historia en *branching* podría tener caminos alternativos (Figura 8; *B1*, *B2*, *B3*, *B4*) y estos, a su vez, abrirse en otros (*B2* permite ir por *C* o pasar a *C2*). Uno puede imaginárselo como las ramas de un árbol que van alejándose del tronco. Cada nodo será un capítulo encadenado tanto a su predecesor como a su sucesor, algunos con callejones sin salida. Este tipo de narrativa, lineal pero en ramas, es la utilizada por la reconocida colección *Elige tu propia aventura*.

La tercera opción que muestra la Figura 8 es menos lineal (semi-lineal). La llaman *narrativa en web*, en alusión a los hipertextos propios de Internet (Landow, 1991), que permiten navegar de un lado a otro. Los conectores de línea de puntos señalan la posibilidad no sólo de elegir un camino alternativo, también de que ese camino nos regrese a un punto anterior. Por ejemplo, desde *D3* se podría volver a *B*; y desde *E1* podríamos pasar a *D*. El desarrollo en *branching* sólo permite avanzar, nunca retroceder. En un desarrollo semi-lineal, se puede con algunas limitaciones (podemos ir y venir entre *B2* y *C1*, pero deberemos continuar el viaje desde alguno de esos dos nodos si queremos seguir avanzando en la historia).

Por último, podemos tener sistemas narrativos mixtos, que combinen un recorrido lineal con uno semi-lineal si alguna condición cambia (cosa que sólo puede pasar, por ahora, en un videojuego o juego de mesa). En la Figura 8: *A-B4-C4-D4-D3* es quizás posible sólo si una condición cambia entre *C4* y *D4*, por ejemplo, si *D4* fuese un pozo y para salir hubiera que resolver un puzzle; una vez resuelto, se puede regresar a *C4* y recién seguir camino hacia *D3*. Una gran cantidad de juegos e historias interactivas se plantean de esta forma. En el fondo es un laberinto por el que el público puede explorar. Claro que no todo es tan fácil. Crear historias ramificadas, si bien parece atractivo, tiene una contra muy grande: principalmente encarece los costos y es por ello que suele ser desestimado por los productores.

Si es un librojuego, no supone un gran problema –sólo consumirá tiempo de planificación y escribir más páginas– pero, en cualquier otro caso, el costo aumentará exponencialmente. En el caso de un documental o una película habrá que rodar escenas extra, si es un videojuego será preciso crear más niveles (con su diseño, escenario, personajes, sonido y demás). No obstante, este tipo de narrativas suele tener gran aceptación por parte del público al tener la posibilidad de explorar caminos alternativos (por omisión intentará ir por donde no se puede) de modo que podríamos pensar que vale la pena asignar mayor presupuesto para tener un mejor *branching*.

Sin embargo, existe otro problema: a más bifurcaciones, mayor es el tiempo de producción. Una vez más, podemos decidir que es aceptable porque el público lo consumirá cuando vea que puede elegir su propio recorrido dentro de nuestro docuweb, cómic o videojuego. Pero, según las métricas y estadísticas de distintos productores, sólo el cinco por ciento de las personas se dedican a explorar todas las alternativas posibles de nuestra genial historia ramificada. El 95 por ciento restante hace un solo recorrido. Y de ese porcentaje, sólo un

veinte por ciento llega al final de la historia. Por estos motivos, suele ser desestimado por los productores.

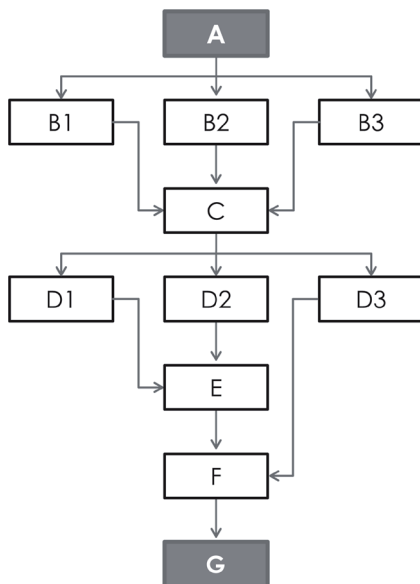


Figura 9: Linealidad balanceada

En la Figura 9 encontramos lo que podríamos denominar la solución teórica que muchos productores están usando desde hace un buen tiempo. Es la única combinación que equilibra lo que queremos contar, la libertad de elección del público y el costo de producción. No da tantas posibilidades de elección, pero funciona razonablemente bien. Como se puede apreciar, las bifurcaciones son menos y devuelven casi de inmediato al tronco principal de la historia. De esta manera se ahorran recursos al tiempo que se ofrece una cierta variedad de recorridos.

¿Por qué funciona? Porque el público que elige ir por *B1*, *B2* o *B3* desemboca en *C*, pero no sabe que los demás caminos también. Y como la mayoría no volverá a empezar la historia, no se encontrarán con sus limitaciones.

Propuesta de metodología para la creación y desarrollo de proyectos

Con el objetivo de poner en práctica la metodología para la creación y desarrollo de nuevas propuestas hemos desarrollado un taller durante el cual los participantes, haciendo uso de las estrategias de *game design*, crean un universo narrativo que será el primer paso para el proyecto transmedia.

Este taller se propone que los asistentes puedan relacionar las estrategias del *game design* con la producción transmedia, como así también adquirir distintas herramientas de *game design* para el desarrollo de proyectos transmedia a partir de la creación de un juego narrativo. Durante el mismo también se desarrollan conocimientos, habilidades y competencias propios de los alfabetismos transmedia.

Organización del taller

El taller se desarrolla en 6 fases.

Fase 1: introducción a la noción de juego narrativo y estrategias de *game design* para narrativas transmedia. En esta fase se presentan las herramientas para la creación de universos (*world setting*) y para la creación de personajes.

Fase 2: En conjunto con todos los asistentes, se crea y describe el universo narrativo: *world setting* y se definen las reglas que lo organizan.

Fase 3: De manera individual cada asistente crea un personaje utilizando una hoja de personaje desarrollada a partir de conceptos propios de los juegos de rol. De esta manera, los participantes pueden crear a sus personajes en un lapso de tiempo muy corto.

Fase 4: En esta fase los asistentes se agrupan y desarrollan una historia que involucra a los personajes que cada uno creó. Dicha historia deberá situarse en un hito particular del universo, a determinar por los integrantes.

Fase 5: Se comparten las historias con el grupo y se organizan temporalmente cada una, entre el génesis y la extinción del universo creado. Estas historias permitirán encontrar los hitos históricos del universo. En conjunto con todos los participantes, se define mediante qué huecos estratégicos y pistas migratorias se puede conectar cada historia.

Fase 6. Por último, se define cuáles serán los formatos en los que se contarán dichas historias. Cada una de estas historias, con su formato particular constituye una ventana por la cual se puede ingresar a la narrativa. Los asistentes deciden qué ventanas son las más viables y en qué orden deberían ser desplegadas en un mapa de expansión evidenciando los huecos estratégicos y pistas migratorias. Cierre y conclusiones retomando cada fase.

En definitiva, a lo largo de las seis fases del taller, se habrá planteado la estructura lúdica del proyecto transmedia. Este universo ficcional, creado de principio a fin, dará lugar a nuevos personajes y tramas. Luego, los prosumidores serán quienes se lancen a explorar ese universo, yendo de historia en historia, descubriendo fragmentos y recomponiendo el concepto entero en su mente. El resultado ideal abogará por la conformación de una

comunidad de prosumidores fidelizados a nuestro universo narrativo. Cada trozo de información que ellos obtengan los llevará más cerca del dominio de ese mundo, empoderándolos, recompensando su actividad y fortaleciendo el interés. Estarán ansiosos por seguir las pistas que hemos dejado en la narración, ventana tras ventana, se regocijarán con cada descubrimiento.

Ediciones del taller

El taller anteriormente descrito se realizó en ocho oportunidades, cada una de ellas con características particulares. En cada edición participaron entre 15 y 30 asistentes. La duración varió entre tres y cuatro horas. A los participantes se les entregó un kit donde se detallaron los conceptos principales y las herramientas a utilizar, como la hoja de personaje. El primer taller se desarrolló en el marco de Game On 2017 y participaron estudiantes universitarios y profesionales creativos. La siguiente edición fue en la Escuela Superior de Diseño de Barcelona y participaron estudiantes universitarios y miembros de la comunidad educativa. La tercera edición se realizó en el marco de la conferencia internacional *Transmedia Literacy* organizada por la Universidad Pompeu Fabra. En esta oportunidad los asistentes fueron investigadores y educadores, cuyo objetivo era también replicar el taller en otros espacios educativos. Las dos ediciones siguientes se realizaron como actividad de extensión de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial de la Universidad Maimónides. Participaron profesores, alumnos y también público en general.

En estas ediciones fue evidente que las estrategias implementadas en el taller y las herramientas de *game design* enseñadas tenían un potencial educativo que resultaba útil también para trabajar en distintas asignaturas. Por la tanto se realizó una primera edición para alumnos de la universidad que permitió a los alumnos desarrollar sus propios universos. La experiencia fue replicada con alumnos de tercer año del Instituto Industrial Luis A. Huergo, quienes desarrollaron entre todos un proyecto para presentar a la convocatoria del programa “Escuelas por el Río” organizada por Acumar.

La última edición realizada hasta la fecha fue para todos los alumnos de la Licenciatura en Tecnología Multimedial de la Universidad Maimónides. En esta oportunidad todos los alumnos trabajaron en la construcción de un único universo colaborativo. Esta dinámica permitió implementar más estrategias y herramientas, como así también habilitó el desarrollo de múltiples proyectos *transmedia*.

Conclusión

En este trabajo nos propusimos establecer una posible relación entre las estrategias que los diseñadores de videojuegos utilizan para el desarrollo de sus historias y las narrativas *transmedia*. Hemos desplegado los componentes necesarios y ya probados del *game design* y hemos puesto de manifiesto los modos en los que éstos pueden utilizarse para el análisis y desarrollo de nuevas narrativas *transmediáticas*.

No hay una fórmula mágica para diseñar un proyecto de este tipo. Sin embargo, es lógico que haya condiciones que deban cumplirse si deseamos aumentar las posibilidades de éxito, en particular ante las nuevas relaciones existentes entre productores y consumidores, o bien prosumidores que participan en comunidades donde estas estrategias se ven desplegadas, incentivando, modificando y transformando sus formas de ver, interactuar, comunicarse y hasta aprender.

Por último, cabe destacar que la realización de los talleres nos permitió identificar tanto oportunidades de mejora como nuevos ámbitos de acción. Se llevó la iniciativa a distintos niveles educativos, se crearon diversas prácticas pedagógicas y se intervino en múltiples espacios creativos y laborales que dan lugar a seguir enriqueciendo la propuesta.

Referencias

- Brea, J. L. (2007). *Cultura_RAM Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Brain, D. (3 de mayo de 2012). *Transmedia Storytelling & the Media Cloverleaf* (presentación de Power Point). Recuperado de: <https://es.slideshare.net/DavidRBrain/media-cloverleaf-presentation-to-the-asian-marketing-effectiveness-festival-shanghai-april-2012ame-1>
- Gamson, W. A.; Peppers, L. (2000). *Simsoc: Simulated Society Participant's Manual: Fifth Edition*. Nueva York: Free Press.
- Grainge, P. (ed) (2011): *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. Londres: British Film Institute.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Nueva York: St. Martin's Press.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nueva York: NYU Press.
- Landow, G. (1991). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Muñoz, P. & Muñoz, I. (2001). *Intervención en la familia*. Estudio de casos. Pérez Serrano, G. (Coord.). *Modelos de investigación educativa en educación social y animación socio-cultural*. Madrid: Narcea.
- Nallar, D. A. (2015). *Diseño de juegos en América Latina. Teoría y Práctica Vol. I. Estructura Lúdica*. Buenos Aires: Autopublicación.
- (2016). *Diseño de juegos en América Latina. Teoría y Práctica Vol. II. Diseño y Narrativa Transmedia*. Buenos Aires: Autopublicación.
- Rutledge, P. (16 de Mayo, 2011). *Transmedia Storytelling: Neuroscience Meets Ancient Practices*. Recuperado de: <http://mprcenter.org/blog/2011/05/transmedia-storytelling-neuroscience-meets-ancient-practices/>
- Scolari, C. A. (2013) *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto.

Abstract: Transmedia storytelling represents an undoubtedly exciting challenge that reconfigures the role of designers and producers. While it is still an emergent field for the audiovisual industry, the videogame industry has been developing this kind of narratives for decades. Thus, from the designer view-point, when we think of transmedia storytelling, we are not thinking about anything but a colossal narrative game.

For this reason, in this paper, we aim to answer the following questions: How are game-design and transmedia storytelling related? What have transmedia narratives already learned from game-design and what can they learn from it in the future?

Our analysis aims to provide a methodology for the creation and development of new approaches. Our proposal is a workshop during which participants create narrative universes using game design strategies. This workshop was successfully taken by professionals and students, both at university and school.

Keywords: transmedia storytelling - game design - playful structure - storytelling

Resumo: As narrativas transmídia supõe um desafio, sem dúvida emocionante, que reconfigura o papel de desenhadores e produtores. Enquanto para a indústria audiovisual se trata de um campo novo, a indústria dos videogames leva décadas desenvolvendo estruturas narrativas com esta lógica. Acontece que, desde o ponto de vista do desenhador quando pensamos em uma narrativa transmídia estamos pensando em um colossal jogo narrativo.

Por este motivo, no presente trabalho partimos das seguintes interrogantes: de que maneiras se relacionam o Game Design e as narrativas transmídia? O que aprenderam e o que podem aprender as narrativas transmídia do Game Design?

Seguindo esta linha de análise pretendemos contribuir com uma metodologia para a criação e desenvolvimento de novas propostas. Neste sentido desenvolvemos uma oficina onde os participantes criam um universo narrativo utilizando estratégias de Game Design. Esta oficina foi oferecida de forma memorável a profissionais, estudantes universitários e alunos do ensino médio.

Palavras chave: narrativas transmídia - game design - criação de jogos - estrutura de jogo

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

¹Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires

Romina P. Gala ⁽¹⁾

Resumen: El artículo reflexiona sobre la producción de videojuegos cuyo fin sea participar en la escena pública local, proponiendo desde la experiencia lúdica digital otras formas de *hacer-ver* y crear sentido(s).

Se focaliza en el estudio de dos grupos independientes radicados en el Área Metropolitana de Buenos Aires cuyos proyectos suponen el desarrollo de videojuegos como medios de expresión para la crítica social y política. Por un lado, el trabajo indaga en las condiciones y forma de producción; y, por otro, describe sus características estéticas y definiciones conceptuales. Para ello, se realizaron entrevistas en profundidad a desarrolladores y observación participante online y en eventos.

Palabras clave: activismo político - videojuegos activistas - serious games - cultura digital - apropiación de tecnologías digitales

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 51-52]

⁽¹⁾ Becaria doctoral de investigación (CONICET). Es Licenciada en Sociología (FSOC-UBA) y Profesora de Artes Visuales (EMBA). Maestranda en “Industrias Culturales: política y gestión” (UNQUI). En el marco de su tesis, trabaja sobre innovación y prácticas socio-culturales emergentes en la industria independiente de videojuegos en el Área Metropolitana de Buenos Aires.

Introducción

Este trabajo reflexiona en torno a la producción de videojuegos cuya finalidad es la de participar en la escena pública local. Para ello el trabajo focaliza en el estudio de dos grupos de desarrolladores independientes radicados en el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA) cuyos proyectos suponen el desarrollo de videojuegos como medios de expresión para la crítica social y política. La reflexión se propone como un doble ejercicio. Por un lado, el trabajo indaga en las formas y las condiciones de producción; y, por otro, describe

las características estéticas y definiciones conceptuales que en ellos se expresan para proponer, desde la experiencia lúdica digital, otras formas de crear sentido(s) sobre temáticas de interés público y/o social.

El trabajo se inscribe dentro de la investigación que llevo adelante para la escritura de mi tesis de la Maestría en Industrias Culturales (UNQUI), con dirección de la Prof. Silvia Lago Martínez (IIGG-FSOC/UBA). Se espera que el análisis de estos casos aporte elementos para el abordaje crítico de los procesos de creación e innovación presentes en las prácticas de desarrolladores cuyas producciones tienen fines sociales, culturales, artísticos, políticos y/o tecnológicos, antes que económicos.

Para el desarrollo del artículo se realizó una revisión bibliográfica sobre los enfoques conceptuales y trabajos empíricos que abordan la producción de videojuegos con fines políticos, activistas y de crítica social. Para el análisis de los casos de estudio se realizó una entrevista en profundidad a cada uno de los equipos de trabajo, en diciembre de 2018 y noviembre de 2019. Además se relevaron sus redes sociales digitales: Facebook, Instagram y páginas web oficiales. Por otra parte, se realizaron observaciones participantes en eventos donde ambos grupos expusieron alguno de sus juegos. Por último, se realizó una búsqueda para dar con publicaciones en la prensa digital que hayan abordado alguno de los juegos desarrollados por estos equipos.

El trabajo se presenta a lo largo de 5 apartados. En el primero se propone un breve recorrido que permite contextualizar la producción de videojuegos con fines serios en el marco de las transformaciones que conllevó la convergencia digital en la industria de videojuegos y la sociedad en general. El apartado siguiente focaliza en los abordajes teóricos y las propuestas de análisis para videojuegos políticos. A continuación, se presentan los casos y se desarrolla el análisis en clave comparativa de los mismos, en atención a: 1) su historia, motivaciones y trayectoria formativa de sus miembros; 2) la organización del proceso creativo y productivo; y 3) una aproximación al análisis de las características estéticas y definiciones conceptuales que expresan en sus juegos, a partir de las categorías que se desarrollan en el apartado dos.

1. Cultura digital y videojuegos. Algunas conexiones necesarias para su abordaje

El trabajo parte de la premisa que sostiene que la expansión y masificación de las tecnologías digitales acontecida en las últimas décadas supusieron una reconfiguración de nuestras sociedades en términos culturales, políticos, económicos, ciudadanos, etc. La penetración de las tecnologías digitales transformó los procesos de producción, distribución, y consumo de los bienes culturales, entre otros. En líneas generales, la apropiación de estas tecnologías por parte de actores individuales como colectivos supuso también su acceso a diferentes medios de producción y distribución digitales (Lago Martínez, 2019). Tal proceso también debe ser pensado a partir de las posibilidades de creación y difusión cultural habilitadas por Internet, y sus implicancias en los campos de la producción cultural. Castells (2003) señala que Internet amplió el espacio público de producción cultural y artística.

Dado que los videojuegos revisten una doble pertenencia como bienes culturales y software, resulta fundamental tal contextualización: “la tecnología siempre se desarrolla en relación con contextos sociales, institucionales, económicos, culturales...” (p. 7). En sintonía, Kerr (2006) señala la necesidad de entender a los juegos digitales en el marco del modo de desarrollo del capitalismo actual, así como los contextos sociales, políticos y culturales en los que se los produce, distribuye y consume. Para Bogost (2009), los videojuegos son artefactos computacionales que tienen sentido cultural en tanto tales. Los define como una forma de computación expresiva, quizás la más popular de todas.

Como en otros espacios, en el campo de la producción cultural de videojuegos este proceso implicó la incorporación de nuevos actores que transformaron las prácticas de producción y distribución y, al mismo tiempo, los tipos de bienes producidos.

La industria... parece haber encontrado un modelo de producción, distribución y consumo donde cohabitan... proyectos de grandes presupuestos... con otros que no disponen de los mismos recursos humanos y financieros y que, en cambio, representan el esfuerzo de pequeños estudios independientes de corte familiar y precario.... (Carrubba, 2019, p.12)

En pocas palabras, la masificación de las tecnologías digitales, como la herramienta de desarrollo multimedia Flash e Internet, junto a su apropiación por parte de individuos y grupos, posibilitó la emergencia de nuevos productores independientes de videojuegos y nuevos canales de distribución (Huertero Valle, 2007). Es en este contexto que emergen nuevas categorías que priorizan la dimensión cultural de los videojuegos y experimentan con las lógicas estéticas, las mecánicas de juego, las narrativas, los controladores de juego; es decir, surgen nuevos géneros, temáticas y estéticas. De hecho, y como ha sucedido en otras industrias culturales como la cinematográfica (Baumann, 2007), desde el campo de los videojuegos se reclama por su status artístico y cultural, en tanto medio expresivo que desborda los fines de entretenimiento (Bogost, 2009; Parker, 2012; Naskali et. al., 2013; Roselló, 2013). Como bienes culturales, los videojuegos son al mismo tiempo bienes económicos y simbólicos (Zallo, 2016) y, en este último sentido, satisfacen necesidades informativas, educativas, de protesta, etc.

Los denominados videojuegos “serios” engloban los desarrollos con fines diferentes al ocio o el entretenimiento, de lo cual no se desprende que no puedan entretener. A grandes rasgos, estos videojuegos se definen por su propósito, como ser la comunicación de valores e ideas, de información, la enseñanza, el entrenamiento, etc. (García y Navarro Sierra, 2013; Michael et.al., 2006). De forma tal que enfatizan las intenciones de sus autores/creadores (Frasca, 2007). Hay videojuegos serios con fines culturales, sociales, activistas, educativos; antes que económicos o comerciales.

La industria de videojuegos en Argentina se compone principalmente de estudios independientes. Martínez y Guercio (2019) analizan la estructura de financiamiento de las PyMEs de Videojuegos locales; y, a partir del análisis de una muestra de 24 empresas del sector, las autoras señalan que el 87,5% de éstas son micro o pequeñas, cuya principal fuente de financiamiento es el capital propio. Zallo (2016) sostiene que “la creación

cultural y comunicativa es parte del conocimiento y de los procesos de innovación y se sitúa en el centro de las articulaciones sociales en las sociedades complejas” (p. 2). Desde su perspectiva, el tejido cultural de no mercado funciona como “humus de la calidad y vivero de la cultura de un país” (p. 58) y por tanto es locus de la innovación. El potencial de la industria independiente radica entonces en los espacios que habilita para la experimentación, lo cual favorece la diversidad de expresiones; frente a la lógica productiva de las industrias culturales que tiende a la estandarización de los bienes que produce en pos de su valoración económica.

La doble cualidad de los videojuegos como bienes culturales, así como su producción en el ámbito independiente y la creación de videojuegos serios, hacen necesario pensar los procesos de innovación que llevan adelante esto/as desarrolladore/as desde una mirada amplia de la misma, que no se ciña al ámbito económico, sino que permita dar cuenta de otras modalidades, como la innovación cultural, estética y social.

En este trabajo se estudian dos grupos de desarrolladores independientes cuyas creaciones se enmarcan en la gran categoría de videojuegos serios. Específicamente, y dados los propósitos que persiguen sus creadores, pueden ser entendidas como videojuegos con fines activistas en tanto expresan nuevos modos de participación política y social en el marco de la esfera pública digital, espacio que habilitó nuevas formas de activismo político más ambiguas, cambiantes y flexibles (Pecourt Gracia, 2015).

Siguiendo la propuesta curatorial propuesta por Oulton (2019) en la edición 2017 de la muestra *Game on! El arte en juego*, se entiende por videojuegos con fines activistas a aquellos que operan como “plataforma para una crítica social o bien como una herramienta misma de cambio” (p. 101). La creación de estos videojuegos tiene como potencial innovador el generar nuevos espacios para participar en los debates públicos, vehiculizar la crítica social y política, y movilizar ideológicamente a los diferentes actores a quienes dirigen sus producciones (Murriel, 2018). En términos más amplios, podemos incluir este tipo de producciones dentro de los *videojuegos políticos*.

Tal categoría refiere al amplio conjunto de producciones que expresan en su diseño, o consumo, valores ideológicos— éticos, políticos y/o estéticos—y que se basan “en el contexto político del imaginario social que crea significados mediante elementos no-narrativos con un objetivo diferente al lúdico” (Huertero Valle, 2008, p. 14). En líneas generales son videojuegos breves y de autor/a, cuyos requerimientos técnicos tanto para su diseño y desarrollo, como para su distribución, difusión y consumo, son bajos.

2. Apuntes para el estudio de los videojuegos políticos

En su texto “¿Tienen política los artefactos?” Winner (1983) fundamenta que los aparatos técnicos tienen cualidades políticas, lo cual implica, entre otras cuestiones, que el diseño de las tecnologías puede encarnar valores. De allí la necesidad de prestarle atención a los significados que se materializan en el diseño de las diferentes tecnologías. En el campo de estudios sobre videojuegos, esta línea de pensamiento se expresa en la corriente conocida como *proceduralists*.

Sicart (2011) señala que el discurso *procesalista* se origina en la ludología y su abordaje sobre los videojuegos que transmiten mensajes políticos. Entre sus defensores, destaca los aportes de Ian Bogost, quien define a los videojuegos como medios expresivos y señala que su excepcionalidad cultural radica en la naturaleza procesal de los videojuegos: "...videogames open a new domain for persuasion, thanks to their core representational mode, procedurality" (2009, p. 9). A esta forma de persuasión, Bogost la denomina *procedural rhetoric*, la cual define cómo: "... the art of persuasion through rule-based representations and interactions ... tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations ... videogames, unlike some forms of computational persuasion, have unique persuasive powers" (p.9).

La retórica procesal se define entonces como un mecanismo persuasivo de los videojuegos cuyo potencial se desarrolla a través de representaciones basadas en reglas e interacciones que encarnan el punto de vista de sus creadore/as. De esta forma, a través de la retórica procesal se representa, comunica o persuade al/ a la jugador/a hacia el punto de vista de sus creadore/as. El potencial, acaso innovador, de este tipo de juegos se fundamenta en las posibilidades de los videojuegos para expresar, desde la retórica procesal, las complejidades de los problemas políticos (Bogost, 2006). Sostiene que entender cómo los videojuegos expresan la retórica en sus reglas permitirá avanzar hacia el abordaje crítico de dicho artefacto; y, al mismo tiempo, aportará elementos para el diseño de videojuegos cuyo objetivo principal sea editorializar, enseñar y/o realizar declaraciones políticas.

En esta línea de pensamiento, Frasca (2001) entiende que los videojuegos como medio no sólo tienen el potencial para representar la realidad sino, además, para moldearla a partir de simulaciones. Así los videojuegos se constituyen como un medio para la comunicación de valores, que fomenta el pensamiento crítico, el empoderamiento personal y el cambio social. Para comprenderlos Frasca (2007, 2009) propone tres dimensiones para su estudio: 1) el mundo del juego, 2) las mecánicas del juego; y 3) la dinámica de juego. La primera dimensión refiere al conjunto de objetos que en él se manipulan; así como el espacio donde se realiza tal manipulación. La segunda dimensión refiere a las reglas que regulan la experiencia de juego. Éstas pueden ser utilizadas con el fin de persuadir, explicar o exponer ideas: "varias de las reglas de los juegos se refieren a lo que está permitido hacer durante una partida. Justamente esta es una manera que tienen los diseñadores para dar a las experiencias de juego un perfil ideológico" (2009, p. 41). Finalmente, la tercera dimensión que condiciona al juego se fundamenta en la consideración de las acciones que se llevan adelante durante el juego como mecanismos cognitivos; esto es, como formas de entender el mundo.

Si bien Sicart (2011) comparte con los *procesalistas* que los videojuegos pueden y deben ser entendidos como objetos con valores inherentes a su diseño —ya que las tecnologías no son neutrales— y que, en tal sentido, las reglas significan, critica que su mirada no da cuenta de la importancia de lo/as jugadore/as y del juego en sí mismo en la configuración de la experiencia lúdica:

Players are important, but only as activators of the process that sets the meanings contained in the game in motion (...) The assumption behind mainstream

proceduralism is that the meaning of games is contained exclusively in the formal system of the game...Playing, then, becomes accepting and learning from the system-based message embedded in the game. (pp. 5-6)

Sostiene además que los *procesalistas* pueden explicar cómo operan las tecnologías y cómo los videojuegos, en tanto objetos diseñados, pueden vehicular sentidos para la reflexión política y social. Sin embargo, para comprender la creación de sentidos resulta necesario focalizar, además, en el ámbito del juego:

Play... is personal, individual, and communitarian, played with others, for others, in an intensely, deeply personal way...politics and ethics are personal, too. Therefore, when a player engages with a game, we enter the realm of play, where the rules are a dialogue and the message, a conversation. (p. 13)

Sicart (2009) desarrolla el concepto de *Gameplay* ética, la cual supone que el/la jugador/a realiza una interpretación en términos morales del mundo del juego; y, de esa manera, decodifica el sentido de su experiencia lúdica (Roselló, 2012).

En breve, las propuestas teóricas que indagan en los videojuegos con fines activistas o, en líneas más generales, en los videojuegos políticos, proponen focalizar su estudio en la dimensión significativa de las reglas del juego, en las cuales se expresan las intenciones de sus creadore/as y se vehicularizan valores ideológicos, éticos, políticos y/o estéticos. Así mismo hay quienes señalan que considerar solo esta dimensión resulta insuficiente para comprender cómo crean sentidos estos juegos en tanto no profundiza en el rol de lo/as jugador/as y el proceso hermenéutico que llevan a cabo, como un proceso de producción de sentido en la experiencia lúdica-política.

A partir de lo expuesto, y a los fines de reflexionar sobre la producción de videojuegos políticos, en los próximos apartados se presenta una indagación comparativa que busca por un lado dar cuenta de los contextos y condiciones de producción; y, por otro, de las características estéticas y definiciones conceptuales de los videojuegos.

3. Sobre la historia de los grupos

LG es un estudio independiente creado en la Ciudad de Buenos Aires en el año 2007 por dos compañeros de trabajo en una empresa de desarrollo de videojuegos, la cual años más tarde sería una de las empresas más destacadas del ámbito local. Ambos fundadores son profesionales titulados: un animador formado por el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (IDAC) y un Lic. en Imagen y Sonido por la Universidad de Buenos Aires. Este último define al proyecto en su web como “*viejos juegos que jugábamos de chicos con temáticas duras y mecánicas algo retardadas, políticamente incorrectos y no apto todo público*”. El proyecto nace con la intención de sus creadores de contar las historias que querían contar, de la forma que deseaban. En términos formales, surge con la intención de crear un proyecto de tipo artístico que les permitiera comunicarse con otro/as a partir de sus creaciones.

El proyecto se plantea en contraposición al espíritu que guiaba la producción en sus trabajos en la industria cultural: “... *te hace sentir que te estás comunicando con los demás haciendo algo distinto a vender un juguete, un programa de televisión o enseñar matemáticas, que son las cosas que hacíamos ... en nuestro trabajo formal...*” (E1- LG, noviembre 2019). En este sentido, se definen en oposición a las producciones meramente comerciales: “*TG es como una obra de arte que hago con amigos... cuando vos hacés algo cargado de contenido y no ganás dinero, estás haciendo arte...*” (E1- LG)

Señalan además que LG nació con las ganas de hacer algo propio sin tener un cliente. Durante esta primera etapa, se reunían en su tiempo de ocio para desarrollar los juegos que deseaban. De esta forma, durante su jornada de trabajo desarrollaban juegos para la empresa que les contrataba; y en su tiempo de ocio también desarrollaban videojuegos, pero con libertad de decisión y control sobre el proceso creativo y de trabajo.

Los inicios de LG también tienen relación con un concurso de desarrollo de videojuegos con consigna cambiante que organizaba desde el año 2001 otro diseñador independiente local para fomentar la creación de videojuegos en Argentina. La continua participación de LG en las diferentes ediciones los llevo a considerar darle un nombre a su proyecto.

Los vínculos de sus miembros con las tecnologías digitales en general, y los videojuegos en particular, se remontan a la infancia/adolescencia. En ambos casos, la computadora ingresó al hogar de forma temprana. Sobre las potencialidades de las computadoras para crear uno de los entrevistados señaló: “*Cuando salió la Comodore mi abuelo me regaló una y me cambió la vida (...) de pronto tenés algo en tu pieza que te permite pensar ideas bastante complejas y desarrollarlas; y, bueno, le compite a la vida al aire libre...*” (E1-LG). Otro de los fundadores mencionó haber desarrollado su primer videojuego a los 9 años y destacó el vínculo con su hermano: “... *programé mi primer juego cuando era muy muy chiquito... me gustó mucho. Con mi hermano hacíamos jueguitos en la compu y los grabábamos en cassette*” (E2-LG, noviembre 2019).

Las instancias formativas para el uso de estas tecnologías también se remontan a la infancia. Uno de los entrevistados menciona haber tomado cursos de Basic y otros donde aprendió sobre programación de elementos interactivos, control de personajes, bases de datos, etc. Menciona que siempre se sintió más atraído por el arte y recuerda un curso que realizó en su pre-adolescencia, el cual hoy vincula con su trabajo:

E1-LG: “*En el último curso que hice... nos empezaron a enseñar a hacer pixel art... Nos hacían comprar hojas milimetradas y dibujar los gráficos en esas hojas e imaginarnos cómo se iba a dibujar después y programarlos en base a eso. Eso me encantó, me abrió la cabeza y todavía hoy lo recuerdo y lo uso en mi trabajo*”.

Además, menciona como parte de su formación al auto-didactismo a partir de la lectura de libros y revistas. El otro miembro también señala haberse formado al comienzo de manera auto-didacta, con la lectura de libros y manuales impresos: “*había un pasaje de mano en mano...y ahí empezabas a programar. Cosas que te pasaba algún compañerito en el colegio*” (E2-LG).

En pocas palabras, el grupo TG surge de dos jóvenes profesionales con formación específica en artes y tecnologías digitales, y experiencia laboral en el desarrollo de videojuegos en el ámbito de la industria cultural. El proyecto se lleva adelante en los tiempos de ocio

y se define en términos artísticos y políticos: son videojuegos que buscan comunicar(se) con otro/as.

CG fue creado en Buenos Aires en el año 2014 por dos estudiantes de la carrera en Diseño Multimedial de la Universidad de La Plata, quienes se conocieron en su trabajo como testers de videojuegos en una empresa local dedicada al desarrollo de software. A diferencia de LG, ninguno de los fundadores culminó sus estudios de grado. De hecho, indicaron haber cursado solo el trayecto práctico de la formación, el cual resulta suficiente para trabajar. CG tiene actualmente un tercer miembro que se incorporó aproximadamente un año y medio después de iniciado el proyecto. Está formado en animación por el IDAC, carrera que culminó.

Su proyecto nació con la intención de ser una expresión político artística de la situación social y política de la Argentina. En el año 2014, y ante la noticia de que un gendarme se había arrojado frente a un auto durante una manifestación para así fingir haber sido atropellado, los miembros de CG comenzaron a desarrollar juegos informativos o *news-games*. Sicart (2008) los define como un sub-tipo de videojuegos políticos, cuyo objetivo principal consiste en “participar en la esfera pública con la intención de explicar o comentar las noticias de actualidad” (p.28). La creación de videojuegos de este tipo supone su comprensión como medios de expresión, a través de los cuales sus creadores editorializan lúdicamente las noticias y expresan sus posiciones ideológicas sobre las mismas.

Al indagar sobre los motivos que los llevaron a desarrollarse en la producción de videojuegos, también apareció la infancia como referencia. En este sentido, el animador del grupo señala: “...siempre me gustaron los videojuegos de chico, entonces ¿por qué no dibujo algo estilo videojuegos? Empecé a ver videos internet, empecé autodidacta” (E2-CG, diciembre 2018²). Nuevamente, aparece el auto-didactismo como una de las estrategias de formación para la producción de los juegos. Otro de los miembros también vinculó el interés en desarrollar videojuegos con la infancia: “yo creo que a los tres nos pasa, queríamos hacer un juego, consumíamos juegos de chiquitos y ahora tenemos la posibilidad de hacerlos con las herramientas que hay. Eso es crear” (E3-CG). De aquí que también destaquen las posibilidades de creación (cultural) que posibilitaron las tecnologías digitales.

Dos de sus tres miembros destacaron que cuentan con experiencia laboral en el campo de videojuegos. Dos de ellos, como se mencionó, se conocieron y trabajaron como testers de videojuegos. Además, ambos destacaron que al momento de la entrevista trabajaban en producción de videojuegos, uno como programador de videojuegos educativos en relación de dependencia y otro como trabajador freelance en arte de videojuegos, y otras producciones culturales.

Como en el caso de LG, desarrollan sus creaciones durante su tiempo de ocio. En sus inicios, se juntaban en la casa de la madre de uno de los fundadores cita en una localidad de la zona sur del conurbano bonaerense. Luego, siguieron trabajando de forma remota hasta que, como señalan al momento de la entrevista, los dos fundadores se mudaron juntos a la Capital Federal y disponen de su vivienda como espacio de trabajo; además del espacio online, por donde indicaron que se coordina y desarrolla la mayor parte del trabajo.

En breve, CG surge como proyecto de dos compañeros de trabajo y carrera que encuentran en el desarrollo de videojuegos un medio para expresar su mirada sobre noticias de interés/conocimiento público. Sus tres miembros cuentan con formación específica para

el desarrollo de juegos, aunque solo uno culminó su formación superior. También tienen experiencia laboral en el campo de los videojuegos. Al igual que LG, definen su proyecto en términos artísticos y políticos.

4. Organización del trabajo y estrategias de financiamiento

Ambos grupos coinciden en que sus miembros viven de otros trabajos, y los proyectos que aquí se analizan no generan los recursos económicos suficientes para que sus creadores vivan, al menos en parte, de éstos. De hecho, y como se ha mencionado, son proyectos que los llevan adelante durante su tiempo 'libre', presentándose cierta continuidad entre sus tiempos laborales, en general vinculados al desarrollo de videojuegos, y sus tiempos de ocio. Se destaca que, si bien las tareas que llevan adelante podrían coincidir en ambos tiempos, no así el sentido que las atraviesa. En su tiempo de ocio, estos creadores se encuentran en control de todo el proceso creativo y productivo, pudiendo decidir qué, cómo y por qué crearlo. De las entrevistas surgió, además, que ambos equipos desean implementar un modelo de negocios que no suponga la modificación del tipo de expresiones que producen; pues, antes que la dimensión económica, los creadores priorizan la dimensión cultural, expresiva, artística y política de sus juegos:

E1-CG: “...lo que nosotros hacemos es más bien una expresión política artística inercializable (...) Estaría bueno que alguien nos financie pero no creo que nadie quiera financiar esto”.

E1-LG: “Está esa cosa de tener la validación de que hay gente que le gusta artísticamente lo que estás haciendo. Para mí mientras haya ideas, las queremos hacer. No mientras haya negocios... los hacemos por otro lado... estamos analizando la manera de monetizar también... pero no queremos cambiar el producto para que sea monetizable.”

Asimismo, ambos grupos distribuyen de forma gratuita y digital sus juegos. También participan de eventos en los cuales exponen sus videojuegos en formato Arcade. Las entradas para acceder a estos eventos pueden ser o no gratuitas. Tales eventos funcionan como espacios de socialización e intercambios entre colegas, público y otro/as creadore/as.

Si bien al comienzo de LG sus miembros trabajaban juntos en la industria cultural, al momento de la entrevista ambos señalaron vivir de un emprendimiento comercial de desarrollo de videojuegos, con 6 años de antigüedad. De hecho, señalaron que la producción de LG se financia con lo recaudado como emprendedores comerciales, y que incluso el espacio de trabajo montado para tal proyecto era utilizado para LG.

Como se mencionó, al momento de la entrevista LG no tenía modelo de negocios aunque manifestaron estar buscando uno. Entre las posibilidades que barajaron señalan el modelo de negocio *free to play* con monetización que provenga de la venta de bienes virtuales, como ser nuevos escenarios de juego. Mencionaron también haber recurrido a especialistas en negocios en aras de pedir una visión experta para el diseño del modelo de negocios, aunque no pudieron llegar a un entendimiento, dado que no están dispuestos a modificar los videojuegos.

Los miembros del equipo CG también vivían, al momento de la entrevista, de otros trabajos. Solo uno de ellos lo hacía exclusivamente en el campo de los videojuegos. En su caso, se desempeñaba por entonces como desarrollador de videojuegos educativos.

No obstante, a lo largo de la entrevista manifestaron su deseo de vivir de producir newsgames para un medio informativo: “...una cosa que decimos siempre es que venga [nombre de diario] y nos diga: ‘Chicos hagan un videojuego por semana... les pagamos tanto’... si podemos vivir de eso sería un golazo” (E3-CG).

Como se mencionó anteriormente, al momento de la entrevista CG utilizaba la casa de dos de sus miembros como espacio de encuentro y lugar de trabajo, aunque también señalaron que la mayor parte del trabajo se llevaba adelante de forma remota.

A lo largo de su historia, el equipo de CG recurrió a diferentes estrategias para financiar sus producciones. El modelo de espacios publicitarios que adoptaron inicialmente, les permitió la compra de la licencia del programa con el cual desarrollan los juegos. También llevaron adelante una campaña para financiamiento colectivo en una plataforma digital, que les permitió recibir donativos principalmente de fondos ángeles (Gala, 2019).

En ninguno de los casos se trabaja bajo un modelo de subcontratación. Ambos grupos coinciden en que realizan la mayor parte del trabajo entre sus miembros: diseño, producción, distribución/difusión. También coinciden en que ambos recurren a “colaboradores” que aportan sus saberes específicos. CG, por ejemplo, invita diferentes personas para que colaboren con la musicalización y el sonido de los juegos. LG señala haber incorporado un nuevo compañero dedicado al Level Design, con quien comparten otro espacio laboral.

En líneas generales ambos grupos asumen dinámicas de organización del trabajo y ritmos de producción informales, aunque prevalece la división de tareas y el auto-control de los tiempos de trabajo. El espíritu que impera en ambos proyectos se basa en la horizontalidad en la toma de decisiones y la búsqueda de expresarse a través del desarrollo de videojuegos que les permiten enviar mensajes y comunicar(se) con lo/s otro/s.

Sin embargo, existe una diferencia en la lógica productiva de ambos grupos. El proyecto de CG se basa en la producción de un determinado tipo de videojuego político, los newsgames. Tal género requiere que los videojuegos se publiquen en el contexto en el cual se producen las noticias que editorializan, lo cual marca tiempos acotados de producción. El proyecto de LG busca desarrollar juegos en los que realizan “*crítica social latinoamericana*” (E1-LG), por lo que sus juegos no necesariamente se encuentran atados al contexto en el que emergen determinadas noticias. En esta línea, sus creadores señalaron en la entrevista que sus juegos se encuentran en continuo desarrollo, lo que les permite “*agrandar los juegos*”, contando desde ellos más historias.

CG y la organización de la producción

CG define a su forma de producción como artesanal. Esta categorización la vinculan a la forma de trabajo y la utilización de software “pirateado” y “low fi”: “... al ser tecnología tan regresiva no necesitamos grandes máquinas ni dos monitores como si estuviéramos programando” (E1-CG). Al mismo tiempo, se distancian de la industria cultural, sobre la cual señalan no sentirse parte: “... CG es un fanzine y los videojuegos de la industria son las revistas.” (E1-CG). Como señala otro de los entrevistados: “nos han etiquetado como los punks de los videojuegos, junto a otros... Más por el lado de bardo, no de algo serio y lindo”

(E3-CG). Si bien por un lado no se identifican por los fines comerciales que persigue la industria cultural, tampoco lo hacen por sus formas de entender a los juegos y de crearlos. Por ejemplo, mencionaron no sentirse representados por los contenidos que se desarrollan en la mayoría de las charlas que se dan en el marco de la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA), la cual organiza desde 2003 la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos.

Como se mencionó anteriormente, como proyecto independiente el grupo tienen libertad de decisión y acción a lo largo de todo el proceso productivo. La selección de las noticias sobre las que versan sus diferentes videojuegos es colectiva, y se da a partir de acuerdos alcanzados en sus intercambios en los espacios offline y online. En cuanto a la distribución de las tareas, uno de los fundadores es quien se encarga de la programación de los juegos y el otro, junto al último integrante en sumarse al proyecto, se desempeñan como ilustradores. La música y el sonido quedan a cargo de invitado/as.

En todos los casos, los entrevistados definieron su trabajo como creativo. Incluso quien se encarga de las tareas de programación señaló: *“Yo me encuentro con mucho trabajo creativo aunque mi trabajo sea el más cuadrado de los tres. Hago aportes al arte... me doy mis libertades de además de ser programador incluir efectos, sangre, partículitas a todo”* (E1-CG). Como se dijo anteriormente, las características del género suponen tiempos de producción acotados, en tanto los juegos deben ser publicados en el mismo contexto en el cual se produce y significa la noticia o el hecho de interés público que editorializan. En este sentido, el grupo señaló que los tiempos de producción son acotados pero variables; y van de producir más de un juego en un día a demorar una semana. En consonancia con el espíritu que orienta el proyecto y la elección de las noticias, no implementan controles rígidos en el proceso productivo; antes bien, prevalecen las modalidades de auto-control y control grupal, en tanto los avances que realiza un compañero operan como motivación/presión para los propios avances. Si bien en la entrevista señalaron que ninguno controla los ritmos de producción, de sus respuestas se entiende que quien ejerce tal control es el programador: al ser quien desarrolla la mecánica del juego y ensambla las diferentes partes, es también quien les demanda a sus compañeros los gráficos y demás elementos fruto de sus trabajos.

LG y la organización del trabajo

Tal como se indicó anteriormente, LG tiene un emprendimiento de negocios de desarrollo de videojuegos; principalmente juegos serios, como ser educativos. En su producción como LG priorizan los encuentros cara a cara para el diseño de los juegos y destacan la importancia de poder observar a sus jugadores en los eventos en los que presentan sus juegos ya que, al ver jugar a la gente, les surgen nuevas ideas. Si bien priorizan y organizan jornadas cara a cara, indicaron trabajar también de forma remota y cada cual realizar tareas en sus casas particulares.

Con respecto a la industria cultural de videojuegos, se ubican en un lugar marginal dado que desarrollan videojuegos serios, por ejemplo juegos educativos para el sector público.

Al igual que CG, LG es un equipo independiente que también está en control de todo el proceso productivo: desde la elección del tema, hasta los tiempos de desarrollo y publicación de los juegos, las decisiones las toman de forma conjunta. En este sentido, coinciden con CG en que la elección del tema de los juegos es colectiva y horizontal. Sobre este punto uno de sus fundadores sostuvo que: “... *tenemos como un reservorio de ideas que eventualmente cuando alguna cobra sentido la sacamos y la hacemos*” (E1-LG).

A continuación señaló: “...*elegimos temas que sabemos que van a interpelar algunos aspectos de la sociedad...si tenemos mucho tiempo esos chistes, los matices y los estereotipos con los que jodemos van a ser más...*”. Explícitamente, las temáticas abordadas buscan interpelar sectores de la sociedad, a partir de experiencias lúdicas e interactivas que les permiten a sus creadores comunicarse, expresarse y señalar sus posicionamientos ideológicos.

En cuanto a la distribución del trabajo, uno de los fundadores es quien se encarga de la programación de los juegos y el otro, se encarga del arte, la música, el sonido y *game design*. Ambos deciden el guión. El tercer colaborador se desempeña, como ya se dijo, como *level designer*.

También definieron su trabajo como creativo en tanto la propuesta del proyecto combina elementos que no suelen misturarse; en este caso, “*arte infantil*” con “*crítica social latinoamericana*”.

Con respecto a la organización y establecimiento de los tiempos de producción de cada juego, LG señaló haber implementado cambios en pos de mejorar la calidad de sus producciones:

“Antes decíamos ‘hagamos un juego en un mes’ y... lo hacíamos mal terminado. Ahora no. Queremos que quede un juego lindo como los que hacemos para nuestros clientes...lo que estamos haciendo es tener los juegos en proceso permanente... si tenemos mucho trabajo son pocas las horas mensuales que le dedicamos a LG. Pero si tenemos poco, son muchas...” (E1-LG).

Si bien buscan alcanzar los mismos niveles de calidad que en las producciones con fines de negocios, mencionaron que la organización de los tiempos de trabajo es diferente en cada caso. En el primero, implementan controles más rígidos en el proceso productivo, asignando tareas y definiendo los tiempos de realización de cada una de éstas, los cuales se plasman en grillas. En LG tal organización la definen como informal, los plazos que establecen son relativos al tiempo libre del cuál dispongan. Lo que no ponen en duda son las ganas de producir tales juegos:

... no importa si lo que teníamos pensado que se haga en medio año se hizo en uno porque a veces lo que teníamos pensado para hacer en medio año, lo hacemos en dos meses... El corazón está ahí. Es algo que es tan libre, que uno hace tanto porque quiere...” (E1-LG).

Finamente, de la entrevista no se infiere quién controla los ritmos de producción en LG.

5. Los juegos: entre noticias, temas de interés público y problemáticas sociales

Interesa aquí desarrollar algunos aspectos que permitan comprender cómo estos creadores le dan un perfil ideológico a la experiencia del juego. En ambos casos los videojue-

gos que producen son juegos breves y de autor, en los que se presenta un tema de interés público, como noticias de actualidad o problemáticas sociales, políticas y/o económicas. A través de la creación de estas experiencias lúdicas e interactivas, los creadores expresan/comunican valores ideológicos— éticos, políticos y/o estéticos; e intervienen en el espacio público (digital). En tanto videojuegos políticos, estas producciones se contextualizan en determinado mundo material, social y cultural. En líneas generales, el contenido que generan versa sobre hechos políticos y sociales, trabajando una pluralidad de temas: inseguridad, violencia de género, etc. Asimismo, las narrativas que proponen son satíricas: mediante ironías o sarcasmos se lleva adelante la crítica social y/o política. Como se mencionó, ambos grupos coinciden en definir sus proyectos en términos artísticos y políticos. También coinciden en una estética visual que se enmarca en el Pixel Art. Por último, en ambos casos hay juegos que rememoran clásicos del mainstream, como GTA, Wonder Boy, Mario Bros, etc. En LG hay una preocupación tanto por el mensaje como por la calidad del juego en general. De hecho, indicaron que sus videojuegos se encuentran en continuo desarrollo y que buscan alcanzar los estándares de su producción con fines comerciales. El caso de CG es diferente. Señalaron estar más preocupados por el mensaje que por la calidad del juego en sí, sobre la cual reciben críticas de la comunidad de desarrolladores: “... se dedican a otra clase de videojuegos que tienen un desarrollo de 4 años y por ahí ven que los nuestros los hacemos en 3 o 4 días y tienen mucha repercusión. Todos sabemos que son una mierda... pero que va por otro lado” (E3-CG). Los juegos que han publicado fueron recuperados como noticias en la prensa digital y en programas televisivos.

Algunas temáticas que comparten es el tratamiento lúdico de la violencia de género. CG desarrolló en 2016 un juego en el cual un personaje que recuerda a Rambo desea matar feministas. Transcurre a lo largo de una calle por la cual nuestro personaje camina con un arma grande en su mano. Sobre las paredes se ven mensajes feministas, y por la calle marchan mujeres con sus torsos desnudos y rostros cubiertos. Las reglas del juego indican utilizar una caja de texto como controlador: “Amen” para saltar y “trolas” para disparar. Al disparar, el personaje además insulta a las mujeres. Aquellas a las que se les dispara se transforman en monjas, policías o asesinadas dentro de bolsas de basura. Si acaso uno/a escribe algo diferente en la caja de texto, el escenario se llena de símbolos nazis. En este sentido, tanto las reglas como el mundo del juego encarnan la ironía con la cual sus creadores se posicionan ideológicamente a favor de los derechos de las mujeres y se burlan de quienes no lo están. El juego resulta interesante también para comprender la importancia de la interpretación que el/la jugadora realiza en términos morales para decodificar el sentido de su experiencia lúdica.

El grupo LG también desarrolló por entonces un juego sobre violencia de género, en el cual un grupo de 4 mujeres circulan por una ciudad enfrentándose a enemigos hombres. Uno de los creadores señaló que el juego lo desarrollan en un momento donde “...*todos los colectivos feministas del mundo estaban siendo mucho más visibilizados...*”; situando el juego en el contexto social y cultural en el cual se produce.

Sobre el mensaje de los juegos, LG sostuvo que siempre debe dejarse en claro una posición propia; mientras en CG mencionaron dejar un espacio pequeño para la libre interpretación, aunque también señalaron que el mensaje se encuentra explícito por todas partes.

Entienden que hay quienes lo comprenden y quienes se sienten cómodos jugando desde el lugar negativo en el cual el grupo posiciona a los personajes: “*la gente no lo entendió y decían ‘hay que matar mujeres’*” (E2-CG), “*... lo malinterpretaron solo los varones. Pero todo el mundo interpreta mal nuestros juegos*” (E1-CG).

En ambos grupos destacaron la importancia del humor en sus creaciones para expresar la crítica social y/o política. LG señaló que el humor les permite trabajar temas con sensibilidad social sin dramatizar, sino fomentando el pensamiento crítico sobre tales temáticas. La estética visual, inspirada en la gráfica japonesa, también opera en tal sentido: “*me pareció que esa cosa descontracturante de mostrarte con un gráfico infantil algo tan adulto, shockeaba a lo/as jugadore/as*” (E1-LG).

Otro de los temas que comparten es el *mundo criminal* local. CG produjo newsgames sobre hechos de inseguridad que habían adquirido notoriedad en la prensa y los noticieros de aquel entonces. Ante esto, la misma prensa publicó notas sobre cómo un grupo de desarrolladores había creado un videojuego sobre el hecho en cuestión. Tales publicaciones funcionan como plataformas de difusión de los juegos.

LG creó un *mundo criminal argento* a partir de historias de un personaje que surgió cuando se presentaban al concurso que ya se mencionó. Actualmente es una de sus producciones más conocidas. Las historias se desarrollan en un conjunto de juegos y tienen a un *delincuente adolescente*, que viste ropa deportiva y usa gorrita. Uno de los juegos está disponible para Android con descarga gratuita. Este juego nos propone ponernos en la piel de un ladrón y robar a lo largo del juego a civiles, quienes responden a estéticas hegemónicas y a la misma policía. En el mundo del juego se incorporan otras imágenes que remiten a la cultura popular, al tiempo que el juego es musicalizado con una cumbia en la cual se pronuncian frases que recuerdan algunas formas de hablar presentes en las clases bajas y que son motivo de discriminación y burla por otros sectores de la sociedad. En sus palabras, prevalece una estética infantil con gráficos tipo japoneses, mediante la cual buscan generar la reflexión crítica de lo/as jugadore/as sobre el tema del juego. Las reglas del juego no dan alternativa: con el personaje podemos esquivar a las personas o las monedas en el suelo, pero hay que robar y juntar el botín. Al morir por chocar con algún obstáculo aparece la policía a rematarnos a los tiros en el piso. Si el/la jugador/a no presiona ningún comando, seguirán apareciendo más policías a dispararnos “estrellas”. Entonces, la policía no nos detiene, nos mata.

Finalmente, ambos grupos presentan juegos en eventos que organiza el colectivo ARCADE, del cual forman parte junto con otros grupos que crean ese tipo de juegos. Se proponen como muestras interdisciplinarias donde confluyen videojuegos, música y arte digital. En este sentido, representan espacios de socialización cara a cara en los que las experiencias lúdicas convocan a la reflexión sobre las problemáticas que abordan. Asimismo, los juegos son multi-jugador: se juega con lo/as otro/as.

Reflexiones preliminares

Como se evidencia, ambos proyectos son llevados a cabo por compañeros de trabajo que encuentran en el desarrollo de videojuegos un medio para expresarse en términos ideológicos, políticos, culturales y estéticos. Todos cuentan con formación específica para el desarrollo de juegos, ya sea en el área de programación o en la artística, si bien no todos completaron sus estudios superiores. Como sucede en otros sectores dedicados al desarrollo de software y al arte/diseño, recibirse no resulta una condición sine qua non para la inserción laboral. Mucho menos para emprender este tipo de proyectos con fines artísticos y políticos, según la propia definición de los grupos. La emergencia de nuevos productores de videojuegos, nuevos géneros y estéticas se entiende en el contexto de apropiación de tecnologías digitales por parte de individuos y grupos y los bajos recursos técnicos y económicos que estos bienes podrían requerir para su creación, difusión y distribución. Se destaca que estos juegos son creados en el tejido de no mercado y sus fines principales no son económicos. El objetivo explícito de ambos grupos es crear videojuegos donde se manifiesten en términos ideológicos en la esfera pública (digital). En este sentido, suponen innovaciones sociales, al ofrecer nuevos espacios para la reflexión crítica sobre problemáticas sociales y políticas. De las entrevistas se desprende que pese a que los fines son de tipo expresivos, artísticos y políticos, ambos grupos desean encontrar un modelo de negocios compatible con tales expresiones, que no requiera su modificación.

En ambos casos desarrollar videojuegos se vincula a la infancia, momento donde también comienzan sus trayectorias formativas en tecnologías digitales y arte. Al ser proyectos independientes, sus creadores tienen plena decisión sobre la producción y el control del proceso productivo. Esto se traduce en una organización informal del trabajo. Los ritmos de trabajo son flexibles, prevalece el auto-control y el control grupal durante el proceso productivo.

Los videojuegos políticos se significan en el mundo material, social y cultural en que se producen. Las problemáticas que trabajan refieren principalmente a la realidad social, política y económica de la Argentina contemporánea. A través de estos videojuegos, sus creadores fomentan el pensamiento crítico y el cambio social. En tal sentido, pueden ser entendidos como videojuegos con fines activistas.

Del breve análisis de algunos de sus juegos, se deriva que en sus reglas se encarna lo ideológico, así como en los elementos gráficos y auditivos que conforman el mundo de los juegos. Asimismo, resulta fundamental el rol de lo/as jugadore/as para comprender la forma en la que se (re)crean sentidos. Queda entonces pendiente indagar en los ámbitos donde se juegan, en la repercusión que tienen y en los significados que les atribuyen lo/as jugadore/as.

Finalmente, y como se señaló en trabajos previos, estas creaciones contribuyen a la valoración cultural y artística de los videojuegos.

Referencias bibliográficas

- Baumann, S. (2007). *Introduction: Drawing the boundaries of art en Hollywood highbrow: From entertainment to art* (pp. 1-20). Princeton: Princeton University Press. Recuperado de: <http://press.princeton.edu/TOCs/c8542.html>
- Bogost, I. (2006). *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy, First Monday*, 7. Recuperado de: <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/1617/1532>
- (2009). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Cambridge/Londres: The MIT Press.
- Carrubba, L. (2019). *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Castells, M. (2003). *La dimensión cultural de internet*. Barcelona. Universitat Oberta de Catalunya. URL: <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Tesis de Maestría). Georgia Institute of Technology.
- (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric* (Tesis doctoral). Dinamarca: IT University of Copenhagen.
- (2009). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*, *Comunicación*, 7 (1), 37-44. Recuperado de: http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf
- Gala, R. (2019). *Otras maneras de contar las noticias: Una mirada a la producción de news-games en Argentina*. J. Ríos Burga (Presidencia). XXXII Congreso Internacional ALAS Perú, Universidad Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Gómez García, S. y Navarro Sierra, N. (2013). *Videogames e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa*. *Icono* 14, 11(2), 31-51. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556576003.pdf>
- Huertero Valle, G. (2008). *Videogames Políticos: Una Forma Diferente de Entender la Política*. *Textos de la CiberSociedad*, 12. Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n58/ghuertero.pdf>
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. Londres: Sage.
- Lago Martínez, S. (2019). *Innovación, apropiación y creación de tecnologías digitales: la cultura del emprendedorismo en las industrias creativas de la Argentina*. *Epic*, 21(1), 142-155. Recuperado de: <https://seer.ufs.br/index.php/eptic/article/view/11008/8513>
- Martínez, L. y Guercio, M.B. (2019). *La estructura de financiamiento de las PyMES de videojuegos de argentina*. *Ciencias administrativas*, 7(13), 13-25. Recuperado de: <https://revistas.unlp.edu.ar/CADM/article/view/4320/5303>
- Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious Games: games that educate train and inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Muriel, D. (2018). *Nuevas formas (no intencionadas) de participación social y activismo político a través del ocio digital: de Pokémon, tuits y gamificaciones*. Aurora Madariaga Ortuzar, A. y Ponce de León Elizondo, A. (eds.). *Ocio y participación social en entornos comunitarios* (pp. 145-168). España: Universidad de La Rioja. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=727841>

- Oulton, L. (2019). *Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 23(98), 93-106. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=791
- Parker, F. (2012). *An Art World for Art Games. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 41-60. Recuperado de: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119/160>
- Pecourt Gracia (2015). *La esfera pública digital y el activismo político*, *Política y Sociedad*, 52(1), 75-88. Recuperado de: <https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E150121.pdf>
- Rosello, R. (2012). *Disidencias simbólicas: la dimensión política del videojuego independiente en la era digital. Experiencias lúdico-políticas y crítica social*. IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS. Universidad de la Laguna, Tenerife, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4225719>
- (2013). *Videojuegos y subversión estético-política: el diseño lúdico como motor del proceso hermenéutico*. Marzal Felici, J. y Saéz Soro, E. (Eds.). *Videojuegos y cultura visual* (pp. 135-156). Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social, Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/249913725/Videojuegos-y-cultura-visual>
- Sicart, M. (2008). *Newsgames: Theory and Design*. En Stevens, S.M. y Saldamarco, S. (eds). *Entertainment Computing - ICEC 2008: 7th International Conference on Entertainment Computing* (pp. 27-33). Pittsburgh: International Conference on Entertainment Computing.
- (2009). *Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética*, *Comunicación*, 7(1), 45-61. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/8c42/d8f8be872afe634ffd08a005862047ec3253.pdf>
- (2011). *Against Procedurality*, *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 11(3). Recuperado de: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap?utm_source=tech.mazavr.tk&utm_medium=link&utm_campaign=article%201/
- Winner, L. (1985). *¿Tienen política los artefactos?* OEL, Traducción de la Publicación original. D. MacKenzie et al. (eds.) (1983) *The Social Shaping of Technology*. Philadelphia: Open University Press.
- Zallo, R. (2016). *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*. Barcelona: Gedisa.

Abstract: This article reflects on the production of videogames aimed at participating in the local public scene, proposing from the digital play experience other ways of creating meaning(s).

It focuses on the study of two independent groups based in the Metropolitan Area of Buenos Aires, whose projects involve the development of videogames as means of expression for social and political criticism. On the one hand, the work investigates the conditions and form of production; on the other hand, it describes its aesthetic characteristics and

conceptual definitions. To this end, in-depth interviews with developers were conducted, as well as participant observation both online and at events.

Keywords: political activism - activist videogames - serious games - digital culture - appropriation of digital technologies.

Resumo: O artigo reflete sobre a produção de videogames cujo objetivo é participar da cena pública local, propondo a partir da experiência do jogo digital outras formas de ver e criar significado(s).

Ele se concentra no estudo de dois grupos independentes baseados na Região Metropolitana de Buenos Aires, cujos projetos envolvem o desenvolvimento de videogames como meio de expressão de críticas sociais e políticas. Por um lado, o trabalho investiga as condições e a forma de produção; e, por outro, descreve suas características estéticas e definições conceituais. Para isso, entrevistas em profundidade foram realizadas com desenvolvedores e observação participante on-line e em eventos.

Palavras chave: ativismo político - videogames ativistas - jogos sérios - cultura digital - apropriação de tecnologias digitais

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

Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph

María Florencia Ibañez ⁽¹⁾

Resumen: Desde los fichines a las consolas, los videojuegos se alzan como uno de los protagonistas de la vida diaria, tanto de niños como de jóvenes y adultos. Su potencial como producto de consumo masivo lleva al videojuego a inundar otras pantallas ya no tan interactivas: el cine y la televisión. En ambas, y a pesar de presentar semejanzas con los medios tradicionales respecto a la construcción de la narrativa por medio del apoyo en géneros cinematográficos, el jugador es despojado de su rol como personaje del videojuego para pasar a ser espectador. Sin embargo, las películas y las series también pueden verse beneficiadas por las beldades del videojuego con otra manera de entrecruzamiento. En un mundo conectado, entra en escena la convergencia en tanto la narración transmedia se cuela en el universo de los videojuegos para formar parte de un todo audiovisual.

Empero, su presencia en las pantallas no se evidencia únicamente de estos modos, sino que también da lugar a narrativas que hacen uso de convenciones para convertirse en un homenaje a lo retro, como lo es la película Wreck-It Ralph (2012).

No obstante, cuando los personajes del pasado transitan los tiempos actuales, pueden ser creados para rebelarse contra un papel pre-establecido. Insertos en un mundo donde todo se convierte en una reminiscencia de videojuegos de los '80, los protagonistas buscan despojarse de las características de los malos y de las princesas del Arcade. Vanellope y Ralph se alzan en una rebelión, ya no en 8 bits, sino en 3D.

Palabras clave: Videojuegos - arcade - narración transmedia - cine y televisión - Wreck-It Ralph.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 63-64]

⁽¹⁾ Licenciada en Cinematografía de la Universidad Nacional de Tucumán. Maestranda en Diseño Comunicacional de la UBA. Especialista en Comunicación Digital Audiovisual de la Universidad Nacional de Quilmes. Florencia se desempeña como editora de video. Sus investigaciones giran en torno a las narrativas interactivas, su influencia en los Medios Masivos de Comunicación y su aplicación en plataformas digitales.

Level Up: Los videojuegos, dominantes del ocio.

*No saben que la mano señalada
del jugador gobierna su destino,
no saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada.*
(Jorge Luis Borges, 1960, p. 60)

El ritmo vertiginoso de la ciudad almacena ignotos parajes que despiertan los recuerdos de los amantes de los Arcades. Gran parte de ellos comenzaron a ser desplazados por la misma evolución de los videojuegos, ahora transformada en una actividad solitaria, o más bien, privada. Los hogares de gran parte de los habitantes albergan, por lo menos, un dispositivo receptáculo de esta actividad de ocio en crecimiento. Y es que la multipantalla actualmente permite jugar desde un celular, desde un televisor o una computadora.

Demonizado por contener demostraciones de lo abyecto y venerado por ser una –cuestionada– representación artística, incita en la gente opiniones divididas, pero resulta indudable que se ha posicionado en el centro del divertimento de una gran parte de la población, tal como lo establece Prada (2012):

Desde principios de la década de los sesenta, cuando surgieron los primeros videojuegos por ordenador, hasta hoy, la evolución de esta forma de creatividad audiovisual ha sido enorme, inigualable en relación a cualquier otro campo de la creatividad audiovisual. Los videojuegos se han convertido en productos de uso masivo con un protagonismo creciente en la vida diaria de millones de niños, jóvenes y adultos, desplazando poco a poco a la televisión como eje vertebrador del tiempo de ocio en infinidad de hogares (p.251).

Los Arcades aún hoy se ofrecen como una actividad de entretenimiento en una salida casual. Lo retro inunda la misma locación del cine –el shopping principalmente–, ya no presentándose como una ocupación para un experto conocedor de los mismos, sino como un punto de visita eventual.

Ya poco queda de aquel momento en el que el Arcade se convertía en la actividad obligatoria luego de la salida del colegio de los jóvenes. Sin embargo, se puede señalar un momento en el que su visita se convierte en algo regular en esos lugares repletos de Kitsch: las vacaciones. La costa argentina hospeda a gran cantidad de adolescentes, quienes optan por una salida con sus amigos, más acorde a sus intereses – y a falta de Playstation, Nintendo Switch o la Xbox-. Las encogedoras luces de neón nuevamente son testigos del abarrotamiento de jugadores, que esperan con ansias su turno.

La tecnología evoluciona, pero sus personajes se niegan a desaparecer. Desde Mario a Pacman, los videojuegos mudan su hogar de píxeles, en parte obligados por la misma crisis económica que los invadía y que había llevado a la quiebra a varias empresas. La protagonista ahora es la consola, que lentamente subyuga a la televisión para someterla a su dominio. Tal como lo sostienen de la Fuente y López (2008), los videojuegos pasan a

ser parte del ocio interactivo, donde padres e hijos comienzan a compartir el mismo gusto por esta industria del entretenimiento. Los escenarios y personajes se presentan en 8-bits, complejizando cada vez más su diseño.

Luego del Arcade, se da el ascenso de Internet. Empero, por su dependencia de la línea telefónica y sus altos gastos para una familia promedio, lo habitual era que un grupo de amigos creara su espacio de entretenimiento en un Cyber-Café. Este lugar sombrío, repleto de historias de venta de estupefacientes y mafias, pasó a ser el hogar de varios niños que libraban batallas de película con un otro, ahora sí, humano. Ya no era una pelea contra la máquina, sino contra otra persona que pasaba a ser el enemigo. *Counter-Strike* –el juego popular de aquel momento– forma parte de lo que algunos, como Levis (2001), señala como “formas de representación de la violencia, desprovista de intensidad dramática; demencialmente destructiva y sanguinaria” las cuales “son utilizadas como recurso (no) narrativo en una gran parte de la producción cinematográfica de Hollywood estrenada durante los últimos años” (p.4). Es a partir del desarrollo de los videojuegos, los programadores comienzan a volcarse a otras estructuras narrativas. Y es que las narrativas interactivas triunfan en las computadoras, en los videojuegos y en plataformas más participativas. Tras el advenimiento de los nuevos medios se hace posible una narrativa que permite la interacción en tiempo real, que se denomina *interactive digital storytelling* (IDS) –narración digital interactiva–. La narración digital combina narrativas orales y tradicionales con multimedia (como ser imágenes, video y música) y herramientas comunicativas.

La narración digital es un entretenimiento narrativo que llega a su público a través de la tecnología digital y los medios. Uno de sus distintivos es la interactividad –comunicaciones de ida y vuelta entre la audiencia y el material narrativo– [...]. Incluye videojuegos, contenido diseñado para Internet, aplicaciones móviles e incluso sistemas de juguetes inteligentes y kioscos electrónicos, con al menos 11 áreas principales y muy diferentes entre sí (Handler Miller, 2014, p.3, traducción libre).

Estas narrativas digitales están contenidas en los nuevos medios. Handler Miller (2014) explicita que estas narrativas, si bien son parte de la tradición humana, tienen mucho más en común con otras, como las teatrales, las novelas, las películas, etc., donde los personajes se ven insertos en una situación dramática. Uno de los rasgos que caracteriza a las narrativas digitales de las clásicas es que exige que la audiencia adopte un rol participativo y modifique la historia. Por su carácter inmersivo, facilitan el *role play* de la audiencia y la sumerge en el viaje del héroe.

La figura central en el cine es el guionista. En el videojuego, el creador de esos mundos es el programador, quien es el encargado de moldear y dirigir a su creación hasta que llega a las manos del jugador. En ese momento, el jugador es quien tiene el poder sobre el destino del héroe, cada vez más parecido a uno mismo.

Login/Logout: De los videojuegos al cine y viceversa

*Si Ciudadano Kane se hubiera realizado en el siglo XXI,
Kane habría suspirado «Mario» en vez de «Rosebud».*
(J. C. Herz, 1997, p.1, traducción libre)

Solo silencio y oscuridad. De repente, una luz tenue irrumpe en el lugar. Los rostros de los espectadores comienzan a iluminarse por aquella pantalla. Sumidos por el trance, el estado de vigilia se apodera de las personas. Distintas emociones se evidencian tras sus reacciones, algunas tímidas y otras más desvergonzadas. Por un par de horas, una historia que no es la suya se apodera de sus mentes. En ese momento, la idea de lo ya vivido cobra más ímpetu. Tiempo atrás, ellos eran los que decidían el camino a tomar por la protagonista. Ahora, el personaje de carne y hueso es manipulado por otro titiritero. De a poco la emoción de ver a su compañera de ocio en la pantalla grande es opacada por una sensación de vacío. Su rol de constructor de la historia es desplazado; ahora se transforma en mero espectador.

Desde sus orígenes, el cine y el videojuego se mostraron similares entre sí en ciertos aspectos. Ambos concebidos por científicos y sometidos por la demanda y el éxito comercial, presentan parecidos “entornos de exhibición y consumo basados en la fascinación tecnológica y en la diversión de las clases más populares” (Planells, 2011, p.47). Además, al ser un medio audiovisual, el videojuego toma el lenguaje cinematográfico para crear el entorno virtual por el cual se mueven los gamers.

En torno a su narración, existe un debate que se fundamenta en la multiplicidad de estilos de videojuegos, siendo que no todos persiguen una intencionalidad narrativa. Siguiendo la línea de lo explicado por Águeda Delgado Ponce y Francisco Granados García (2012), la narración se construye a partir de un contenido (historia), una forma (estructura) y un acto de enunciación. La narración audiovisual incluye el acto fundamental de mostrar por medio de su lenguaje cinematográfico, circunscribiendo tanto imagen como sonido. Justamente ahí es donde radica la mayor diferencia entre el videojuego y el cine: el primero no se limita al simple acto de mostrar, sino que exige una participación activa del jugador, convirtiéndose en un medio interactivo. Es, en consecuencia, el resultado de la combinación del “contar, mostrar y hacer” (p.67). El jugador se convierte en el personaje mismo, potenciando el efecto de identificación perseguido por el cine en la construcción de sus personajes. La persona siente la historia como suya.

Con respecto a sus semejanzas, Jenkins (2008) explicita que la estética del videojuego se apoya en los géneros cinematográficos para la construcción de aquellos que sí responden a una estructura narrativa poco disímil de la de las películas. Tal es el caso de los juegos de consola que responden al género de terror psicológico, evocando una evanescente sensación de familiaridad en tanto sus referencias pasan desde David Lynch a Stanley Kubrick, como ocurre con *Silent Hill*.

Otro punto en común es, justamente, el uso del lenguaje cinematográfico, cobrando gran importancia el punto de vista. Es a partir de esto que, como señala Gosciola (2009) se manifiesta el “fin del teatro filmado” (p.55). De esta forma, el jugador reconoce el desplazamiento del personaje por medio de los distintos puntos de vista y los movimientos de la

cámara, tornando su movimiento en un plano secuencia. Además, estos exploran no sólo los distintos planos del lenguaje cinematográfico, sino sus posibilidades creativas, como ser el uso de lo que se asemeja a un steadicam, en juegos que persiguen una mayor tensión. La presencia de escenas cinematográficas que adentran al personaje en la historia, las *cuts-cenes* del videojuego con una finalidad pretendidamente cinematográfica, el uso del *jump cut* y las elipsis para el avance de la trama, son algunos de los elementos del celuloide arraigadamente presentes en videojuegos que se tiñen de los géneros cinematográficos. Son estas similitudes y “la progresiva utilización de imágenes reales digitalizadas” las que modifican la naturaleza de los juegos y los acercan al cine (Levis, 2013, p.102). Tal como lo postula Levis (2001) “los propios editores comienzan a hablar de films interactivos para referirse a ciertos juegos de mayor complejidad tecnológica” (p.223). Siendo que estos medios audiovisuales buscan un rédito económico, aprovechan entre sí el éxito económico para ampliar el supersistema que se crea alrededor del producto popular. Kinder (2006) en Pintado Blanco define al supersistema como

una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de etnia. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial. (p.132)

Además de supersistema, se evidencia una convergencia entre ambos, puesto que un método de publicidad de una película es el lanzamiento en paralelo de un videojuego, o un cortometraje *live-action* para la promoción de un videojuego. Algunos ejemplos de esto son: *Doorsways*, juego virtual argentino que apela al *live-action* como herramienta de Marketing; el rotundo fracaso comercial de Atari en la creación del videojuego de *E.T., el extraterrestre*; el videojuego de la película de *Metegol*; *We are ODST*, bien logrado tráiler de *Halo 3*, entre muchos otros. Un caso particular es *The Third Place*, el comercial lanzado por PlayStation para presentar su –en aquel momento– nueva consola. Este enrarecido clip, más que basarse en personajes del aparato, se encuentra más cercano a la filmografía del director de la publicidad, David Lynch. Lo que busca con él no es reproducir los elementos del videojuego, sino crear una experiencia sensorial análoga a la que los juegos de la consola en torno a la exploración del espacio.

Sobre esto, se puede remitir a Jenkins (2008), quien en *Convergence Culture* se propone como objetivo reflexionar sobre la convergencia y el impacto que produce en la cultura popular estadounidense; especialmente en el público, los productores y los contenidos mediáticos. El autor define a la convergencia como el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.” (p.14). La cultura de la convergencia provoca que coexistan viejos y nuevos medios, al tiempo que se enmarca en una situación de constantes cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales expresados por distintos autores.

La narración transmedia se cuela en la cinematografía para dar lugar a una nueva forma de consumo del producto audiovisual. La película transmediática por antonomasia es *Matrix*, que crea un mundo llamando a los espectadores a formar parte de él desde distintos medios. Tras no comprender la película, los espectadores se lanzaron en la búsqueda de respuestas en lugares como el videojuego (que, a su vez, contiene *cheats* sacados del mismo film), la película en estilo anime (*The Animatrix*), los cómics y, claro está, acudieron a la inteligencia colectiva a través de foros y de sitios web. Al ser una narración tan extensa, *Matrix* se valió de los distintos medios para completar la información y llamar al consumo de los fans por parte de la franquicia. A través de un papel activo, el espectador puede entender *Matrix*, completando la información de manera conjunta, ya que no puede lograrlo él solo. Se llama a este nuevo espectador a que investigue aún antes de concurrir al cine ya que la narrativa se va complejizando. Casos como este se repiten en *El proyecto de la Bruja Blair*, que contiene una serie de videojuegos que permiten adicionar información y mostrar el mayor enigma de la película: a la bruja de Blair y su historia. Hablando de franquicias, se puede mencionar la de *Lucasfilm*, que se compone de *LucasArt* y *LucasFilm Animation*. A través de ella se explotó la saga *Star Wars*, dando lugar a una gran cantidad de merchandising, como ser las tarjetas intercambiables de la serie y los videojuegos, las distintas aplicaciones, las wikis, los foros, los libros, los cortos animados, etc. Lo mismo ocurre con *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, *Spiderman*, *X-Men*, las series televisivas de HBO, como *True Blood*, *Game of Thrones* y otras como *Lost* (en varios casos los audiovisuales nacen a partir de la existencia del libro o del videojuego).

Otro caso de entrecruzamiento entre medios es el de remediación, siendo estas “las películas que, no siendo una reescritura de un videojuego en concreto, tratan de reproducir o simular en algunos aspectos específicos de dicho medio” (Prada, 2012, p.311) constituyendo experimentos conscientes de remediación. Por ejemplo, *Corre Lola Corre* que permite reiniciar la historia, desembocando en finales distintos o *Scott Pilgrim Vs. The World*, que toma varios elementos de los juegos virtuales.

Select Character: Wreck-it Ralph I, homenaje a los videojuegos

Soy malo y eso es bueno. Yo jamás seré bueno y eso no es malo.

No hay nadie que quiera ser además de mí.

Manifiesto del Malvado en Wreck-it Ralph (Moore, R., 2012)

De la mano de Disney, se presenta un film que se coloca entre el medio de la remediación y de la convergencia entre videojuego y película: *Wreck-It Ralph*. Este filme puede pensarse como un homenaje a lo retro. Supone un viaje en el tiempo, extrapolado con conceptos de la actualidad. Parte del cuestionamiento de los fundamentos de la programación, de lo preestablecido. Niega los roles impuestos y hasta cuestiones que Disney llevó a la pantalla anteriormente. El malo no quiere ser el malo y la reina no quiere detentar el poder sino que quiere establecer una democracia.

En palabras del director, Rich Moore (2013),

Ralph es el malo de un viejo videojuego de los años '80 quien, después de 30 años de jugar el papel que le han asignado, se pregunta «¿Esto es todo?» [...]. Así que, como muchos de nosotros, trata de resolver un problema interno con una solución externa: él va a intentar ganar una medalla; si tan sólo pudiera ganar una, él piensa que ganará también ese mismo amor y respeto que Félix tiene.

Con ello, *Wreck-It Ralph* viene a rellenar el espacio que deja la ausencia de narración en el videojuego de Arcade clásico.

La acelerada evolución de los videojuegos es la que lleva al desplazamiento de los protagonistas de antaño. No obstante, la fórmula se renueva, como sucede al final de la película. Esto es lo que permite su permanencia en el tiempo. Personajes inmortalizados pasean por las calles del film: *Pacman* y los fantasmas, *Sonic*, *Browser de Mario Bros*, luchadores de *Street Fighter*, entre muchos otros. Pero los juegos principales no son reales sino que evocan a otros sí existentes. *Hero's Duty* recuerda a *Call of Duty*; *Fix it Felix Jr. a Donkey Kong* y *Sugar Rush a Mario Kart* y a *Sweet Mountain Sonic*.

Según Duek, Hedges, Muñoz Larreta y Tourn, (2013) la película trata sobre la convivencia

esa tensión entre lo dominante (es decir, los juegos más recientes con uso intensivo de la tecnología) y lo residual. De hecho, la preferencia de los niños por los juegos «nuevos» pareciera avalar el lugar secundario del Arcade. Ralph, en esta ecuación, al estar pixelado y mostrar una apariencia deficiente, se instituye como una imagen presente del pasado. A través de la trama de la película, el elemento residual que guardaba una distancia con lo dominante, se resignifica. El juego de Ralph «no había sido tan popular en años.» (p.7)

El Arcade, 30 años después, se explota como una atracción que alimenta lo retro; es a partir de esa naturaleza que puede convivir con lo novedoso.

Vanellope, al igual que Ralph, desafía al programa. Es en consecuencia de una falla informática de este personaje que la trama narrativa encuentra su curso de desarrollo. Sobre el *glitch* que sufre la niña, Prada (2012) argumenta:

El error es el fallo del sistema de representación, lo que evidencia la propia estructura informativa de esos entornos sintéticos o el indicio de su realidad como construcción basada en código. Así, podríamos afirmar que el *glitch*, la imagen del error, es lo más auténticamente «real» (por no ser una simulación de la realidad) que el programa de simulación del mundo puede generar, esto es, la revelación de su propia realidad como sistema técnico. (p. 264)

Vanellope, de esta forma, es el personaje más verídico de todos los videojuegos, mostrando su verdadera condición como artificio programado.

Vanellope y Ralph son muestras de rebelión contra el sistema y, dotados de rasgos humanos, se sitúan en una posición de mayor autenticidad entre los otros personajes.

Héroes que encuentran su naturaleza en su código, y luego representados por medio de animación 3D, encarnan problemáticas que aquejan a las personas mismas, las cuales se mueven como peones más allá de un mundo virtual.

Quit Game: Consideraciones Finales

*Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?
(Jorge Luis Borges, 1960, p. 60)*

La proliferación de los videojuegos en su campo y en el de otros crece de manera vertiginosa. Nuevos títulos de juegos virtuales, online, de género, con Facebook como receptáculo, entre muchos otros, dominan las distintas pantallas. Y no se limitan a su propio ámbito. Existen innumerables casos de remediación y entrecruzamiento con nuevas narrativas. Desde su auge en los años '80, los videoclips recurren a la estética del 8-bit o del videojuego en sí. Por ejemplo: En primera persona: *Bad Motherfucker* de Biting Elbows; en 8-bit: *Move Your Feet* de Junior Senior, *Bad Cartridge* de Beck, *Speed of Light* de Iron Maiden; por estilo *Spectrum: Stitches* de Polinski; sobre videojuegos de películas: *When I Wake Up* de Wintergreen.

Asimismo, se pueden mencionar distintas webseries que, o parten de la base de un videojuego o se dedican a la experiencia de jugar. Para el primer caso se puede mencionar *Mortal Kombat Legacy*, siendo que es una webserie que nace a partir de un cortometraje (*Mortal Kombat: Rebirth*) que tuvo gran acogida entre los seguidores de la saga. De la otra mano, se puede mencionar la webserie *The Guild*, que, si bien su historia gira en torno a un juego en particular, trata más bien sobre las relaciones entre los gamers y sobre la adición de los mismos, teñida de un tono cómico. El nombre hace referencia al gremio que se conforma al reclutar a personas de diferentes clases para facilitar las tareas del videojuego, con roles preestablecidos y complementarios. El caso de *The Guild* resulta interesante, ya que se centra justamente en la forma de relacionarse entre los distintos jugadores. Los videojuegos como fenómeno social moldean diversas clases de relaciones, ya no como una actividad de entretenimiento en solitario, sino como una construida en conjunto desde una experiencia virtual.

Además de los blogs dedicados a videos conocidos como *Let's Play* o los canales especializados de YouTube –donde personas comentan sobre un videojuego mientras lo juegan– comenzaron a viralizarse una serie de clips que recrean la estética del 8-bit, extrapolándola a otros medios, como ser el cine. Se trata principalmente del 8 Bit Cinema de *CineFix*, que crea resúmenes de películas como si se tratara de un videojuego de consola de antaño.

El entrecruzamiento de cine y videojuegos, en vez de perder fuerza por las distintas experiencias de fracaso en taquilla, parece no perecer al dar un vistazo en la lista de los estrenos de 2019 y 2020: *Pokémon: Detective Pikachu*, *The Angry Birds 2*, *Doom Annihilation*, *Monster Hunter* y *Sonic the Hedgehog*.

La experiencia interactiva comienza a desdibujar sus límites para conquistar no sólo el terreno económico y posicionarse como dominadora del tiempo de ocio en la cotidianidad, sino que empieza a ser replicada por los otros medios audiovisuales, que buscan repetir su fórmula del éxito. Así como sus barreras comienzan a derrumbarse, lo hace también la concepción que se tenía del videojuego en sí. La palabra arte poco a poco empieza a girar alrededor de distintos títulos galardonados, entablando una polémica discusión entre críticos, gamers y desarrolladores en sí. Se inaugura, de la misma forma, el debate sobre la importancia de los roles en el mismo ámbito, cobrando importancia la imagen del desarrollador y programador, animador, guionista y director (muchas veces, provenientes del cine y de la televisión).

Lo que sí queda en claro es que a través de los videojuegos se abre un abanico de posibilidades. El medio ya no se limita a mostrar, sino que insta al jugador a descubrir y construir su propio mundo: un mundo programado.

Referencias bibliográficas

- Abrams, J. J., Lindelof, D., Burk, B., Higgins, J., Bender, J., Cuse, C., Kitsis, E., Borges, J. L. (1960). *El hacedor*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- De la Fuente, M. y López, G. (2008). Historia, mercados y culturas del videojuego. Duran, J. y Sánchez, L. (ed.) *Industrias de la Comunicación Audiovisual*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Delgado Ponce, A. y Granados García, F. (2012) *Videojuegos trasladados al cine: Análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios*. Revista Comunicación.1 (10) 63-77. Recuperado de: http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/006.Videojuegos_trasladados_al_cine.Analisis_y_caracterizacion_de_la_narrativa_audiovisual_en_ambos_medios.pdf.
- Duek, C.; Hedges, D.; Muñoz Larreta, F. y Tourn, G. (2013). *De "Toy Story" a "Ralph, el demolidor"*. *Los niños, las niñas y los juegos en las películas de Disney*. Recuperado de: <http://cdsa.aacademica.org/000-038/106.pdf>
- Gosciola, V. (julio-diciembre 2009). *Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine*. Cuadernos de información (25), 51-60. Recuperado de: <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/46/43>
- Handler Miller, C. (2014) *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Herz, J. C. (1997) *Joystick Nation: How Videogames Ate Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Massachusetts: Little, Brown and Company.
- Jenkins, H. (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Levis (6 de noviembre de 2009). *Videojuegos y cine: Intersecciones e influencias*. Recuperado de http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/cine_vj.pdf
- Levis, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona, Paidós.

- Planells, A. (julio-septiembre 2011) *El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos*. TELOS (88) 46-57. Recuperado de <https://telos.fundaciontelefonica.com>.
- Prada, J. M. (2012) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Pintado Blanco (2006) *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comportamentales*. El mercado de las consolas de videojuegos. Madrid: ESIC Editorial.
- "Ralph, el demoledor", la historia de un villano que se hartó de ser el malo. (2 de enero de 2013). *La Capital*. Recuperado de <https://www.lacapital.com.ar/escenario/ralph-el-demoledor-la-historia-un-villano-que-se-harto-ser-el-malo-n426298.html>

Filmografía

- Arndt, S. (productor) y Tykwer, T. (director). (1998). *Corre Lola Corre* [cinta cinematográfica]. Alemania: X-Filme Creative Pool, Westdeutscher Rundfunk y Arte.
- Beach, J., Roth, P. J. y Gavanski, O. (productores) y Giglio, G. (director). (2019). *Doom Annihilation* [cinta cinematográfica]. País: Universal 1440 Entertainment.
- Benioff, D. y Weiss, D. B. (productores). (2011). *Game of Thrones* [serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.
- Berardi, D., Bolt, J. y Kamins, K. (productor) y Anderson, P. W. S. (director y productor). (2020). *Monster Hunter* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Canadá y Sudáfrica: Impact Pictures y Constantin Film.
- Bryce, I. y Ziskin, L. (productores) y Raimi, S. (director). (2002). *Spiderman* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Entertainment.
- Cohen, J. (productor) y Van Orman, T. y Rice, J. (directores). (2019). *Angry Birds 2: la película* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Finlandia: Rovio Animation y Sony Pictures Animation.
- Horowitz, A. y Sarnoff, E. (productores). (2004). *Lost* [serie de televisión]. Oahu, Estados Unidos: Bad Robot Productions, Touchstone Television y ABC Studios.
- Day, F., Evey, K. y Morgan, J. S. (productores). Morgan, J. S., Benson, G. y Becker, S. (2011). *The Guild* [webserie]. Estados Unidos.
- Donner, L. S., Winter, R. y Donner, R. (productores) y Singer, B. (director). (2000). *X-Men* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Donners' Company, Bad Hat Harry Productions y Marvel Entertainment.
- Heyman, D. (productor) y Columbus, C. (director). (2011). *Harry Potter y la piedra filosofal* [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Heyday Films y 1492 Pictures.
- Jokanovich, C., Auge, D., Pujol, M., Patiño L. M., Dunn, B., McNair W. M. y Tussell, C. D. (productores). (2008). *True Blood* [serie de televisión]. Beverly Hills, Estados Unidos: Your Face Goes Here Entertainment.
- Kurtz, G. y McCallum, R. (productores) y Lucas, G. (director y productor). (1977). *Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.

- McQuaide, J., Martin, S. y Kasek, L. (productores) y Tancharoen, K. (director). (2010). *Mortal Kombat: Rebirth* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos.
- Moritz, N. H., Ascher, T., Nakahara, T. y Ito, T. (productores) y Fowler, J. (director). (2020). *Sonic the Hedgehog* [cinta cinematográfica]. Canadá, Estados Unidos y Japón: Original Film, SEGA, Blur Studio, Marza Animation Planet y Paramount Animation.
- Osborne, B. M., Sanders, T. y Walsh, F. (productores) y Jackson, P. (director y productor). (2001) *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* [cinta cinematográfica]. Nueva Zelanda: WingNut Films y The Saul Zaentz Company.
- Parent, M. y Boyter, C. (productores) y Tancharoen, K. (director y productor). (2019). *Pokémon: Detective Pikachu* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Legendary Entertainment, The Pokémon Company, Toho y Warner Bros. Pictures.
- Silver, J. (productor) y Wachowski, L., Wachowski, L. (directores y productores). (1999). *Matrix* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Australia: Village Roadshow Pictures, Warner Bros. Y Silver Pictures. Spencer, C. (productor) y Moore, R. (director) (2012) *Wreck-It Ralph* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios.
- Tancharoen, K., Sloane, L., Carter, T. y Foss, C. (productores). (2011) *Mortal Kombat Legacy* [webserie]. Estados Unidos: Netherrealm Studios y Warner Premier.
- Wachowski, L., Wachowski, L. y Arias, M. (productores) y Morimoto, K., Watanabe, S., Maeda, M., Chung, P., Jones, A., Kawajiri, Y. y Koike, T. (directores). (2003). *The Animatrix* [cinta cinematográfica]. Japón: Village Roadshow Pictures, Square Pictures, Studio 4°C, Madhouse, DNA y Warner Home Video.
- Wright, E., Platt, M., Gitter, E. y Park, N. (productores) y Wright, E. (director). (2010). *Scott Pilgrim Vs. The World* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Reino Unido, Japón y Canadá: Marc Platt Productions y Big Talk Productions.

Ludografía

- Call of Duty* (2003). Los Ángeles: Infinity Ward.
- Counter-Strike* (2000). Bellevue: Valve.
- Donkey Kong* (1981). Kioto: Nintendo R&D1.
- Doorsways* (2013). Buenos Aires: Saibot Studios.
- E.T., el extraterrestre* (1982). Nueva York: Atari.
- Halo 3* (2007). Chicago: Bungie Studios.
- Mario Bros* (1983). Kioto: Nintendo R&D1.
- Metegol* (2013). Ciudad de Buenos Aires: CMD y Catmandú.
- Pacman* (1980). Tokio: Namco
- Silent Hill* (1999). Tokio: Konami.
- Sonic* (1991) Tokio: Sonic Team.
- Sonic Colors* (2010) Australia: Sonic Team (Wii) y Dimps (Nintendo DS).

Abstract: From the arcades to the video game consoles, video games rises as one of the protagonists of everyday lives for children and adults. Its potential as a product of mass consumption leads the video game to invade other screens that are no longer as interactive as other media: cinema and television. In both cases, and despite presenting similarities with traditional media means regarding the construction of the narrative through support in film genres, the video game player is stripped of his role as a videogame character to become a spectator.

However, movies and series can also be benefited by the beauties of the video game with another way of cross-linking. In a connected world, convergence enters the scenes while transmedia narration sneaks into the world of video games to be part of an audiovisual whole. Nevertheless, its presence on the screens is not only manifested itself in these ways, but also gives rise to narratives that make use of conventions to become a tribute to the retro, as is the movie *Wreck-It Ralph* (2012). However, when the characters of the past go through current times, they cannot be created to rebel against a pre-established role. Inserted in a world where everything becomes reminiscent of the video games of the 80s, the main characters seek to shed the characteristics of the bad guys and the princesses of the Arcade. Vanellope and Ralph rise in a rebellion, no longer in 8 bits, but in 3D.

Keywords: video games - arcade - transmedia narration - cinema and television - *Wreck-It Ralph*

Resumo: Dos fliperamas aos consoles, os videogames se destacam como um dos protagonistas da vida cotidiana, tanto para crianças quanto para jovens e adultos. Seu potencial como produto de consumo em massa leva o videogame a inundar outras telas que não são mais tão interativas: cinema e televisão. Em ambos, e apesar de apresentar semelhanças com a mídia tradicional em relação à construção da narrativa por meio do apoio a gêneros de filmes, o jogador é tirado de seu papel como personagem de videogame para se tornar um espectador. No entanto, filmes e séries também podem se beneficiar das belezas do jogo com outra forma de entrecruzamento. Em um mundo conectado, a convergência entra em cena quando a narrativa transmídia se infiltra no universo dos videogames para fazer parte de um todo audiovisual.

Contudo, sua presença nas telas não é apenas evidenciada dessa maneira, mas também gera narrativas que fazem uso de convenções para se tornar uma homenagem ao retrô, como é o filme *Wreck-It Ralph* (2012).

No entanto, quando os personagens do passado passam pelos tempos atuais, podem ser criados para se rebelar contra um papel pré-estabelecido. Inseridos em um mundo em que tudo se torna remanescente dos videogames dos anos 80, os protagonistas buscam abandonar as características dos bandidos e das princesas do *Árcade*. Vanellope e Ralph se rebelam, não mais em 8 bits, mas em 3D.

Palavras chave: Videogames - fliperama - narrativa transmídia - cinema e televisão - *Wreck-It Ralph*.

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

La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones

Monica Jacobo ⁽¹⁾

Resumen: En festivales y exhibiciones de la industria de los videojuegos se presentan propuestas que incorporan elementos objetuales, aunque los juegos cada vez más frecuentemente se descargan de plataformas dedicadas a ese fin. Esas obras exploran la interfaz y en algunos casos se extienden por el espacio exhibitivo como instalaciones. Este trabajo explora las potencialidades de la objetualidad y su inclusión en eventos relacionados con los videojuegos, considerando los posibles recorridos y préstamos de obras, juegos y artistas entre los mundos del arte con tecnología y los de los videojuegos.

Las piezas que consideraremos para el desarrollo de esta propuesta son *Line Wobbler*, *Buscador estelar de sueños* y *KIDS*, producciones con distintas materialidades que se expusieron en Buenos Aires en la muestra Game On! 2019, espacio que tiene como particularidad reunir trabajos que se relacionan con la jugabilidad desde enfoques diversos.

Palabras clave: controles alternativos - interfaz - videojuegos - instalaciones - materialidad - objetualidad - festivales - arte interactivo - arte con tecnología - arte digital

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 74-75]

⁽¹⁾ Dra. en Artes por la Universidad Nacional de Córdoba. Es investigadora y artista visual en el campo del arte y su vínculo con las tecnologías. Su interés se centra actualmente en los videojuegos como objetos culturales. Dirige un equipo de investigación sobre experiencias digitales: subjetividades, arte y cultura contemporánea en la Facultad de Artes. U.N.C.

Introducción

Los videojuegos son productos digitales que se pueden copiar, bajar, jugar y reproducir en distintos dispositivos. A partir del último cambio de siglo, la venta de copias materiales fue poco a poco sustituida por la distribución online, sin embargo, cada vez con más frecuencia en festivales y exhibiciones de la industria de los videojuegos se presentan propuestas que incorporan elementos objetuales. Estas son principalmente experimentaciones con la interfaz

mediante la exploración de controles alternativos, pero también hay búsquedas que exploran la materialidad de las instalaciones, un lenguaje proveniente de los mundos del arte.

La categoría *controles alternativos* comenzó desde hace menos de una década a ser cada vez más frecuente en festivales y exhibiciones sobre videojuegos. La Game Developers Conference¹, que cuenta con una amplia trayectoria en la industria del entretenimiento y sostiene en su misión institucional el “dar forma al futuro de la industria”², incluye desde 2014 la exhibición Alt.Ctrl.GDC en la que se convoca a desarrolladores a presentar trabajos con dispositivos diferentes de las tradicionales interfaces que hacen posible la experiencia de jugar. El lema que utiliza esta sección en particular es *cambiamos el modo en que jugamos*³, objetivo en función del cual se invita a enviar a la convocatoria videojuegos con controladores “peculiares y excéntricos”. Pantalla, mouse, teclado y joystick pueden ser reemplazados por propuestas que cubren un amplio abanico de investigaciones como la utilización de objetos cotidianos para la interacción o complejas y a veces curiosas interfaces construidas para ese fin. Los eventos que incluyen esta categoría en su line up, o que la presentan implícita bajo nodos curatoriales (Oulton, 2019) que requieren experimentaciones con la objetualidad, tienen lugar en numerosos espacios en el contexto internacional. El museo ZKM, institución que desde hace treinta años se dedica a las artes electrónicas y cuenta con exhibiciones efectuadas en torno a los videojuegos como eje, puso a consideración del público desde 2018 *Gameplay. The Next Level*⁴, que se desarrollará hasta el 2021 continuando a *Gameplay*, llevada a cabo algunos años antes. En la propuesta más reciente se incluyó un nodo de curación denominado *creative & aesthetic games* que tenía por objetivo presentar ideas inusuales que expandieran las posibilidades de los juegos mediante la utilización de interfaces innovadoras o conectando el espacio virtual y el físico.

A *MAZE*⁵, festival que tiene lugar en Berlín desde el 2012, incluye investigaciones que amplían las posibilidades lúdicas mediante interfaces físicas y aproximaciones diferentes a las tradicionales en premiaciones con categorías que se fueron modificando con el correr de las ediciones. Las convocatorias al Explorer Award, Audience Award, y WTF?! Award buscaban, mediante la participación de los desarrolladores, “ir más allá de los límites de las formas contemporáneas de jugar o desarrollar juegos”, incluyendo en el festival instalaciones interactivas, experimentos, performances robóticas y controles alternativos.

La muestra Videogames: Design/Play/Disrupt⁶, llevada a cabo entre el 2018 y 2019 en el museo londinense Victoria and Albert, institución enfocada en el diseño y sus diferentes expresiones, buscaba dar a conocer diversas aproximaciones sobre los videojuegos incorporando en su título la disrupción como una de sus metas.

Game On! El arte en juego, desarrollado en el contexto argentino, incluyó desde sus inicios en el 2009 las experimentaciones en la producción de videojuegos, así como interfaces físicas y creaciones de artistas tecnológicos.

Otros espacios como las game jams, entre las que se destaca la Alt Ctrl Game Jam⁷ en el contexto internacional, hackerlabs y diversas formas que adquiere la movida maker (Robles Miguélez, 2017), dan lugar a la participación con experimentaciones en torno a las interfaces de juegos en etapas tempranas de su realización. Estas son frecuentemente presentadas en estados anteriores al prototipo y testeadas de manera intensiva durante las sesiones que se montan en esos espacios de socialización y aprendizaje

Los controles son una parte central de la interfaz, al ser esta el aspecto percibido por el jugador, su forma y comportamiento es lo que define la poética del videojuego, mientras que la programación permanece oculta. En la construcción de la interfaz para juegos, del mismo modo que para obras de arte interactivas, intervienen mandatos provenientes del diseño debido a su fin comunicacional, y se advierte la adhesión a búsquedas científico-tecnológicas devenidas del propio uso de las tecnologías. La interfaz como elemento intermediario que hace posible la experiencia del usuario requiere seguir ciertos principios para poder cumplir su función. De acuerdo con Preece, J., Sharp, H. y Rogers, Y. (2002:21), estos son feedback, restricciones, mapping, consistencia y accesibilidad en su diálogo con el jugador. El primero consiste en generar información en respuesta a una acción, permitiendo al usuario continuar con una determinada actividad, el feedback puede ser auditivo, táctil, visual o combinaciones de estos. El segundo se refiere a establecer modos de restringir la interacción del usuario en un momento determinado, reduciendo las posibilidades de cometer errores. Se pueden clasificar en restricciones físicas, lógicas y culturales. El tercero se orienta a la relación entre los controles y sus efectos en la pantalla o ambiente interactivo las más usadas son las flechas de dirección: arriba, abajo, derecha e izquierda. El cuarto consiste en diseñar interfaces en las que mediante la ejecución de operaciones similares se obtengan resultados parecidos; la búsqueda se puede orientar a una consistencia externa manteniendo la coherencia con el modo en que funciona el mundo real o interna sosteniendo una lógica dentro del propio sistema o con otros similares. El quinto consiste en subrayar los atributos de un objeto que permiten al usuario conocer el modo de utilizarlo, brindando pistas perceptuales con el objetivo de facilitar la interacción. Estos principios de diseño, indispensables para un producto con fines comerciales, pueden ser tenidos en cuenta para realizar controles alternativos para videojuegos o por el contrario ser explícitamente contravenidos en función de la experimentación. La interfaz humano-máquina suele responder a paradigmas de interacción que los científicos de la informática tienen como metas de investigación; entre los observados por Preece, y otros (2002), resulta de interés el referido a *bits tangibles o integración virtual y física*, que consisten en dispositivos que tienden a combinar información digital con objetos físicos contribuyendo a la invisibilidad y la ubicuidad de la computación, dos paradigmas que complementan al primero. La finalidad última es aproximar los dos mundos, haciendo posible la manipulación de lo material convirtiendo los espacios que nos rodean en interfaces. La exploración de la interfaz como espacio de integración entre personas y computadoras se actualiza de manera permanente en tanto se crean productos para el consumo, ya sea este económico o simbólico. En los mundos de los videojuegos la materialidad se hace evidente dentro de la categoría *controles alternativos*, en tanto que otras formas objetuales se vinculan con las producciones que forman parte de la historia de los videojuegos como consolas o cabinas que se utilizaban en los arcades (Sellers, 2001).

Custom hardware: *Line Wobbler*

Un trabajo contemporáneo que reúne varias de las posibilidades de sustitución de los dispositivos de la interfaz tradicional por controles alternativos es *Line Wobbler* (2015), de Robin Baumgarten, desarrollador independiente y artista de origen alemán que reside en Londres. El hardware como el software del juego fueron realizados íntegramente por el desarrollador, y consisten en una línea de leds que reemplaza la pantalla en la interacción con el usuario. En esta se condensa la abstracción de un juego *dungeon crawler* en la que el avatar es un punto verde, los enemigos puntos rojos, en tanto que el naranja y el blanco representan lava así como más peligros a sortear. El dispositivo de interacción que maneja el jugador es un tope de puerta flexible: mediante su accionar se avanza en el juego logrando que el punto verde se transforme en amarillo y pueda luchar contra los enemigos. La materialidad de la obra consiste en una tira de leds, lo que permite que la apariencia física del juego pueda adaptarse a distintos espacios de exhibición de acuerdo con la arquitectura en la que se instala, extendiéndose por la distribución de paredes o techos. La versión que pudo jugarse en Buenos Aires dentro de Game On 2019 se encontraba situada en el nodo game hacks y tomó la forma de un arco fijado a una estructura ortogonal de carácter escultórico. Mediante el uso de recursos mínimos, la propuesta cuestiona la búsqueda de realismo tridimensional en la industria de los videojuegos, en tanto que la supresión de la pantalla y su reemplazo por una sola línea de leds lo vuelve una pieza particular en la experimentación con la interfaz. La pantalla y su sustituto más utilizado, la proyección, son elementos constantes y escasamente reemplazados dentro de las propuestas experimentales en torno a los dispositivos de retroalimentación de los videojuegos. En cambio, en el terreno de las instalaciones interactivas que se despliegan en los mundos del arte con tecnología, es más frecuente que objetos creados para la interacción provean el feedback necesario para el interactor sin que medie la incorporación de pantallas o proyecciones. La creaciones con controles alternativos que no siguen las convenciones clásicas (Becker, 2008) de los videojuegos, con las que los desarrolladores están acostumbrados a trabajar y el público a jugar, permiten a esas producciones innovadoras estar en una posición liminal que hace posible su exhibición en eventos vinculados a los videojuegos como en otros relacionados con los mundos del arte. Baumgarten, al referirse a su obra en el contexto de Los dos lados de la pantalla, exposición que comenzó en Septiembre de 2019 en Fundación Telefónica de Madrid, la describe como una instalación: “Como desarrollador experimental de hardware de videojuegos, los museos y los actos públicos son una de las principales plataformas para exponer mis instalaciones. Estos juegos no se suelen poder comprar ni jugar en casa, sino solo en entornos como los museos” (Baumgarten, 2019). La instalación, un lenguaje que proviene de los mundos del arte que se afianzó dentro del arte conceptual y el minimalismo en particular, de ser una práctica marginal se transformó en epicentro de las prácticas institucionales hacia el cambio de siglo (Bishop, 2005), se despliega también dentro de los mundos de las artes con tecnologías. En el caso de *Line Wobbler*, el lenguaje de la instalación se desarrolla a partir de la posibilidad de ocupación espacial que determina su materialidad mediante la incorporación de tiras de leds que pueden sumarse y crear a la vez el espacio del juego y el de la instalación donde se desplaza el avatar e interactúa el espectador respectivamente.

El carácter objetual de los juegos instalados impide copiarlos en un dispositivo, sin embargo, *Line Wobbler* tiene la particularidad de que el código fue divulgado por su autor en sitios donde se socializan tutoriales para realizar dispositivos que implican manipulación técnica de variado alcance. Al compartir el proceso de producción en las redes se extiende la dinámica de los hackerspaces, donde, “se presentan modos emergentes de conocimiento que actualizan la propuesta de democratización de la enseñanza a partir de una vivencia horizontal y compartida de comunicación (...) y se pasa al espacio compartido del taller; se sustituye la figura del maestro por la del colega con quien se aprende y a quien al mismo tiempo se enseña” (Rennó y Mattos, 2013, p. 1376)

En los mundos del arte se encuentra el debate siempre vigente en torno a qué parte de la obra debe realizar el artista. De acuerdo con Becker (2008), por un lado, la idea de que este debe tener ciertas habilidades técnicas para ser considerado como tal y, por otro, la creencia de que el productor simbólico solo debe aportar la idea y puede encargar lo demás a técnicos especialistas. El estatus de una actividad como central y artística puede variar según las circunstancias y pasar a considerarse de apoyo, o puede suceder, en sentido inverso, que un trabajo estimado de soporte se transforme en la actividad central. En el caso de *Line Wobbler* encontramos que si bien los aspectos técnicos se comparten dentro del mundo maker, el concepto de instalación quita el énfasis en la habilidad técnica del productor simbólico, subrayando la idea y es esta cualidad la que colabora en el ingreso hacia los mundos del arte.

Este trabajo efectuó un extenso recorrido desde el inicio en presentaciones y testeos en game jams, hackerlabs y publicaciones en redes, pasando por la participación en numerosos concursos y festivales donde obtuvo varios premios hasta exhibir y rentar su trabajo para eventos y museos. Baumgarten realizó en el 2017 otra obra titulada *Wobble Garden* que se puede considerar una secuela, en la que se utiliza nuevamente toques de puerta pero esta vez en gran cantidad, dando lugar a otra propuesta modular con posibilidades de adaptarse al ambiente expositivo. Esta última obra forma parte de la colección del museo ZKM en Karlsruhe.

Buscador estelar de sueños, una instalación lumínica interactiva

En el contexto de Game On! 2019, se exhibió *Buscador estelar de sueños* junto a *Beyond the Garden*, de la diseñadora argentina Laura Palavecino. Ambas obras se encontraban en el nodo Poéticas, aunque la primera no figuraba en el catálogo de la exposición. Se ubicaron una al lado de la otra y se podían observar apenas se ingresaba al espacio exhibitivo del festival debido al tamaño de las proyecciones de cada una, que se destacaba en la distribución. *Buscador estelar de sueños* se presentó por primera vez en 2016 como proyecto para la Bienal Kosice, evento que tuvo lugar en cuatro ocasiones, y se enfocaba en la relación entre arte y tecnología en derredor de la obra y poética de Gyula Kosice, referente de la agrupación Madí, uno de los movimientos artísticos no figurativos de la primera mitad del siglo XX en Argentina (García, 2011; Pacheco, 2003). En esa convocatoria, *Buscador estelar de sueños* se presentó como una instalación lumínica interactiva y obtuvo una mención del jurado. La obra desarrolla una poética personal en relación a la observación de las constelaciones,

considerando que se constituyeron en la antigüedad como objetos guías para la ubicación geográfica, generadoras de momentos de contemplación de la naturaleza celeste y vínculo con mitologías ancestrales. Según palabras de la autora, las constelaciones utilizadas en la obra “no son las convencionales reconocidas por la Unión Astronómica Internacional, sino que son fruto del imaginario poético personal, que oficia como guía en una trayectoria artística propia” (Palavecino, 2019, p. 84). Los dibujos que se forman mediante líneas que unen las estrellas son animales de aspecto inocente vinculados a cuentos, mitos y una conocida fábula recreada en formato de videojuegos por la artista. Esas imágenes aparecen proyectadas frente al objeto que se utiliza como interfaz para la interacción con la obra que consiste en una maqueta de acrílico con la representación en tres dimensiones de una ciudad. En el centro de este se encuentra un dispositivo que se basa en el funcionamiento de un astrolabio. El aspecto del conjunto es brillante y luminoso ya que contiene luces leds que irradian por los bordes del acrílico donde la luz remarca los contornos. Mediante una manecilla en el astrolabio, cuya posición se puede modificar interactuando con las manos, la intervención del espectador/jugador produce cambios en las imágenes proyectadas permitiendo ver las distintas constelaciones propuestas por la autora. Palavecino tiene formación como diseñadora y en su trayectoria cuenta con la experiencia de haber sido seleccionada para participar en la *Game Developers Conference* dentro de la sección *Alt.Ctrl.GDC*, con un trabajo llamado *Orpheus Quest*, realizado en equipo junto a Raúl Palavecino y Aníbal Hormeche.

Buscador estelar de sueños se mostró en el contexto de los mundos del arte con tecnología en museos y exposiciones, así como en *Game On!*, cuya temática central son los videojuegos. No se puede bajar de internet ni es posible jugar con él en la intimidad de una habitación por las características materiales de su interfaz. La interacción se realiza en espacios públicos en una jugada corta que permite explorar las variantes existentes dentro de una propuesta poética interactiva.

La historia del arte interactivo, del que podemos situar sus inicios en la década de 1960 con los Experimentos en Arte y Tecnología (EAT), propulsada por la sinergia entre el ingeniero Billy Kluver y el artista Robert Rauschenberg en Estados Unidos con el auspicio de los laboratorios Bell (Herrera, 1997; Shanken, 2009), por citar una de las instancias más conocidas, tiene un importante acervo de obras en las que se ha trabajado y experimentado con la interfaz como objeto de comunicación estético conceptual. En *Buscador estelar de sueños* la objetualidad y su cuidado diseño incrementan la visibilidad del trabajo y el deseo de su apropiación mediante la interacción.

En esta obra, así como en *Line Wobbler*, los objetos funcionan como interfaz y dispositivos de entrada de datos en el aspecto técnico, realizando el pasaje del jugador desde fuera a dentro del juego/obra; en términos de Murray (1999): son objetos umbrales que mantienen al sujeto adentro de la obra y a la vez son la puerta de salida, el cordel en el laberinto hacia el mundo real. Estas experiencias transicionales que suponen pasar a percibir la narración o experiencia como real son muy frágiles frente a los videojuegos, que casi en su totalidad implican un cierto grado de narratividad e interacción al estar desarrollados con diferentes opciones de trama que dependen de las elecciones tomadas por el interactor (*if/then* en lenguaje de programación): la pregunta es como entrar al mundo ficcional sin romperlo. Los desarrolladores encontraron una solución a esta búsqueda mediante el

recurso de utilizar objetos físicos como umbrales u objetos encantados, que sirven para penetrar en el juego, sus mecánicas y jugar con él.

KIDS, videojuego, instalación y corto animado

El juego *KIDS* (2019) es el segundo trabajo en colaboración entre Michael Frei, cineasta y artista, y Mario von Rickenbach, desarrollador de videojuegos, ambos de origen suizo. El primero fue un trabajo interactivo realizado en el año 2015 a partir de un corto llamado *Plug & Play. KIDS*, y tiene en común con aquel el uso del blanco y negro como parte de su estética y la particularidad de poder exhibirse en más de un formato, ya que puede presentarse en el lenguaje del videojuego, como corto de animación o instalación. La posibilidad de desarrollar varias versiones de un mismo objeto es propio de los productos devenidos de las tecnologías digitales. De acuerdo con Manovic: “Es una consecuencia de la codificación numérica de los medios y de la estructura modular de los objetos mediáticos” (2006 p. 82). El trabajo realizado con dibujo lineal y movimiento fluido presenta personajes que habitan las distintas versiones del juego como multitudes anónimas, de forma antropomorfa pero sin rostro, ni ninguna característica o elemento que los distinga como individuos, parecen todos iguales. En el videojuego, que se puede adquirir en las plataformas de distribución más populares, la escena principal muestra un gran óvalo negro y gran cantidad de personajes en derredor. Si el jugador arrastra un personaje, la multitud lo sigue; irremediamente se caen todos hacia algún otro lado, es posible detener algunos de ellos por un rato, pero ante nuestro abandono también se dejan ir. El corto de animación amplía los escenarios con escenas donde las multitudes actúan en conjunto, poniendo en imágenes ideas surrealistas o aludiendo a comportamientos sociológicos. *KIDS* se puede leer como un *artgame* de acuerdo con Sharp (2015, p. 54): “Estos tienden a basarse en una perspectiva retórica particular sobre las relaciones, la tiranía del tiempo, la complicidad y otras ideas abiertas como exploraciones de la condición humana”.

El trabajo en el lenguaje de la instalación fue presentada por primera vez en 2018 en el Museo de Artes Digitales (MuDA) de Zúrich, un espacio que si bien está dedicado a la relación entre tecnologías y arte, propone que las pantallas no sean el nodo de las exposiciones y que se apele a otras sensaciones para experimentar las obras. En la exhibición se reunía las tres versiones: mostraba el juego en tres pequeñas pantallas, el corto era proyectado en una pared mientras que en todo el espacio exhibitivo se ubicaban muñecos blancos de tela similares a los que habitan el juego, esparcidos y amontonados en asientos o sobre el suelo donde se encontraba un círculo negro, posibilitando jugar con ellos.

El objetivo del MuDA de extender la experiencia digital más allá de las pantallas son de particular interés en relación con la objetualidad en tanto habilita otros modos de construir la percepción de la obra de arte con esas características, y es de ayuda en la justificación del salir de las pantallas cotidianas para asistir a un evento museístico.

KIDS se exhibió en numerosos festivales adquiriendo formas diversas que combinan sus tres formatos de acuerdo al espacio disponible. Dentro de Game On! se exhibió en el nodo Contactos, incorporando algunos personajes de tela sobre una estructura metálica en for-

ma de pirámide trunca que se completaba con una pequeña pantalla y una proyección. El festival como modo de exhibición se caracteriza desde sus comienzos por su vínculo con la plurisensorialidad en cuanto a la recepción de la obra de arte, así como relacionado con lo festivo y con la posibilidad de percibir mediante una experiencia inmersiva una situación artística. Entre otros tempranos antecedentes encontramos el Festival de Bayreuth inaugurado en 1876 por Wagner, con la ayuda financiera de su benefactor Luis II de Baviera, para el cual se construyó el Festspielhaus, un teatro capaz de albergar las obras wagnerianas de acuerdo a su concepción de obra de arte total (Fubini, 1988). En tanto formato de exhibición y socialización actual, podemos situar al festival, entre las instituciones y las prácticas experimentales, en el linde entre la industria del entretenimiento y los mundos de arte. En su tejido se despliegan producciones de artistas noveles como de consagrados, nacionales e internacionales, que si bien comparten el espacio físico y simbólico, obtienen generalmente diferentes ubicaciones en las grillas de programación, así como en el espacio tomado por el festival. Dentro de este espacio los controles peculiares permiten la activación de otros sentidos junto al de la vista invitando al disfrute y a la socialización.

Algunas consideraciones

Los controles alternativos se transformaron en la última década en una convención (Becker, 2008) dentro de los mundos de los videojuegos, particularmente en los festivales y en las instancias previas que suelen recorrerse en el circuito de profesionalización entre los que se encuentran las *game jams*. El territorio para el cual muchos de ellos se desarrollan no es el de la reproducción masiva y comercialización en la industria del entretenimiento, sino otros recorridos en exhibiciones, festivales y museos, espacios públicos donde las obras son experimentadas ante su imposibilidad de hacerlo en instancias privadas. La materialidad con la que frecuentemente cuentan los controles ayuda a aumentar su visibilidad dentro de exhibiciones, donde la mayor parte de los productos son *downloadables* y reproducibles. Junto a estos desarrollos también encontramos otros con una disposición similar en cuanto al uso de la materialidad, juegos que se extienden por el espacio de las muestras en el lenguaje de la instalación permitiendo al espectador penetrar el área del juego para acceder a los objetos allí instalados antes de ingresar a su sección digital. Los tres trabajos analizados guardan un fuerte vínculo con el mundo del arte con tecnología. La primera exposición de *KIDS*, así como la de *Buscador estelar de sueños*, tuvieron lugar en contextos dentro de este mundo, el Museo de Arte digital (MUDA) en Zurich y la Bial Kosice. El trabajo de Baumgarten se exhibió en una exposición temática sobre videojuegos en el museo ZKM, institución que posteriormente adquirió otra obra suya. Las materialidades de estas propuestas con jugadas generalmente cortas permiten una experiencia diferente que extiende el tiempo del juego y busca convertirse en una partida larga.

Notas:

1. La Game Developers Conference se realiza desde 1988 en San Francisco, California.
2. “The Game Developers Conference (GDC) brings game development community together to exchange ideas, solve problems and shape the future of the industry during five days of education, inspiration, and networking. The attendees list includes programmers, artists, producers, game designers, audio professionals and industry leaders.”
<https://www.gdconf.com/about>
3. “Change the way we play”
4. Gameplay-the-next-level. <https://zkm.de/en/exhibition/2018/09/zkmgameplay-the-next-level>
5. A MAZE. <https://amaze-berlin.de/>
6. Videogames: Design/Play/Disrupt. <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames>
7. Alt Ctrl Game Jam. <https://altctrlgamejam.com/>
8. Los dos lados de la pantalla. https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/inauguracion_videojuegos_la_expo/

Referencias bibliográficas

- Baumgarten, R. (2019). *El desarrollo experimental de videojuegos*. Recuperado de: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/desarrollo-experimental-de-videojuegos-como-romper-los-limites-por-robin-baumgarten/?ide=64838>
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte: Sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Bishop, C. (2011). *Installation Art*. Londres: TATE publishing.
- Fubini, E. (1988). *La estética musical desde la Antigüedad hasta el siglo XX*. Madrid: Alianza.
- García, M. A. (2011). *El arte abstracto. Intercambios culturales entre argentina y Brasil*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Herrera, M. J. (1997). *En medio de los medios. La experimentación con los medios masivos de comunicación en la Argentina de la década del sesenta. Arte argentino del siglo XX*, Premio Telefónica de Argentina a la Investigación en Historia de las Artes Plásticas (pp. 69-114). Buenos Aires: Fundación Telefónica.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: The MIT Press.
- Oulton, L. (2019). *Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales*. Cuadernos 98, 93-106. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Pacheco, M. (2003). *Arte Abstracto Argentino*. Buenos Aires: Fundación Proa.
- Palavecino, L. (2019). *Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los nuevos medios*. Cuadernos 98, 75-92. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- Preece, J., Sharp, H. y Rogers, Y. (2002). *Interaction Design. Beyond human computer interaction*. New York: John Wiley.
- Rennó R.y Mattos C. (2013). *Activismo en Brasil: los hackerspaces como espacios de resistencia y enseñanza libre*. Acta final del II Congreso Internacional Educación mediática & competencia digital: Ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes (pp.1372-1383). Barcelona: Obra social La Caixa. Recuperado de: https://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/conclusiones_actas/ACTAS_DEFINITIVAS_CONGRESO_EDUMED_2013.pdf
- Robles Miguélez N. (2017). *Makers, fabricantes de ideas*. Muriel D. y San Salvador del Valle R.(eds.) *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (pp.73-84). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Sellers J. (2001). *Arcade Fever. The Fan's Guide To The Golden Age Of Video Games*. Philadelphia: Running Press.
- Shanken, E. (2009). *Art and electronic media*. New York: Phaidon.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: The MIT Press.

Abstract: Festivals and exhibitions in the video game industry feature proposals that incorporate object elements, although games are increasingly downloaded from dedicated platforms. These works explore the interface and in some cases extend into the exhibition space as installations. This work explores the potential of objectivity and its inclusion in videogame-related events, considering the possible routes and loans of works, games and artists between the worlds of art with technology and those of videogames.

The pieces that we will consider for the development of this proposal are *Line Wobbler*, *Star Searcher of Dreams* and *KIDS*, productions with different materialities that were exhibited in Buenos Aires in the exhibition *Game On! 2019*, a space that has the particularity of gathering works that are related to gameplay from different approaches.

Keywords: alternative controls - interface - video games - installations - materiality - objecthood - festivals - interactive art - art with technology - digital art

Resumo: Festivais e exposições na indústria dos videojogos apresentam propostas que incorporam elementos objecto, embora os jogos sejam cada vez mais descarregados a partir de plataformas dedicadas. Estes trabalhos exploram a interface e em alguns casos estendem-se ao espaço expositivo como instalações. Este trabalho explora o potencial da objetividade e sua inclusão em eventos relacionados a videogames, considerando as possíveis rotas e empréstimos de obras, jogos e artistas entre o mundo da arte com tecnologia e o dos videogames.

As peças que iremos considerar para o desenvolvimento desta proposta são *Line Wobbler*, *Star Searcher of Dreams* e *KIDS*, produções com diferentes materialidades que foram expostas em Buenos Aires na exposição *Game On! 2019*, um espaço que tem a particularidade de reunir trabalhos que estão relacionados com a jogabilidade a partir de diferentes abordagens.

Palavras chave: controlos alternativos - interface - jogos de vídeo - instalações - materialidade - objectividade - festivais - arte interactiva - arte com tecnologia - arte digital

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

Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos

Maria Julieta Lombardelli ⁽¹⁾, Diego Torres ⁽²⁾
y Alejandro Fernandez ⁽³⁾

Resumen: Actualmente, el juego es analizado como un elemento importante para motivar la interacción de usuarios en diferentes tipos de entornos. Este análisis ha derivado en promover diferentes estrategias para adaptar elementos propios de los juegos y los videojuegos en contextos que no están diseñados como tal, pero en los que se busca estimular la participación de los usuarios. Una estrategia al aplicar elementos de juego es considerar un modelo centrado en la experiencia del usuario.

Sin embargo, para establecer un diseño de juego en contextos en donde prevalece el aspecto colaborativo, se requiere abordar estrategias específicas centradas en su relación con la comunidad a la que pertenece. Este artículo presenta el diseño de un entorno ludificado basado en el marco conceptual G.A.M.E. acrónimo de recopilación, análisis, modelado y ejecución (*gathering, analysis, modeling and execution*), aplicado a una comunidad de construcción colaborativa de conocimiento sobre Buenas Prácticas Hortícolas, complementado, además, con una interfaz física.

Palabras clave: ludificación -ciencia ciudadana - trabajo colaborativo - Wikipedia; marco conceptual

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 91]

⁽¹⁾ Lic. En Diseño Multimedial, Doctoranda en Artes, Docente y artista multimedia. Trabaja en las intersecciones del arte, la ciencia y la tecnología. Actualmente investiga la relación entre Ludificación y Ciencia Ciudadana. Coordinadora del nodo de Innovación tecnológica en NEA y CSLP.

⁽²⁾ Doctor en Ciencias Informáticas. En 2014 obtuvo los títulos de Doctor en Ciencias Informáticas por la Universidad Nacional de La Plata y Doctor de la Universidad de Nantes. Sus temas de investigación se encuadran dentro de Citizen Science, Open Science, Social Semantic Web, Semantic Web, Linked Open Data y sistemas de recomendación.

⁽³⁾ Doctor en Ciencias Informáticas. Profesor Adjunto con Dedicación Exclusiva en la Facultad de Informática de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Se graduó en 1999

como Licenciado en Informática en la UNLP. En 2005 obtuvo el título de Doctor en la FernUnivesität Hagen, en Alemania, trabajando en varios temas relacionado al CSCW y la Ingeniería de Software.

Introducción

La ludificación es una herramienta que se implementa actualmente en los más diversos ámbitos. Como concepto refiere a la implementación de elementos que son tradicionales de los juegos en espacios o entornos que no fueron diseñados originalmente con ese fin. El objetivo principal por el cual se aplica esta estrategia es motivar a los usuarios a que cumplan un objetivo tal como realizar alguna tarea, permanecer más tiempo en algún entorno, participar más activamente de una tarea, etc. (Deterding et al., 2011).

Por lo tanto, al ser un recurso adaptable a circunstancias completamente diferentes entre sí, surgen numerosos estudios para analizar cuáles son los principales elementos que formalizan la ludificación como disciplina. Entre estos análisis cabe mencionar la propuesta que profundiza en conceptualizar una ciencia de la ludificación, que se diferencie de una ciencia del juego (Landers et al., 2018).

De esta forma, la ludificación, con sus características formales y sus particularidades adaptativas, se convierte en una potente herramienta motivacional pero que requiere de un análisis de sus alcances y sus límites para poder ser implementada adecuadamente. Como una arquitectura persuasiva, el éxito en el diseño de la misma está determinado por el alcance del conocimiento sobre las características particulares de las circunstancias en donde es implementada (Cugelman, 2013).

Como parte del proceso de diseño de una ludificación para un contexto determinado, la selección de una marco o estructura de trabajo (*framework* en inglés), es determinante para establecer cuáles de los variados elementos que forman parte de la ludificación son los adecuados según cada caso. En cada estructura de trabajo, los elementos clásicos que constituyen a la ludificación se relacionan en forma diferenciada. (Azouz & Lefdaoui, 2018).

Una de las áreas en donde se implementan estrategias de ludificación, presentando un crecimiento sostenido en los últimos años, es en entornos de trabajo colaborativo, entre los que se encuentran los denominados *crowdsourcing* (Morschheuser et al., 2016). Estos espacios se caracterizan por la participación de un grupo de personas o colectivo de personas que se reúne para llevar a cabo una tarea en común, trabajando en forma abierta y colaborativa. (Crowdsourcing, 2020). Entre estos espacios se distinguen la recolección y procesamiento de datos como en la Ciencia Ciudadana u otros espacios de creación de conocimiento basados en tecnologías digitales Web, por ejemplo, Wikipedia.

En este artículo se presenta un diseño de ludificación para una comunidad de conocimiento que se desarrolla en una wiki colaborativa. Este diseño se analiza desde una estructura de trabajo que se presenta específica para implementar en entornos y comunidades colaborativas llamada G.A.M.E. (*gathering, analysis, modeling and execution*) (Brito et al., 2015).

El juego en entornos colaborativos: antecedentes en Wikipedia

Las comunidades de creación de conocimiento (*Knowledge Building Community*, KBC) son espacios cuyo objetivo principal es producir contenido a través de contribuciones individuales. La complejidad de la tarea de generar nuevo conocimiento disminuye dado que los resultados son la combinación de múltiples contribuciones en lugar de realizarlas sólo una persona (Torres et al., 2017).

Entre los ejemplos de KBC se encuentran las comunidades de prácticas (*Community of Practice*, CoPs), caracterizadas como grupos de personas que comparten prácticas en común para desarrollar su conocimiento juntos y a través de sus interacciones (Wenger, 2011). Desde el desarrollo de la web, muchas de estas comunidades se forjaron en espacios virtuales y sitios web, siendo *Wikipedia* la de mayor alcance a nivel mundial (Zhao & Bishop, 2011). *Wikipedia* es una enciclopedia web escrita por los usuarios de internet, en forma abierta y colaborativa. Cualquier persona que se registre en el sitio Web, puede crear, editar y comentar los artículos en cualquier idioma. Está basada en la tecnología MediaWiki, que sirve para crear sitios web colaborativos llamados wikis (Wikipedia, 2020).

Uno de los grandes desafíos que tiene *Wikipedia* en cuanto enciclopedia libre es asegurar la calidad de los artículos publicados. Para esto desarrolló una política de revisores que forman parte de la misma comunidad de *Wikipedia* para que evalúen y postulen los artículos más completos y mejor redactados categorizándolos con una insignia, en este caso una estrella, que significa que es un “Artículo destacado” (Featured article) (Featured article, 2020). Sin embargo, este criterio demanda de una continua revisión de los patrones que se utilizan para determinar la calidad en los artículos por parte de los editores (Wöhner & Peters, 2009; Lindsey, 2010).

Desde esta arquitectura dinámica y de continuo crecimiento, *Wikipedia* requiere de una participación activa y comprometida por parte de sus colaboradores. En este sentido, los videojuegos se presentan como una herramienta motivacional para acercar a los usuarios pautas para la edición y participación. Tal es el caso que se ensayó con el videojuego *Wikipedia Adventure*, en donde el usuario puede aprender cómo se usa *Wikipedia* por primera vez a través de un videojuego completo, con una estética y una narrativa que se desprende de la wikipedia, y que utiliza un software como extensión, es decir, que no corre directamente sobre *Wikipedia*, sino que utiliza el perfil del usuario, pero a través de otro software (Narayan et al., 2017).

En la Ilustración 1 se observa parte de la interfaz de *Wikipedia Adventure*, en donde destaca una estética que se diferencia de la interfaz de *Wikipedia*, al proponer mediante la narrativa y los gráficos utilizados, su propio espacio para desarrollar la experiencia de aprendizaje. De esta manera *Wikipedia Adventure* es un tutorial y al mismo tiempo un videojuego completo para el aprendizaje. Además de realizar una introducción a las mecánicas de edición de *Wikipedia*, mientras se recorren las diferentes misiones, explica la filosofía de *Wikipedia* (*The Wikipedia Adventure—Outreach Wiki*, s. f.).

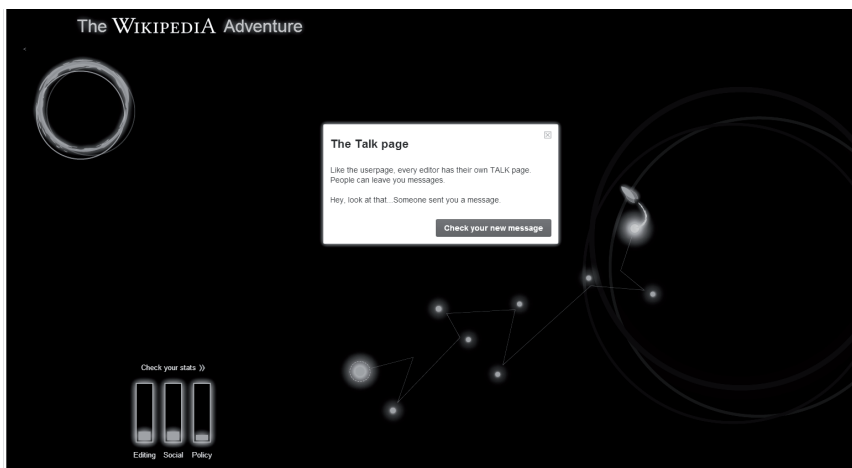


Ilustración 1. Captura de pantalla de Wikipedia, Artwork by Heather Walls - <https://en.wikipedia.org/wiki/WP:TWA/2/Start?tour=tw2&step=2>, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=27264150>

Otro abordaje sobre *Wikipedia* a través de una estrategia de juego tiene relación con proyectos para ludificar escenarios específicos de la misma. Tal es el caso del estudio de ludificación realizado sobre *Wikimedia* España, en donde a través de dos tipos de concursos específicos se propone a los usuarios de la comunidad realizar nuevos artículos y subir más imágenes a la plataforma. El sistema para motivar fue la implementación de elementos de juego tales como puntos, tablas de posiciones y recompensas (Oceja & Obregón Sierra, 2018).

Siguiendo esta línea en donde se aborda espacios específicos dentro de la estructura de *Wikipedia*, se encuentra la serie de mini juegos propuestos por *Wikimedia Foundation* para editar eventos puntuales como fechas o imágenes, motivando a mejorar la calidad del contenido de los artículos (*Wikidata—The Distributed Game*, s. f.).

Por último, *Wikipedia* ofrece anualmente un campeonato para editores llamado *WikiCup* con el objetivo de “fomentar la creación y mejora de contenido y hacer que la edición en *Wikipedia* sea más divertida” (*WikiCup*, 2020). Este campeonato tiene la cualidad de que los editores que desean competir deben registrarse en la copa al comenzar cada año y de esta manera se contabilizan las ediciones que realiza en la plataforma *Wikipedia* regularmente generando diferentes puntajes. Esta forma de ludificación se muestra por fuera de la interfaz general de *Wikipedia*, contando con un espacio específico destinado a la misma.

Cabe destacar que, en los ejemplos mencionados, se contemplan los diseños de juego basándose en la experiencia del usuario como individuo, en cómo su acción inmediata impacta en *Wikipedia*. Sin embargo, la cooperatividad como elemento clave para el diseño de juego es aún poco explorada, surgiendo ejemplos como el de *Wikimedia* España, que sin embargo sigue apuntando a la premiación individual y no a un resultado grupal.

El diseño de juego y de ludificación adquiere características específicas que depende de los objetivos que la comunidad está buscando como conjunto. Asimismo, cada grupo de comunidades tiene diferentes estrategias de relación lo que también configura su experiencia y motivaciones (Morschheuser et al., 2017). Identificar correctamente estas características puede ser clave al momento de diseñar un juego que resulte motivante y pueda sostener una participación activa a largo plazo por parte de la comunidad.

Marcos conceptuales para la ludificación cooperativa

Para que un diseño de ludificación cumpla con los objetivos que se propone, es necesario un análisis que se adecue a cada situación y contexto específico en el cual se va a implementar. Para esto existen números marcos conceptuales, *frameworks* en inglés que posibilitan enmarcar el diseño siguiendo determinadas pautas o pasos.

Uno de los más conocidos e implementados es el llamado *Mechanics-Dynamics-Aesthetics (MDA)* (Hunicke et al., 2004). En este marco se propone dividir el diseño del juego en tres ejes:

Mecánicas: es la base del juego, lo que refiere a las reglas en general.

Dinámicas: refiere a cómo se desarrollan esas reglas a lo largo del juego.

Estéticas: se relaciona con la parte emocional del juego, lo que el jugador va a sentir, o se propone que pueda experimentar.

MDA se convierte entonces en un marco genérico que por su estructura permite abordar diferentes tipos de diseños y desde el cual se han desarrollado nuevos marcos conceptuales. En este sentido, es importante destacar que el diseño de un juego es un proceso iterativo que observa y analiza mediante diferentes etapas o pasos los elementos que componen a la arquitectura del juego, articulándolos según lo demande cada situación. Sin embargo, el diseño de un videojuego o juego es diferente al proceso de diseño de una experiencia de ludificación, puesto que los objetivos en ambos casos cambian. Mientras en los videojuegos se busca principalmente que las personas que interactúen con el mismo vivencien determinadas experiencias, en un entorno ludificado el objetivo será que el usuario realice una acción específica, generalmente se trata de objetivos relacionados con las compras, los negocios, la educación y el aprendizaje, la ciencia etc. (Mora et al., 2017).

Por lo tanto, los marcos conceptuales que se pueden utilizar en el diseño de un juego, pueden ser diferentes de los que se pueden implementar en un diseño de entorno ludificado. Asimismo, dentro de los diferentes marcos conceptuales que se proponen para el diseño específico de ludificación, existen variables acordes al entorno en donde se desarrolla cada experiencia (Mora et al., 2017) (Azouz & Lefdaoui, 2018) (Buckley et al., 2019).

Tal es el caso de las experiencias en entornos colaborativos en donde las dinámicas de las relaciones de la comunidad son las que determinan el tipo de arquitectura que puede tener un diseño de ludificación. Por ejemplo, algunos de los recursos más ampliamente utilizados en el momento de diagramar entornos ludificados son los que se relacionan con la competitividad, como las tablas de posiciones o las insignias que jerarquizan la posición individual de cada participante. Estos elementos, sin embargo, pueden ejercer el efecto

contrario al momento de motivar una comunidad que trabaja colaborativamente. En estos casos resulta conveniente revisar qué estrategia de ludificación incentiva y promueve más un aspecto cooperativo que guíe a los usuarios ya no a competir entre ellos, sino a trabajar colaborativamente para un objetivo en común (Morschheuser et al., 2019).

De esta forma es que surgen nuevas propuestas de marcos conceptuales que observan características específicas de la colaboración y trabajo en equipo de grandes grupos de personas, por ejemplo, vinculados a la ciencia (Uchoa et al., 2013).

La propuesta de G.A.M.E.

El marco conceptual G.A.M.E., acrónimo de recopilación, análisis, modelado y ejecución (*Gathering, Analysis, Modeling and Execution*), está diseñado para abordar específicamente entornos de trabajo de cooperación y colaboración entre individuos (Brito et al., 2015).

La propuesta de G.A.M.E. es generar una guía paso a paso para el diseño de entornos ludificados que se diagrama de la siguiente manera:

- Recopilación (*Gathering*): primero, en el diseño se debe reunir toda la información necesaria para entender el escenario en donde se va a implementar la ludificación. Sistemáticamente, se propone compilar los objetivos de la comunidad incluyendo no a los objetivos individuales de sus miembros, sino al objetivo en común que tiene cada grupo. Luego se analiza cuál es la tecnología que implementan para tal fin: sus funcionalidades; y finalmente se determinan los problemas que enfrenta la comunidad en conjunto.
- Análisis (*Analysis*): en esta etapa se analiza cuál es el principal objetivo para implementar la estrategia de ludificación. Es decir, se observa si es necesario mejorar una fortaleza o solucionar una debilidad. En este sentido, Brito et al. (2015) explica que “se puede detectar una fortaleza a partir de las funcionalidades identificadas, mientras que una debilidad proviene de problemas recopilados” (p.447)
- Modelado (*Modeling*): esta etapa es para diseñar las mecánicas y dinámicas de juego basándose en las características del sistema colaborativo, reunidas en la etapa anterior de análisis. Para esto se propone implementar un Modelo de interacción de juego (Gameplay Interaction Model), que sigue el esquema de la ilustración 2, basado en la propuesta de Brito et al. (2015). El jugador realiza una acción que lo lleva a un estado que genera una respuesta que vuelve al jugador.
- Ejecución (*Execution*): la implementación y el testeo es la etapa final. Aunque son dos pasos diferentes, se incluyen en una etapa al estar íntimamente relacionados. Por lo tanto, se considera realizar primer prototipo que luego puede ser testado con un grupo de usuarios finales de la comunidad en cuestión.

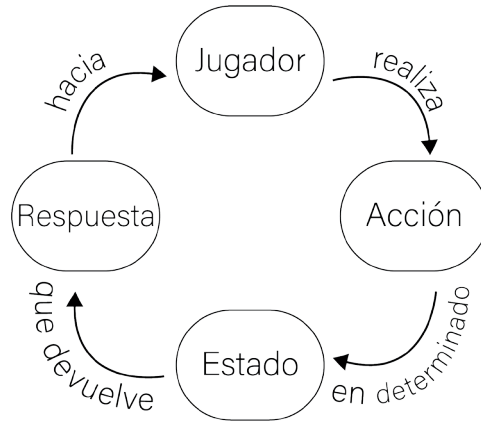


Ilustración 2: Esquema de Modelo de interacción de juego, basado en el esquema de Brito et al. (2015).

Una wiki para las Buenas Prácticas Agrícolas intensivas

Las Buenas prácticas Agrícolas (BPA) se entienden como aquellas que constituyen un corpus de acciones y conceptos para trabajar en agricultura en forma sustentable y que no resulte nociva tanto para los trabajadores y su producción (Buenas prácticas agrícolas, 2019). A partir de un proyecto de investigación y colaboración académica llamado *Agroknowledge* (Inteligencia Colectiva, Web semántica y Ludificación, para la captura, codificación y diseminación de buenas prácticas de agricultura VT38-UNLP10729 – *Agroknowledge*), se investiga en la realización de una wiki semántica para que la comunidad pueda organizar y contribuir en el conocimiento y divulgación de las BPA con foco en las prácticas del campo de tipo intensivas.

Este proyecto es dirigido por el Centro de Investigaciones LIFIA, de la Facultad de Informática (UNLP) y la participación de docentes investigadoras de la Facultad de Ciencias Agrarias y Forestales (UNLP). Se contó, además, con la colaboración de la de Dirección de Horticultura, fruticultura y floricultura del Ministerio de Agroindustria Provincia de Buenos Aires. Forma parte del trabajo realizado en el marco del Proyecto RUCAPS (*Enhancing and Implementing Knowledge based ICT solutions within high Risk and Uncertain Conditions for Agriculture Production Systems, Horizon 2020, UE, Marie Curie Actions*).

Esta wiki, realizada en base al *framework* de desarrollo *MediaWiki* (*MediaWiki*, s. f.), tiene por objetivo documentar, divulgar, y establecer un nexo para que la comunidad hortícola conozca y divulgue las BPA y al mismo tiempo pueda colaborar con la construcción de conocimiento sobre este conjunto de métodos.

Análisis de ludificación Wiki BPAi desde G.A.M.E.

Con el objetivo de motivar a que una mayor cantidad de actores de la comunidad con el eje en la horticultura, participen y colaboren en la wiki de Buenas Prácticas Agrointensivas, BPAi, se diseñan algunas estrategias de ludificación.

Como primer recurso se analiza desde el marco conceptual genérico MDA los elementos de ludificación que mejor se adaptarían en un entorno colaborativo. Como segundo paso se analiza la propuesta de diseño conceptualmente, considerando la propuesta por etapas que propone G.A.M.E. el cual adquiere las siguientes características:

I. Para comenzar a diseñar un entorno ludificado, se evalúa el escenario de la comunidad en donde se propone abordar las BPAi, que, a los fines de este primer estudio, se focaliza en la zona del cinturón verde de La Plata. En esta zona se desarrollan entre sus producciones más importantes hortalizas (Garat et al., 2009). Las primeras fuentes de investigación surgen desde los aportes del equipo que integra el grupo de trabajo de *Agroknowledge*, entre los que se cuenta con representantes del ámbito académico, como así también representantes de trabajadores del sector. Como resultado de estas observaciones se considera que la comunidad de productores agrícolas de la región no está formada por usuarios frecuentes a este tipo de plataformas. Este análisis de carácter cualitativo, fue realizado como un primer acercamiento para potencialmente identificar el perfil de la comunidad BPAi.

II. A partir de identificar ciertos rasgos en la comunidad, se establece que resulta necesario potenciar en la misma el trabajo cooperativo y colaborativo, más que construir pequeñas individualidades. Esto se debe a que el cuerpo de conocimiento sobre lo que son las BPAi y cómo deben aplicarse, se encuentra aún en construcción, y resulta necesario motivar a que se logren construir colaborativamente, para así garantizar que puedan abarcar ampliamente las múltiples variables que tiene en cuanto campo de conocimiento.

III. Por lo tanto, en el momento de modelar, tomando en consideración el esquema de interacción de juego, se propone de la siguiente manera: El colaborador (jugador) realiza aportes en la wiki (acción) con el objetivo de generar mayor conocimiento sobre este campo (estado), lo que le devuelve una serie de indicios de que la wiki está creciendo (respuestas). Estos indicios dan cuenta de que los aportes que realizan los colaboradores en la wiki, tiene una consecuencia directa en el crecimiento de la comunidad. Por este motivo el elemento principal de ludificación que se implementa es el progreso, pero aplicado a la salud general de la wiki y no al progreso individual de cada usuario. El progreso generalmente se muestra en acciones de ludificación y en videojuegos como una barra de progreso, es decir una representación numérica o visual de lo avanzado en la acción/juego para lograr completar una misión (Buckley et al., 2019). En BPAi, este elemento se implementa desde dos ejes: A) un progreso en la salud de la página, es decir cada nueva página en la wiki cuando recién es creada comienza con un estado (semilla). Luego, este estado pasa al siguiente (primera floración) mientras sigue aumentando proporcionalmente al conte-

nido y la información en la misma que es aportado, por los diferentes los colaboradores de la comunidad. Finalmente, se desarrolla un sistema de votación para que los usuarios puedan evaluar y validar en conjunto, si efectivamente esa página se corresponde con una BPAi, y así pasar al siguiente y último estado (maduración de la fruta), que evidencia que la página está correcta, completa y es una BPAi validada. B) el segundo eje a través del cual se diseña el elemento del progreso, es a través de la implementación de una interfaz robótica que muestra la salud total de la wiki. Es decir, el objetivo del diseño robótico es vincular sus estados y acciones al movimiento y crecimiento general de la wiki: a mayor cantidad de páginas creadas y validadas (en estado maduración del fruto) y mayor cantidad de usuarios activos que participan, más movimiento y acciones tendrá el robot.

IV. Luego de establecer el diseño y conceptualización mediante un marco de desarrollo, la implementación de estos parámetros se encuentra en etapa de prototipo. Para el prototipo se realiza una wiki BPAi espejo, en paralelo, en donde se actualizan e implementan únicamente los elementos de ludificación. Esta estrategia permite primero organizar funcionalmente y visualmente, cómo se incluirán los diversos elementos, pero sin riesgo de que el software de la wiki que se encuentra activa en etapa de carga de datos, pueda sufrir alguna pérdida de información por incompatibilidades con las interfaces de programación de aplicaciones, (application programming interface API). Este conjunto de aplicaciones, permite integrar en el software *mediaWiki*, propiedades o funcionalidades que no trae directamente incorporadas (Interfaz de programación de aplicaciones, 2019). Como se observa en la ilustración 3, los primeros testeos se centralizan en verificar que la API se incorpore correctamente a la interfaz de *MediaWiki*.

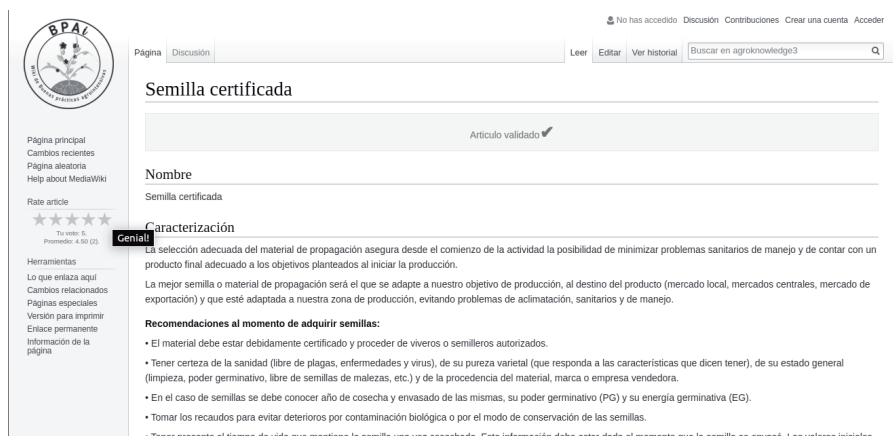


Ilustración 3: Captura de pantalla de prueba de página validada, sobre wiki espejo.

Con estos primeros pasos, guiados desde G.A.M.E., se diseñan conceptualmente las mecánicas y las dinámicas que se incorporan a una Wiki semántica que busca incentivar el trabajo colaborativo. El objetivo es que, en términos de MDA, la estética en los usuarios funcione para profundizar la cooperatividad y el desafío.

Diseño de una ludificación robótica

El segundo eje entonces desde el cual se plantea la ludificación de BPAi es una instalación robótica. El diseño de esta interfaz tiene como objetivo vincular desde un parámetro físico, el progreso general de la wiki.

El diseño consta de un robot, cuya carcasa y estructura general se encuentra integrado a una planta. El robot vinculado a los datos que extrae de la wiki BPAi está provisto de sensores que pueden medir el estado de la planta que tiene incorporado y de luces de tipo LEDs. En su estructura formal remite a una forma redondeada, representando una abstracción de la planta de tomate. Así mismo el robot se desplaza sobre una superficie de tierra, la cual permite que pueda dejar surcos a medida que se mueva.

La selección de una interfaz robótica como complemento de la ludificación de la web, se presenta para promover una mayor personalización y empatía.

La empatía y la tecnología han estado vinculadas desde la primera herramienta creada por el hombre (Manney, 2008). Pero es en las tecnologías digitales que adquiere una nueva dimensión puesto que la opción a la acción genera además de una identificación, una proyección por parte del usuario dentro de la experiencia digital (Papale, 2014).

Siguiendo este eje, son dos los aspectos claves que se articulan al incorporar una interfaz robótica: por un lado, un eje relacionado a los videojuegos, en donde la posibilidad de abordar la narrativa a través de la acción, es decir, a través de las decisiones que el usuario puede optar y que modifican el desarrollo de la experiencia, promueve una mayor empatía generando una proyección de sí mismos dentro del escenario de juego. Por otro lado, un eje vinculado al arte robótico, que en cuanto artilugio o artefacto, al contar en su diseño con la capacidad de simular acciones que remiten a algo vivo, genera también una proyección de sí mismo por parte de los usuarios o espectadores al otorgarle al robot capacidades de resolución y autonomía que quizás no posee (Mondada & Legon, 2001).

Por lo tanto, la figura del robot funciona como un avatar. Buckley et al. (2019) propone que en un espacio ludificado un avatar es una representación visual del jugador y define que el implementar esa figura en el diseño de juego sirve para personalizar la experiencia individual en una actividad ludificada, lo cual aumenta, por ende, el apego emocional a dicha actividad.

Desde este sentido, el robot personaliza no a un individuo en particular, sino a la wiki en cuanto comunidad. Las decisiones que elige el robot para su desplazamiento son algoritmos que derivan de los cómputos que calcula según la actividad de los usuarios en un determinado lapso temporal. El objetivo de que la apariencia externa al robot se vincule directamente con una planta tiene una relación directa con el tipo de comunidad de práctica con la cual se relaciona, en este caso desde el área de los agricultores.

Asimismo, acompañando su desplazamiento, los patrones lumínicos se manifiestan como códigos de comunicación. Cada acción que se realiza en la wiki modela un determinado patrón: Cada nuevo usuario ejecuta una figura de luces que se manifiesta como una línea que recorre todo el cuerpo del robot y asciende; cada nueva página determina los valores cromáticos; la edición en las páginas realiza una secuencia como efecto ola. La intensidad de las luces está dada por un promedio que calcula el robot desde la web de la wiki, en donde parametriza la actividad que tuvo en un breve lapso temporal. Si la wiki no tiene actividad, la luz irá disminuyendo en intensidad hasta apagarse.

Cabe destacar que la relación de la luz en el robot se basa en relaciones derivadas en el cultivo de plantas en contextos de interior. En estos trabajos se observa que el color de la luz tiene una incidencia sobre el crecimiento de las plantas (Massa et al., 2008). Por lo tanto, al momento de buscar un elemento para visualizar las acciones de los usuarios y continuar con el flujo del modelo de interacción del juego, se selecciona un elemento que tenga incidencia directa sobre la interfaz física, en este caso la planta que vive en el robot.

Conclusiones y trabajo a futuro

Para el presente artículo se abordó conceptualmente el diseño ludificado para una comunidad de construcción de conocimiento específica. Se considera este diseño desde un doble eje, el que se ejecuta directamente sobre la web en la wiki y un eje que se visualiza desde una interfaz robótica. A los fines de este artículo, no se profundiza en el corpus teórico y de investigación que acompaña el diseño robótico, el cual está en desarrollo y testeado. El objetivo principal es dar cuenta de la implementación de un marco de trabajo específicamente diseñado para las experiencias ludificadas colaborativas y que complementa el marco genérico MDA.

Como análisis reflexivo sobre la utilización de G.A.M.E. como marco de diseño, se desprende:

- G.A.M.E. resulta un marco conceptual amplio que, en los pasos que propone, hace énfasis en el análisis de la comunidad de usuarios. En este punto se contempla como trabajo futuro profundizar sistemáticamente desde un abordaje cualitativo en la investigación de la comunidad de práctica vinculada a la BPA.
- G.A.M.E. también conforma un complemento en la utilización de un marco genérico como MDA. La estrategia de articular ambos marcos de referencia resulta en disponer más herramientas para abordar un diseño de juego que demanda características específicas y que en vez de observar un usuario en forma individual, trabaja con grupos de individuos. La secuencia que propone G.A.M.E. ofrece un espacio para el análisis y el modelado en función de las características que adquiere la comunidad como grupo. Asimismo, además de localizar estas características, el objetivo que se propone al implementar una ludificación, resulta fundamental para seleccionar las estéticas en términos de MDA que se busca como diseño final.

Con respecto al objetivo de juego, en el diseño de la experiencia en BPAi se desprende fundamentalmente la interacción activa por parte de la comunidad en la wiki, como así también un desarrollo de conocimiento cooperativo, dado el impacto directo de las BPA con la práctica del agro a nivel mundial. Con la implementación del diseño ludificado, este objetivo se traduce para el usuario en proponerle:

- a) Que logre el crecimiento de la Wiki, y de esta forma crecerá el conocimiento sobre las BPA. Esta escena se encuentra simbolizada en el juego a través de avatares de semillas de plantas de tomate. Cada nueva página una semilla, cada acción en las páginas avanza al siguiente estado de la planta (semilla, primera floración, maduración del fruto). Este objetivo se ve reflejado directamente en la interfaz de la web.
- b) Que sostenga la vida del robot, por ende, de la planta que integra su estructura. Cuanto más movimiento hay en la wiki, la interfaz robótica tendrá más acciones, más estados, representados en movimiento y patrones lumínicos según la acción (nuevos usuarios, nuevas páginas, ediciones y aportes). De esta manera al crecer muchas plantas de frutos, en consecuencia, se lograr que el robot se desplace y viva. Este objetivo se ve reflejado en la interfaz física, el robot.

Como trabajo futuro se propone continuar con el paso IV de G.A.M.E. realizando testeos sistemáticos en diferentes grupos de usuarios específicos de la comunidad. El correcto registro y análisis de estos resultados, es el inicio de la etapa final, la de implementación sobre la web, para ser abordada finalmente en forma abierta y colaborativa. En cuanto a la interfaz física, en un siguiente análisis se propone abordar el detalle de su diseño, patrones de movimiento y marco conceptual, una vez finalizadas las primeras pruebas prototipo. Resta también profundizar en la vinculación de esta práctica robótica ludificada con el campo del bioarte, y la relación que puede establecerse con sostener la salud de la planta mediante las acciones que pueden elegir realizar los usuarios.

Agradecimientos

Este trabajo fue financiado parcialmente por la Secretaría de Políticas Universitarias, Programa Agregando Valor, proyecto *Agroknowledge* (Código 11059 entre 1/9/2018 al 31/10/2019), y realizado en el marco del Proyecto RUCAPS (*Enhancing and Implementing Knowledge based ICT solutions within high Risk and Uncertain Conditions for Agriculture Production Systems, Horizon 2020, UE, Marie Curie Actions*).

Bibliografía

Azouz, O. y Lefdaoui, Y. (2018). Gamification design frameworks: A systematic mapping study. *2018 6th International Conference on Multimedia Computing and Systems (ICMCS)*, 1-9. Recuperado de: <https://doi.org/10.1109/icmcs.2018.8525900>

- Brito, J., Vieira, V., & Duran, A. (2015). Towards a Framework for Gamification Design on Crowdsourcing Systems: The G.A.M.E. Approach. *2015 12th International Conference on Information Technology - New Generations*, 445-450. <https://doi.org/10.1109/ITNG.2015.78>
- Buckley, P., Noonan, S., Geary, C., Mackessy, T., & Nagle, E. (2019). An Empirical Study of Gamification Frameworks. *Journal of Organizational and End User Computing (JOEUC)*, 31(1), 22-38.
- Buenas prácticas agrícolas (2019). *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Buenas_pr%C3%A1cticas_agr%C3%ADcolas&oldid=121829980
- Crowdsourcing (2020). *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 7 de Febrero de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>
- Cugelman, B. (2013). Gamification: What it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), e3-e3. PubMed. <https://doi.org/10.2196/games.3139>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Featured articles. (2020). *Wikipedia*. Recuperado el 7 de Febrero de 2020 de https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:Featured_articles
- Garat, J. J., Ahumada, A., Otero, J., Terminiello, L., Bello, G. y Ciampagna, M. L. (2009). *Las hortalizas típicas locales en el cinturón verde de La Plata: Su localización, preservación y valorización*. *Horticultura Argentina*, 28(66), 32-39.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*.
- Interfaz de programación de aplicaciones (2019). *Wikipedia*. Recuperado el 7 de Febrero de 2020 de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Interfaz_de_programaci%C3%B3n_de_aplicaciones&oldid=122204387
- Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B. y Armstrong, M. B. (2018). Gamification science, its history and future: Definitions and a research agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315-337.
- Lindsey, D. (2010). *Evaluating quality control of Wikipedia's feature articles*. *First Monday*, 15(4). Recuperado de <https://doi.org/10.5210/fm.v15i4.2721>
- Manney, P. J. (2008). Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy. *Journal of Evolution & Technology*, 19(1).
- Massa, G. D., Kim, H.-H., Wheeler, R. M. y Mitchell, C. A. (2008). Plant Productivity in Response to LED Lighting. *HortScience*, 43(7), 1951-1956. Recuperado de <https://doi.org/10.21273/HORTSCI.43.7.1951>
- MediaWiki. (s. f.). Recuperado 25 de enero de 2020, de <https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>
- Mondada, F. y Legon, S. (2001). Interactions between Art and Mobile Robotic System Engineering. T. Gomi (Ed.) *Evolutionary Robotics. From Intelligent Robotics to Artificial Life* (pp. 121–137). Springer: Berlin.

- Mora, A., Riera, D., González, C., & Arnedo-Moreno, J. (2017). Gamification: A systematic review of design frameworks. *Journal of Computing in Higher Education*, 29(3), 516-548. Recuperado de <https://doi.org/10.1007/s12528-017-9150-4>
- Morschheuser, B., Hamari, J., & Koivisto, J. (2016, January). Gamification in crowdsourcing: a review. In 2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) (pp. 4375-4384). IEEE.
- Morschheuser, B., Hamari, J., Koivisto, J. y Maedche, A. (2017). Gamified crowdsourcing: Conceptualization, literature review, and future agenda. *International Journal of Human-Computer Studies*, 106, 26-43.
- Morschheuser, B., Hamari, J. y Maedche, A. (2019). Cooperation or competition – When do people contribute more? A field experiment on gamification of crowdsourcing. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 7-24. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.10.001>
- Narayan, S., Orlowitz, J., Morgan, J., Hill, B. M., & Shaw, A. (2017, February). The Wikipedia Adventure: field evaluation of an interactive tutorial for new users. *Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing* (pp. 1785-1799).
- Oceja, J., & Sierra-Obregón, Á. (2018, October). Gamifying Wikipedia?. In European Conference on Games Based Learning (pp. 504-XXII). *Academic Conferences International Limited*.
- Papale, L. (2014, junio 22). Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar. *Journal of Games Criticism*. Recuperado de: <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- Outreach Wiki. (s. f.). *The Wikipedia Adventure*. Recuperado 23 de enero de 2020. Recuperado de: https://outreach.wikimedia.org/wiki/The_Wikipedia_Adventure
- Torres, D., Díaz, A., Cepeda, V., Correa, F. y Fernández, A. (2017). Nodos: Encyclopedia of the Performing Arts. *Revista Colombiana de Computación*, 18(2), 33-46. Recuperado de <https://doi.org/10.29375/25392115.3216>
- Uchoa, A. P., Esteves, M. G. P. y Souza, J. M. de. (2013). Mix4Crowds - Toward a framework to design crowd collaboration with science. *Proceedings of the 2013 IEEE 17th International Conference on Computer Supported Cooperative Work in Design (CSCWD)*, 61-66. Recuperado de <https://doi.org/10.1109/CSCWD.2013.6580940>
- Wenger, E. (2020). Communities Of Practice: A Brief Introduction. *STEP Leadership Workshop. University of Oregon*. Recuperado de <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/11736>
- The Distributed Game. (s. f.). *Wikidata*. Recuperado 11 de abril de 2019. Recuperado de <https://tools.wmflabs.org/wikidata-game/distributed/>
- Wikipedia. (2020) *Wikipedia*. Recuperado el 7 de Febrero de 2020. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia>
- WikiCup (2020). *Wikipedia*. Recuperado de <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia:WikiCup>
- Wöhner, T., & Peters, R. (2009, October). Assessing the quality of Wikipedia articles with lifecycle based metrics. *Proceedings of the 5th International Symposium on Wikis and Open Collaboration* (pp. 1-10).

Abstract: Currently, the game is analyzed as an important element to motivate the interaction of users in different types of environments. This analysis has resulted in promoting different strategies to adapt elements of games and video games in contexts that are not designed as such, but in which it seeks to stimulate the participation of users. One strategy when applying game elements is to consider a user experience-centric model.

However, to establish a game design in contexts where the collaborative aspect prevails, it is necessary to address specific strategies focused on your relationship with the community to which you belong. This article introduces the design of a gaded environment based on the G.A.M.E. conceptual framework for gathering, analysis, modeling, and execution, applied to a collaborative building community of knowledge of Good Horticultural Practices, complemented by a physical interface

Keywords: ludification - citizen science - collaborative work - Wikipedia - conceptual framework

Resumo: Atualmente, o jogo é analisado como um elemento importante para motivar a interação dos usuários em diferentes tipos de ambientes. Essa análise resultou na promoção de diferentes estratégias para adaptar elementos de jogos e videogames em contextos que não são desenhados como tal, mas nos quais busca estimular a participação dos usuários. Uma estratégia na aplicação de elementos de jogo é considerar um modelo centrado na experiência do usuário.

No entanto, para estabelecer um design de jogo em contextos onde o aspecto colaborativo prevalece, é necessário abordar estratégias específicas focadas em seu relacionamento com a comunidade à qual você pertence. Este artigo introduz o desenho de um ambiente gaded baseado no quadro conceitual G.A.M.E. para coleta, análise, modelagem e execução, (*gathering, analysis, modeling and execution*) aplicado a uma comunidade de construção colaborativa de conhecimento de Boas Práticas Hortícolas, complementado por uma interface física.

Resumo: ludificação - ciência cidadã - trabalho colaborativo - Wikipedia - estrutura conceitual

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

Resumen: En los últimos años, en el videojuego se asentaron algunas recurrentes formas de exceso. Una modalidad ya común supone la exacerbación de la dimensión lúdica: juego tras juego, se proponen desafíos cada vez más difíciles de superar. La tensión entre esta nueva producción y la oferta mainstream sugiere la estabilización de operaciones relacionadas con el desborde. En otras esferas de la cultura, operaciones de ese tipo fueron analizadas a la luz de la categoría estética de lo sublime, sobre todo a partir del barroco en los lenguajes artísticos. Una zona de la producción independiente del videojuego está vehiculizando excesos lúdicos a través de diferentes estrategias textuales, como se vio con la expansión de los juegos estilo *Souls*, *I Wanna be the Guy* o los *Kaizo Mario*. Desde una perspectiva semiótica, la principal novedad de estos juegos tiene que ver con la regularización de una enunciación opaca que quiebra con las previsibilidades de los géneros y del diseño mainstream y vuelve ostensible los mecanismos discursivos. Esa opacidad se cifra sobre todo en la visibilización de un enunciador omnipresente, cuyo trabajo se revela constantemente en la sobreabundancia de desafíos, trampas y enigmas que los juegos despliegan. Este desplazamiento comunicativo supone una gran novedad en la oferta del medio, donde tradicionalmente parece haber dominado la transparencia enunciativa.

Palabras clave: enunciación - *Dark Souls* - exceso - sociosemiótica - performance - *Kaizo Mario* - *abusive game design*

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 108-109]

⁽¹⁾ 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).

Introducción

En los últimos años, se dieron cambios discursivos que modificaron a gran escala el paisaje mediático del videojuego y que parecieran estar señalando la entrada a un nuevo momento histórico del dispositivo: aparición de una zona de producción independiente que toma distancia del mainstream y expande el repertorio expresivo del medio; surgimiento de los *casual games*, propuesta que reformula el contrato lúdico de los géneros tradicionales y que da lugar a un nuevo perfil de jugador; puesta en diálogo del videojuego con otras esferas de la cultura como la publicidad, el periodismo o la medicina, pero sobre todo con el arte, que reconfigura el lugar social del medio y sus modos de acceso. Esta efervescencia discursiva pareciera estar señalando la entrada a un nuevo período histórico. Los *game studies* no han dado casi periodizaciones, y las que están suscriben todas a un determinismo tecnológico que ordena la producción de cinco décadas en generaciones de consolas y dispositivos (Herman, 1993, Herz, 1997, Kent, 2001, Donovan, 2010). Propongo, en cambio, una periodización estilística que atienda a las transformaciones discursivas del videojuego: un momento inicial sin una norma que regule la producción textual y en la que el videojuego se referencia en otros medios y lenguajes (70); velozmente, los moldes de la previsibilidad social organizan la producción y aparecen los primeros géneros y estilos identificables (80); el desarrollo de los primeros motores gráficos en tres dimensiones posibilita una dominancia estilística: el realismo de espacios tridimensionales y texturas fotorrealistas tendrá de ahora en más el carácter de norma (90); finalmente, alrededor del nuevo milenio, la emergencia de nuevas soluciones formales (por ejemplo, la aparición de las estilísticas pixeladas) señala el fin de la dominancia del realismo y el paso a una etapa nueva en la que el videojuego abandona su posición privilegiada en el campo del entretenimiento y se integra a otros espacios sociales con sus prácticas (2000). Es en este cuarto y último momento donde se inscriben los cambios mencionados al inicio: cuando el videojuego entabla todo tipo de relaciones e intercambios con el campo de las artes. Una de esas relaciones consiste en la apropiación de operaciones originadas y difundidas en el campo de las artes (aunque no limitadas a él). La lista sería extensa, pero a modo de ejemplo, pueden mencionarse las estrategias tendientes a generar ambigüedad, ambivalencia e incertidumbre que actualizan la categoría de lo siniestro (Maté 2019b, 2019c). En el presente, muchos juegos despliegan formas del exceso que reenvían a la categoría de lo sublime.

Acerca de lo sublime

La noción de lo sublime se populariza con el libro del filósofo escocés Edmund Burke, XXX, en 1757. Allí, Burke ofrece una primera sistematización de lo sublime: se trata de un tipo de experiencia caracterizada por el terror, pero también de un conjunto de rasgos que la suscitan, por ejemplo, la oscuridad, la vastedad, el poder, el vacío o la soledad. Se plantea así una ambivalencia: si bien lo sublime es entendido como un tipo de experiencia, ya en Burke el concepto oscila entre la subjetividad y la descripción de aspectos materiales (Gras, 1998). A su vez, Burke piensa la categoría como formando sistema con lo bello.

Para el autor, lo bello no corresponde a lo armónico y lo simétrico, sino a lo pequeño, lo liso y lo que posee “una variedad en la dirección de las partes” (Burke, 1998). Es decir, que ya en sus inicios, lo sublime funciona en tensión con otra cosa. No haré una historia de la categoría, solo diré que la noción sufrió transformaciones con el paso de los siglos y ganó centralidad nuevamente a partir de la década del 60. Según Castany Prado (2012), primero fue la estabilización del concepto en su versión moderna, el tiempo del “sublime ilustrado” (Burke, Kant), luego habría seguido una etapa romántica (Schelling, Schopenhauer, Nietzsche) y, finalmente, en el siglo XX la categoría habría tenido una nueva vida teórica bajo el signo de la posmodernidad (Lyotard).

Más allá de la vida teórica de la noción, lo sublime parece entrañar un gran poder descriptivo y analítico. Seguramente haya sido esta capacidad analítica lo que explique que distintos autores, por ejemplo, Heinrich Wölfflin (1986) y Arnold Hauser (1978), la hayan empleado para caracterizar estilísticamente el barroco, un período artístico y social previo a la consolidación de la categoría. Lo de Hauser en especial resulta curioso: el autor utiliza el término sublime en su acepción silvestre y no como categoría estética; sin embargo, su descripción del arte barroco (que tiene a Wölfflin como fuente) refiere, entre otras cosas, a la infinitud, la inagotabilidad, el estremecimiento, la “disolución de las formas” o el “eco de los espacios infinitos”. Puede verse allí el aparato descriptivo de lo sublime operando en plenitud más allá de la utilización explícita de la categoría

Solo recientemente los *game studies* han prestado atención a lo sublime (Shinkle, 2010; Martin, 2011; Betts, 2014; Vella, 2015; O’Sullivan, 2017). Se trata mayormente de abordajes teóricos y generalistas que analizan pocos casos. Mientras tanto, la producción del videojuego exhibe cada vez una mayor cantidad y diversidad de formas de exceso. Por ejemplo, ya son varios los juegos que, como *Laser League* o *Furi*, suspenden temporalmente la representación tridimensional para colmar la pantalla de formas geométricas, debilitar el referente (es decir, la semejanza) y abstraer la imagen. Hay antecedentes, como los momentos *bullet hell* de los *space shooter*, donde la acumulación de enemigos y disparos satura el espacio y produce una coreografía de formas y colores. Se recorta así un sublime visual que se emplaza al nivel de la imagen y que reacciona contra el realismo tridimensional (una actualización del carácter sistémico y tensional de lo sublime y lo bello según Burke).

Pero el videojuego es un medio interactivo, ergódico, que gestiona agenciamientos (Aarseth, 1997, Murray, 1997). Sería extraño que la tendencia hacia el exceso no se asentara a su vez esta dimensión. ¿Existirá algo así como un sublime lúdico, es decir, una forma de exceso que tome a su cargo ya no la visualidad sino la interacción misma?

Dark Souls

En 2011, From Software lanzó *Dark Souls*. La saga tendría dos entregas más en 2014 y 2016, además de un antecedente: *Demon’s Souls* (2009). La serie cosechó una reputación en poco tiempo: los juegos eran de una dificultad infrecuente, con un sistema de penalización que castigaba severamente los errores y obligaba a jugar estratégicamente y con gran precisión.

El lanzamiento de cada nueva entrega fue leído como respuesta a una tendencia de diseño consistente en producir juegos cada vez más sencillos, con niveles de dificultad bajos que no castigaban los errores o, si lo hacían, era de manera amable. Así, fue revelando sus contornos un gran cisma estilístico: de un lado, un perfil de jugador *hardcore* que busca juegos con desafíos que demanden la adquisición y despliegue de destrezas; del otro, el perfil *casual*, que prefiere juegos simples y breves que puedan jugarse de manera intermitente y que no requieran casi de habilidades lúdicas previas. Los dos movimientos venían gestándose desde bastante antes, pero la llegada de la serie *Souls* fue uno de los catalizadores del conflicto. Por ejemplo, la aparición de las *interfaces miméticas*, como el controlador Wiimote, permitió el ingreso al medio de nuevos jugadores y la estabilización de los *party games*, que no requerían de experiencias videolúdicas previas (Juul, 2010). Hasta ese momento, en líneas generales, para jugar videojuegos era necesario poseer conjuntos de habilidades específicas que variaban según los géneros (la precisión y la velocidad de los movimientos de los *fighting games* no se parecían, por ejemplo, a las grandes cantidades de información que debía procesarse y ponerse en obra en los juegos de estrategia por turnos). Terminó generándose un diagnóstico generalizado: los juegos serían cada vez más fáciles y exigirían menos a sus jugadores; esa reconfiguración posibilitaría el acceso de un número mayor de jugador y, para algunos, se volvería una estrategia industrial para maximizar beneficios (Kollar, 2011; Abbott, 2012; Kain, 2012; Krasny, 2013)¹. El lanzamiento de juegos como los de la serie *Souls* fue entendido, entonces, como una respuesta *hardcore* al nuevo auge de lo *casual* y al crecimiento de una oferta lúdica complaciente que habría dominado el diseño mainstream. Esto se extiende más allá incluso del terreno casual: la tendencia se habría derramado a géneros como el *first-person shooter* con novedades como el *auto-aim* o las grandes cantidades de municiones y recursos disponibles (Meixsell, 2012), y a los juegos de plataformas de Nintendo, que incorporaron modalidades que permitían saltarse automáticamente zonas difíciles (Abbott, 2012)

Las diferencias que trazó *Dark Souls* con otros juegos de acción son numerosas. Tal vez la más significativa sea la incorporación de una barra de vigor (*stamina*) que se consume con cada ataque y movimiento. Cuando la barra se agota, el *avatar* se encuentra inerte ante sus enemigos y debe ganar tiempo para recuperarla. Esto obliga a gestionar de manera precisa un plan de acción, por ejemplo, alternando con cuidado entre ataque y defensa o evasión y, por lo tanto, remodela completamente el contrato del género de rol, donde es común que el avatar pueda atacar y moverse sin restricciones (Clouse, 2011). Otra diferencia significativa fue introducida en el sistema de guardado: hasta la serie *Souls*, era frecuente que los juegos pudieran ser guardados manualmente por el usuario o, cada vez con mayor frecuencia, que contaran con un sistema de autoguardado que asegurara que no se perdiera el progreso. En *Dark Souls* hay fogatas que funcionan como *checkpoints* en los que se puede salvar el estado de la partida. Son escasas, el camino a cada una está poblado de obstáculos y enemigos, y cada vez que se descansa junto a una fogata los enemigos derrotados vuelven a sus posiciones (por lo que la exploración siempre supone una galería estable de peligros). Una mecánica adicional se suma al conjunto: cada vez que el se pierde, se retorna a la última fogata en la que se haya descansado, pero todo lo conse-

guido hasta el momento permanece en el lugar donde cayó el avatar. El protagonista tiene la chance de volver al sitio y recuperar así su botín, pero si muere nuevamente el botín desaparece para siempre. Este mecanismo suma una dificultad inédita y refuerza la necesidad de planificar con precisión cada movimiento. Si se pierden las *almas* y la *humanidad* obtenida, se hace todavía más improbable el avance por las áreas siguientes del juego (Castellano, 2011). Según Meixsell (2012), mientras la mayoría de los juegos del momento incrementaba la cantidad de tutoriales y buscaba mecanismos para suavizar las rispideces de la experiencia lúdica y, también, para prevenir la derrota, *Dark Souls* ofrecía un desafío bruto pero justo, donde la dificultad era abrumadora y sin concesiones.

Estos cambios implicaron un gran desvío respecto del género de rol y la mayor parte de juegos de acción del momento, que solían tener penalidades muy leves, sistemas de combates simples y de uso más o menos libre, y que posibilitaban (incluso sugerían) la exploración libre del entorno. La serie *Souls* se caracterizó además por el despliegue de una narrativa escasa y difusa, hecha de pistas dispersas y de climas: en busca de explicaciones, la comunidad de jugadores se lanzó a la interpretación del mundo del juego y a la generación de hipótesis narrativas. Otra diferencia sustancial con la oferta del momento, entonces, esta vez respecto de los juegos con relatos tradicionales que incluyen arcos narrativos claros y en los que se provee toda la información narrativa necesaria (Kollar, 2011).

La serie *Souls* se prolongó con otros juegos del mismo estudio (*Bloodborne*, 2015; *Sekiro: Shadows Die Twice*, 2019) y devino una condición de producción de muchos juegos posteriores que incorporaron aspectos como la barra de vigor, limitaciones en el salvado de la partida, penalizaciones severas y complejos sistemas de combate. La irrupción, ascenso y extensión de la serie *Souls* exhibe los rasgos de una disrupción estilística que afirma una oferta discursiva en tensión con otra. No es raro, entonces, que el estilo *Souls* haya pasado a formar parte de las preferencias hardcore y que fuera esgrimido como argumento contra la tendencia casual. Los conflictos estilísticos de la producción del medio y de sus modos de apropiación culturales parecen haber catalizado en torno a un aspecto: la complejidad de la experiencia y la demanda de esfuerzo y de destrezas presupuestas (a diferencia de lo que sucede en otros lenguajes, el conflicto estilístico mencionado no incluye, por ejemplo, aspectos relativos a la imagen, el espacio, el sonido o la música).

El exceso que entraña un juego *Souls*, tanto como la distancia que traza con el resto de la producción, parece responder perfectamente al campo de lo sublime y a su universo de desborde. La singularidad reside, en todo caso, en que el exceso opera aquí en el nivel de la interacción, es decir, que el desborde no es audiovisual sino lúdico. Los rasgos mencionados generan un nivel de resistencia textual muy elevado: todo, tanto la diégesis (enemigos, trampas) como los mecanismos paratextuales (guardado), obstaculiza el avance y abre varios frentes de problemas y habilidades diferentes; el más mínimo error puede infligir pérdidas irreparables. De esta forma, la dificultad resulta abrumadora, excesiva, pero entraña a su vez un placer: sobreponerse a situaciones lúdicas de una gran adversidad por la vía del aprendizaje. *Welsh* (2011) sostiene que la exposición prolongada a los obstáculos y su eventual superación revaloriza y acrecienta cada pequeña recompensa que el juego gestiona. Cada derrota permite retroalimentar ese circuito lúdico:

You will die, a lot. You will die on the end of a sword, on the edge of an axe, crushed by a boulder, impaled on fangs; you will be poisoned, eaten, stabbed, assassinated and pushed off cliffs. Death is everything in *Dark Souls*. It's education, it's progress, it's the recurring stylistic and thematic motif that runs through all of its spectacularly varied, decaying and depraved environments (McDonald, 2012)

I Wanna be the Guy

La cuestión del placer asociado al fracaso, sin embargo, no es algo que pueda reducirse a los juegos de estilo *Souls*. En *The Art of Failure* (2013), Juul problematiza el asunto: si se parte de la base de que la mayoría de las experiencias lúdicas suponen alguna forma de derrota, y que estas derrotas son (al menos en el videojuego) la norma antes que la excepción, entonces, postula el autor, la fruición de lo lúdico debe estar necesariamente relacionada con el fracaso, y este debe entrañar placeres específicos, más allá de que, en términos sociales, la victoria aparezca como preferible a la derrota. Uno de esos placeres, dice Juul, es el mejoramiento de sí: con cada partida perdida, el jugador es lanzado a un ciclo de repeticiones que le permiten tomar conciencia de sus errores, adquirir nuevas destrezas y perfeccionarlas. El mecanismo que domina de ese circuito es, claro, el aprendizaje: sería ese proceso, y las gratificaciones que conlleva, lo que proporcionaría al videojuego un lugar de centralidad en la cultura contemporánea. La hipótesis de Juul permitiría explicar la popularidad de juegos estilo *Souls* y sus desafíos desproporcionados: la recompensa por cada pequeño logro estaría a la altura de los obstáculos a superar, por lo que esos juegos proveerían placeres tanto o más intensos que el resto. Pero esa hipótesis falla cuando se la aplica a otros tipos de juegos, por ejemplo, a los casuales: la expansión en el nuevo milenio de juegos de muy baja dificultad, con sistemas de penalización leves o a veces incluso nulos, en muchos casos no contempla la experiencia de fracaso y, por ende, cancela ese tipo de aprendizaje (que, ciertamente, no debe ser el único). Podría concluirse, entonces, que la relación entre fracaso y aprendizaje no puede extenderse a toda la producción del videojuego, aunque sí a una buena parte, en especial a la que se afirma a partir del estilo *Souls*. Antes de la aparición y de la estabilización del estilo *Souls*, algunos juegos, realizados por usuarios al margen de la órbita de la industria y los estudios, ya perfilaban una oferta distinta a la mainstream. En *I Wanna be the Guy* (2007), de Kayin (Michael O'Reilly), un pequeño avatar debe desplazarse a lo largo de una serie de niveles que reenvían a clásicos populares del videojuego de los 80 y 90 (Casella, 2015). A primera vista, la organización responde al género de plataformas: hay que moverse de un punto a otro de la pantalla sorteando obstáculos y enemigos mientras se calibran saltos y acrobacias. Pero a poco de empezado, el juego exhibe un notorio desvío respecto del pacto del género: pudiendo elegir entre dos caminos, uno hacia arriba y otro hacia abajo, se descubre que la ruta inferior supone una dificultad insuperable y que no queda otra opción que tomar el camino superior. Allí, un paisaje bucólico con árboles y manzanas no presenta, en principio, ningún peligro: pero ni bien se pasa debajo de los árboles, una manzana cae y el avatar estalla. La acción recomienza y atravesar el bosque se vuelve una tarea infructuosa: hay

que descubrir qué manzanas caen, en qué momento lo hacen (si antes o después de pasar debajo de ellas), si caen juntas o de manera alternada. El recorrido puede llevar muchos intentos. Cuando finalmente se llega a la esquina derecha de la pantalla, se puede subir a unas plataformas que conducen al siguiente nivel en el extremo izquierdo. Pero cuando se está saltando de una plataforma a otra (acción elemental del género), una manzana que no había caído antes ahora sube y mata nuevamente al avatar.

Se está ante un fenómeno lúdico diferente del del ascenso de la serie *Souls*: mientras que allí había una exacerbación de los niveles de dificultad, es decir, del desafío y las penalizaciones, *IWbtG* muestra un escenario distinto. Ya no se trata de una exacerbación de los rasgos que modelan la dificultad, sino de la diseminación de una serie de trampas y de engaños lúdicos que reorganizan totalmente el contrato semiótico del género de plataformas. Como pudo verse, en la propuesta de los juegos *Souls* se reconoce, aunque hiperbolizado, el pacto del género de rol, mientras que en *IWbtG* la naturaleza del contrato enunciativo es diferente: la resistencia textual ya no proviene de un desafío complejo, sino del carácter arbitrario y sorpresivo de los obstáculos (Bastien, 2011).

Acá opera otra modalidad de lo sublime. Burke, cuando lista y comenta los aspectos que pueden llegar a provocar el sentimiento de lo sublime, habla de la *dificultad*²: “Cuando una obra parece haber requerido una fuerza y un trabajo inmensos para llevarse a cabo, la idea es grande” (1998, p. 57). Burke se refiere al esfuerzo invertido en la creación de algo y no a la destreza que pudiera exhibir la factura: por ejemplo, Stonehenge, explica, es sublime debido a la monumentalidad de su organización, y la brusquedad general del conjunto no hace más que reforzar el efecto general.

Breve comentario histórico: con el lanzamiento de *Super Mario Bros.* en 1985, Nintendo estableció una filosofía de diseño de niveles que habría de afirmarse con cada nueva entrega de la serie. A grandes rasgos, esa filosofía puede resumirse de la siguiente manera: la complejidad debe estar en función de una curva de aprendizaje suave, la introducción de enemigos debe ser gradual y variada, que no debe haber obstáculos que no sean comunicados abiertamente al jugador. De alguna forma, Nintendo acabó fijando un estilo de diseño que dominó prácticamente el género de plataformas. Si hubiera que caracterizar en términos enunciativos esta propuesta, habría que decir que se trata de una enunciación transparente, que trata de borrar sus huellas y dejar en el centro de la escena el despliegue diegético. Se sabe que cada lenguaje presenta diferentes valencias enunciativas (Metz, 1990, Verón, 2005, Pérez Latorre, 2012, Steimberg, 2013). El efecto de transparencia no se construye igual en literatura, el cine o el videojuego, cada lenguaje pone en disponibilidad diferentes insumos discursivos. En el videojuego, una forma posible de funcionamiento de la transparencia (aunque no la única) consiste en privilegiar la fluidez del desarrollo lúdico, es decir, hacer que la trayectoria a través de niveles y objetivos no se vea interrumpida por obstáculos muy pronunciados ni por elementos del entorno que detengan el avance. En este sentido, borrar las huellas de la enunciación supone que el despliegue de la dificultad esté supeditado al fluir lúdico, que no haya elementos que señalen de manera muy evidente el trabajo enunciativo.

IWbtG supone un desvío respecto de esa corriente estilística, que continúa al día de hoy dominando la oferta del género de plataformas. El nivel inicial, con las manzanas que caen o se elevan, condensa la radicalidad de la propuesta: aquí los obstáculos son arbitrarios y

de una complejidad abrumadora. La dificultad resulta desbordante desde el comienzo, no hay un incremento gradual del desafío, la aparición de los obstáculos es sorpresiva. Algunos recursos se vuelven recurrentes, por ejemplo, los bloques invisibles que interrumpen un salto y envían al avatar hacia un precipicio; o las plataformas que, una vez pisadas, se desploman. Se trata de dos elementos comunes en el género, de hecho, se los puede hallar en la mayor parte de los juegos de Mario, pero la manera de gestionarlos es totalmente distinta: en los juegos de plataformas tradicionales, la dosificación de las trampas, así como su comunicación, se da siguiendo los mandatos del estilo de Nintendo, donde el fluir lúdico es gradual y el incremento de la dificultad adopta la forma de una curva muy suave. El sinfín de trampas de *IWbtG* no hace otra cosa que llamar la atención sobre la enunciación, es decir, sobre la instancia dadora del texto. Nuevamente, el ataque de las manzanas resulta revelador: un elemento del entorno, aparentemente decorativo, sin incidencia lúdica, acaba siendo un peligro muy difícil de sortear. Esto interrumpe cualquier posibilidad de flujo lúdico estable; la dificultad y la aparición inesperada del obstáculo muestran el trabajo de la organización textual, el juego se revela en tanto un quehacer discursivo. El quiebre de *IWbtG* respecto de las previsibilidades del estilo dominante en el género de plataformas, entonces, podría resumirse de la siguiente manera: hay un enunciador activo que dispone claramente los mecanismos textuales, que hace mucho (Verón, 2005) y que, por lo tanto, revela la labor del texto. En *IWbtG*, esta opacidad enunciativa se acentúa además por el caudal de reenvíos a juegos y géneros del pasado, sobre todo de los 80, en muchos casos con referencias directas que incluyen personajes, espacios y convenciones lúdicas. Esta autorreferencialidad y la multiplicidad de las referencias y guiños visibiliza todavía más la enunciación y su trabajo.

La propuesta enunciativa de *IWbtG* se expandió a numerosos juegos, por ejemplo, a *N+* (2008), *Super Meat Boy* (2010) y *VVVVVV* (2010) (Bastien, 2011) y, más recientemente, a *Celeste* (2018): todos juegos que se apartaron del estilo tradicional en el género de plataformas para ofrecer en su lugar desafíos desmesurados. La insistencia en el tiempo de estos rasgos señala la vigencia de un estilo que, si bien marginal, ha modificado el paisaje del género. Si hubiera que caracterizar la desmesura de estos juegos, habría que hablar de un exceso enunciativo: la dificultad sobreabundante que surge de la diseminación de trampas y obstáculos muy difíciles de franquear indican la presencia del enunciador, y de uno especialmente activo, laborioso, cuyo trabajo moviliza a gran escala los insumos textuales. En general, las pocas veces que los *games studies* problematizaron la enunciación del medio, lo hicieron atendiendo exclusivamente al enunciatario, es decir, al *jugador-modelo*, o por lo menos lo privilegiaron por sobre el enunciador (de Mul, 2005; Perez Latorre, 2012; Vella, 2016, Maté, 2019a). La expansión de juegos como *IWbtG* plantea dos cuestiones: uno, la práctica inexistencia de estudios enunciativos sobre el videojuego y, en consecuencia, la ausencia de instrumentos y métodos para dar cuenta de un fenómeno enunciativo singular cuyo funcionamiento parece descansar en la exacerbación de la instancia dadora del texto. Dos, que tal vez uno de los principales atractivos de juegos como *IWbtG* haya que buscarlo en esa propuesta discursiva particular, en el contacto con un juego que quiebra con la tradición de la transparencia y elabora visiblemente una figura de enunciador activo, exuberante, omnipotente.

Kaizo Mario

Casi al mismo tiempo que *IWbtG*, circuló ampliamente un *rom hack* del juego *Super Mario World*. El mod fue atribuido a un tal T. Takemoto, cuya identidad nunca se reveló, y recibió el título de *Kaizo Mario* (2007), más sencillo que el original en japonés. Para ese momento existía una robusta comunidad de *modding* que se dedicaba a modificar por diferentes vías juegos de la serie Mario para luego compartirlos online y jugarlos. *Kaizo Mario* tuvo un gran éxito dentro de la comunidad, trascendió rápidamente sus límites y se transformó en poco tiempo en uno de los *hacks* más populares de la escena, al punto de haber originado una designación estilística: de allí en más, los *hacks* de Mario que tuvieran grados semejantes de complejidad serían identificados con el término Kaizo.

El mayor atractivo del juego fue su elevadísimo nivel de dificultad. A diferencia del estilo tradicional que informó (e informa) a la mayor parte de la producción del género de plataformas, *Kaizo Mario* entraña un desafío de una complejidad sin precedentes. El juego exige un timing perfecto, un despliegue milimétrico de saltos y movimientos a lo largo de niveles poblados de trampas y enemigos. Sin embargo, se está ante un fenómeno distinto al de *IWbtG*. Los dos son juegos que requieren de una gran cantidad de habilidades que rebasa claramente el contrato discursivo habitual del género de plataformas, pero mientras que los niveles sucesivos de *IWbtG* son en general variaciones de un mismo conjunto de obstáculos y trampas desplegados de manera sorpresiva, *Kaizo Mario* exhibe un abanico de operaciones lúdicas diferente.

Esto es algo que caracterizó a la escena de hacking de juegos de Mario: la apropiación mediante herramientas tecnológicas diversas y la transformación de los juegos originales en insumos disponibles para ser reconfigurados, parece haber provisto un espectro de variaciones lúdicas prácticamente inagotable. Esto puede verse también en muchos de los niveles creados por jugadores en *Super Mario Maker* (2015) y *Super Mario Maker 2* (2019), editores oficiales lanzados por Nintendo: el repertorio de estrategias de diseño abierto por los niveles creados por usuarios, muchos de ellos de una complicadísima ingeniería, muestra un rango expresivo enorme que recupera tanto como reinventa y subvierte el estilo de Nintendo. Un tipo de diseño ya estabilizado consiste, justamente, en la elaboración de niveles de una dificultad muy elevada. Estos niveles suelen ganar popularidad en las redes, reconocimiento de la comunidad de jugadores y ser comentados en la prensa especializada; se los identifica, además, bajo la rúbrica estilística *Kaizo*.

Tanto en los *Kaizo Marios* como en los niveles generados con *Super Mario Maker*, por momentos la dificultad llega a niveles tan elevados que se produce un desplazamiento de género, que va del de plataformas al de puzzle (llamado a veces de ingenio en español). Véase, por ejemplo, el nivel 9 de *Kaizo Mario World 3*. La primera fase transcurre dentro de lo esperado: el nivel exige una coreografía imposible a través de tubos, plataformas que se caen, enemigos y la utilización quirúrgica de unos pocos ítems que ofrece el escenario. Pero en la segunda fase, algo cambia. El nivel queda dividido en dos espacios bien diferenciados: arriba y abajo. Cada uno posee su dinámica propia: abajo, el avatar debe desplazarse y efectuar el repertorio habitual de acrobacias; arriba, una caparazón de tortuga se mueve a través de un artefacto enrevesado. La superación de la fase requiere que el avatar

active y dirija, mediante mecanismos que hacen de controles ubicados en la zona inferior, la trayectoria de la caparazón en el área superior: solo la trayectoria correcta permite la superación de la fase. Ahora bien, el desafío no se reduce solo a superar los obstáculos en la zona inferior, sino al desciframiento de, por un lado, los mecanismos que permiten controlar el recorrido de la caparazón y, por otro, el timing necesario en el que debe ejecutarse cada acción. De esta forma, el pacto discursivo muta: las habilidades con las que la enunciación inviste a su enunciatario ahora contemplan además aptitudes cognoscitivas, de puesta en obra de facultades de interpretación y desciframiento. En otras palabras, la complejidad es tal que la dificultad incorpora ahora el repertorio de desafíos de otro género, el *puzzle*. Puede verse así que algunos momentos de *Kaizo Mario* muestran una exacerbación mayor incluso a la de *IWbtG*: mientras que el juego de Kayin supone una radicalización de la oferta semiótica del género de plataformas, el de T. Takemoto reorganiza totalmente su escena discursiva al superponer dos géneros y desplegar un desafío bifronte. El juego de plataformas ha entrado en contacto con otros géneros en más de una ocasión. De hecho, por la misma época en que se conocía *Kaizo Mario World*, aparecía *Braid* (2008), de Jonathan Blow, cuya novedad se cifraba en una cruce inédita entre plataformas y *puzzle*. Pero se trata de una mixtura muy diferente a la de *Kaizo Mario*: mientras que en sus momentos más complejos, este obliga a poner en obra al mismo tiempo destrezas características de los dos géneros, *Braid* supedita las mecánicas de plataformas a las de *puzzle*, logrando así un desafío balanceado y específico. De los dos géneros presentes, uno domina la escena.

Con el lanzamiento de *Super Mario Maker 1 y 2* se dio un fenómeno singular: muchos de los niveles creados y compartidos por los usuarios no solo se apartaban del rango estilístico de Nintendo, sino que con frecuencia abandonaban completamente el género de plataformas y adoptaban funcionamientos semióticos extralúdicos, como sucede, por ejemplo, con los niveles calculadora (Sheridan, 2019), en los que no se juega. De ese inmenso caudal de niveles creados por usuarios surgió una nueva tendencia: niveles pequeños, breves, que modificaban el funcionamiento del género de plataformas hasta transformarlo en un *puzzle*. Por ejemplo, en el nivel *One Way Clip*, del usuario Deakula, Luigi se encuentra encerrado en un cuarto. El camino a la puerta de salida está bloqueado y no hay una manera directa de alcanzarla. Hay además un escarabajo y una especie de aparato en la esquina superior izquierda. La solución es la siguiente: Luigi debe tomar el escarabajo, dirigirse hacia el aparato y depositarlo allí; un *glitch*, es decir, un error de programación, hace que el escarabajo atraviese el tubo de la máquina y active un bloque que posibilita el descenso de un hongo. Ahora Luigi debe posicionarse justo encima de la puerta y esperar a que el hongo llegue junto a él: de esa forma, cuando el avatar incrementa su tamaño, se activa otro *glitch* que le permite deslizarse por la cinta que lo separa de la puerta, alcanzarla y superar el nivel (Hernandez, 2019). Las competencias exigidas no tienen que ver con el despliegue de acrobacias en el espacio (como en el género de plataformas), sino con el desciframiento de un enigma. Así, los personajes, el espacio y las acciones de un género se vuelven insumos de otro, el género de *puzzle*. Pero se trata, además, de un *puzzle* donde la solución no puede surgir simplemente de la prueba y el error ni del contacto con el entorno: el acertijo demanda un conocimiento específico de los *glitches*³ del juego y su correcta implementación. Danesi (2002) explica que todo *puzzle*

convoca saberes previamente adquiridos: estos nuevos niveles realizados con el editor *Super Mario Maker* reclaman interpretantes de una gran especificidad, conocimientos que hacen a la serie de juegos *Mario* y a sus aspectos menos conocidos.

La exacerbación de los niveles de dificultad parece haber conducido a nuevas formas de producción *amateur*: primero, los *rom hack* cada vez más complejos terminan estabilizando una oferta estilística nueva, los juegos *Kaizo*, en los que los usuarios, por medio de herramientas tecnológicas diversas, se apropian de los juegos de *Mario* y los remodelan hasta desfigurar completamente el contrato discursivo del juego de plataformas. Segundo, con el lanzamiento de los editores oficiales de Nintendo, se publican niveles que se apartan por completo del funcionamiento del género de plataformas y, en cambio, pasan a operar de acuerdo con las reglas del *puzzle*. Los excesos lúdicos, en este caso, terminaron de lanzar la escena de *rom hacking* y de creación de contenidos por usuarios hacia nuevas tendencias que reinventan la oferta semiótica del género de plataformas.

Sicart y Wilson incluyen los *Kaizo Mario* dentro de un estilo de diseño que denominan *abusive game design*, que cifraría su propuesta en el despliegue de escenas lúdicas que favorecen diferentes formas de malestar. Este nuevo estilo, explican, surgiría como reacción contra la corriente de defensa del jugador (*player advocacy*), dominante dentro del diseño mainstream, que propone vías para mantener cautiva la atención y el interés del jugador minimizando la frustración. Los autores sostienen que, mientras la corriente de defensa del jugador pregona un tipo de diseño centrado en el *gameplay*, el *diseño abusivo*, en cambio, supone un diálogo entre diseñador y jugador, debido a que el diseño se evidencia como tal y, en consecuencia, se explicita una forma de intercambio; la mano del diseñador acabaría revelándose en los mecanismos de juego y, por lo tanto, interpelaría al jugador.

Esa idea de diálogo que señalan Sicart y Wilson, si bien refiere a un intercambio empírico, entre sujetos, puede utilizarse para caracterizar enunciativamente la escena discursiva de los *Kaizo Mario*. La visibilización de un “diálogo”, una vez roto el diseño tradicional centrandolo en el *gameplay*, parece estar indicando un desplazamiento enunciativo: de una escena transparente, donde la enunciación se borra, se pasa a otra mostrada, en la que las huellas del enunciadore se vuelven ostensibles y no hacen más que señalar el trabajo del texto. Desde este punto de vista, la novedad de lo que se llamó *diseño abusivo* no es otra cosa que la emergencia de una nueva forma de opacidad enunciativa en el espacio de un medio que parece haber dominado la transparencia.

A su vez, algunos trabajos sobre *puzzles* dentro y fuera del videojuego llaman la atención acerca de su dimensión comunicativa en términos parecidos a los de Sicart y Wilson. Arnott (2012) explica que el *puzzle* supone siempre un intercambio imaginario entre el jugador y el desarrollador: suele pensarse que son juegos mayormente solitarios, dice el autor, pero, a diferencia de lo que sucede con otras formas lúdicas, aquí cada movimiento, cada decisión del jugador lo confronta con un mundo claramente diseñado, que exhibe la mano de un creador. En la misma línea, Tronstad (2005) recoge diferentes investigaciones que coinciden en que el *puzzle*, en sus distintas formas (lúdica, videolúdica o literaria, por ejemplo), supone siempre una “situación social”, una interacción simbólica entre un *riddler* y un *riddlee*. Para Tronstad, el *puzzle* exhibe siempre la presencia necesaria de su creador, “the one who knows the answer”. Al igual que se vio con los planteos de Sicart y

Wilson, también estas observaciones pueden leerse en términos enunciativos: a diferencia de otras formas lúdicas, el *puzzle* señalaría con énfasis el trabajo de un enunciador cuyos rastros permanecen en el despliegue del enigma a elucidar. Este fragmento de Perec resulta esclarecedor:

Despite appearances, puzzling is not a solitary game: every move the puzzler makes, the puzzle-maker has made before; every piece the puzzler picks up, and picks up again, and studies and strokes, every combination he tries, and tries a second time, every blunder and every insight, each hope and each discouragement have all been designed, calculated, and decided by the other. (citado en Arnott, 2012, p. 435)

De esta manera, el desplazamiento genérico de los *Kaizo Mario*, del juego de plataformas al de *puzzle*, entraña un movimiento ahora comprensible: la búsqueda de desafíos de una dificultad mayor, con el consiguiente despliegue de una figura de enunciador cada vez más visible, condujo el flujo de apropiaciones hacia el terreno del *puzzle*, forma lúdica que parece haber funcionado siempre bajo un régimen de opacidad, es decir, donde el enunciador, lejos de borrar los rastros de su trabajo (como sucede en el diseño mainstream) exhibe necesariamente la huella de su actividad, y donde esta visibilización discursiva debe haber posibilitado (seguramente) placeres lúdicos singulares (la vida social del *puzzle*, larga y múltiple, así lo sugiere).

Una vez más, conviene recordar que una de las dimensiones de lo sublime para Burke es en la dificultad, entendida como el esfuerzo que denota la factura de un objeto. La alambicada ingeniería lúdica de los *Kaizo Mario* llama la atención sobre la complejidad de su propio diseño: el grado de elaboración y de detalles de esos juegos convoca la excesividad y el sobrecogimiento. No es casual que uno de los pilares de la comunidad de *rom hacking* sea la búsqueda de nuevas soluciones de diseño que permitan la creación de desafíos cada vez más abigarrados. De los casos vistos antes (el estilo *Souls* y *IWbtG*), puede decirse que estos juegos participan del mismo tipo de sublimidad, aunque con gradaciones.

Cuando se habla de los *Kaizo Mario* se pasa a analizar el reconocimiento: se trata de apropiaciones por parte de usuarios que remodelan completamente una oferta textual preexistente. La regularidad de estas prácticas permite hablar de una *gramática de reconocimiento*, un conjunto de reglas que organiza con cierta previsibilidad la formas de la recepción. Esto permite sugerir, a su vez, otra dimensión de exceso: la que surge de los videos en los que jugadores muestran partidas cercanas a las perfección. La expansión de los *Mario Kaizo* se dio en paralelo con la estabilización un fenómeno paratextual: los videos en los que usuarios juegan niveles de gran dificultad. Esos videos son parte integral del fenómeno *Kaizo*, y si bien su variedad resulta imposible de sintetizar, puede pensarse, a grandes rasgos, en dos tipos: uno, videos en los que los usuarios juegan y pierden muchas veces, y que por lo general buscan un efecto cómico (el jugador se somete voluntariamente a la burla pública); dos, videos en los que usuarios juegan niveles *Kaizo* evidenciando un gran virtuosismo que les permite sortear casi sin fallas desafíos de una dificultad abrumadora. Nos interesa el segundo tipo, ya que ahí se activa una vía de lo sublime, pero ahora la

dificultad (en términos burkeanos) no se ubica en la complejidad del diseño, sino en la sofisticación de la performance. El exceso, esta vez, no hay que buscarlo en la factura del nivel, sino en su superación, en el despliegue de destrezas, en el trazado en la imagen de una secuencia exacta de movimientos que conduce a superar la totalidad de los obstáculos; una coreografía de una precisión impresionante que produce asombro y deslumbramiento.

Conclusiones

Los casos trabajados, y la tendencia que dibuja cada uno, señalan diferentes modalidades del exceso en el videojuego. Estas modalidades pueden comprenderse mejor a la luz de la categoría de lo sublime, que desde diferentes campos del saber, y aplicada a distintas áreas de la cultura, ha sido utilizada con recurrencia para analizar formas de desborde. Como pudo verse, los casos se inscribían con nitidez en los dos polos de la circulación: producción (estilo *Souls*, *IWbtG*) y reconocimiento (*Kaizo Marios*, videos con performances lúdicas de esos mismos juegos). En las dos instancias se verifican desbordes, excesos que no son otra cosa que el rebasamiento de ciertas normas, de ciertas gramáticas preexistentes: de las reglas que organizaron (y organizan) una buena parte de la oferta semiótica del videojuego (estilo *Souls*, *IWbtG*, *Kaizo Marios*); de lo que se espera de una performance lúdica promedio, con un espectro elevado de errores y fracasos (videos de partidas perfectas de niveles *Kaizo*). En todos los casos, lo sublime surge de la complejidad del conjunto, del trabajo invertido en las partes y en su interrelación, sin importar que se hable del diseño de un nivel o de una performance lúdica. Uno y otro quiebran sus previsibilidades respectivas y construyen discursivamente asombro, recogimiento. El quiebre respecto de un conjunto de previsibilidades es decisivo: es esa tensión lo que posibilita el despliegue del exceso, el desborde de una norma previa. Debe recordarse que, en muchas de sus conceptualizaciones (por ejemplo, en la de Burke y la de Kant), lo sublime operó siempre en relación a otra cosa, con frecuencia, lo bello. Lo bello en Burke y Kant, dos autores que ayudaron a fijar una discursividad de lo sublime, supone nociones muy distintas, pero esa diferencia no es significativa aquí, lo que importa es subrayar el carácter sistemático de lo sublime, su relación diferencial con otros conceptos.

En el presente, el videojuego mantiene toda clase de intercambios con otras esferas culturales, en especial con el arte. Los primeros cruces tuvieron formas concretas: ingreso a los museos, apropiación por parte de artistas, categoría de *art game*. El paso de los años parece haber expandido esas vías: un fenómeno todavía menos visible, menos estruendoso, pero también de gran vitalidad, es la actualización en la producción del videojuego de categorías estéticas como las de lo sublime o lo siniestro. Esto marca, tal vez, la aparición y posible estabilización de una nueva vía de intercambios con el campo de las artes, y que consistiría en la apropiación por parte del videojuego de conjuntos de operaciones asociadas históricamente a la producción de los lenguajes artísticos.

Notas

1. En el presente, esta tendencia genera grandes cambios: muchos estudios disminuyen considerablemente la dificultad de sus juegos si la comunidad de seguidores se pronuncia sobre el tema en redes y webs. Ya no se trata solamente de una merma generalizada de la dificultad, sino que un juego puede llegar a sufrir grandes modificaciones lúdicas después de su lanzamiento (Alexandra, 2017).
2. Sobre la aclaración: cuando habla de dificultad, Burke no piensa la dificultad en términos lúdicos, sino en el esfuerzo que denota un objeto.
3. Es un tipo de *glitch* muy común en muchos juegos. Se lo suele llamar *wall clip*, y se caracteriza por permitir el tránsito a través de paredes y de espacios cerrados que normalmente no habilitan la circulación.

Bibliografía

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Alexandra, H. (17 de junio de 2017) More Video Games Are Getting Easier After Release. *Kotaku*. Recuperado de: <https://kotaku.com/more-video-games-are-getting-easier-after-release-1796459663>
- Abbott, M. (21 de febrero de 2012) Video Games Are Easier Than Ever, Yet Harder To Manage. *Kotaku*. Recuperado de: <https://kotaku.com/video-games-are-easier-than-ever-yet-harder-to-manage-5887020>
- Arnott, L. (2012) Unraveling Braid: Puzzle Games and Storytelling in the Imperative Mood. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 433-440.
- Bastien, R. (30 de noviembre de 2011) Reseña Indie: I Wanna be the Guy. Desafío inalcanzable. *Atomix*. Recuperado de: <https://atomix.vg/resena-indie-i-wanna-be-the-guy-%E2%80%93-desafio-inalcanzable/>
- Burke, E. (1998) *De lo sublime y de lo bello*. Barcelona: Altaya.
- Casella, P. (15 de septiembre de 2015) I wanna be the guy, un desafío que no es para cualquiera. *Geeky*. Recuperado de: <https://geeky.com.ar/i-wanna-be-the-guy-un-desafio-que-no-es-para-cualquiera/>
- Castany Prado, B. (2012) Sublimidad y nihilismo en la cultura del Barroco. *Revista de Filosofía* (37) 2. 91-110.
- Castellano, A. (3 de octubre de 2011) Análisis de Dark Souls. *Juegos 3D*. Recuperado de: <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/9592/0/dark-souls/>
- Clouse, J. (14 de octubre de 2011) Dark Souls Review. *The Escapist*. Recuperado de: <https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/reviews/9171-Dark-Souls-Review>
- Danesi, M. (2002) *The Puzzle Instinct. The Meaning of Puzzles in Human Life*. Indiana: Indiana Press University.

- Donovan, T. (2010) *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Gras, M. (1998) *Introducción. De lo sublime y de lo bello*. Barcelona: Altaya.
- Hernandez, P. (15 de julio de 2019) These impossible Mario Maker 2 levels can only be beaten with glitches. *Polygon*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/2019/7/15/20694758/mario-maker-2-tricks-glitches-impossible-levels>
- Hauser, A. (1978) *Historia social de la literatura y el arte*. Barcelona: Labor.
- Herman, L. (1993) *Phoenix: The Fall & Rise of Video Games*. Springfield: Rolenta Press.
- Herz, J. (1997) *Joystick Nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Boston: Little Brown.
- Juul, J. (2010) *A casual revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.
- Kain, E. (28 de junio de 2012) Games Are Getting Easier: 5 Reasons That's A Bad Thing. *Forbes*. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/06/28/games-are-getting-easier-5-reasons-thats-a-bad-thing/#7fb619386e8e>
- Kent, S. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon. The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Rocklin: Prima Communications.
- Kollar, P. (3 de octubre de 2011) *Dark Souls Review: Dead And Loving It*. *Game Informer*. Recuperado de: https://www.gameinformer.com/games/dark_souls/b/ps3/archive/2011/10/03/dark-souls-review-dead-and-loving-it.aspx
- Krasny, A. (6 de octubre de 2013) *Are video games getting easier? Agree or Die*. Recuperado de: <https://agreeordie.com/are-video-games-getting-easier/>
- Maté, D. (2019a) Estrategias enunciativas del videojuego. Cuatro figuras. *In Mediaciones de la Comunicación* (14) 1. 129-150. Recuperado de: <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2889/2929>
- Maté, D. (2019b) Modalidades de lectura de lo siniestro desde el glitch en el videojuego: viejos temores, nuevos placeres. *Revista Chilena de Semiótica*, 11. 166-182.
- Maté, D. (2019c) *Al final del pasillo. Modalidades de lo siniestro en el videojuego*. *Boletín de Arte (BOA)*, 19. 1-17.
- Martin, P. (2011) The Pastoral and the Sublime in *Elder Scrolls IV: Oblivion*. *Game Studies* (11) 3. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>
- McDonald, K. (30 de septiembre de 2011) *Dark Souls Review*. *IGN*. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2011/09/30/dark-souls-review>
- Meixsell, J. (31 de diciembre de 2012) *Are video games easier than they used to be? Venture Beat*. Recuperado de: <https://venturebeat.com/community/2012/12/31/are-video-games-easier-than-they-used-to-be/>
- Metz, C. (1990) *Lénonciation impersonnelle, ou le site du film*. París: Méridien-Klincksieck.
- de Mul, J. (2005) The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games. Raessens, J; Goldstein, J. H. (editores) *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press. 251-266.
- Murray, J. (1997) *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

- Pérez Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Sheridan, C. (7 de agosto de 2019) Somebody made a working calculator in Super Mario Maker 2 and it's so beautiful. *Games Radar*. Recuperado de: <https://www.gamesradar.com/super-mario-maker-2-calculator>
- Shinkle, E. (2010) Video Games and the Technological Sublime. *Tate Papers*, 14. Recuperado de: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/14/video-games-and-the-technological-sublime>
- Steimberg, Oscar (2013) Naturaleza y cultura en el ocaso (triumfal) del periodismo amarillo. *Semióticas: Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Tronstad, R. (2005) Figuring the Riddles of Adventure Games. Paper presentado en *Aesthetics of Play Conference*. Bergen: Noruega. Recuperado de: <https://www.aestheticsofplay.org/papers/tronstad2.htm>
- Vella, Daniel (2015) No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies* (15) 1. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>
- (agosto de 2016) 'Who Am 'I' in the Game?': A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity. Ponencia presentada en *DiGRA/FDG '16 - First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, Dundee, Escocia. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/who-am-i-in-the-game-a-typology-of-the-modes-of-ludic-subjectivity/>
- Verón, E. (2005) Cuando leer es hacer: la enunciación en la prensa gráfica. *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa.
- Welsh, O. (3 de octubre de 2011) Dark Souls. Tough Love. *Eurogamer*. Recuperado de: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-10-03-dark-souls-review>
- Wölfflin, H. (1986) *Renacimiento y barroco*. Barcelona: Paidós.

Abstract: In recent years, some recurrent forms of excess have settled in the video game. An already common modality involves the exacerbation of the ludic dimension: games propose challenges that are increasingly difficult to overcome. The tension between this new production and the mainstream offer suggests the stabilization of operations related to overflow. In other realms of culture, operations of this type have been analysed in the light of the aesthetic category of the sublime, mainly since the baroque in artistic languages. An area of independent video game production is conveying ludic excesses through different textual strategies, as seen with the expansion of Souls style, I Wanna be the Guy or Kaizo Mario games. From a semiotic perspective, the main innovation of these games is related to the regularization of an opaque enunciation that breaks with the expectations of the genres and the mainstream design and makes the discursive mechanisms explicit.

This opacity is particularly evident in the visibility of an omnipresent enunciator, whose work is constantly revealed in the overabundance of challenges, traps and puzzles that the games deploy. This communicative displacement is a great novelty in the medium's offer, where traditionally enunciative transparency seems to have dominated.

Keywords: enunciation - *Dark Souls* - excess - sociosemiotics - performance - Kaizo Mario - *abusive game design*.

Resumo: Nos últimos anos, algumas formas recorrentes de excesso se instalaram no videogame. Uma modalidade já comum envolve a exacerbação da dimensão lúdica: jogo após jogo, são propostos desafios que são cada vez mais difíceis de superar. A tensão entre esta nova produção e a oferta principal sugere a estabilização das operações relacionadas com o transbordo. Em outras esferas da cultura, operações deste tipo foram analisadas à luz da categoria estética do sublime, especialmente a partir do barroco nas linguagens artísticas. Uma área de produção independente de videogames está a transmitir excessos lúdicos através de diferentes estratégias textuais, como se viu com a expansão de Souls, I Wanna be the Guy ou Kaizo Mario style games. De uma perspectiva semiótica, a principal novidade destes jogos tem a ver com a regularização de um enunciado opaco que rompe com a previsibilidade dos géneros e o design mainstream e torna os mecanismos discursivos ostensivos. Esta opacidade encontra-se principalmente na visibilidade de um enunciador omnipresente, cujo trabalho se revela constantemente na superabundância de desafios, armadilhas e enigmas que os jogos exibem. Este movimento comunicativo é uma grande novidade na oferta do meio, onde a transparência tradicionalmente enunciativa parece ter dominado.

Palavras chave: enunciação - *Dark Souls* - excesso - sociosemiótica - performance, Kaizo Mario - *abusive game design*

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

Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos

Ramiro Moscardi ⁽¹⁾

Resumen: En el corriente trabajo se analiza, desde una perspectiva cognitiva, los efectos positivos de jugar videojuegos y estudia los efectos cognitivos resultantes de la interacción entre el videojuego y el jugador. Luego, se indaga de qué forma los videojuegos se pueden implementar en el contexto clínico (entorno no lúdico) donde el entretenimiento no es el principal propósito. El artículo consiste en tres partes, en la primera se analiza la interrelación entre la Psicología y los videojuegos, la segunda está dedicada a los efectos cognitivos y en la última parte, se revisarán distintas propuestas realizadas en el ámbito clínico. Se concluye que mediante la interacción con videojuegos se generan beneficios cognitivos.

Palabras clave: efectos cognitivos - efectos positivos - entornos no lúdicos - contextos no lúdicos - juegos serios - videojuegos - videojuegos para la salud

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 126-127]

⁽¹⁾ Licenciado en Psicología y Profesor Superior en Psicología por la Pontificia Universidad Católica Argentina (UCA). Realizó cursos sobre Gamificación en la Universidad Abierta de Cataluña (UOC). Tiene estudios acerca del Diseño y Programación de Simuladores Virtuales (Escuela Da Vinci). Es docente universitario.

Introducción

En la actualidad surgieron diversas problemáticas, cuya identificación y análisis se ha ido realizando desde diferentes áreas disciplinares, en las que los videojuegos no quedaron fuera de la discusión. En este último tiempo, el debate en torno al rol de los videojuegos y su incidencia en el denominado juego problemático y el posible desarrollo de una adicción (como consecuencia del mismo), entre otros supuestos efectos negativos, cobró mayor relevancia y notoriedad a partir de la inclusión del nuevo cuadro psicopatológico denominado “trastorno por uso de videojuegos” en la categoría de trastornos debido a

comportamientos adictivos en el manual de Clasificación internacional de enfermedades (CIE-11), cuya nueva versión entrará en vigor el 1 de enero de 2022. Hay suficiente bibliografía referida a posibles efectos negativos y nocivos, como resultado de la interacción con juegos electrónicos, pero poca con respecto a los efectos benéficos o positivos -siendo la mayoría de los estudios publicados en idioma inglés- por lo que corresponde realizar una mayor cantidad de investigaciones que puedan indagar y profundizar en la amplia gama de intervenciones y herramientas posibles a desarrollar, a partir de la utilización de videojuegos en los distintos campos disciplinares.

El artículo busca dar una respuesta frente aquellos críticos de los videojuegos que tienden a establecer relaciones de causalidad entre éstos y los trastornos por adicción, generalizando erróneamente y basándose en conjeturas o -en algunos casos- en opiniones personales sesgadas con prejuicios, más que en conclusiones surgidas de una investigación realizada con el debido rigor científico (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río & Gómez Vallecillo, 2009). La principal hipótesis del corriente trabajo se basa en la idea de que jugar videojuegos producen efectos benéficos, siendo los mismos aplicables a distintos ámbitos o entornos fuera del contexto de juego, lo que posibilitaría la generación de nuevos y diversos desarrollos con respecto a las distintas disciplinas.

Desarrollo

Respecto al campo de la Psicología y los videojuegos, se observan distintos niveles y momentos de integración, en donde las áreas se interrelacionan desde un contacto superficial hasta hacerlo con mayor profundidad. En una primera instancia, la psicología está ligada al proceso de *game design*, tal y como sugiere el diseñador Jesse Schell, quien afirma que todo diseño de videojuego debe combinar a la psicología, la antropología y al diseño en sí mismo, “your goal is to make a human being happy. You must understand the workings of the human mind or you are designing in the dark” (Schell, 2008, pp. 4). Dicho autor reconoce que si bien muchos de los conceptos y postulados psicológicos están fuera del alcance y la comprensión de los diseñadores, se los deben incorporar ya que la mente es el lugar donde ocurren las experiencias de juego, por lo que sugiere lograr un conocimiento práctico de la disciplina, que permita crear videojuegos sin tener grandes saberes en el área de la psicología (Schell, 2008).

Los diseñadores utilizan con frecuencia nociones vinculadas a la psicología, como son la afectividad, la cognición y las emociones (Perron & Schroter, 2016), pudiéndose registrar tanto en los distintos elementos referidos al *game design* como en la narrativa misma del juego. Otros conceptos relacionados a la psicología aplicada al proceso de diseño de los videojuegos son la activación de los distintos circuitos cerebrales (de recompensa, de miedo, entre otros), la intervención en la motivación del jugador, el manejo y mantenimiento del estado de *flow* en los distintos estadios del juego, la generación de instancias de aprendizaje *in-game*, la estimulación de la empatía e identificación con personajes o avatares busca sintonizar las necesidades de los personajes con las propias experiencias de los jugadores con mediación de la narrativa. También se pueden detectar otras temáticas o elementos

del campo de la psicología como traumas, experiencias de superación personal, fobias, resiliencia, etc. Un ejemplo aplicado es recurrir a la emoción del miedo, activando el denominado circuito del miedo mediante la creación de cierto climax, estéticas y mecánicas que favorezcan el accionar de dicha emoción (Perron, 2009), como ocurre en los videojuegos pertenecientes al género de terror (en especial en los que utilizan una cámara en primera persona) y los correspondientes subgéneros del mismo (por ejemplo el de terror psicológico), como es el caso de la serie de juegos de *Penumbra* (Frictional Games, 2007) y *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012) o como los videojuegos argentinos aún en fase de desarrollo *Asylum* (Senscape, s.f.) y *MADiSON* (CryBaby Studios AR, s.f.). A través de la generación de miedo, se evocan ciertas sensaciones, sentimientos y representaciones mentales que son vivenciadas por los jugadores como siniestras e incontrolables (Perron, 2009; Perron & Wolf, 2009), tal y como sucede en videojuegos como *Silent Hill* (Konami, 1999) o *Resident Evil* (Capcom, 1996). A su vez, se busca la implementación de sistemas de recompensas que generen una mayor motivación de juego, como también de un feedback positivo que permita que el jugador quiera invertir más tiempo jugando. Continuando con el ejemplo, se explora la forma de poder influir en la sensación, la percepción y el estado de ánimo de los jugadores a través de distintas mecánicas y dinámicas, como es el caso de los videojuegos de género de *survival horror*, en los que el jugador está continuamente al acecho de los denominados *stalkers*, quienes son enemigos invencibles que sólo pueden ser demorados por un corto período de tiempo, a la vez que el jugador o bien no puede atacar fácilmente o posee armas débiles y/o limitadas, lo que lo obliga a estar permanentemente escapando (incentivando o promoviendo el comportamiento instintivo de huida ante el peligro inminente) o escondiéndose de ellos, mediante mecánicas de sigilo o *hide and seek*, como ocurre en *Haunting Ground* (Capcom, 2005), *NightCry* (Nude Maker, 2016) o *Remothered: Tormented Fathers* (Stormind Games, 2017), etc.

Con los avances de la década en materia de tecnología e innovación, las desarrolladoras de videojuegos profundizan el análisis y el estudio de las variables referidas a los jugadores, buscando que éstos tengan un papel más activo en el proceso de toma de decisión dentro del universo lúdico-narrativo del videojuego, a tal punto que hay juegos que toman distintos aspectos de la psicología del jugador como mecánicas principales del juego, Uysal y Kosa (2017) afirman que a partir de la última década, la investigación sobre los aspectos psicológicos de los juegos digitales ha ido en aumento. Un ejemplo de dicho fenómeno es el de en qué medida se utiliza la psicología del jugador con relación a la toma de decisiones y el modo en que éstas influyen en el desarrollo de la narrativa del *game world*, como ocurre en los videojuegos de la desarrolladora *Quantic Dream* en *Fahrenheit* (2005) y *Detroit: Become Human* (2018) o la serie de juegos de *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2013) y los distintos finales que se obtienen según las diferentes acciones en todos estos juegos. Otro recurso empleado, es el de la evaluación de la personalidad de quien juega, a través de la conformación de un perfil psicológico como sucede en *Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Group, 2009) o en *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) en donde lo decidido por el jugador -en cuanto a las elecciones que toma influidas por su subjetividad- genera cambios en uno u otro sentido, tanto dentro del universo ficcional del juego como en el grado y tipo de vinculación entre personajes. En ambos casos, la psicología

está presente de forma explícita, ya que los diseñadores contemplan -desde un inicio- una gran cantidad de decisiones que cada jugador puede llegar tomar con mayor o menor grado de libertad como también los múltiples caminos que dispone para poder elegir.

En una tercera instancia de integración entre áreas, se agrupan videojuegos como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), donde el equipo de desarrollo se contactó y trabajó con un conjunto de especialistas y académicos tanto de universidades como de asociaciones médicas, en los que habían psicólogos y psiquiatras, a fin de poder generar una propuesta de juego relacionada con el área de la salud mental, en especial, con la temática de la esquizofrenia y la problemática de la misma. El principal tema se centra en la psicopatología de la protagonista y toda la narrativa gira en torno de las vivencias y los padecimientos, propios del cuadro psicótico, que debe atravesar el personaje (delirios, alucinaciones, aislamiento social, entre otros síntomas negativos). Este videojuego genera un mensaje de concientización e inclusión (similar al de los juegos serios), en el que se busca que las personas comprendan y puedan empatizar con las necesidades de un sector de la población con trastornos de salud mental, a fin de poder reducir el estigma y los prejuicios, generando un impacto positivo en la comunidad. Incluso, los creadores cargaron información y links de interés en la página web del juego, para que cualquier persona interesada en el tema de la salud mental pudiera contactar organizaciones de todo el mundo que trabajan en dicha problemática. De hecho, a partir del éxito que representó el videojuego, la compañía creó un proyecto colaborativo denominado “*The Insight Project*”, en el que se planea combinar tecnología, diseño de juegos y neurociencia clínica, con la finalidad de generar nuevas terapias que faciliten el abordaje de distintos trastornos mentales, junto a un equipo de académicos y neurocientíficos de la Universidad de Cambridge (aunque aclaran que con el proyecto no se busca reemplazar los dispositivos terapéuticos clásicos).

Los diseñadores que incorporan elementos propios de la psicología y/o consultan con profesionales de la Salud Mental (Uysal & Kosa, 2017), no sólo provienen de empresas que realizan videojuegos Triple A sino también de desarrolladores independientes como es el caso de *Nevermind* (Flying Mollusk, 2015), de género *biofeedback* con elementos de aventura y horror, cuyo propósito -además de entretener al jugador- es lograr que quienes juegan puedan controlar la ansiedad y el miedo, hacer un buen manejo del stress ante determinadas situaciones que lo aumentan y que también pueda proyectarse a la realidad fuera del juego (aunque los desarrolladores aclaran que su uso es sólo para fines recreativos y de bienestar general). Actualmente están en tratativas con investigadores y expertos en salud mental para explorar el impacto potencial de *Nevermind* a través de ensayos clínicos rigurosos (y así poder generar una herramienta clínica validada para ser considerada como dispositivo terapéutico). Para experiencia de juego, se necesita una cámara web que capte las expresiones microfaciales y un sensor para medir la frecuencia cardíaca (elementos propios del género *biofeedback*) y un casco de realidad virtual, ya que es en primera persona y los desarrolladores recomiendan utilizarlo para una mejor inmersión, en paralelo, el videojuego irá procesando los datos en tiempo real a través de un sistema biométrico. Según el tipo de información registrada, se modifica o altera la experiencia de juego debiéndose al componente emocional que analiza, por ejemplo, si el jugador empieza a sentir ansiedad por lo que le genera el escenario en el que se encuentra,

automáticamente hay una reacción -a modo de feedback- en el que aumenta o disminuye el estímulo (a través del incremento o reducción de la dificultad u obstáculos a superar) con la finalidad de que el jugador pueda lograr controlar la ansiedad.

Con respecto a la opinión pública, se generaron distintos debates sobre la problemática de la salud mental y las productoras de videojuegos no se mantuvieron al margen, sino que se observa una tendencia creciente con relación al desarrollo de juegos electrónicos con eje en la salud mental (Parker, 2019). Ejemplos de este fenómeno podrían ser *Sea of Solitude* (Jo-Mei Games, 2019), juego que aborda el tema de la depresión, el aislamiento, la soledad y experiencias traumáticas pasadas y *Blackwood Crossing* (PaperSeven, 2017), juego en el que se plantean temáticas relacionadas con los duelos (pérdidas), la infancia y la vinculación fraternal y parental, entre otras.

Otro ejemplo de la integración entre profesionales de la psicología y el campo de los videojuegos es el área de experiencia del usuario, donde las desarrolladoras aplican teorías, recursos y elementos propios de la ciencia psicológica, a la vez que contratan a psicólogos (investigadores) en dicha área, para sumar variables en el proceso del diseño y obtener un mejor producto, siendo una práctica que va en aumento (Uysal & Kosa, 2017). Un ejemplo de trabajo en equipo entre psicólogos y diseñadores se da en la empresa *Electronic Arts* y el sector de *User Experience Research* (en inglés UX), área que estuvo dirigida por la psicóloga Verónica Zammitto.

A continuación se enumeran y describen los efectos positivos que resultan de la interacción con videojuegos con relación al plano cognitivo, es decir, los cambios y mejoras registradas en el procesamiento de la información, según los distintos procesos intervinientes en el sistema cognitivo: percepción, atención, toma de decisión, resolución de problemas, funciones ejecutivas.

Efectos cognitivos

Dichos efectos refieren a los cambios en el procesamiento de la información que tiene lugar en el sistema cognitivo. Estas modificaciones se clasifican en distintos niveles según la complejidad de la función en el sistema, en una primera instancia se ubican los procesos cognitivos básicos o inferiores (sensación, percepción, atención y memoria) y en un segundo nivel, los procesos complejos o de orden superior (lenguaje, pensamiento, inteligencia, toma de decisión, memoria de trabajo, entre otros subprocesos pertenecientes a las funciones ejecutivas). Los procesos cognitivos complejos manejan la información almacenada por los básicos, en donde la información es ingresada, procesada y elaborada, permitiendo que esté disponible para ser utilizada por funciones superiores. Los investigadores Latham, Patston, y Tippett (2013) afirman que la evidencia sugiere que la exposición breve y extensa a los videojuegos puede dar lugar a una amplia gama de mejoras en diversos procesos cognitivos que se generalizan más allá del contexto original del videojuego.

Con respecto a la investigación usando videojuegos, se realizaron distintos estudios en los que se midieron tales procesos como también habilidades y tareas cognitivas, siendo el género de videojuegos de acción, el más utilizado en el ámbito de la investigación debido

a la facilidad metodológica con la que este tipo de juegos permite realizar las mediciones y la recolección de datos (Latham, Patston, & Tippett, 2013b). Por su parte, Pallavicini, Ferrari y Mantovani (2018) agregan que además de los juegos de acción, le siguen en un segundo lugar, los de género puzzle. Si bien los videojuegos de acción reúnen varias características en común, contienen requerimientos cognitivos variables (Oei & Patterson, 2015), influenciados por los espacios de navegación tridimensionales visualmente ricos y las demandas aceleradas que requieren la toma de decisiones en una fracción de segundo y una gran atención a los cambios impredecibles provenientes del contexto de juego (Granic, Lobel & Engels, 2014), lo que implica un mayor desafío en la transferencia relacionada con el entrenamiento cognitivo. Estas demandas incluyen la imprevisibilidad, la velocidad intensa y los requisitos para rastrear y cambiar la atención entre múltiples objetos y ubicaciones (Oei & Patterson, 2015), como también se exige una gran cantidad de asignación espacial y temporal del procesamiento atencional, ya que los jugadores deben realizar múltiples tareas simultáneamente mientras se adaptan constantemente al entorno de juego que cambia rápidamente (Feng & Spence, 2018). Las tareas cognitivas enunciadas están asociadas a los juegos de acción, que a diferencia de otros géneros, se requiere dar respuesta a las múltiples demandas anteriormente citadas y al mismo tiempo, mientras que en otro tipo de juegos no, por lo que dada la gran cantidad de tareas y procesos intervenidos, los videojuegos de acción terminan siendo los más estudiados en el área de la cognición (Feng & Spence, 2018).

En cuanto a los géneros de juegos sin acción, Oei y Patterson (2015) observaron que el jugador puede necesitar mejorar la velocidad de respuesta o la estrategia para hacer frente a la demanda que se genera, pero no se le requiere aumentar la memoria de trabajo o la atención en dichos géneros, que en comparación con los videojuegos de acción, éstos últimos contienen varias demandas muy similares a muchas tareas de transferencia probadas en el laboratorio (como el seguimiento de múltiples objetos, la detección de objetivos y el cambio rápido de atención). Sin embargo, los juegos de acción contienen demandas cognitivas variables por más que sean muy similares en su apariencia superficial (como tener la perspectiva de la cámara en primera persona). Dichos investigadores estudiaron las mejoras en la percepción y la atención resultantes de la utilización de este tipo de juegos con respecto a cuatro tareas cognitivas computarizadas: parpadeo atencional, tarea de filtro, búsqueda visual y tarea de detección auditiva, concluyendo que la transferencia a una tarea cognitiva tiene mayor probabilidad que suceda si una habilidad subyacente en común se practica con alta frecuencia en el entorno de un videojuego de acción con relación a una determinada tarea cognitiva, por lo que se debe estudiar con mayor profundidad los mecanismos de transferencia cognitiva a través de juegos (Oei & Patterson, 2015). Pohl, Kunde, Ganz, Conzelmann, Pauli y Kiesel (2014) concluyen que si se comparan jugadores no habituales con jugadores de videojuegos de acción, los segundos se desempeñan mejor en tareas de visión periférica y central, en condiciones de doble tarea, desarrollan mayores recursos de atención, una distribución espacial de atención mejorada y una mayor resolución de atención temporal y espacial. Además de los cambios cognitivos mencionados, los jugadores de videojuegos de acción también mostraron mejoras en el procesamiento multisensorial, cuando los estímulos visuales y auditivos fueron presentados en una sucesión temporal cercana según los resultados de Donohue, Woldorff y Mitroff (2010).

Siguiendo la misma línea, en otras investigaciones se observó una mayor capacidad para cambiar entre dos tareas y un mejor monitoreo y actualización de la memoria de trabajo (Colzato, van Leeuwen, van den Wildenberg & Hommel, 2010; Colzato, van den Wildenberg, Zmigrod & Hommel, 2013). Con respecto al género citado, Spence y Feng (2010), reportaron mejoras en la cognición espacial a través de cambios en la resolución espacial, la sensibilidad al contraste, el campo viso-atencional, la enumeración, las habilidades perceptivas y sensoriales, el seguimiento de múltiples objetos y coordinación visomotora, la velocidad de procesamiento y la rotación mental. Ambos investigadores refieren la importancia de la transferencia del aprendizaje en el ámbito educativo producto del uso de videojuegos y la correspondiente activación cognitiva, concluyen que los efectos cognitivos asociados al procesamiento espacial, persisten por un largo periodo de tiempo (Spence & Feng, 2010). Acerca de las mejoras registradas en la sensibilidad al contraste, es decir, la capacidad encargada de detectar cambios sutiles en el contraste de estímulos, se observan beneficios en el sistema visual o visión (Caplovitz & Kastner, 2009). Pallavicini et al. (2018) registraron una serie de evidencias empíricas como resultado del entrenamiento, que valida la efectividad potencial de los videojuegos para el entrenamiento tanto cognitivo (dominio múltiple, velocidad de procesamiento, tiempo de reacción, memoria, cambio de tareas y multitarea, rotación mental) como habilidades emocionales.

Para llevar a cabo las investigaciones, se selecciona una determinada población de individuos para luego ser clasificados en grupos de jugadores expertos y no-jugadores, a los que luego se les administran distintas pruebas con el fin de obtener puntuaciones en según las diferentes áreas cognitivas a evaluar, con relación al nivel de entrenamiento por la interacción con videojuegos. En general, los jugadores expertos en jugar videojuegos superan a los no-jugadores en mediciones relacionadas a la atención y el rendimiento, aunque dichas diferencias pueden resultar de la exposición a los videojuegos o bien pueden reflejar otro tipo de diferencias grupales, entre las personas que juegan o no juegan juegos electrónicos según afirman Boot, Blakely y Simons (2011). Otra modalidad de investigación es la de establecer un grupo control y un grupo experimental, al que se los expone a interactuar con distintos tipos de videojuegos en determinado periodo de tiempo y luego se analizan si se produjeron modificaciones cognitivas, a través de una serie de evaluaciones de las distintas tareas medidas, finalmente se realizan las comparaciones entre el desempeño de ambos grupos con el objetivo de generar las correspondientes conclusiones. Estos investigadores analizaron las diferencias entre jugadores expertos, no-jugadores y los efectos de jugar con juegos electrónicos con relación a la atención, la memoria y el control ejecutivo. Luego de exponer a los grupos a interactuar con videojuegos de los géneros de acción, puzzle y estrategia en tiempo real, se observó que tanto los expertos como los no-jugadores mostraban rendimientos dispares en cuanto a habilidades cognitivas básicas, los jugadores expertos podían rastrear objetos que se desplazaban a mayor velocidad, detectar mejor los cambios en los objetos almacenados en la memoria visual a corto plazo, cambiar más rápidamente de una tarea cognitiva a otra y mayor eficiencia en la tarea de rotación mental de objetos. En cuanto a los no-jugadores, si bien no se registraron mejoras significativas en la mayoría de las tareas cognitivas, si se observó un aumento en el rendimiento de la rotación mental aunque en un grado leve (Boot et al., 2011). El estudio sugiere la posibilidad de que el entrenamiento con videojuegos se transfiere ampliamente a otros aspectos de la cogni-

ción, porque a diferencia de lo que normalmente ocurre, el entrenamiento realizado en una determinada tarea rara vez mejora el rendimiento en otras, lo que sí podría estar sucediendo con los juegos electrónicos, debido a la significativa relación entre la experiencia de juego y otras habilidades cognitivas. Boot et al. (2011) concluyen que se requiere contar con mayor eficiencia metodológica a fin de poder realizar mediciones más precisas. Estos investigadores, que se suman a otros ya mencionados, continúan en una línea de trabajo similar a la propuesta por Green y Bavelier, quienes fueron de los primeros en estudiar los cambios a nivel cognición con respecto a los videojuegos de acción (Green & Bavelier, 2003), donde se corroboró que jugando a los mismos se obtenían beneficios cognitivos en las habilidades visuales y atencionales, enumeración, seguimiento de objetos, mejoras en agudeza visual y toma de decisiones (Green & Bavelier, 2006a, 2006b, 2007).

Además de las variables cognitivas mencionadas, no todos los juegos generan el mismo impacto, debido a que tanto las diversas características propias de los videojuegos en sí como las diferencias individuales en el estilo del jugador, influyen en el resultado final observado (Bavelier & Green, 2019). Por su parte, Glass, Maddox y Love (2013) hallaron que a través de la interacción con juegos de estrategia en tiempo real, se incrementaba significativamente la flexibilidad cognitiva, la conmutación de tareas y la memoria de trabajo, lo que conllevaba a que se favorezcan habilidades cognitivas de alto nivel. A su vez, los investigadores sugieren que las redes cerebrales que se encargan de dichas funciones cognitivas, pueden ser modificadas a través del juego, producto del mantenimiento y la manipulación rápida de múltiples fuentes de información, que derivaría en mejoras del funcionamiento cognitivo.

Acerca de la creatividad, Jackson et al. (2012) hallaron una asociación positiva entre jugar videojuegos y dicha capacidad en una muestra de niños, aunque sugieren realizar más investigaciones para comprobar la relación causal entre creatividad, videojuegos y las variables intervinientes. Por su parte, los investigadores Blanco Herrera, Gentile y Rokkum (2019) observaron una correlación significativa entre la creatividad y los hábitos de juego, sugiriéndose que dicho resultado indica que los efectos no sólo se predicen por la mecánica del juego, sino también por la forma en que juega el jugador. Dichas conclusiones surgieron a partir de un estudio comparativo entre cuatro grupos de estudiantes universitarios, el primero jugó *Minecraft* (2009) y sin objetivos asignados, el segundo miró un programa de televisión, el tercero interactuó con un videojuego de conducción y el último grupo jugó *Minecraft*, al igual que el primero, pero con la diferencia que contaron con instrucciones y objetivos específicos (Blanco Herrera et al., 2019).

Con relación a la resolución de problemas, Steinkuehler y Duncan (2008) analizaron el desempeño de jugadores de género MMORPG, en el que se registraron mejoras en la capacidad para resolver problemas complejos dentro del mundo virtual, mediante la planificación de estrategias y el desarrollo de habilidades para superar desafíos -de forma colaborativa- dentro del juego, lo que favorecía la activación de las habilidades cognitivas asociadas a la resolución de problemas y la toma de decisiones. En un estudio realizado por Clemenson y Stark (2015), se registraron mejoras cognitivas asociadas a la coordinación óculo-manual, el tiempo de reacción, la memoria y el aprendizaje, mediante la comparación de los rendimientos de distintos jugadores de juegos que implicaban una estruc-

tura tridimensional (3D) y de dos dimensiones (2D) respectivamente. Concluyeron que quienes habían jugado el videojuego 3D, habían incrementado la tarea de discriminación mnemónica vinculada a la exposición de ítems señuelos e ítems repetidos, con respecto a quienes habían interactuado con el juego bidimensional.

En síntesis, las mejoras cognitivas son las que están más documentadas con relación a otro tipo de efectos, dado que los mecanismos cognitivos involucrados en el uso de videojuegos, pueden ser aislados y evaluados con mayor facilidad que otro tipo de efectos (emocionales y sociales), que tienden a tener un mayor nivel de complejidad al momento de ser estudiados y evaluados en las distintas investigaciones (Granic et al., 2014).

Aplicación a entornos no lúdicos

Las primeras investigaciones de habla hispana centradas en la integración entre el campo de la psicología y los videojuegos fueron realizadas por los psicólogos españoles Ricardo Tejeiro Salguero y Manuel Pelegrina del Río, quienes en *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación* (2008), realizaron un análisis de los diferentes elementos de los videojuegos con respecto a la ciencia psicológica y destacaron la generación de efectos positivos como resultado de la interacción con los mismos. Dichos efectos pueden ser replicados en distintos ámbitos fuera del contexto del videojuego o según su denominación en inglés: *real-world context*. Previamente, Juan Alberto Estallo Martí (1994) y Begoña Gros (1998) ya habían realizado investigaciones con videojuegos, el primero relacionado con conceptos psicológicos (como lo son la personalidad y la conducta) mientras que Gros estudió los juegos electrónicos y la educación.

A medida que surgen nuevos desarrollos en el área de la salud, se observa una serie de distintos dispositivos clínicos en los que se utilizan videojuegos como un tratamiento en sí mismo, a la vez que son empleados como soporte de diversas terapias y tratamientos médicos (Tejeiro Salguero & Pelegrina del Río, 2008), éstos incluyen: rehabilitación, entrenamiento y desarrollo de habilidades, control del dolor, adherencia al tratamiento, psicoterapias, empoderamiento del paciente, fisioterapia, bienestar psicológico, entre otros (Griffiths, Kuss & Ortiz de Gortari, 2017). Se observan distintas líneas de investigación según el tipo de juego al cual se refiera, hay estudios hechos a partir del uso de videojuegos comerciales o *commercial off-the-shelf video games* (Steadman, Boska, Lee, Lim & Nichols, 2014), otros en los que se instrumentan juegos diseñados a medida o *custom-designed games* -como muchos de los videojuegos de tipo *biofeedback* o *neurofeedback*- y un último grupo de estudios en el que se analizan e idean intervenciones terapéuticas gamificadas (Colder Carras et al., 2018).

En el presente artículo, se analizan trabajos realizados a lo largo de la última década en los que se instrumentan un conjunto de videojuegos con un propósito clínico, siendo en general, juegos serios bajo la denominación de juegos para la salud o en inglés: “*games for health*” (Fleming et al., 2017; Franco, 2016; Horne Moyer, Moyer, Messer & Messer, 2014; Lau, Smit, Fleming & Riper, 2017; Moscardi, 2018; Shah, Kraemer, Won, Black & Hasenbein, 2018; Wilkinson, Ang & Goh, 2008).

En la siguiente sección, se abordan distintas propuestas clínicas que involucran a diversos videojuegos como soporte terapéutico. Cada dispositivo mencionado, genera distintos efectos y/o estimula determinadas áreas de la cognición, por consiguiente, se producen cambios a nivel psicofisiológicos.

SPARX

Es un videojuego creado con un propósito clínico en el que se lo utiliza como herramienta en el marco de una terapia online (*e-therapy*) bajo el enfoque de la terapia cognitiva-comportamental computarizada (en inglés *cCBT*). El mismo fue diseñado por un equipo de investigadores, clínicos y desarrolladores de software (Merry, Stasiak, Fleming, Shepherd & Lucassen, 2012) de la Universidad de Auckland en Nueva Zelanda. La narrativa del videojuego consiste en el camino emprendido por el avatar que debe atravesar una serie de desafíos para restablecer el equilibrio en un mundo de fantasía dominado por GNAT (en inglés *Gloomy Negative Automatic Thoughts*) lo que se traduce en pensamientos automáticos negativos sombríos. Su uso está destinado a adolescentes de entre 12 a 19 años con cuadros de ansiedad y depresión moderada, siendo no recomendable para casos severos o en los que se registre una alta posibilidad de conducta autolesiva o riesgo suicida (Merry et al., 2012). Por su parte, Li, Theng y Foo (2014) realizaron una revisión sistemática y un metanálisis, en el que identificaron cuatro tipos de intervenciones con juegos, la psicoeducación y entrenamiento (1), la terapia de exposición a la realidad virtual (2), el ejercicio y entretenimiento (3) y con diversos tipos de apoyo y poblaciones específicas (4). En dicha revisión, y en el mismo sentido que los investigadores que desarrollaron SPARX, se concluyó que se corrobora la efectividad de las intervenciones digitales basadas en videojuegos con respecto al tratamiento de la depresión (Li et al., 2014).

Playmancer

Es un juego serio que surge en el marco de un proyecto de colaboración -financiado por la Unión Europea- entre diversos países europeos en el que se decidió a conformar un equipo de trabajo multidisciplinar, siendo los integrantes médicos, técnicos informáticos, ingenieros, entre otros profesionales (Conconi et al., 2008). *Playmancer* es una herramienta complementaria de la terapia estándar o tradicional destinada al abordaje de diferentes tratamientos, como puede ser en cuadros de accidente cerebro vascular (ACV) y adicciones (como la ludopatía), en el proceso de rehabilitación física, en la terapéutica de los trastornos mentales crónicos como los también asociados a la impulsividad (por ejemplo la bulimia nerviosa) y finalmente, en la generación de modificaciones en el estilo de vida de los pacientes. Fernández Aranda et al. (2012) afirman que a través de la interacción con *Playmancer*, se entrenan variadas habilidades como es el reconocimiento de emociones, la resolución de problemas, la planificación de estrategias, el control de reacciones impulsivas, entre otras.

Sea Hero Quest

Es un videojuego móvil gratuito (que incluye modo con realidad virtual) diseñado por la compañía Glitchers (2016) y desarrollado en colaboración con profesionales de la salud e investigadores. Fue creado con el principal objetivo de estudiar las habilidades de navegación espacial, con respecto a los cuadros neurodegenerativos o demencia, con especial énfasis en la enfermedad de Alzheimer. Se estudian los cambios producidos a partir del déficit de la capacidad de orientación espacial (producto del avance de la demencia) para poder hacer detección temprana y así desarrollar un posible tratamiento. Las muestras provienen de una población mundial heterogénea, por medio de la recopilación de diversas muestras de individuos de distinta edad. Dicho videojuego representa una innovación en el sector de la investigación ya que gracias a su masividad lo han jugado 4,3 millones de personas, proporcionando de esta manera un gran caudal de información, que de un modo tradicional, habría llevado 176 siglos realizarlo (jugando dos minutos equivaldría a ocho horas de investigación) según la corporación Deutsche Telekom (2019), que fue la que aportó los fondos necesarios para desarrollar el videojuego. Según los datos recopilados, los primeros hallazgos demostraron que las habilidades de navegación espacial comienzan a disminuir a partir de los 19 años y se observó que existen diferencias fundamentales en las estrategias de navegación espacial adoptadas por hombres y mujeres, los primeros obtuvieron mejores resultados que el segundo grupo, sin embargo la brecha de género se redujo en países con mayor igualdad de género (Deutsche Telekom, 2019).

Exergames o videojuegos activos

Los videojuegos también son utilizados en el marco de diferentes tratamientos y su posterior proceso de rehabilitación física y/o cognitiva, en el que se emplean artefactos como los joysticks Kinect (Microsoft), *Wii mote* (Nintendo) o *move motion controller* (Sony Playstation). El objetivo es rehabilitar a través de distintos ejercicios, por ejemplo la estimulación motriz, debido a dicha modalidad es que a este tipo de videojuegos se los denomina exergames o activos, justamente por los elementos y la demanda de ejercicio físico que implican. Un ejemplo de la aplicación de los mismos, es el caso de Juan José Aranda, licenciado en Terapia Ocupacional que investiga y utiliza distintos videojuegos comerciales adaptados (incluida la realidad virtual) para la rehabilitación de funciones en diversas patologías como hemiplejía y ACV. El investigador afirma que incorporar videojuegos en el proceso terapéutico, agrega un factor de motivación que genera que los pacientes mantengan el compromiso en el tratamiento y a la vez que busquen la superación mientras avanzan a través de distintos niveles de complejidad planteados en los videojuegos empleados para tales fines (Aranda, 2016).

Aranda (2016) sugiere que el uso de videojuegos de realidad virtual favorece la plasticidad neuronal, es decir, la generación de nuevas conexiones neuronales, lo que posibilita paliar o compensar el déficit producto de la lesión. Jugar este tipo de juegos demanda

que el cerebro tenga que manejar distintas áreas en simultáneo, lo que requiere el uso de funciones como la visión, la coordinación, la motricidad, la espacialidad, entre otras. Con esta nueva herramienta de trabajo se abordan muchas más áreas -a nivel cerebral- que con una terapia tradicional, aunque se recomienda utilizar ambas modalidades ya que son complementarias.

Conclusión

Según lo analizado en el artículo, se concluye que a través del uso de videojuegos se producen efectos positivos en lo que refiere al área cognitiva. Se observan múltiples cambios como resultado de la exposición e interacción con videojuegos, lo que posibilitaría la generación e instrumentación de diversos dispositivos, herramientas y tratamientos terapéuticos, a fin de obtener mejoras o beneficios en la salud de cada individuo en determinado contexto clínico. Se sugiere continuar investigando la duración de los efectos citados como resultado de la transferencia del entrenamiento. A su vez, se recomienda extender el campo de aplicación de los videojuegos hacia otras modalidades clínicas, como también combinar la utilización de los mismos con otro tipo de intervenciones (por ejemplo la gamificación) con el propósito de complementar el trabajo clínico. Se deben generar iniciativas y aunar esfuerzos en la conformación de proyectos conjuntos e interdisciplinarios, con el objetivo de producir evidencia científica sobre los efectos benéficos de jugar videojuegos, como lo es el proyecto de colaboración internacional en la investigación del impacto de los juegos serios y la terapia por internet, denominado en inglés “Collaboration On Maximizing the impact of E-Therapy and Serious Gaming” o simplemente COMETS (Fleming et al., 2016). Por último, se observa la predominancia en el uso de los videojuegos de acción por sobre otros géneros -en lo que respecta a las investigaciones realizadas- por lo que se sugiere estudiar la implementación de otros tipos de juegos, con la finalidad de poder generar más herramientas e intervenciones clínicas.

Referencias bibliográficas

- Aranda, J.J. (2016). Videojuegos que estimulan las capacidades neuronales. *Revista UNSAM*, 13, 37-39. Recuperado de <https://issuu.com/unsamoficial/docs/revista-unsam-n13>
- Bavelier, D. y Green, C.S. (2019). Enhancing Attentional Control: Lessons from Action Video Games. *Neuron*, 104(1), 147-163. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2019.09.031>
- Blanco Herrera, J. A., Gentile, D. A. y Rökkum, J. N. (2019). Video Games can Increase Creativity, but with Caveats. *Creativity Research Journal*, 31(2) 119–131. Recuperado de: [doi:10.1080/10400419.2019.1594524](https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1594524)
- Boot, W., Blakely, D.P. y Simons, D.J. (2011). Do action video games improve perception and cognition? *Frontiers in Psychology*, 2. Recuperado de [doi:10.3389/fpsyg.2011.00226](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226)

- Caplovitz, G.P. y Kastner, S. (2009). Carrot sticks or joysticks: video games improve vision. *Nature Neuroscience*, 12(5), 527–528. Recuperado de doi: 10.1038/nn0509-527
- Clemenson G.D. y Stark C. (2015). Virtual Environmental Enrichment through Video Games Improves Hippocampal-Associated Memory. *Journal of Neuroscience*, 35(49), 16116-16125. Recuperado de doi: <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.2580-15.2015>
- Colder Carras, M., Van Rooij, A.J., Spruijt Metz, D., Kvedar, J., Griffiths, M.D., Carabas, Y. y Labrique, A. (2018). Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime. *Frontiers in Psychiatry*, 8. Recuperado de doi:10.3389/fpsyt.2017.00300
- Colzato, L. S., van Leeuwen, P. J. A., van den Wildenberg, W. y Hommel, B. (2010). DOOM'd to switch: superior cognitive flexibility in players of first person shooter games. *Frontiers in Psychology*, 1. Recuperado de doi: 10.3389/fpsyg.2010.00008
- Colzato, L. S., van den Wildenberg, W. P., Zmigrod, S., & Hommel, B. (2013). Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition. *Psychological research*, 77(2), 234-239. Recuperado de doi: 10.1007/s00426-012-0415-2
- Conconi, A., Ganchev, T., Kocsis, O., Papadopoulos, G., Fernández-Aranda, F. y Jiménez Murcia, S. (2008). PlayMancer: A Serious Gaming 3D Environment. *2008 International Conference on Automated Solutions for Cross Media Content and Multi-Channel Distribution* (pp. 111-117). Florencia, Italia. Recuperado de doi:10.1109/axmedis.2008.29
- Deutsche Telekom (24 de abril de 2019). Sea Hero Quest – game for good. *Deutsche Telekom*. Recuperado de <https://www.telekom.com/en/corporate-responsibility/corporate-responsibility/sea-hero-quest-game-for-good-587134>
- Donohue, S. E., Woldorff, M. G. y Mitroff, S. R. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Attention, perception, & psychophysics*, 72(4), pp. 1120-1129. Recuperado de doi: 10.3758/APP.72.4.1120
- Estallo Martí, J.A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190. Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=914>
- Feng, J. y Spence I. (2018). Playing Action Video Games Boosts Visual Attention. Ferguson, C. (Ed.), *Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention* (93-104). Cham: Springer. Recuperado de https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0_8
- Fernández Aranda, F., Jiménez Murcia, S., Santamaría, J.J., Gunnard, K., Soto, A., Kalapanidas, E., ... Penelo, E. (2012). Video games as a complementary therapy tool in mental disorders: PlayMancer, a European multicentre study. *Journal of Mental Health*, 21(4), 364-374. Recuperado de <https://doi.org/10.3109/09638237.2012.664302>
- Fleming, T.M., de Beurs, D., Khazaal, Y., Gaggioli, A., Riva, G., Botella, C., ... Riper, H. (2016). Maximizing the Impact of e-Therapy and Serious Gaming: Time for a Paradigm Shift. *Frontiers in psychiatry*, 7. Recuperado de doi:10.3389/fpsyt.2016.00065
- Fleming, T.M., Bavin, L., Stasiak, K., Hermansson Webb, E., Merry, S. N., Cheek, C., ... Hetrick, S. (2017). Serious Games and Gamification for Mental Health: Current Status and Promising Directions. *Frontiers in Psychiatry*, 7. Recuperado de doi:doi.org/10.3389/fpsyt.2016.00215

- Franco, G.E. (2016). Videogames and Therapy: A Narrative Review of Recent Publication and Application to Treatment. *Frontiers in Psychology*, 7. Recuperado de doi:10.3389/fpsyg.2016.01085
- Glass, B., Maddox, W. y Love, B. (2013). Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. *PLoS One*, 8(8). Recuperado de https://doi.org/10.1371/journal.pone.0070350
- Granic, I., Lobel, A. y Engels, R.C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. Recuperado de doi:10.1037/a0034857
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention. Nature*, 423(6939), 534-537. Recuperado de doi:10.1038/nature01647
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2006a). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 32(6), pp. 1465-1478. Recuperado de https://doi.org/10.1037/0096-1523.32.6.1465
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2006b). Enumeration versus multiple object tracking: the case of action video game players. *Cognition*, 101(1), pp. 217-245. Recuperado de https://doi.org/10.1016/j.cognition.2005.10.004
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2007). Action video game experience alters the spatial resolution of attention. *Psychological Science*, 18(1), pp. 88-94. Recuperado de https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01853.x
- Griffiths, M., Kuss, D. y Ortiz de Gortari, A. (2017). Videogames as Therapy: An Updated Selective Review of the Medical and Psychological Literature. *International Journal of Privacy and Health Information Management*, 5(2), 71-96. Recuperado de http://doi.org/10.4018/IJPHIM.2017070105
- Gros, B. (Coord.) (1998). *Jugando con videojuegos: Educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclee de Brouwer
- Horne Moyer, H.L., Moyer, B.H., Messer, D.C. y Messer, E.S. (2014). The Use of Electronic Games in Therapy: a Review with Clinical Implications. *Current Psychiatry Reports*, 16(12). Recuperado de doi:10.1007/s11920-014-0520-6
- Jackson, L.A., Witt, E.A., Games, A.I., Fitzgerald, H.E., von Eye, A., y Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 370-376. Recuperado de doi:10.1016/j.chb.2011.10.006
- Latham, A. J., Patston, L. L., y Tippett, L. J. (2013). The virtual brain: 30 years of video-game play and cognitive abilities. *Frontiers in Psychology*, 4. Recuperado de doi:doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629
- Latham, A. J., Patston, L. L., y Tippett, L. J. (2013b). Just how expert are “expert” video-game players? Assessing the experience and expertise of videogame players across “action” video-game genres. *Frontiers in Psychology*, 4. Recuperado de doi:10.3389/fpsyg.2013.0094
- Lau, H.M., Smit, J.H., Fleming, T.M. y Riper, H. (2017). Serious Games for Mental Health: Are They Accessible, Feasible, and Effective? A Systematic Review and Meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 7. Recuperado de doi:10.3389/fpsyg.2016.00209
- Li, J., Theng, Y.-L., y Foo, S. (2014). Game-Based Digital Interventions for Depression Therapy: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 519-527. Recuperado de doi:10.1089/cyber.2013.0481

- Merry, S., Stasiak, K., Shepherd, M., Frampton, C., Fleming, T., y Lucassen, M. F. (2012). The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial. *British Medical Journal*, 344, 1-16. Recuperado de doi:<https://doi.org/10.1136/bmj.e2598>
- Moscardi, R. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas* (tesis de licenciatura). Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Buenos Aires. Recuperado de <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgibin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=videojuegos-habilidades-cognitivas-moscardi>
- Oei, A. C., y Patterson, M. D. (2015). Enhancing perceptual and attentional skills requires common demands between the action video games and transfer tasks. *Frontiers in Psychology*, 6. Recuperado de doi:10.3389/fpsyg.2015.00113
- Pallavicini, F., Ferrari, A., y Mantovani, F. (2018). Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population. *Frontiers in psychology*, 9. Recuperado de doi:10.3389/fpsyg.2018.02127
- Parker, L. (24 de Marzo de 2019). Depressed and Anxious? These Video Games Want to Help. *The New York Times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2019/03/24/technology/personaltech/depression-anxiety-video-games.html>
- Pohl, C., Kunde, W., Ganz, T., Conzelmann, A., Pauli, P., & Kiesel, A. (2014). Gaming to see: action video gaming is associated with enhanced processing of masked stimuli. *Frontiers in psychology*, 5. Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00070>
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland
- Perron, B. y Wolf, M.J.P. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Taylor & Francis
- Perron, B. y Schroter, F. (2016). *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*. Jefferson: McFarland
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann
- Shah, A., Kraemer, K.R., Won, C.R., Black, S., y Hasenbein, W. (2018). Developing Digital Intervention Games for Mental Disorders: A Review. *Games for Health Journal*, 7(4), 213-224. Recuperado de doi:10.1089/g4h.2017.0150
- Spence, I., y Feng, J. (2010). Video games and spatial cognition. *Review of General Psychology*, 14(2), 92-104. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/a0019491>
- Steadman, J., Boska, C., Lee, C., Lim, X.S., y Nichols, N. (2014). Using Popular Commercial Video Games in Therapy with Children and Adolescents. *Journal of Technology in Human Services*, 32(3), 201-219. Recuperado de doi:10.1080/15228835.2014.930680
- Steinkuehler, C. y Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17, 530-543. Recuperado de doi:10.1007/s10956-008-9120-8
- Tejeiro Salguero, R. y Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación*. Málaga: Aljibe
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 235-250. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

- Uysal, A. y Kosa, M. (2017). Psychological Game Design. N. Lee (ed.) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Cham: Springer. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Mehmet_Kosa/publication/322206096_Psychological_Game_Design/links/5b05615eaca2725783d87caf/Psychological-Game-Design.pdf
- Wilkinson, N., Ang, R.P., & Goh, D.H. (2008). Online Video Game Therapy for Mental Health Concerns: A Review. *International Journal of Social Psychiatry*, 54(4), 370–382. Recuperado de doi:10.1177/0020764008091659

Ludografía

Asylum (Sin Fecha). Buenos Aires: Senscape
 Blackwood Crossing (2017). Brighton: PaperSeven
 Detroit: Become Human (2018). París: Quantic Dream
 Fahrenheit (2005). París: Quantic Dream
 Haunting Ground (2005). Osaka: Capcom
 Hellblade: Senua's Sacrifice (2017). Cambridge: Ninja Theory
 Life is Strange (2013). París: Dontnod Entertainment
 MADiSON (Sin Fecha). Buenos Aires: CryBaby Studios AR
 Minecraft (2009). Estocolmo: Mojang AB
 Nevermind (2015). Los Ángeles: Flying Mollusk
 NightCry (2016). Tokyo: Nude Maker
 Penumbra (2007). Helsingborg: Frictional Games
 Remothered: Tormented Fathers (2017). Acireale: Stormind Games
 Resident Evil (1996). Osaka: Capcom
 Slender: The Eight Pages (2012). Río Rancho: Parsec Productions
 Sea Hero Quest (2016). Londres: Glitchers
 Sea of Solitude (2019). Berlín: Jo-Mei Games
 Silent Hill (1999). Tokyo: Konami
 Silent Hill: Shattered Memories (2009). Portsmouth: Climax Group
 Until Dawn (2015). Guildford: Supermassive Games

Abstract: The current work analyzes, from a cognitive perspective, the positive effects of playing video games and studying the cognitive effects resulting from the interaction between the video game and the player. Then, it is investigated how video games can be implemented in the clinical context (non-recreational environment) where entertainment is not the main purpose. The article consists of three parts, the first one analyzes the interrelation between Psychology and videogames, the second one is dedicated to cognitive effects and in the last part, different proposals made in the clinical field will be reviewed. It is concluded that cognitive benefits are generated through interaction with video games.

Keywords: cognitive effects - games for health - positive effects - non-game contexts - non-gaming contexts - serious games - video games

Resumo: O presente trabalho analisa, sob uma perspectiva cognitiva, os efeitos positivos de jogar videogame e estudar os efeitos cognitivos resultantes da interação entre o videogame e o jogador. Em seguida, é investigado como os jogos podem ser implementados no contexto clínico (ambiente não recreativo), onde o entretenimento não é o principal objetivo. O artigo é composto por três partes, a primeira analisa a inter-relação entre psicologia e videogames, a segunda é dedicada a efeitos cognitivos e, na última parte, serão revisadas diferentes propostas feitas no campo clínico. Conclui-se que os benefícios cognitivos são gerados por meio da interação com os videogames.

Palavras chave: efeitos cognitivos - efeitos positivos - contextos não relacionados a jogos - jogos para a saúde - jogos sérios - videogames

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

Un análisis de los videojuegos como agenciamientos

Luis Rossi ⁽¹⁾

Resumen: En los últimos años diversos estudios han abordado los límites y posibilidades de los videojuegos como expresión cabal de la industria cultural globalizada pero también como frontera resistente al capitalismo. No obstante, estas conceptualizaciones suelen omitir los rasgos fundamentales de los videojuegos como dispositivos o *agenciamientos* de las sociedades contemporáneas así como sus relaciones con los modos de subjetivación forjados en el *engagement* (ritornelo). Nuestra propuesta buscará recuperar los elementos que permiten pensar a los videojuegos como condensación de regímenes de signos (imágenes) y materialidades identificando las líneas (moleculares, molares y abstractas) que componen (*re/territorializan*) a los agenciamientos de juego digital (semióticas intensivas de la espacialidad, de las mecánicas y de la *gameplay*), así como sus posibles líneas de fuga (*desterritorializaciones*). Asimismo, si el modelo analítico encuentra sus fundamentos teóricos en el posestructuralismo francés, la investigación se apoyará en los principales aportes de la ludología aplicada. Por ello nuestro escrito estará basado en recorridos empíricos (grillas comparativas) sobre un corpus de 45 videojuegos producidos entre 2010 y 2016 en las *Global Game Jams* de la ciudad de Santa Fe.

Palabras clave: regímenes de signos - materialidades - agenciamientos de juego - Global Game Jams - *engagement* - ludología aplicada.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 141-142]

⁽¹⁾ Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Entre Ríos (FCedu-UNER) y becario postdoctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

Introducción

Los videojuegos han sido problematizados como formas culturales paradigmáticas del capitalismo del siglo XXI en tanto expresan transformaciones en las relaciones de poder, en las formaciones de saber, en los regímenes de signos y en los linajes socio-técnicos (Cremin, 2016; Galloway, 2006; Dyer-Witheford, 2009; Apperley, 2011). Continuando esas ideas y

profundizando sus niveles analíticos, nosotros proponemos tomar el modelo de juegos anticipado por Gilles Deleuze (2008) (y desplegado junto con Félix Guattari, 1997), para pensar a los videojuegos como agenciamientos centrales en nuestras sociedades. La importancia de estas componendas (o dispositivos) se cifra en su capacidad para disponer manojos de líneas-flujos en vías de estratificación que reúnen semióticas y materialidades produciendo procesos de *engagement* (o *reterritorializaciones artificiales*) que están en el corazón de los modos de subjetivación contemporáneos, en tanto los juegos encierran un cierto poder de acción sobre las acciones de jugadoras/es y desarrolladoras/es (Rossi, 2018a, 2019).

Para el dúo filosófico francés los agenciamientos de juego cuentan con tres líneas principales. En primer lugar, una línea compuesta de movimientos sensibles y curvos que implican segmentos flexibles como gestos y posturas (pero que no son asignables a un sujeto individuado *a priori*). Se trata de una dimensión *molecular* de las componendas donde tienen asiento *semióticas* intensivas, de la *corporeidad* o *lúdicas* que son centrales para explicar el *engagement*. Para Deleuze y Guattari los agenciamientos *massmediáticos* y los de la informática también desencadenan estos regímenes conocidos como *pequeños ritmos sociales* (*ritornelos*). De allí que se puedan extender sus conceptualizaciones a los videojuegos como formas de coagular *dinamismos espacio-temporales* (I, II, III). Asimismo, siguiendo a G. Simondon, para nosotros esas semióticas intensivas (desencadenantes de *afectos* y *perceptos*) pueden ser pensadas como imágenes¹ (Rossi, 2018b) en tanto multiplicidades compuestas de configuraciones espaciales, mecánicas y dinámicas que conforman lo que la literatura ludológica ha denominado *gameplay* (pensamiento imagético en jugadoras/es y desarrolladoras/es).

En segundo lugar, el agenciamiento de juego guarda una línea de segmentaridad rígida que se corresponde con las narraciones de la actividad lúdica. Esta dimensión *molar* expresa relaciones binarias y biunívocas entre planos representacionales, por lo que supone un proceso consciente de identificación (*sujeción*) de las/os jugadoras/es con agentes, relatos, eventos, etc. -como lo intuye la narratología-. Por supuesto, esta característica se relaciona con la anterior, pues las líneas moleculares pueden tener un vector representacional o segmentarizable.

Por último, para Deleuze y Guattari en todo juego hay una línea *abstracta* que no es ni figurativa, ni simbólica y que se constituye por un movimiento que comporta singularidades, posiciones de detención y puras velocidades. Es la línea diagramática de territorialización y desterritorialización de las componendas de juego donde están contenidas materias no formadas y funciones no finalizadas (*máquinas abstractas*). Si esta línea se expresa en los procesos *informativos* derivados de las reglas, estados y procedimientos que postulan a los juegos como procesadores de información, también encierra su pragmática política, pues pone en acto la conexión de los videojuegos con otras formas culturales que contienen *signos a-significantes* (como régimen semiótico del capitalismo contemporáneo que opera desde las materialidades).

La literatura especializada en videojuegos ha abordado estas tres líneas (segmentadas *-molares-*, *segmentarizables -moleculares-* y abstractas *-diagramáticas-*) a partir de múltiples modelos analíticos en acercamientos empíricos. Inspirados en estos intentos hemos reparado en tres decisiones metodológicas. En primer lugar, conformamos un corpus que, a

contramano de la constante atención en los juegos consagrados de la industria cultural, se detendrá en los videojuegos desarrollados entre 2010 y 2016 en el marco de las jornadas *Global Game Jams*² (GGJ) en sus sedes de la ciudad de Santa Fe (Rossi, 2019)³. Para ello construimos grillas comparativas⁴ que nos permitieron tanto atravesar este corpus lúdico *indie* profundizando en los esquemas de desarrollo presentes en el *cognitariado* como comprender la *potencialidad* de las líneas de fuga (Pedercini, 2014). En segundo lugar, partiremos de las semióticas intensivas de los videojuegos, pues hemos observado que en los grupos de desarrolladoras/es el concepto de juego comienza a partir de discusiones sobre la construcción de la *gameplay*. Permítasenos pensar entonces que el juego nace de imágenes y no de representaciones *molares*. Por supuesto, con esto no intentamos negar las complejidades narrativas y los mundos posibles encarnados el tratamiento temático, sino subrayar que el *engagement* del agenciamiento videojuegos es construido a partir de sus dinamismos espacio-temporales que conforman líneas moleculares en tanto *median* entre segmentos molares (I) y semióticas abstractas (III). Por último, dado que los videojuegos son mixtos complejos, el principio analítico que adoptamos es el de la ludología aplicada que permite comprender *cómo se juega* en tanto función de las distintas opciones de diseño que encarnan reglas en elementos y componentes concretos (Järvinen, 2008; Eskelinen, 2012).

Así, en los apartados subsiguientes recorreremos los procesos de *territorialización* de los videojuegos como agenciamientos partiendo de sus líneas moleculares y molares (I, II) y abordando sus conexiones con líneas abstractas (III). Con ello daremos cuenta de la importancia de estas componendas para nuestras formaciones sociales en tanto se coagulan articulando poder, saber y subjetivación. Ello nos permitirá pensar algunas líneas de fuga o desterritorializaciones que resisten a través de creaciones en la axiomática capitalista (IV).

I. De la molecularidad espacial a las dimensiones molares

Hemos sostenido que el agenciamiento videojuegos está atravesado por líneas abstractas, moleculares y molares. Entre estas últimas dos se abre una arquitectura de los espacios a través de semióticas intensivas que movilizan el acto de *territorialización* (o *ritornelo*). Por supuesto, tanto los clásicos ludológicos que comprendían a los juegos como medioambientes, mundos, círculos, áreas, campos, etc. como el reciente giro espacial y material (Newman, 2004; Papadopoulus, 2011; Walz, 2010; Shinkle, 2005; Meldgaard, 2011) no dudarán en ver al espacio como decisivo para el *game design*. Así, es posible afirmar que los videojuegos se inscriben permanentemente en imágenes espaciales que se combinan con la percepción de lo moviente (*mecánicas*) para conformar una tecnología que trabaja sobre distancias operatorias y sociales (Rossi, 2018b). De hecho, estas semióticas intensivas de la espacialidad están ligadas a procesos constructivos históricamente condicionados (Dovey y Kennedy, 2006; Rossi, 2018c) y son identificables en las discusiones de los grupos de la GGJ que versan sobre topologías variables (atravesando géneros y modalidades). Según refiere Nitsche (2008) una de las vías de estas construcciones espaciales pasa por las cámaras virtuales y los puntos de vista (fijos o móviles) en tanto, como diría V. Flusser,

técnicas imagéticas *cerodimensionales* que afectan la construcción de los planos de distancia-proximidad (fungiendo como filtros narrativos). De toda la variedad de construcciones posibles, la mayoría de los juegos que analizamos contaban con cámaras en tercera persona con visión sobre el avatar (3, 6, 13, 14, 16, 18, 32 y 39), algunos implementaban isometría (7, 9) y abundaban los puntos de vistas fijos (1, 4, 5, 15, 17, 21, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43 y 45).

Al mismo tiempo, bajo la herencia de los *arcades*, los juegos de las GGJ recurren a técnicas como el *scrolling* que permite continuar la acción y ampliar el movimiento en el fuera de cuadro del *game world* (2, 5, 14, 19, 21, 23, 25, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 39, 42 y 45). De allí que se orienten hacia temáticas de exploración, aventura y conquista. Esas configuraciones se diferencian de los juegos de pantalla única donde las/os jugadoras/es combaten en espacios que contienen posibles ataques (4, 6, 13). Asimismo, si bien los escenarios *retrogaming* se destacan en las GGJ, los mundos 3D de las cámaras FPS han comenzado a aparecer en los diseños *indie* gracias a los *game engines* (26, 27, 38 y 44).

Estas técnicas de construcción espacial son fundamentales para el *level design* como proceso arquitectónico de mapeo que dispone *magnitudes intensivas* y permite la percepción de la distancia. Asimismo, más allá de esas técnicas, las semióticas intensivas también están constituidas por configuraciones espaciales. En primer lugar, existen estructuras *laberínticas* (Gazzard, 2009) que extienden la *gameplay* retrasando y singularizando las partidas en trayectorias emergentes (7, 16, 18, 19, 24, 26, 27, 30, 32, 35, 37, 39, 44). Además de los laberintos son frecuentes las *arenas* que proveen un entorno hostil que propicia la supremacía territorial y donde, como señala Papadopoulos (2011), la/el jugador/a está en el medioambiente pero no pertenece a él -por tanto su integración se transforma en lucha (1, 4, 5, 6, 10, 13, 14, 17, 20, 21, 23, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45). A estas configuraciones espaciales se le suman *rutas y pistas* que son circuitos de acción en altas velocidades (2, 3, 12, 11, 17, 28, 29, 35, 37).

No obstante, los videojuegos en tanto ritornelos son también actos territoriales que, más allá de las configuraciones visuales, construyen su engagement a través de ambientes o paisajes sonoros. Para Collins (2013) esta sonoridad (músicas, efectos, discursos, etc.) les permite exceder la *bidimensionalidad* de la pantalla. De hecho, de los 45 juegos analizados sólo una quinta parte no contiene audios pero, de acuerdo con sus desarrolladoras/es, ello se debe a los tiempos acelerados de la producción en las *jams*. Volveremos sobre la sonoridad a partir de las mecánicas (II).

Ahora bien, como dijimos, entre las líneas molares y moleculares hay un tránsito permanente, por ello no es extraño que la construcción del espacio haya sido ligada a una forma particular de narrativa como domino de la geografía de mundos imaginarios. Así, en los grupos de la GGJ, es fácil constatar que las narraciones e historias emergen de mapas (1, 5, 18, 19, 27, 30, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43 y 44). No obstante, si bien una corriente importante de teóricos de los videojuegos ha ligado la noción de *engagement* con la de *inmersión o participación* en una historia o drama, nosotros seguimos a Järvinen (2008) y J. Juul para quienes los sistemas de juego sólo metafóricamente pueden ser comprendidos en base a retóricas apoyadas en la tematización. Los relatos son formas de distribuir información sobre reglas, metas, conflictos, agentes, etc. al tiempo que el tema puede ser utilizado para

disfrazar y reciclar elementos o mecánicas similares. En las GGJ los géneros temáticos más recurrentes para estas operaciones son los de ciencia ficción (1, 5, 10, 20, 21, 36), fantasía y aventuras (6, 14, 17, 18, 19, 23, 28, 34, 35, 39, 42), suspenso y horror (1, 7, 9, 19, 26, 27, 30, 32, 34, 40) y comedia (2, 25, 40, 43, 44 y 45).

Además del tema, los *game worlds* suponen tres elementos: agentes, eventos y objetos (Järvinen, 2008). Mientras a los dos últimos los veremos en relación a las mecánicas, ciertos agentes o *avatars* en los juegos de las GGJ están relacionados con el *retrogaming* y responden a la abstracción de la funcionalidad sin caracterización (2, 4, 13, 16, 20, 21, 23, 24, 29, 31, 38, 40). Sin embargo, también existen casos donde los personajes se identifican rápidamente con elementos de un capitalismo *techno-chute* en los marcos temáticos que la industria cultural ha popularizado (1, 5, 6, 8, 14, 17, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 39, 41 y 42).

Tanto en la tematización como en los agentes se hacen visibles elementos de *sujección social* por sus componentes representacionales e ideológicos de orden molar (desiertos de tóner se gastan para indicar que ciertos personajes representan la violencia militar, la autopercepción empresarial, etc.). Sin embargo, se podría decir con Galloway (2006) que: “*cuanto más intentamos determinar la crítica ideológica, más se observa que tal crítica está minada por la existencia de algo muy diferente a la ideología: el código informático. Así, donde la crítica ideológica tiene éxito, falla*” (p.102). Pues, los videojuegos como agenciamientos siempre están en contacto con las semióticas diagramáticas o a-significantes de la información en las formaciones sociales del control (III) (Rossi, 2018a).

II. Semióticas intensivas: de las mecánicas a la duración

Desde antaño los juegos han sido definidos como conjuntos o sistemas de reglas en tanto guías prescriptas de acción o emergentes conductuales. Por ello su construcción y reutilización se puede pensar como el núcleo mismo del diseño (Eskelinen, 2012). No obstante, hay que señalar que los desarrolladores de las GGJ no comparten reglas a secas, sino imágenes intermediarias (*transductivas*) que son multiplicidades de elementos heterogéneos en tanto líneas moleculares de las grandes ludotecas que conocen.

Al mismo tiempo las reglas engendran dos aspectos fundamentales que completan los eventos del juego. Por un lado, los procedimientos de los estados variables que responden a las acciones del jugador y, por otro, las mecánicas y dinámicas del juego como actos. Así, los procedimientos pueden ser definidos como el conjunto de reglas ejecutadas por agentes *maquímicos* automatizables y lógicos que van desde tableros a *software* y que proveen a las/os jugadoras/es de un feedback informacional (en una racionalización constituida históricamente, Rossi, 2018c). En otros términos, son operaciones de las formas de contenido que estratifican las formas de expresión y que definen a los sistemas de juego, en palabras de F. Kittler, como medios de almacenamiento, procesamiento y transmisión de información. El otro lado de los procedimientos son las mecánicas u operaciones para influir sobre los estados del juego. Se trata de verdaderas *imágenes* o multiplicidades de elementos y comportamientos que tienen la capacidad de asignar relaciones causales entre elementos

y estados del juego, pues influyen en estos últimos. De acuerdo a Järvinen (2008) y D. Parlett, las mecánicas pueden ser analizadas globalmente a través de una suerte de ingeniería inversa (no siempre libre de ambigüedad). Evidentemente, los videojuegos pueden componerse de diferentes mecánicas durante la *gameplay*, aunque es posible reconocer un conjunto central de las mismas que soportan su invención. Por ello, en nuestras grillas de análisis sobre los 45 juegos de las GGJ, hemos identificado las siguientes mecánicas como las más frecuentes: *mover* (agentes o elementos) (1, 4, 6, 16, 17, 19, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43); *tomar y recolectar* (1, 14, 18, 19, 27, 28, 35, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45); *evadir, esquivar y evitar* (1,15,17, 18, 19, 21, 29, 31, 36, 39, 43, 45); *ordenar, componer y combinar* (2, 3, 7, 11, 20, 22, 24, 25, 26, 35, 37, 44); *apuntar y disparar* (4,5,6, 7, 9, 10, 13, 21, 22, 23, 41); *saltar* (1, 15, 17, 29, 30, 35, 40, 42, 45), *atacar y defender* (6,5,13, 23, 37, 39, 42, 45); *acelerar y desacelerar* (15, 18, 21, 24, 40, 42, 45); y *correr* (8, 9, 12, 25, 26, 29, 36). No es extraño que estos grandes grupos de mecánicas definan lo que las/os desarrolladoras/es llaman “*plataformeros*” y “*puzzles*” evocando ludotecas *arcades*. Al mismo tiempo, todas ellas se combinan con las configuraciones espaciales que destacamos más arriba (laberintos, arenas y pistas) e implican una compenetración de las percepciones de las *formas* y de lo *moviente*. En otro nivel se pueden identificar mecánicas infrecuentes que indican otras especies de *gameplays* como, por ejemplo, *maniobrar* (5, 18, 21, 30, 37), *expresar y escribir* (8, 33, 37, 38); *navegar y explorar* (19, 26, 27); *operar y ejecutar* (2, 17, 26); *controlar* (22, 26) y *conversar* (14, 27). Entre las más extrañas encontramos mecánicas de *distribuir* (20), *negociar* (25); *moverse en grupo* (28), *situar o clasificar* (26) y *potenciar(se)* (15). Si bien las mecánicas más frecuentes, pregnantes en la industria cultural, se superponen con éstas últimas, las mismas extienden las duraciones de la *gameplay* y ello, en ciertas ocasiones, ayuda a romper las estratificaciones de la velocidad de los juegos (IV).

Por otra parte, estas mecánicas encuentran en la sonoridad la membrana que entreteje el mundo del juego y el de las/os jugadoras/es construyendo el *engagement* (*ritornelo*) a partir de lo que Collins (2013) denomina síntesis *cinético-sónica*. Concretamente, de los 36 juegos que incluían audio sólo tres contenían sonidos no dinámicos donde la sonoridad se restringía a la música en *loop* (25, 34 y 45), mientras que los demás integraban *audios* dinámicos. Los más frecuentes en las GGJ son los audios interactivos que reaccionan a las mecánicas del jugador (4, 5, 6, 7, 8, 10, 13, 17, 18,19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43 y 44) y, en menor medida, encontramos audios adaptativos que reaccionan a cambios de estados (1, 2, 4, 28, 35 y 37). Esta sonoridad es una pieza clave de las *reterritorializaciones artificiales* pues ilustra la colaboración entre estados y mecánicas con formas de *sincronización o percepción de la duración* de los juegos. De hecho, el término *gameplay* asocia la experiencia lúdica a dinámicas temporales emergentes del *loop* cibernético en el cual las/os jugadoras/es se vuelven inseparables de la *duración* del juego y se sincronizan con los estados variables (Dovey, 2006).

III. Líneas abstractas: de la *gameplay* a las semióticas a-significantes

Como anticipamos, la relación entre mecánicas, elementos, procedimientos y reglas da nacimiento a la *gameplay* en tanto dinámica temporal que puede ser analizada a través de los estados de juego. Así, la *gameplay* implica que los juegos sean verdaderas máquinas o sistemas dinámicos de estados reconocibles. De allí que los estados sean definibles, como quiere G. Scheines, como puntos de referencia temporales; campos de fuerzas que crean ritmos automatizables y variables. Siguiendo a P. Fraisse podemos decir que los videojuegos como agenciamientos tienden a conformar una *regularidad* (no métrica) de cambios que permiten la percepción de la sucesión. Entre estos estados hay intervalos que *duran* y es justamente esta duración la que posibilita fenómenos de *sincronización* que se diferencian de la mera reacción.

Así, los estados cambiantes de los juegos como materialización de la duración de la *gameplay* son semióticas intensivas que tienen su concretización en el *level design* y que son omnipresentes en el pensamiento de las/los desarrolladoras/es de las GGJ. Las cuatro configuraciones temporales de estados que hemos encontrado en las GGJ responden a construcciones socio-históricas del maquinismo (Rossi, 2018c) y son: las barras de energías o vidas y contadores de puntajes (1, 2, 4, 5, 6, 7, 12, 13, 18, 20, 21, 23, 22, 26, 27, 39, 41, 43 y 45); los marcadores temporales como cronómetros, rutinas de la IA y la aparición secuencial y diferencial de obstáculos (22, 30, 38, 42, etc.); la concatenación de niveles (3, 5, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 28, 30, 32, 34, 35, 36, 37 y 40) y, por último, los conocidos indicadores de finalización de partidas. Son menos frecuentes las imágenes temporales de estados que se diseñan como variaciones de los espacios (11 y 12), las cutscenes (14 y 25) o cambios en la composición del avatar (18 y 31). Todas estas imágenes afectan tanto el núcleo de los desarrollos como los ritmos de sincronización de la *gameplay* y forjan, como quiere Dovey, un feedback loop con las/os jugadoras/es que es la base de la *reterritorialización* artificial como control de las intensidades y velocidades (*asservissement machinique*, Rossi, 2018a, 2019).

Asimismo, los estados están ligados a las reglas sobre metas parciales y globales que afectan la duración de la *gameplay*. Así, en los juegos de las GGJ las metas, por lo general, se construyen de acuerdo a los estados finales, por ello las más asiduas –sin contar la omnipresente recolección de elementos– pasan por completar la *gameplay* atravesando niveles (1, 3, 5, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 26, 27, 28, 30, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 40 y 45); derrotar al oponente o al sistema (7, 9, 10, 12, 13, 24, 26, 38, 41, 42 y 43) y acumular puntaje (2, 5, 6, 20, 21, 23, 29 y 37). No obstante, hay juegos en los que las metas han sido redefinidas para combinar elementos (42 y 44), completar tareas específicas (37 y 39), memorizar y ejecutar patrones correctos (25 y 33); o, simplemente, escribir la palabra exacta (8).

Dado que el sistema de juego se apoya en un conjunto de procedimientos y estados que procesan, almacenan y transmiten información, para Järvinen se puede pensar a los videojuegos como simulaciones, en la medida en que se vuelven modelos operativos de otros sistemas. Sin embargo, esta noción de simulación también puede comprenderse a través de Friedman (2002) quien señalaba que en los juegos de simulación de vistas fijas (e.g. *Kriegsspiele*) las computadoras reorganizan el pensamiento y la percepción vehiculizando

una colaboración profunda entre jugadores e IA y logrando una internalización de la lógica algorítmica. Para Friedman esas dinámicas generaban un continuo *feedback loop* en el cual la línea que demarca el fin de la conciencia y el comienzo del mundo computacional se evaporaba. Newman (2004) y Dovey (2006), con buen tino, sostienen que estas características pueden extenderse a todos los juegos en los que el código *presenta* mundos renderizados y estados variables.

En una línea similar, para Bogost (2006), los videojuegos son artefactos construidos a partir de unidades de sentido que *configuran* medioambientes digitales caracterizados por la ejecución de reglas. Esas unidades pertenecen a las prácticas del paradigma de programación orientado a objetos (POO) que encapsulan estados, clases, eventos, comportamientos, métodos, librerías y modelos (*assets*) cifrando una suerte de capital cognitivo reutilizable y conectando el desarrollo con *game engines* y *middleware*. Estos *game engines* son sistemas dinámicos que controlan el mundo de juego a través de elementos, física, IA, al tiempo que generan plataformas de *renderización* audiovisual e interfaces de *hardware*. Así, los *middleware*, populares entre los desarrollos *indie* por su economía, estandarizan los procedimientos algorítmicos que conforman la arquitectura de los juegos, pero exceden los géneros regulando las formas y sustancias de expresión de los videojuegos (en el marco del *trabajo digital*, Rossi, 2019).

Evidentemente los *middleware* responden a un momento histórico de la producción de videojuegos donde hay una tendencia hacia la estandarización. De los desarrollos de las GGJ analizados, 17 se realizaron con *game engines*, mientras que 15 fueron diseñados con tecnología flash y 13 con entornos y compiladores. Sin embargo, cabe destacar que, a partir de 2014, la gran mayoría de los juegos analizados se realizaron con *game engines* (*Unity*, *GameMaker* y *Construct 2*). Este tándem entre *middleware*, POO y simulación evidencia que los videojuegos como agenciamientos están atravesados por líneas abstractas compuestas de semióticas maquínicas o a-significantes que conjugan procesos informacionales actuando directamente sobre los flujos materiales. De hecho, la fuerza del Capitalismo Mundial Integrado yace en la explotación de esas máquinas que regulan las velocidades de las semióticas intensivas (Rossi, 2018a). Sin embargo, esta conjugación también guarda posibilidades inusitadas a las que sólo tienen acceso las/os desarrolladoras/es.

IV. Desterritorializaciones, líneas de fuga

Hemos señalado las tendencias al interior del agenciamiento videojuegos que van de lo molecular a lo molar teniendo como eje a las configuraciones espaciales omnipresentes en las *jams* (I). Luego advertimos que el movimiento de expansión de las semióticas intensivas se presenta también en las mecánicas y en la *gameplay* (en tanto duración) para gestar *reterritorializaciones artificiales* o *engagement* (II). Por último, sostuvimos que los cambios en los estados postulan a los videojuegos como sistemas de información, con ello dimos un paso de lo molecular a lo abstracto (semióticas a-significantes; III). Estas semióticas informacionales constituyen el núcleo dinámico de la modulación de las velocidades en las formaciones sociales de control.

Sin embargo, no se puede conjugar una máquina deseante tan potente como el juego con la producción social sin que se produzcan fugas. Por ello diversos autores señalan que si los videojuegos responden al capitalismo cognitivo también configuran máximos de creación y de *desterritorialización* que pueden anticipar prácticas lúdicas de la *Multitud* o contra-juegos.

No obstante, esas rupturas nunca son homogéneas y tienen casos diferentes que se despliegan en distintos niveles micropolíticos. Existen fugas estructuradas sobre las líneas molares que se presentan desde los procesos mismos de invención cuando las/os desarrolladoras/es tratan de quebrar las máquinas binarias de la industria cultural. Así, no son extraños los juegos que, como los *serious games*, evitan situaciones violentas, ensayan identidades de género diversas o demuestran preocupaciones ecológicas (6). En el mismo sentido hay proyectos más ambiguos (7, 9) que intentan alterar las temáticas y disponer al jugador en posiciones desacostumbradas. Al mismo tiempo, siguiendo a Berardi y a Stiegler, podría decirse que inventar ludotecas en las GGJ es ya una forma de luchar contra la sociedad de consumo controlado (e.g. *open source*).

Pero las invenciones en las *jams* demuestran que las alternativas a los *controlatorios* exceden las mutaciones en las líneas molares del agenciamiento videojuegos (como los reparos en los elementos representacionales o temáticos), pues existen formas más complejas de afectar la máquina abstracta del poder contemporáneo. De hecho, Deleuze y Guattari tendrán una mirada ambivalente sobre los agenciamientos *massmediáticos* e informacionales, suponiéndolos partes fundamentales del capitalismo contemporáneo pero también vías de experimentación que, al trabajar en el nuevo régimen de las imágenes, permiten crear un arte del control (Rossi, 2018a). Esta resistencia trazaría un *continuum* de intensidades (*afectos y perceptos*) en procesos de devenir que llevan al límite las máquinas deseantes a través de la creación (*cuero sin órganos*). Brevemente, se puede decir que en el caso del videojuego como vector desterritorializante ir contra el *mainstream* es un gesto inmediatamente político, porque se trata del cognitariado en formación el que se impone vías de experimentación en el corazón de la axiomática capitalista.

Si bien los autores piensan en el cine, en la música electrónica o en la literatura, para nosotros la idea de un arte del control sobrevive en las indagaciones de la *gameplay* por parte de las/os desarrolladoras/es. Pues si el video ha sido un instrumento para aumentar las altas velocidades y controlarlas (un *controlatorio*), algunos juegos de la GGJ buscan extraer de las semióticas intensivas puras líneas de lentitud. Los ejemplos surgen de juegos donde las dinámicas favorecen un detenimiento permanente que opaca las configuraciones de combate y arenas (1) o donde mecánicas inusuales (8) entran en alianza con la poética para quebrar las vías de racionalización del capitalismo contemporáneo (Pederchini, 2014). También hay experimentaciones (27, 28) que buscan desprender intensidades de la colaboración en la lentitud contra la soledad maquínica (que aterraba a Guattari y a V. Flusser) y juegos que desprenden intensidades del sistema cara-paisaje (31) rompiendo la función individualizadora y socializadora del rostro o *Rostridad* (Rossi, 2018a). Todas estas *vacuolas de no comunicación* están ligadas a modos de subjetivación maquínica que se corresponden con lo que Guattari denominaba era post-mediática como prácticas sociales y estéticas innovadoras que implican campos creativos de percepción y de afección en procesos estéticos que hacen arte más allá del arte.

Asimismo, las GGJ empujan a los desarrolladores a devenires minoritarios ya que cuando el cognitariado experimenta con juegos abre bloques de devenir (o fugas) que van a contramano de la infantilización de la industria global sobre las líneas molares (e.g. *Kawaii*). Hay un *devenir-niño* complejo en los videojuegos como agenciamientos que se compone de *afectos y perceptos* que son arrancados de las imágenes y que, como quiere Cremin, incluyen un jugar rizomático que forja espacios lisos en las estriaciones del código arborescente. Este movimiento incorpora un tratamiento jovial de los *glitches* en la mayoría de los proyectos de la GGJ, lo que va a contramano de la creencia en una comunicación sin fallas y abre una *poiesis* frente al control informático. Asimismo, este devenir es legible en exploraciones de diseños intencionalmente abusivos o aberrantes (Sicart y Wilson, 2010) que desafían las convenciones y evitan ser divertimentos pasatistas (35, 36). En particular, algunos desarrollos (37) tienen niveles y contenidos de *impossible game* que emulan un *espacio liso* y promueven un *impersonal variable* en tercera persona (“*se juega*”) que parece actualizar la máquina de guerra del go (Deleuze y Guattari, 1997).

Concomitantemente al *devenir-niño* hay otro proceso minoritario que arrastra a las/os desarrolladoras/es. Para Deleuze y Guattari las nuevas formas del capitalismo dotaban al cognitariado de una fuerza de imprevisibilidad (Rossi, 2018a) “*proporcionan[do] otras tantas armas al devenir de todo el mundo, devenir-radio, devenir-electrónica, devenir-molecular*” (Deleuze y Guattari, 1997: 476). Para nosotros la idea de devenir-electrónica cifra una fuga molecular que puede ser pensada en conjunto con la noción de epifanía de las técnicas que G. Simondon recuperaba observando el jugar tecnológico (Rossi, 2018b) y que algunos autores como S. Giddings han advertido respecto de los videojuegos. Se trata de un jugar tecnológico que gesta una participación activa de comprensión intuitiva o connaturalidad fraternal que rompe la actitud de defensa de la cultura frente a las técnicas. Jóvenes, jugadoras/es e inventoras/es parecen configurar exactamente el reverso del cognitariado en las GGJ, por ello no es extraño que ese *devenir-electrónica* se muestre en algunos juegos que intentan sistemáticamente explorar el *hardware* para emular sensaciones inusitadas (32, 33). En algunos casos, los sensores (34) buscan emular derivas esquizoides al tiempo que el jugador es arrastrado a descubrir el *input* adecuado (*open hardware*). En esas *epifanías de las técnicas* se confirma la idea guattariana de ver a las/os jugadoras/es o desarrolladoras/es como *los locos de las máquinas* que pueden percibir lo imperceptible y que encuentran en las realidades técnicas y sus semióticas a-significantes la manera de liberar el potencial esquizo de las máquinas deseantes.

De hecho, para Deleuze y Guattari, las semióticas a-significantes señalaban fuerzas *desestratificantes y desterritorializantes* que entraban en relación con la noción de *dividual* como relación entre la obra de arte y los seres que luchan (o *el pueblo que falta*). Las máquinas deseantes puestas en funcionamiento por los videojuegos como agenciamientos guardan vías estéticas de creación de nuevos modos de subjetivación (o micro-política), al tiempo que las *jams* se presentan como modos de experimentación que encierran intentos de las/os desarrolladoras/es por alcanzar un pensar futuro que busca ser *juego abierto*. Un pensamiento que no es un estéril ejercicio de una facultad, sino una fuerza del *Afuera* y que promete crear nuevas formas de vida con la prudencia suficiente para liberar máquinas deseantes sin que se conviertan en pura y simple destrucción.

Notas

1. El término imágenes en sentido simondoniano implica dimensiones visuales, sonoras y táctiles.
2. Para una caracterización de las GGJ ver Rossi (2019).
3. Los juegos analizados serán numerados (del 1 al 45).
4. Las grillas recabaron información sobre las líneas mencionadas y fueron complementadas con técnicas observacionales durante las GGJ (Rossi, 2019).

Referencias bibliográficas

- Apperley, T. (2011). *Gaming rhythms*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations*. Cambridge: MIT Press.
- Collins, K. (2013). *Playing with sound*. Cambridge: MIT Press.
- Cremin, C. (2016). *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari*. New York: Routledge.
- Deleuze, G. (2008). *Dos regímenes de Locos*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-Textos.
- Dovey, J. y Kennedy, H. (2006). *Games Cultures*. Glasgow: Open University Press.
- Dyer-Witheford, N. y de Peuter, G. (2009). *Games of Empire*. Minneapolis: UMP.
- Eskelinen, M. (2012) *Cybertext poetics*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Friedman, T. (2002). *Civilization and Its Discontents*. Smith, G. (Ed). On a Silver Platter. 132-150. New York: NUP.
- Galloway, A. (2006). *Gaming*. Minneapolis:UMP.
- Gazzard, A. (2009). *Paths, players, places* (tesis doctoral). University of Hertfordshire, Gran Bretaña.
- Guevara-Villalobos, O. (2013). *Cultural production and politics of the digital games industry* (tesis doctoral). University of Edinburgh, Escocia.
- Järvinen, A. (2008). *Games Without Frontiers* (tesis doctoral). Tampere University, Finlandia.
- Meldgaard, B. (2011). *Dangerous Forms* (tesis doctoral). Aalborg University, Dinamarca.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Londres: Routledge.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces*. Cambridge: MIT Press.
- Papadopoulos, S. (2011). *Urban landscapes in video games*. Grecia, URL: <http://www.arch.uth.gr/urbanlandscapesinvideogames>.
- Pedercini, P. (2014). *Videogames and The Spirit of Capitalism (mensaje en blog)*. Molleindustria. Recuperado de <http://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism/>
- Rossi, L. (2018a). *Agenciamientos en las sociedades de control*. CUHSO, 28(1), 177-206.
- Rossi, L. (2018b). *El modo de existencia de las imágenes a la luz de Simondon*. Reflexiones Marginales, (48). Recuperado de: <https://2018.reflexionesmarginales.com/el-modo-de-existencia-de-las-imagenes-a-la-luz-de-simondon/>
- Rossi, L. (2018c). *Apuntes sobre algunas relaciones históricas entre juego y máquinas*. Lúdicamente, 4(1).

- Rossi, L. (2019). *Videojuegos y sociedades de control: la formación del cognitariado en las Global Game Jams*. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, (118), 101-124.
- Walz, S. (2010). *Toward a Ludic Architecture*. Pittsburgh: ETC Press.

Videojuegos de la Global Game Jam de 2010 a 2016.

Recuperados de: <https://globalgamejam.org/games>

1. Deathception (2010)
2. Land the Mime (2010)
3. Board Extintion (2011)
4. Dino Slayer (2011)
5. Downgrade Complete (2011)
6. Extíngueme si puedes (2011)
7. Kill the lighths (2011)
8. Missing (2011)
9. The Entity (2011)
10. Virus Lothar (2011)
11. Apocalipsis (2012)
12. Banvet (2012)
13. Chicken Defense (2012)
14. ValleOuroboros (2012)
15. Elusive Spirit (2012)
16. Panic Snake (2012)
17. Spider Loop (2012)
18. Todajato (2012)
19. Taquicardia (2013)
20. Marcos Paso (2013)
21. Destaparterias (2013)
22. Insane Heart(2013)
23. Sheep Master (2013)
24. SuperPipeHeart (2013)
25. Doki Doki (2013)
26. ClarOscuro (2014)
27. L'Empire de la Mort (2014)
28. Monochrome (2014)
29. Safari Race (2014)
30. Schrödinger's Maze (2014)
31. Egocentric (2014)
32. Sigilo (2014)
33. Batch Desesperation (2015)
34. Dolores (2015)
35. Jimmy, el chabón (2015)

36. Physikaos (2015)
37. Square Revenge (2015)
38. Traptest (2015)
39. The Dungeon of the lost children (2015)
40. Ritual Blood (2016)
41. Voodoo Cloud (2016)
42. The Ritual of Namaka (2016)
43. Timmy don't sleep (2016)
44. Hellfort (2016)
45. Argieman Origins (2016)

Abstract: Recently several studies have explored the limits and possibilities of videogames as expression of globalized cultural industry but also as a resistance point to capitalism. However, these conceptualizations often omit fundamental features of videogames as apparatuses (*dispositifs*) or assemblages (*agencements*) of contemporary societies as well as their relations with modes of subjectification forged in engagement (*refrain*). Our proposal will recover the elements that allow videogames to be studied as condensation of sign regimes (*images*) and materialities by identifying the lines (molecular, molar and abstract) that compose (*re/territorialize*) digital video game assemblages (intensive semiotics of spatiality, mechanics and gameplay), as well as their possible lines of flight (*deteritorialization*). Likewise, if our analytical model finds its theoretical foundations in French post-structuralism, this paper will rely on the main contributions of applied ludology. Therefore, our paper will present a empirical analysis (comparative grids) on a corpus of 45 developments produced between 2010 and 2016 in Global Game Jams of the city of Santa Fe.

Keywords: sign regimes - materialities - game/play assemblages - Global Game Jams - engagement - applied ludology.

Resumo: Nos últimos anos, vários estudos abordaram os limites e as possibilidades dos video games como uma verdadeira expressão da indústria cultural globalizada, mas também como uma fronteira resistente ao capitalismo. Contudo, essas construções teóricas geralmente omitem as características fundamentais dos video games como dispositivos ou agenciamientos das sociedades contemporâneas, bem como suas relações com os modos de subjetivação forjados no *engagement* (ritornelo). Nossa proposta buscará recuperar os elementos que permitem que os video games sejam vistos como condensação de regimes de signos (*imagens*) e materialidades, identificando as linhas (moleculares, molares e abstratas) que compõem (*re/territorializam*) as agenciamientos de jogos digitais (espacialidade, mecânica e *gameplay*), bem como suas possíveis linhas de fuga (desterritorialização). Além disso, se o modelo analítico encontrar seus fundamentos

teóricos no pós-estruturalismo francês, a pesquisa contará com as principais contribuições da ludologia aplicada. Portanto nosso artigo será baseado em experiências (quadros comparativos) em um corpus de 45 video games produzidos entre 2010 e 2016 nas *Global Game Jams* da cidade de Santa Fe.

Palavras chave: regimes de signos - materialidades - agenciamiento de jogos - *Global Game Jams* - engagement - ludologia aplicada.

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

De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación

Martín M. Vizzotti ⁽¹⁾

Resumen: En este artículo recorremos un derrotero transmediático que tiene como resultado el surgimiento de un nuevo género literario, el LitRPG (Literary RPG). Este proceso comienza en la década del 70 cuando se interactivizan ciertas literaturas y autores eminentes como Tolkien, Lovecraft, Moorcock, Howard et al. y aparecen los primeros RPG (Role Playing Games), luego, estos son transmediados a los nuevos soportes cibernéticos para dar origen a los CRPG (Computer RPG), MUDs (Multi User Domain/ Dungeon) y finalmente los MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), cuyas lógicas y características discursivas irrumpen en el terreno literario a través de las obras de LitRPG y generan un regreso a la literatura a partir de un proceso de desinteractivación.

Además de analizar el proceso de transmediación, se analizan también las características principales de este nuevo género, adentrándonos en la obra de cuatro autores considerados pioneros: D. Rus, G. Akella, V. Mahanenko y Yu Wo, así como también en ciertas características prefiguradas en ciertos precursores del género (en términos de “Kafka y sus precursores”, de J. L. Borges).

Palabras clave: LitRPG - D. Rus - G. Akella - V. Mahanenko - Yu Wo - Transmediación - RPG - MMORPG

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 157-158]

⁽¹⁾ Profesor, Licenciado y Doctor en Letras de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. Es docente en el Área de Latín desde el año 2000 y Profesor Adjunto ordinario en el área desde 2015. Ha dictado numerosos seminarios de grado y posgrado y publicado artículos en revistas Nacionales e Internacionales.

Transmediación

La transmediación ha existido prácticamente desde el inicio de las representaciones artísticas, siendo una de las primeras manifestaciones de este fenómeno el pasaje de lo oral a lo pictórico: comenzando con las pinturas rupestres sobre los relatos de cacería narrados alrededor del fuego, pasando por las pinturas de hazañas y eventos mitológicos en ánforas y vasos de la antigüedad hasta llegar a las complejas series de vitrales que representaban los hechos bíblicos en las iglesias (Konzak, 2018, p. 135). Según Lars Konzak, para poder analizar los procesos y efectos producidos por la transmediación, es fundamental definir qué se entiende por el fenómeno de mediación: este concepto puede hacer referencia o bien a las realidades creadas por los medios implicados, o bien puede ser considerado en relación a la materialidad de estos medios. Para nuestro trabajo nos concentraremos en la segunda acepción del término para analizar cómo resultan mediados ciertos mundos posibles o subcreaciones (Tolkien, 1975, pp. 40-41, 50-52 y 55) a lo largo de un derrotero que implica varias transformaciones mediáticas que los somete a un proceso dinámico de alteraciones y adaptaciones a medida que son transmediados de un soporte a otro.

Existen cinco formas de adaptación transmediáticas: 1) descripción, 2) visualización, 3) auralización, 4) interactivación y 5) desinteractivación (Konzak, 2018, pp. 134-135). La descripción se da cuando una obra visual es trasladada a un formato escrito, por ejemplo¹, la novelización para niños de los episodios IV, V y VI de *Star Wars* por Alexandra Bracken, Adam Gidwitz o Tom Angleberger; o la novelización de los episodios de *Star Trek* por parte de James Blish a fines de los 60 y principios de los 70².

La visualización ocurre cuando una obra de arte escrita se vuelca a un formato visual, estático o dinámico, como en el caso de la trilogía de *El Señor de los anillos*, de Peter Jackson (2001, 2002, 2003). Auralización es cuando un texto es transformado a un formato de representación sonora, como la eminente y performativa emisión radial de Orson Welles de *La Guerra de los Mundos*, el 30 de Octubre de 1938 a través de la CBD Radio. Por otro lado, interactivación y desinteractivación son procesos opuestos, la primera implica la transformación de una obra lineal o no-interactiva a un formato que permita diversos grados de interacción, por ejemplo cualquier RPG (Role Playing Game) o CRPG (Computer Role Playing Game) basado o inspirado en algunos de los muchos mundos secundarios tales como la *Tierra Media* de Tolkien: desde la primitiva, aunque fundacional, *text-adventure* de Beam Software *The Hobbit* (1982), hasta el visualmente impresionante *Middle-earth: Shadow of War* (2017), de Monolith Productions y publicado por Warner Bros. La desinteractivación implica, obviamente, que una manifestación artística interactiva es transformada en otra obra no interactiva, por ejemplo la novelización del excelente CRPG *Planescape: Torment* (1999), de Black Isle Studios, por parte de Ray y Valerie Vallese editado por Wizard of the Coast, o la más cercana al original de Rhys Hess, con textos originales del juego pertenecientes a sus desarrolladores, Chris Avellone y Colin McComb³.

El origen y la evolución de los RPG y los CRPG

Los RPG propiamente dichos nacen a principios de la década del 70 combinando las reglas básicas de los juegos de guerra y estrategia y ciertos aspectos y técnicas de los juegos de rol utilizados en actuación e incluso en el psicoanálisis. El juego de simulación de guerra más eminente es, por supuesto, el ajedrez, cuyas reglas permanecen incólumes desde hace más de 1500 años, sin embargo, entre los siglos XVII y XIX, éste fue modificado para incluir las circunstancias lábiles de todo combate y dar cuenta de los azares de la guerra⁴. De hecho, muchas simulaciones de batallas con estas características han sido documentadas a lo largo de la historia, por ejemplo, son famosos los episodios ocurridos el 1 y el 25 de Mayo de 1942 a bordo del acorazado *Yamato*, cuando los altos mandos japoneses desestimaron varias simulaciones de la futura batalla de Midway que predijeron, con asombrosa exactitud, los desastrosos resultados de la misma (Parshall, & Tully, 2007, pp. 61-64 y 67-69). En 1971 Gary Gygax y Jeff Perren desarrollan *Chainmail*, un juego de simulación de combates medievales, el cual agregaba la novedad de permitir la presencia de elementos fantásticos como magos y dragones. Poco a poco, el énfasis de los juegos fue variando y las unidades de combate en miniatura fueron reemplazadas por personajes individuales, cada uno con sus motivaciones y personalidades particulares, tal como sucede en *Blackmoor*, de Dave Arneson. Finalmente, en 1974, Gygax y Arneson crean *Dungeons and Dragons* (D&D) (Barton, 2008, pp. 16-20; Peterson, 2012, pp. 41-46 y 64-71): el juego fue un furor entre los amantes de la literatura fantástica y de los juegos de guerra y a partir de allí surgen infinitas versiones y adaptaciones, ya sean éstas de los diferentes *settings* – medievales, fantásticos, góticos, *cyberpunks*, *steampunks*, espaciales y/o sus combinaciones posibles – sino también de la mecánica del juego en general, dependiendo del énfasis y los intereses de cada grupo de jugadores (Tresca, 2011, pp. 59-62.; Barton, 2008, pp. 21-23.).

En lo que respecta a nuestro trabajo, la influencia de Tolkien en la creación de D&D es pervasiva y evidente, basta ver las diferentes razas ofrecidas por el juego: elfos, humanos, enanos y medianos (Tresca, 2011, pp. 23-25; Peterson, 2012, pp. 116-120; Barton, 2008, pp. 17-19). Por supuesto que las influencias no están circunscriptas sólo a Tolkien, pueden encontrarse en el juego la influencia de numerosos autores, por ejemplo, Moorcock, Howard, Lovecraft y muchos más (El propio Gary Gygax nos ofrece sus *Inspirational and educational readings* en Gygax, 1979, p. 224)⁵.

Los RPG, en definitiva, son un claro ejemplo de la interactivación de ciertos campos específicos de la literatura y ciertos autores particulares, donde las posibilidades lineales de las narraciones son ampliadas *ad infinitum* y las líneas argumentales y los ámbitos explicitados y/o sugeridos en las obras son explorados, renovados y reformulados. El paso de los RPG a los CRPG implica, por su parte, una conjunción de transmedialidades: en primer lugar, existe una disminución en el grado de interactividad, desde las infinitas posibilidades de los RPG a las más limitadas posibilidades de los CRPG (debido a los requerimientos de este nuevo soporte), pero, sin embargo, se agregan las potencialidades ofrecidas por la visualización y la auralización.

La historia de los CRPG es también, por supuesto, intrincada y compleja, por lo que nos enfocaremos sólo en ciertos aspectos que consideramos relevantes para este trabajo⁶. Existen variadas taxonomías en relación a los juegos de PC relacionados a la rama de los RPG, de acuerdo a los diferentes énfasis de cada categoría. Matt Barton, al clasificarlos, hace las siguientes distinciones: CRPG vs. juegos de aventuras; CRPG vs. juegos de estrategia y, más relevante para nuestro trabajo, CRPG vs. MUDs y MMORPG (Barton, 2008, pp. 5-10.). En la década del 70, con las rudimentarias y limitadísimas herramientas de la época, se crearon los primeros CRPG que intentaban recrear o, en la terminología actual, transmediar la experiencia interactiva de los RPG al soporte de las nuevas PC (Barton, 2008, pp. 29 y ss.). La mayoría de estos programas pioneros hacen referencia en sus títulos al mundo secundario literario que inspiró, como ya vimos, los RPG y/o hacen un claro homenaje a su creador, J. R. R. Tolkien: *Akalabeth. World of Doom* (1978), *Moria* (1978) y *Orthanc* (1978) fueron desarrollados para la plataforma PLATO (*Programmed Logic Automated Teaching Operations*), que nació como un programa de asistencia educativa a distancia en la Universidad de Illinois en la década del 60 (Barton, 2007 y 2008, pp. 32-33). En estos años aparecen también los primeros MUDs (Multi User Domain, aunque debido a su uso eminentemente relacionado a los RPG, el acrónimo pasó a significar Multi User Dungeons), de cuya evolución surgen los primeros MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG). Los MUDs, *grosso modo*, ofrecen el ámbito cibernético para desarrollar sesiones de rol o diferentes aventuras interactivas, usualmente a través de textos y quizás algunos gráficos. Según M. Barton, los MUDs suelen tender hacia la interacción social (*role-playing*), mientras que los MMORPG se centran en los aspectos relacionados al *roll-playing*, donde el énfasis y la atención están basados en las tiradas de dados (*hack and slash*), el *looting* y el *leveling* (Barton: 2008, 42). En definitiva, en los MMORPG, los jugadores interactúan dentro de un mundo virtual de acuerdo a ciertas reglas y ciertas lógicas propias de esos mundos secundarios, de los cuales, como hemos visto, si bien estos mundos pueden tener, al igual que los RPG y los CRPG, ambientaciones muy diferentes, los más conspicuos son los ambientados en mundos fantásticos.

LitRPG: precursores, particularidades y características

It started in mud, as many things do
(Williams, 1998)

Tzvetan Todorov, en su *Introducción a la Literatura Fantástica*, se pregunta si “[...] tenemos derecho a discutir un género sin haber estudiado (o al menos leído) todas las obras que lo constituyen”, aunque cabe destacar que cuando habla de género, distingue sólo entre épico, poético, trágico y cómico (2006, p. 1-3). Darko Suvin, por su parte, en su fundacional *Metamorphoses of Science Fiction*, considera el género como un repertorio de ciertas funciones, convenciones y procedimientos específicos verificables empíricamente (Suvin, 1977, pp.10-11 y 63-65.) y, finalmente, coincide con T. Todorov en que es posible y válido analizar un género literario a partir de sus obras más representativas, aunque, dentro de su ideología específica, él habla de ciertas *masterpieces*:

Finalmente, será posible esbozar las premisas básicas de una crítica, una historia y de una teoría significativa de este género [...] La *primera* podría ser que un género debe ser evaluado procediendo desde su cima hacia abajo, aplicando los estándares obtenidos del análisis de sus obras maestras. (Suvin: 1977, 36.)⁷

Más allá de la perspectiva axiológica particular de Suvin, cuya discusión excede los límites de este trabajo, el criterio resulta válido. Para nuestro trabajo analizaremos cuatro autores fundacionales del género: Yu Wo, D. Rus, V. Mahanenko y G. Akella, también haremos referencia a ciertas obras “precursoras” del género (tal como está planteado en “Kafka y sus precursores”, de J. L. Borges), como *Otherland: City of Golden Shadows* (1998), de Tad Williams, *Epic* (2004), de Connor Konstik o *Ready Player One* (2011), de Ernest Cline, visualizada muy libremente por Steven Spielberg en 2018, donde ciertos procedimientos, ideas y extrapolaciones fundamentales a las obras estudiadas están presentes o aparecen de manera seminal. Consideramos relevante detenernos brevemente en estas cuestiones ya que, como todo nicho literario y económico, el éxito del LitRPG ha generado una explosión de oferta oficial y no-oficial (fan fiction) tanto en tiendas mainstream (Amazon, Barnes & Noble, etc.) como en los blogs y sitios de fans. Según V. Mahanenko, la etiqueta LitRPG para el género fue acuñada en Rusia en el año 2013 cuando él, junto al escritor A. Bobl y a Dmitri Malkin, editor de Sci-Fi para la compañía Eksmo (Эксмо, una de las editoriales más importantes de Rusia), durante una sesión de *brainstorming*. De allí surge la extrañeza gramatical del término LitRPG (Literary RPG) frente al quizás más esperable, aunque anglocéntrico, RPLit (RPG literature) (Konstik, 2018). Básicamente, para que un relato o narración pueda ser considerada como parte del género LitRPG, la acción debe desarrollarse, al menos en gran parte, dentro de un entorno virtual y bajo condiciones de *full immersion*: este es el componente de ciencia ficción del juego, la extrapolación de una tecnología existente a un parámetro superior aún no alcanzado. Sin embargo, el LitRPG propiamente dicho debe poseer otro elemento que consideramos constitutivo y distintivo: la trama debe desarrollarse en el entorno de un MMORPG, bajo la égida de sus leyes intrínsecas, sus lógicas y sus convenciones.

Los precursores

Tad Williams, con su serie *Otherland* (1996-2004), Connor Konstik con *Epic* (2004) y Ernest Cline con *Ready Player One* (2011), son considerados los “precursores” del género. En *Otherland: City of Golden Shadows* (1996) y en *Epic* (2004) se despliegan procedimientos y tópicos que estarán presentes en las obras de LitRPG -la acción transcurre dentro de un entorno virtual, con *full immersion* lograda a través de ciertos avances tecnológicos específicos. No aparecen, sin embargo, ciertos elementos que constituyen, creemos, el núcleo central de este género: el ámbito específico de un MMORPG, su terminología ni sus lógicas particulares. *Ready Player One* está ya más cerca de esto: el entorno virtual donde se desarrolla la acción es un MMORPG y los jugadores, o *gunters*, enfrentan diferentes pruebas inspiradas en clásicos juegos y películas de las últimas décadas del siglo XX; sí están presentes, aunque no en un primerísimo plano ni de manera pervasiva (como sucede

en la obra de Rus, Mahanenko, Akella y Wo), ciertos detalle inherentes a la jugabilidad y a la lógica interna de los MMORPG: las estadísticas del personaje, el método de creación, los puntos de experiencia y el *leveling*, las interfaces varias, etc. Lo cual nos lleva al LitRPG propiamente dicho.

El LitRPG

Así como existe una ciencia ficción “dura”, donde muchas veces los elementos extraliterarios que pretenden ofrecer el *novum* y el “extrañamiento cognitivo” que celebra Suvin (1977, pp. 4-5; 11-15 y 63-67) resultan más relevantes que las cuestiones literarias propiamente dichas, por ejemplo, *Nightfall* (1941) o *The Dying Night* (1956) de I. Asimov. En el caso del LitRPG resulta central la aparición pervasiva de las convenciones, los términos y las lógicas propias de un MMORPG, así como las irrupciones de ciertos mensajes específicos dentro de la interfaz del protagonista:

*¡Felicitaciones! Has aprendido un hechizo: La mano del Muerto.
Tiempo de lanzamiento: 1.5 seg.
Gasto de Maná: 19
Congela el blanco por 2 seg.
(Rus, 2014, cap. 5, párr. 36)*

La terminología es clara y transparente, casi económica para el iniciado y absolutamente oscura para el lego. Es esta intrusión de un canal y una terminología específica, completamente ajena al verosímil fantástico, donde yace, creemos, la originalidad primordial del género: un lenguaje técnico, casi no-literario y específico de un campo semántico muy acotado que irrumpe en el campo literario y configura sus propias lógicas de enunciación y es a su vez regido sólo por ellas:

Se lanzó contra el mob, acuchillándolo cada vez que estaba a su alcance. Pero no podía retirarse lo suficientemente rápido ya que había excitado demasiado el aggro del mob. Ignorando a su oponente, el monstruo vino por mí.
*¡Fuiste golpeado por el Gnoll mensajero! Daño recibido 16 puntos. Vida 44/60
¡Fuiste golpeado por el Gnoll mensajero! Daño recibido 12 puntos. Vida 32/60
Eso dolió (Rus, 2014, cap. 4, párrs. 68- 71)*

Esta última función genera otra de las características principales del verosímil propio del LitRPG: las lógicas que rigen los combates del LitRPG nada tiene que ver con la representación habitual en los distintos relatos de fantasía. G. Akella va más allá de lo necesario para explicar esto en su novela *Patch 17*:

La mecánica de combate de los RPG, que involucran grupos y redadas a cabalozos y otras misiones, casi no ha cambiado en los últimos treinta y cuatro años. Cada expedición consta de tres roles: tanques – jugadores cuyo rol es mantener la atención de los jefes o mobs, atrayendo más *aggro* que el resto de los jugadores y así protegiendo al resto del grupo o de la expedición de recibir daño. Sanadores- personajes que restauran o mantienen la salud del grupo o la expedición durante el combate. Y finalmente, dps (daño por segundo) —personajes cuya función central es infligir daño a los jugadores enemigos, NPC (mobs) y jefes [...] Si por alguna razón el tanque pierde el *aggro*, permitiendo al jefe alejarse y atacar a los débiles sanadores o dps, en casi todos los casos el resultado es una limpieza, es decir, la muerte de la expedición completa. (Ake-lla, 2016, cap. 4, párrs. 94-98 y 100)

Comparemos esta representación de los combates con dos de los autores más representativos de la literatura fantástica, R. E. Howard y J. R. R. Tolkien:

Con su espalda contra la pared enfrentó por un instante el círculo que se cerraba sobre él, entonces saltó en medio de ellos. No era un luchador defensivo, incluso ante posibilidades abrumadoramente adversas siempre llevaba la lucha hacia el enemigo. [...] El Cimerio avanzó, un movimiento de velocidad deslumbrante. Era como un tigre entre mandriles cuando saltaba, esquivaba y giraba, ofreciendo un blanco siempre en movimiento, mientras que su hacha tejía una rueda de muerte a su alrededor. (Howard, 2015, “The Phoenix on the Sword”, cap. 5, párrs. 18-19.)

Boromir se adelantó y cortó el brazo con todas sus fuerzas; pero su espada resonó, se desvió y cayó de sus manos sacudidas. La hoja se melló. De repente, para su sorpresa, Frodo sintió una ira ardiente encenderse en su corazón. “¡Por la Comarca!” gritó, y saltando junto a Boromir, se inclinó y apuñaló con Aguijón el horrible pie. Hubo un bramido, y el pie se retiró de repente, casi arrancando a Aguijón de sus manos. Negras gotas cayeron desde el filo y humearon en el suelo. Boromir se arrojó contra la puerta y la cerró nuevamente. “¡Una por la Comarca!” gritó Aragorn. “La mordida del hobbit es profunda! ¡Tienes una buena hoja, Frodo hijo de Drogo!” (Tolkien, 2010, pp. 324-325)

Las estrategias y los métodos de representación son, claramente, diferentes. La descripción de Conan luchando en su habitación contra los conjurados o el combate en la cámara de Mazarbul, junto a la tumba de Balin, en las minas de Moria presentan diferentes estrategias y procedimientos de representación. Veamos un ejemplo quizás extremo, que es el primer combate de Laith, personaje principal de *Alterworld*⁸:

Un conejo adulto. Nivel 3.

Lo que sea. Me está atacando. Vergonzoso, en verdad: ser matado en tu primera lucha –por un conejo. Conejo o no conejo, me apresuré a mover el blando del gran bastardo y lancé un DoT retardador. Resistencia. El blanco ni le preocupa el hechizo. Un conejo con resistencia mágica –¿qué tipo de mundo era éste? Otro intento, y logré retrasarlo un poco.

¡Fuiste mordido! Daño recibido: 6 puntos. Fuente: los dientes del conejo joven. Vida 54/60.

¡El conejo joven ha errado! ¡Intenta golpear, pero falló! (Rus, 2014, cap. 4, párrs.3-7)

Otra de las características centrales de las obras que hemos seleccionado es la relevancia central del proceso de creación del avatar del jugador o personaje principal, que oficia como procedimiento literario de singularización y originalidad y que da pie a otras operaciones y procedimientos narrativos dentro de la trama. Usualmente, en los relatos de fantasía, el héroe posee cierto atributo que, a la corta o a la larga, lo singularizan y, en definitiva, lo convierten en el héroe del relato (como, por ejemplo, los relatos englobados por el periplo del héroe (Campbell, 2008) o los motivos populares como los de *Ugly Duckling*, *Hidden Monarch* o *Pariah Elite* (presentes, por ejemplo, en la construcción del personaje de Aragorn), por nombrar algunos de los más conspicuos (Clute & Grant, 1997, pp. 972-973; 446; 745-746.). En el caso de *Otherland*, la singularización no se produce dentro del entorno virtual o debido a alguna característica de los avatares, sino a los contextos personales de los protagonistas, especialmente la particular perspectiva bosquimana de *!Xabbu*. En *Ready Player One* tampoco está explicitado el proceso de creación de los avatares de los personajes y, aunque sí vemos el proceso de *leveling* de Parzival, sin embargo, éste se adecúa más a una lógica de los relatos de *rags to riches*, en los cuales un personaje astuto e inteligente logra ascender hasta lo más alto de la pirámide social, en este caso, tanto en el mundo “real” como en el virtual (*rags to legend*).

Es habitual en el LitRPG resaltar la especificidad y singularidad del proceso de creación de los avatares. Este procedimiento aporta tensión y profundidad al personaje y al proceso mismo, pues de lo contrario los avatares serían “descartables” y, por lo tanto, poco relevantes o interesantes. Veamos cómo los autores refuerzan esta cuestión en el propio texto:

Bien, puedes ahora comenzar a crear a tu personaje. Antes de proceder, debo recordarte que sólo tendrás una oportunidad para crear tu personaje. Una vez creado, tu raza, nombre y apariencia no pueden ser cambiados. (Yu Wo, 2004, p. 16). ¡Felicitaciones! Recibes un +1% de bono por clase a Intelecto y +1 a Espíritu en cada nivel. Elige tus características iniciales. Tienes 25 puntos. Úsalos sabiamente. Una vez que el personaje ha sido creado, no pueden realizarse más cambios. La descripción de los cinco atributos flotó ante mis ojos. (Rus, 2014, cap. 3, párrs. 14-15)

Además, dentro de la relevancia narrativa y la singularidad del proceso de creación, aparece usualmente, como ya mencionamos, cierto rasgo único que elevará al personaje y destacará al avatar de éste dentro de la población general del dominio digital. Feng Lan, protagonista principal de la saga de Yu Wo, resulta ser la primera jugadora en conectarse a *Second Life*, un MMORPG con un 99% de realismo, y, por esta razón, le es concedido un deseo (Yu Wo, 2004, pp. 17-18).

D. Rus, por su parte, singulariza a su personaje, y al avatar de éste, con la particular elección de su clase:

Introduje la información de la tarjeta de crédito en el registro, ignorando la interminable lista de palabras de la descripción, fui derecho al menú de creación del personaje. Elegir personaje. [...] Elija su clase. “Brujo.” Información: Los Brujos son los adoradores secretos del Señor Caído y se ven atraídos hacia las Fuerzas oscuras. Las razas de la luz tienden a rechazarlos. Ciertos NPC pueden rehusarse a interactuar contigo. Muchos comerciantes pueden inflar sus precios al tratar contigo. Al alcanzar el nivel 10, un Brujo deberá decidir su especialización. Se le requerirá elegir entre Nigromante o Caballero de la Muerte. Ambos son despreciados por los poderes de la Luz. Muchas misiones y locaciones estarán vedadas. Si aún desea jugar con la clase en cuestión, sugerimos que elija una raza Oscura o neutral. “Ni loco!” grité a la interfaz, “Necro es mi toon favorito desde que nací! No quiero ser el enésimo arquero elfo. Me importa un bledo tus estándares políticamente correctos. “Aconsejamos, sugerimos, quizás sea mejor...” Sí, seguro. Voy a cagar tu esquema. Seré el primer Alto Elfo Oscuro entre tu lindos y bonitos Paladines. ¡Confirmar!” (Rus, 2014, cap. 3, párr. 2 y 10-15.)

En los casos de *Survival Quest* y *Patch 17*, los personajes se ven forzados, uno por decisión judicial (Mahan), el otro a punta de pistola (Krian), a encarnar personajes específicos: Krian es lanzado a un territorio desconocido no habilitado aún para la masa de jugadores y bajo la especie de un demonio:

Bienvenido al Reino de Arkon, Krian. Ahí estaba la familiar oscuridad de la pantalla de log-in. El menú de selección de raza apareció nuevamente. Demonio. Cada representante de esta raza lleva una gota de sangre del Señor del Inframundo dentro de sí... Llevando armadura pesada, son algunos de los mejores guerreros del Reino de Akron. Obtienes un 75 % (max) de bonificación en resistencia a la magia mental, la habilidad de usar armaduras pesadas, y un +2% a Armadura cuando la usas. ¿Demonio? ¿Qué demonios! Se suponía que jugaría con un humano. ¡Los demonios no habían sido incluidos en el Parche aún! (Akella, 2016, Intr. párrs. 1-9)

Mahan, por su parte, es encarcelado en una mina de trabajos forzados virtual para pagar su deuda a la sociedad (elemento prefigurado en Ready Player One, cuando Parzival se hace encarcelar en las instalaciones de trabajo forzado de IOI) y obligado a aceptar una clase y unas habilidades poco prometedoras: Ningún bastardo había escrito aún en ningún foro que un prisionero podía recibir una clase con hechizos. ¡Joder! Ni siquiera sé cómo lanzar hechizos y aprenderlo solo va a ser muy difícil.

Hice aparecer la ventana con la descripción del personaje ante mis ojos:

Statistics for player Mahan					
Experience	1	of	100	Additional stats	
Race	Human				
Class	Shaman			Physical damage	11
Main Profession	Jeweler			Magical damage	3
Character level	1				
Hit points	40			Physical resistance	6
Mana	10			Magic resistance	0
Energy	100			Fire resistance	0
Stats	Scale	Base	+ Items	Cold resistance	0
Stamina	0%	4	4	Poison resistance	0
Agility	0%	1	1		
Strength	0%	1	1		
Intellect	0%	1	1	Dodge chance	0.60%
Not selected				Critical hit chance	0.40%
Not selected					
Not selected					
Not selected					
Free stat points					0
Professions					
Jewelcraft	0%	0	0		

(Mahanenko, 2015, cap. 2, Párrs. 5-6)

Nuevamente queda en un primer plano la irrupción de la interfaz del jugador dentro de la obra y como procedimiento que permite transmitir gran cantidad de información de manera condensada y económica sin alterar en absoluto los parámetros de este nuevo verosímil. Este procedimiento de singularización de los avatares a través de ciertos eventos y circunstancias particulares ofrece opera literariamente y resulta central para el desarrollo y la

originalidad de la trama, ya que permite, nuevamente, la irrupción en la literatura de un procedimiento propio de la lógica de los CRPG y, particularmente, de los MMORPG, las diferentes misiones, o *quests*, que los personajes reciben y que, al ser cumplidas, permiten que el avatar progrese y suba de nivel (*leveling*). Sin embargo, las características particulares de los avatares centrales abren la puerta a otro procedimiento de singularización que resultará aún más importante para la trama de estos relatos: las muy deseadas y buscadas misiones secretas u ocultas, *hidden quests*. Akella, nuevamente, va un poco más allá de lo aconsejable en su explicación:

Las misiones ocultas son muy apreciadas por todos los jugadores. Conseguir una sólo es posible estando en el lugar correcto en el momento correcto, y luego cumplir un montón de condiciones para desarrollarlas. (Akella, 2016, cap. 2, párr. 150)

Las particulares circunstancias que rodean a su avatar, Krian, le permiten a su vez acceder a estas raras y exclusivas posibilidades:

El hecho de que hubiera recibido una misión de una NPC de nivel 500 sólo podía ser explicado gracias a una anomalía del Patch RP-17, que mencionaba algo sobre un bache en la inteligencia de los NPC.... Quienquiera que estaba monitoreando los territorios demoníacos debe estar dándome estas misiones porque estoy sólo yo aquí. No es que me queje, por cierto. (Akella, 2016, cap. 2, párrs. 316 y 422.)

En *Alterworld*, gracias a la particular elección de clase del personaje, accede a misiones que no están disponibles para el grueso de los jugadores:

¡Alerta de misión cumplida! Has completado una misión secreta:

Hermandad Oscura.

Recompensa: 1 oro.

Tu relación con Gunnar ha mejorado.

¡Felicitaciones! Has recibido un Logro: El primero en la ciudad.

Te has convertido en la primera persona en esta ciudad en completar la misión:

Hermandad Oscura.

Recompensa: +100 a Fama.

[...]

¡Alerta de nueva misión! Hermandad Oscura II.

Tipo de misión: Secreta, infrecuente.

Encuentra a los seguidores del Señor Caído en la ciudad y en la Tierra de Luz.

Cada nuevo adorador doblará la recompensa.

¿Quieres aceptar la misión? (Rus, 2014, cap. 6, párrs. 21-26 y 29-32.)

La concatenación de *quests* permite al personaje principal singularizarse y evolucionar tanto en el marco lúdico como en el literario, donde nuevamente irrumpen las lógicas discursivas y argumentales de los MMORPG. Dado el gran éxito obtenido en el terreno comercial, el LitRPG es un género prolífico, no sólo los autores más reconocidos producen

a un ritmo admirable sagas extensísimas (Play to Live se extiende siete volúmenes, como también lo hace *Way of the Shaman*, y *Yu Wo*, por su parte, ha escrito nueve volúmenes), hay que sumarle el ejército de nuevos autores que se suman al boom, literario y editorial, y los ya mencionados *fan-fictions* que se publican en portales de los fanáticos. Sin embargo, hemos encontrado ciertos *topoi* comunes en las obras analizadas que, sin pretensión alguna de ser exhaustivos, hemos resumido en el siguiente cuadro:

Precusores		LitRPG
Otherland/ Epic	Ready Player One	AlterWorld/ Patch 17 1/2 Prince/ Survival Quest
Entorno virtual Full Immersion	Entorno virtual Full Immersion	Entorno virtual Full Immersion
X	La acción se desarrolla mayormente en un MMORPG	La acción se desarrolla casi en su totalidad en un MMORPG
X	Aparecen referencias a la interfaz del jugador	La interfaz irrumpe en la narración.
X	X	La creación del avatar aparece como elemento central para el desarrollo de la acción y como elemento de singularización del personaje.

Existen también otras características que no resultarían distintivas del género *per se*, pero que también pueden encontrarse en la mayoría de las obras. En primer lugar, la aparición de eventos relevantes del mundo “real” suele introducirse en el relato a través de un procedimiento bastante habitual, la referencia a memos empresariales, informes y/o noticias oficiales:

Una vez que había saciado mi apetito primario, me senté con la taza de café siempre caliente y abrí las noticias. Primero revisé los titulares del mundo real para lo que quería saber [...] El trágico accidente de la semana pasada cuando la facción militante del grupo radical Femen hizo estallar ambos centros de datos del mundo virtual de Padisha causó que nuestros lectores se conmisearan profundamente con las familias de más de mil jugadores permanentes que habitaban el mundo de Padisha junto con los más de ochocientos mil jugadores regulares. Ayer, la base de datos de respaldo fue finalmente instalada en los nuevos servidores del juego. Para alivio de todos, los individuos digitales demostraron estar sanos y salvos e incluso habían alcanzado variados progresos en el juego. Expresaron su sorpresa por la ausencia de los jugadores regulares durante toda la semana. El gobierno aún no se ha explayado sobre este evento extraordinario. (Rus, 2014, cap. 18, párrs. 8 y 14.)

Elegimos este fragmento en particular porque introduce, en su economía informativa, otro de los elementos característicos del género: la inminente sospecha de que el mundo “virtual” se está volviendo independiente de sus soportes en el mundo “real”, con la consecuente posibilidad de la existencia independiente de las AI y de los NPC. El final de *Alterworld: Play to Live* es un ejemplo diáfano de esto, así como la creciente sospecha de los personajes de *Patch 17* sobre la existencia independiente e individual de los NPC.

Conclusiones

A lo largo de nuestra argumentación hemos visto cómo ciertos elementos presentes en la obra de destacados autores fantásticos, especialmente Tolkien, han pasado por un complejo y dinámico proceso de transmediación: la interactivación de los mundos secundarios o subcreaciones y su hibridación con ciertos juegos de estrategia y de simulación de combates dieron como resultado, a mediados de la década del 70, la aparición de los RPG, aportando así infinitas posibilidades de expansión a las líneas y concepciones presentes en estas obras literarias lineales. Luego, a medida que avanzaban las posibilidades técnicas, los RPG eran transmediados a los diferentes soportes cibernéticos, apareciendo entonces los CRPG, los MUDs y, finalmente, los MMORPG, adquiriendo cada una, a lo largo de su evolución, sus propias lógicas internas y sus propias reglas intrínsecas de interacción. A partir de estas lógicas particulares y específicas surge el último proceso de transmediación analizado, un regreso a la literatura de aquello que nació de la literatura fantástica y de la ciencia ficción: el surgimiento del LitRPG como género literario. Este género trae aparejado la irrupción de un nuevo verosímil fantástico, con lógicas de representación muy diferentes, por ejemplo, a las de Howard, Moorcock o el propio Tolkien, así como también introduce un nuevo vocabulario ajeno y extraño a la literatura, con términos y convenciones en extremo económicas pero altamente significativas que obedecen a estas nuevas lógicas de representación y comunicación.

Notas

1. Queremos destacar que los ejemplos siguientes han sido rescatados de nuestro acervo personal de experiencias, y que, aunque por supuesto los consideramos pertinentes y válidos, de ningún modo pretenden ser más que un comentario indicativo entre muchos otros igualmente relevantes. Por otro lado, también han sido elegidos por su relación al tema de nuestra discusión.
2. Bracken, A. (2015), *Star Wars: A New Hope. The Princess, the Scoundrel, and the Farm Boy*, Disney Lucasfilm Press; Gidwitz, A. (2015), *Star Wars: The Empire Strikes Back. So You Want to Be a Jedi*, Disney Lucasfilm Press; Angleberger, T. (2015), *Star Wars: Return of the Jedi. Beware the Power of the Dark Side*, Disney Lucasfilm Press; Blish, J. (2015), *Star Trek: The Classic Episodes*, Barnes & Noble.
3. Vallese, R. & Vallese, V. (1999), *Planescape: Torment, Wizard of the Coast*; Hess, R. (1999), *Planescape: Torment*. Original text by Chris Avellone and Colin McComb Novelization by Rhyss Hess, Interplay Productions.
4. Para un excelente panorama de esta cuestión, cf. Peterson, J. (2012), *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press. Para el tema mencionado cf. pp. 204-250.
5. Tresca, M. (2011), pp. 5-6, esp.: “The Hobbit and The Lord of the Rings helped shape fantasy games through Tolkien’s obsessive attention to detail and world building. Unlike typical ‘sword and sorcery’ novels, Tolkien’s works spanned epic struggles, incorporating realworld languages and mythologies. This is not to lessen the contributions of other authors to fantasy gaming—Robert E. Howard, Michael Moorcock, Fritz Leiber, and H.P. Lovecraft are all major contributors”
6. Para un panorama de la historia y las problemáticas respecto a este tema, cf. Barton, M (2008).
7. Todas las traducciones son nuestras.
8. Resulta un lugar común en los CRPG que los primeros combates de los personajes sean contra enemigos (mobs) accesibles, para que los jugadores puedan familiarizarse con la interfaz y las mecánicas del juego. Yu Wo, *½ Prince: The Beginning of a Legend*, p. 22: “Man-eating slimes, here I come! The first thing I saw were a dozen of man-eating slimes dotting the landscape. It’s a good thing they won’t agro, otherwise I’d have died of shock when they came charging over, I thought. Looking at the small knife in my hand, I realized that I seemed to have absolutely no experience whatsoever with melee combat.” Cf. también el principio del clásico CRPG Fallout (1997).

Referencias bibliográficas:

- Akella, G. (2016). *Patch 17* (Realm of Arkon, Book 1), versión e-book, recuperado de Amazon.com services LLC.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and Desktops. The History of Computer Role-Playing Games*. Natick: A. K. Peters Ltd.

- Barton, M. (2007). *Fun with PLATO*, recuperado de *armchairarcade.com* website: <http://www.armchairarcade.com/neo/node/1396>.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library.
- Clute, J. y Grant, J. (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Howard, R. (2015). *Conan: The Barbarian complete collection, versión e-book*, recuperado de Amazon.com services LLC.
- Gygax, G. (1979). *Dungeon Master Guide. Advanced Dungeons and Dragons*. Lake Geneva: TSR Games.
- Konstik, C. (2018). *What is LitRPG?* Recuperado de <https://www.levelup.pub/what-is-litrpg/>
- Konzack, L. (2018). *Transmediality*. M. Wolf (ed.) The Routledge Companion to Imaginary Worlds (pp. 134-140). New York and London: Routledge.
- Mahanenko, V. (2015). *Survival quest (Way of the Shaman: Book 1)*, versión e-book, recuperado de Amazon.com services LLC.
- Parshall, J. y Tully, A. (2007). *Shattered Sword. The Untold Story of the Battle of Midway*. Dulles: Potomac Books Inc.
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.
- Rus, D. (2014). *AlterWorld. Play to Live (Book 1)*, versión e-book, recuperado de Amazon.com services LLC.
- Suvin, D. (1979) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press.
- Tolkien, J. (1975). *Tree and Leaf, Smith of Wooton Major, The Homecoming of Beorhtnoth*. Boston: Unwin Paperbacks.
- Tolkien, J. (1991). *The Lord of the Rings. Part One: The Fellowship of the Ring*. London: Harper Collins Publishers.
- Todorov, T. (2006). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Ed. Paidós
- Tresca, M. (2011). *The Evolution of Fantasy Role Playing Games*. Jefferson: MacFarland & Co.
- William, T. (1998). *Otherland: City of Golden Shadow*, versión e-book, recuperado de Amazon.com services LLC.
- Yu Wo (2004). *½ Prince: The Beginning of a Legend*. Recuperado de <https://www.princerevolution.org/halfprince-main/hp-online-viewer/>

Abstract: In this paper we analyze a transmedial journey that ends on the creation of a new genre, the LitRPG (Literary RPG). This process begins in the seventies when certain literatures and prominent authors, like Tolkien, Lovecraft, Moorcock, Howard et al., are interactivized with the creation of the first RPG (Role Playing Games). Later, with the appearance of the new cybernetic platforms, these games are transmediated to give birth to the CRPG (Computer RPG), MUD (Multi User Domain/ Dungeon) and finally the MMORPG (Massive Multiplayer On Line RPG), whose logics and discursive characteristics appears abruptly in the literary field through the LitRPG novels, generating a return to literature while being deinteractivated.

Apart from the analysis of the transmedia process, we analyze some of the main characteristics of this genre by reading four authors deemed the pioneers of the genre - D. Rus, G. Akella, V. Mahanenko y Yu Wo. We will also look upon how these characteristics are present in certain precursors, (in the sense of Borges' "Kafka y sus precursors").

Keywords: LitRPG - D. Rus - G. Akella - V. Mahanenko - Yu Wo - Transmediality - RPG - MMORPG

Resumo: Neste artigo percorremos um roteiro transmidiático que tem como resultado o surgimento de um novo gênero literário, o LitRPG (Literary RPG). Esse processo começa na década de 70 quando se interativizam certas literaturas e autores eminentes como Tolkien, Lovecraft, Moorcock, Howard et al. e aparecem os primeiros RPG (Role Playing Games), logo, esses são transmediados aos novos suportes cibernéticos para dar origem aos CRPG (computer RPG), MUD (Multi user Domain/ Dugeon) e finalmente os MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), cujas lógicas e características discursivas se apresentam no terreno literário através das obras de litRPG e geram um retorno à literatura a partir de um processo de desenterativização.

Além de analisar o processo de transmediação, analisam-se também as características principais desse novo gênero, nos adentrando na obra de quatro autores considerados pioneiros - D. Rus, G. Akella, V. Mahanenko y Yu Wo - assim como também em certas características pré-figuradas em certos precursores do gênero (em termos de "Kafka e seus precursores" de J. L. Borges).

Palavras chave: LitRPG - D. Rus - G. Akella - V. Mahanenko - Yu Wo - Transmediación - RPG - MMORPG

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

Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

• Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAICYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

• Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras.

Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad.

Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAICYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

• Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización.

Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAICYT-CONICET.

• Reflexión Académica en Diseño y Comunicación

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza-aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

• Actas de Diseño

Actas de Diseño es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006. Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ISSN 1668-0227]

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Editoras y autorías: las mujeres en el mundo editorial latinoamericano** | **Ivana Mihal, Ana Elisa Ribeiro y Daniela Szpilbarg**: Introducción: “Editoras y autorías: las mujeres en el mundo editorial latinoamericano” | **Lorrany Mota de Almeida e Paula Renata Melo Moreira**: Literatura Juvenil de Mulheres Negras - Brasil, Século XXI | **Daniela Páez**: Las historietistas argentinas. Trayectorias, espacios y dinámicas de trabajo desde los '40 a la actualidad | **Ana Elisa Ribeiro**: Mulheres na edição: o caso de Tânia Diniz e o mural Mulheres Emergentes | **María Belén Riveiro**: Ada Korn editora: por una historia crítica del mundo editorial | **Letícia Santana Gomes e Giani David Silva**: Mulheres editoras independentes: Constanza Brunet (Argentina) Maria Mazarello (Brasil) e Paula Anacaona (França) e as projeções de si | **Alejandra Torres Torres**: “Mujeres editoras en el Uruguay contemporáneo: de Susana Soca (1906-1959) a Nancy Bacelo (1931-2007)” | **Analía Gerbaudo e**

Ivana Tosti: Beatriz Sarlo y el campo editorial en Argentina | **Gustavo Bombini:** Disidencia, resistencia y reposicionamiento: la actividad editorial entre dictadura y democracia. Mujeres editoras | **Maria do Rosário A. Pereira:** Narrativa brasileira de autoria feminina contemporânea: breves apontamentos. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 107. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Sostenibilidad y Protección del Diseño** | **Susy Inés Bello Knoll:** Presentación | **César José Galarza:** Sostenibilidad y éxito empresarial | **Agostina Coniglio y Constanza Connolly:** El impacto social de los nuevos modelos de negocios | **Susy Inés Bello Knoll:** La asociatividad y la sostenibilidad | **Natalia Sofía Tenaglia:** ¿Qué tan ético es "vestir verde"? | **María Belén Aliciardi:** ¿Cómo enfrentar el Greenwashing de la Moda en el mundo y en Argentina? | **Christian Vidal Beros:** Diversidad e Inclusión en las Empresas de Moda | **Juan José Rastrollo Suárez:** El derecho al paisaje urbano en América Latina | **Marta Rosalía Norese:** La sostenibilidad cultural: El reconocimiento del tango como patrimonio de la humanidad | **Brenda Salas Pasuy:** La protección jurídica del diseño sostenible en Colombia | **Fernando Carbajo Cascón:** La protección de los diseños de moda en la Unión Europea (entre el diseño industrial y el derecho de autor) | **Lucas Matías Lehtinen:** Propiedad Intelectual y Sostenibilidad: La protección de los conocimientos tradicionales | **Vanessa Jiménez Serranía:** La Blockchain como medio de protección del diseño: "design blockchain by design". (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 106. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visiones del Diseño: Problematicar el Diseño para comprender su complejidad** | **D. V. Di Bella:** Prefacio Cuaderno 104 | **D. V. Di Bella:** Prólogo Cuaderno 104 | **T. Irwin, G. Kossoff y C. Tonkinwise:** Diseño para la transición: un marco educativo para avanzar en el estudio y diseño de transiciones sostenibles | **T. Irwin, G. Kossoff y C. Tonkinwise:** Diseño para la transición: la importancia de la vida cotidiana y los estilos de vida como un punto de influencia para las transiciones sostenibles | **D. V. Di Bella:** Visiones del Diseño: Problematicar el Diseño para comprender su complejidad. 4º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP) | **V. M. D'Ortenzio:** Hiperconectados. La señalética y su impacto en los consensos sociales [Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019] | **A. L. Vinlove:** Cuerpos que importan. Reflexionando sobre el estado actual de la industria del denim y las problemáticas que contiene [Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019] | **A. T. Estévez:** La naturaleza es la solución | **L. Lares:** Metadiseño y Transdisciplina, enfoque para la transformación social y ambiental | **J. Bazoberry y S. Stivale:** Estrategias de diseño para motivar conductas sustentables | **N. Mouchrek:** Diseño participativo en procesos de exploración de carrera para estudiantes universitarios | **Ch. Esteve Sendra, M. Martínez Torán y R. Moreno Cuesta:** Craft your Future: diseñando desde la economía local, la artesanía y la tecnología. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 105. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular.** Cecilia Mazzeo: Prólogo | **Xavier Fernando Jiménez Álvaro, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Guillermo Sánchez Borrero:** La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador | **Guillermo Sánchez Borrero, Anabel Soraya Quelal Moncayo y Xavier Fernando Jiménez Álvaro:** Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE | **Cecilia Mazzeo:** Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA | **Leandro Dalle:** Propuestas curriculares futuribles para la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en FADU UBA | **Melba Cristina Marmolejo Cueva y Ladys Diana Vásquez Coisme:** Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico | **Caridad González Maldonado:** Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador | **Carlos Torres de la Torre:** Nuevo paradigma para el Diseño de Productos | **Andrea Rivadeneira Cofre:** Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico | **Mariana Lozada:** La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina | **Pablo Guzmán Paredes:** La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados | **Amparo Álvarez Meythaler y Jaime Guzmán Martínez:** Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 104. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza.** María Bernardita Brancoli y Alejandra Niedermaier: Prólogo // Eje: Enseñar diseño en un mundo cambiante: **Florencia Aguilera y Felipe Arenas | Débora Irina Belmes | María Bernardita Brancoli | Úrsula Bravo y Erik Bohemia | Hernán Díaz Gálvez | Martha Gutiérrez Miranda | Denisse Lizama | Clarisa Menteguiaga | Néstor Damián Ortega | Juan Manuel Pérez | Fernando Luis Rolando | Eduardo A. Russo | Francisco Zamorano Urrutia, Catalina Cortés Loyola y Mauricio Herrera Marín | Osvaldo Zorzano** // Eje: Las fronteras del diseño y sus alcances al servicio de proyectos interdisciplinarios: **Enzo Anziani Ostornol | Paulina Contreras Correa y Hernán Díaz Gálvez | Rodrigo Gajardo y Tamara Vicencio | María Valeria Frindt Garretón | Martina Fornés | Ariel Marcelo Katz | Sofía Martínez Larraín y Lía Valenzuela Echenique | Milagros de Ugarte y María Bernardita Brancoli | María José Williamson.** (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 103. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación** [Catálogo de Investigaciones. 2ª Edición. Ciclo 2016-2019). **Investigaciones (resúmenes) organizados por categoría y por fecha.** a) Proyectos Áulicos | b) Proyectos de Exploración de Agenda Profesional | c) Investigaciones Disciplinarias. Selección de Investigaciones completas organizadas por Ejes Temáticos: **Eje Enseñanza del Diseño: Ariana Bekerman:** Los diseñadores del

mañana: Contenidos y herramientas para los alumnos de diseño de interiores de hoy frente a los trabajos que desarrollarán a partir del 2025 | **Gabriela Sagristani**: Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño // **Eje Mundos Visuales: Valeria Stefanini**: El autorretrato en la fotografía contemporánea | **Eleonora Vallazza**: El cine infantil argentino. Reflexiones acerca de la historia y tendencias del cine infantil argentino // **Eje Patrimonio Cultural: Andrea Marrazzi**: La dramaturgia de Leónidas Barletta. Análisis sobre Odio y La edad del trapo | **Marcelo Adrián Torres**: Modelos, Diseño y Gestión del patrimonio cultural. Reflexión discursiva y líneas de acción entre los años 2006 y 2017, en Argentina. (2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 102, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y diseño: discursos de la identidad cultural en América Latina**. **Natalia Aguerre y Cynthia L. Hurtado Espinosa**: Prólogo | **Mariana N. Campos Barragán, Cynthia L. Hurtado Espinosa y Miguel A. Casillas López**: La identidad de los equipos de fútbol mexicanos a través de sus identificadores gráficos y su influencia en la cultura mexicana | **Adrián A. Cisneros Hernández, Marcela del R. Ramírez Mercado y Juan E. A. Olivares Gallo**: La identidad en el turismo religioso de San Juan de los Lagos | **Verónica Durán Alfaro, Jorge A. González Arce y Claudia Mercado Peña**: La identidad como eje integrador de una marca ciudad | **Eduardo Galindo Flores, Mónica González Castañeda y Daniel Rodríguez Medina**: La gráfica popular, un referente de la identidad del diseño gráfico mexicano | **Patricia C. Galletti**: El flamenco en los Gitanos Calé: apuntes para una investigación sobre la innovación y la inclusión socioculturales desde la antropología y el diseño | **Amalia García Hernández, Irma L. Gutiérrez Cruz y Eva G. Osuna Ruiz**: El alcance de la gastronomía mexicana en otras fronteras a través del diseño gráfico por el medio de la Web | **Alejandra Guardia Manzur**: A través del ojo colonial. Discursos visuales de la mujer indígena boliviana | **José A. Luna Abundis, Noé G. Menchaca de Alba y Marco P. Vázquez Nuño**: La implementación del Video en proyectos de Diseño de Identidad Corporativa | **Daniela Nava Le Favi**: La práctica de vestir a la Mamita: legitimidades, identidades y arte popular en el caso de la Virgen de Urkupiña en la ciudad de Salta-Argentina | **Kléver R. Samaniego Pesantez**: Los macaneros y el diseño comunicacional de su organización | **Agustín Tonatihu Hernández Salazar y María E. Pérez Cortés**: El arte wixárika: un lenguaje visual para la defensa de su cultura | **Leonardo Mora Lomelí, Gabriel Orozco-Grover y Aurea Santoyo Mercado**: Hecho en México para ojos extranjeros: uso y menosprecio de referentes identitarios nacionales en el diseño de productos de consumo. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 101, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La moda en su laberinto**. **Patricia M. Doria**: Introducción. Interrogantes y respuestas de la Moda en la hipermodernidad // **Mirada 1. Moda y Sociedad**. **María Belén López Rizzo**: Masculinidad y Moda: el Dandismo en Argentina | **Jesica Tidele**: Moda y feminismo: la vestimenta como

símbolo de protesta | **María Valeria Tuozzo:** Hipermoda, la moda rizoma | **Yamila L. Moreira Bravo:** La simbología del traje sastre femenino y el discurso de emancipación femenina | **Jorge Castro:** La Industria Textil y de la Moda, Responsabilidad Social y la Agenda 2030 // *Mirada 2. Moda y Cultura.* **Sara Peisajovich:** Desfile de moda: arte y performance | **Lorena Pérez:** Observar y consumir moda. Nuevas formas de comunicación digital | **Gabriela Gómez del Río:** Los cibergéneros especializados: análisis sobre la modalidad de gestión de contenidos en weblogs independientes de moda | **Patricia Cecilia Galletti:** Prolijidad y corrección. Vectores de normalización y socialización interclase para el cuidado del cliente de elite en una marca comercial porteña de lujo tradicional | **Cecilia Gómez García:** Conservación preventiva de colecciones de vestuario escénico. Colección de vestuario compañía de danza española Ángel Pericet | **Cecilia Turnes:** Moda y Vestuario: universos paralelos con infinitas posibilidades de encuentro | **Florencia Insausti:** Moda, publicidad y derecho | **Pamela Echeverría:** Proteger las creaciones en el mundo de la moda | **Constanza Soledad Rudi:** Emprender en el Mundo de la Moda // *Mirada 3. Moda e Innovación.* **María Laura Spina:** La nueva trama de Burberry | **Valeria Scalisse:** Transgresión y glamour, las portadas de la moda. Un análisis de la pasarela/vidriera de papel | **Pablo Andrés Tesoriere:** Fashion film: tendencia mundial en comunicación | **Yanina M. Moscoso Barcia:** Cosmovisión textil actual | **María Mihanovich:** Slow fashion en tiempos de redes sociales | **Paola Medina Matteazzi:** Tecnología 3D en el calzado. Artesanato y tradición. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 100, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 6ª Edición. Ciclo 2016-2017]. Resúmenes de Tesis:** Viteri Chávez, Andrea Estefanía | Etse, Melanie | Cantor Rodríguez, Diana | Gutiérrez Ferreira, Carolina | González Manzano, Juan Diego | Gelvez Ardila, Johanna | David López, Kelly Dayana | Pontoriero, Andrea | Abril Lucero, Diana Carolina | Doria, Patricia | Chávez Moreno, Roger | Garrido Mantilla, Daniel Alejandro | Trocha Sánchez, Paola Marcela | Lozada Calle, Silvia | Garcés Torres, Ana Carolina | Cueva Abad, Pedro | Pizarro Pérez, Lilyan | Vásconez Duchicela, Paola | Estrella Eldredge, Karla Elizabeth | Castrillón Ramírez, David. **Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2017-2018]. Resúmenes de Tesis:** Compte Guerrero, Florencio | Arévalo Ortiz, Roberto Paolo | Calvache Cabrera, Danilo | Torres, Marcelo Adrián | Lozano Castro, Rebeca Isadora. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 99, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica.** **Luján Oulton:** Prólogo | **Diego Maté:** Game studies: apuntes para un estado de la cuestión | **Federico Alvarez Igarzábal:** En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa | **Luciana Cacik:** Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos:

Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad | **Laura Palavecino:** Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los Nuevos Medios | **Luján Oulton:** Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales | **Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala:** Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores | **Patricio A. León C.:** Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma | **Ana Karina Domínguez:** Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger | **Jacinto Quesnel Alvarez:** Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño | **Euridice Cabañes y Nestor Jaimen:** Videojuegos para la participación ciudadana | **Julietta Lombardelli:** Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva | **Guillermo Sepúlveda Castro:** Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 98, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Comunicación e Imagen personal 360°.** **María Pía Estebecorena:** Prólogo // **Capítulo 1. Imagen Personal 360°.** **Lilian Bustamante:** La importancia de las habilidades blandas en un asesor de imagen | **Lynne Marks:** Self-confidence and executive presence | **Rossy Garbbez:** El consultor de imagen top | **Luciana Ulrich:** O impacto das cores na imagem pessoal e profissional // **Capítulo 2. Imagen Personal y Salud.** **Aury Caltagirone:** La imagen personal y profesional en el ámbito médico-social | **María Pía Estebecorena:** Resiliencia e imagen en adultos // **Capítulo 3: Imagen Personal e Imagen Pública.** **Coca Sevilla:** Imagen política: la estrategia que llegó para quedarse | **Martín Simonetta:** Giro copernicano: autoestima, capital psíquico e “inteligencia” | **Susy Bello Knoll:** La imagen profesional y el derecho. // **Tesis de Maestría en Gestión del Diseño UP recomendada para su publicación.** **Nataly Moreano Pozo:** Erotismo tecnocumbiero a través de la hipermedia. La gestión del diseño en la construcción simbólica de la mujer en los sectores populares del Ecuador 1990 - 2016. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 97, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación.** **Mara Steiner:** Introducción. Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación | **Verónica Devalle:** Diseño y artesanía en América Latina. Imágenes en tensión entre lo dominante, lo residual y lo emergente | **María Noel Luna:** El paisaje urbano informal interpelado desde el arte | **Ezequiel Lozano:** Cartografía audiovisual del disenso sexopolítico en la performance y el teatro latinoamericanos recientes | **Anabella Speziale:** Videopoésía: un modo de expresión para pensar la realidad social | **Mariano Dagatti y Paula Onofrio:** Imaginarios hipermediáticos. Los mundos visuales del gobierno de Cambiemos (2015-2018) | **María Ledesma:** Dos masacres, dos miradas | **María Elsa Bettendorff:** La imagen vigilante: acerca de la fotografía policial como instrumento del poder | **Julia Kratje:** Imágenes arrebatadas, archivos inapropiables. Contratiempos de la vigilancia de la DIPBA sobre la instalación de una sala comunitaria por parte de la Unión

de Mujeres de la Argentina | **Inmaculada Real López:** La evocación de la memoria y la identidad a través de la imagen | **Grace Woods-Puckett:** Nostalgic fetish and the English *Heimat*: Time-traveling adventures in the transatlantic gilded age | **Paula Bertúa:** Hacer saltar el continuum de la historia. Memoria y representación en imaginarios fotográficos contemporáneos | **Carina Circosta:** Mapuche terrorista. Pervivencia de estereotipos del siglo XIX en la construcción de la imagen del “indio” como otro/extranjero en la coyuntura de la Argentina actual | **Alban Martínez Gueyraud:** Señales sociales y temporales en la obra de cuatro artistas contemporáneos: Javier Medina Verdolini, Daniel Mallorquín, Alfredo Quiroz y Francene Keery. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 96, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cultura audiovisual, memoria y género. Una perspectiva en crecimiento.** **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Claudia Bossay, Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio: El audiovisual expandido | **Claudia Bossay:** Las Quintralas audiovisuales, Melodrama, época, romance y el diablo | **Catalina Donoso Pinto:** Ni documento ni fabulación: límites de la representación, archivo y uso del recurso audiovisual en cuatro montajes chilenos dirigidos por mujeres | **Javier Mateos-Pérez y Gloria Ochoa Sotomayor:** La representación de la paternidad en series de televisión chilenas del siglo XXI | **María Paz Peirano:** FEMCINE: Cine de mujeres y nuevas formas de representación en el campo cinematográfico chileno | **Mónica Gruber:** Reflexiones sobre la construcción de la imagen femenina. La voz dormida: de Dulce Chacón a Benito Zambrano | **Mercedes Pombo y Zulema Marzorati:** Memoria, olvido y perdón en la Gran Guerra. El universo femenino en Frantz (Ozon, 2017) | **Adriana Alejandrina Stagnaro:** La insurrección de los saberes sometidos: una interpretación del film *Talentos Ocultos* desde la antropología de la ciencia | **Marta Casale:** Memorias y (des) memorias de la dictadura. Una lectura de *La mujer sin cabeza*, de Lucrecia Martel | **Victoria Ramírez Mansilla:** La representación de la mujer trans en el cine chileno contemporáneo | **María Elena Stella:** Denial (Jackson, 2016): Historia, memoria y justicia en tiempos de la globalización. El testimonio del cine | **Lizel Tornay y Victoria Alvarez:** La violencia sexual es política. Un análisis de *Campo de Batalla. Cuerpo de Mujer* (Fernando Álvarez, Argentina, 2013). (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 95, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Realidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias.** **Daniel Wolf:** Prólogo | **Anderson Diego da Silva Almeida:** O fazer nas memórias: o Etnodesign de Silvio Nunes Pinto | **Javier Alejandro Bazoberrri:** Innovación sustentable. Diálogo entre la Ciencia de los Materiales y el Diseño de Industrial | **Rocío Canetti y Javier Alejandro Bazoberrri:** Herramientas analíticas para el desarrollo sustentable. Caso “buildtech” | **Ana Cravino:** Pensamiento Proyectual | **Carlos Fiorentino:** Colores Sustentables: Cuando Ciencia y Diseño se Encuentran | **Alejo García de la Cárcova:** Del diseño industrial al design thinking. Perspectiva histórica de una disciplina en construcción | **Beatrice Lerma:** The sounding side of materials and products. A sensory interaction reevaluated in the user-experience | **Sabrina Lucibello y Lorena**

Trebbi: Re-thinking the relationship between design and materials as a dynamic socio-technological innovation process: a didactic case history | **Massimo Micocci y Gabriella Spinelli:** Pervasive, Intelligent Materiality for Smart Interactivity | **Sandra Navarrete:** Diseño basado en la evidencia... emocional. Cuando lo subjetivo es lo que realmente importa | **Carlo Santulli:** Interaction with water in nature and self-cleaning potential of biological materials and species. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 94, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visibilizaciones y ocultamientos de la imagen.** **C. Páez Vanegas y A. Niedermaier:** Prólogo | **M. Alonso Laza:** De la fotografía de composición a la fotografía pictorialista: (Debates en torno a la concepción artística de la fotografía en la prensa fotográfica e ilustrada, España 1886-1905) | **D. Bermúdez Aguirre:** Una mirada al cartel | **C. Díaz:** Camilo Lleras, una mirada a lo foráneo | **P. A. Gómez Granda y F. Marroquín Ciendúa:** Visibilización y ocultamiento de la imagen de la arquitectura contemporánea. Introducción a la crítica de la relación branding y arquitectura | **L. Ibañez:** La fotografía: un lenguaje para la inclusión | **D. Labraga:** Un animal que hurga. Procesos de creación en la fotografía argentina | **A. Lena:** Mostrando y ocultando Nueva York: cine, cultura y realidad en los dorados veinte | **A. Niedermaier:** La imagen como brecha del tiempo | **C. Páez Vanegas:** Entre dispositivos. Currículo y Tecnología | **J. M. Pérez:** La guerra como filigrana de la imagen occidental | **E. A. Russo:** Sombras proyectadas. El cine, entre lo visible y lo invisible | **J. R. Sojo Gómez:** Planning Estratégico desde la Semiótica y el Pragmatismo de Pierce | **V. Stefanini:** El otro como espécimen. Los usos de la fotografía del siglo XIX para la construcción del otro | **L. Szankay:** Hipertextualidad versus Melancolía en las sociedades líquidas | **E. Vallazza:** Un panorama sobre la circulación y exhibición de obras audiovisuales experimentales en Argentina | **M. Zangrandi:** Registros realistas, pantallas modernas. Escritura y colaboración de Augusto Roa Bastos, Tomás Eloy Martínez y Daniel Cherniavsky en El último piso y El terrorista | **J. E. Zárate Hernández:** Fragmentos de la memoria. Memoria urbana de la Carrera Séptima entre 1950 y 1970 contada a través de fotografías de álbum de familia y narraciones de sus habitantes. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 93, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria.** **Natalia Aguerre y Carlos Paz:** Prólogo: Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria | **Melina Antoniucci:** Ésta se fue, ésta murió, ésta ya no está más (...) | **Maico Biehl:** A viagem como experiência sensível (...) | **Anna Paula Boneberg Nascimento dos Santos:** Memórias das Missões em Pinturas de Aldo Locatelli (...) | **Laura Castillo Compte:** Arte mariano en Latinoamérica (...) | **Mariano Cicowicz:** El pulso de la historia en campaña electoral | **Marcelo Augusto Maciel da Silva:** Escrevendo cartas, produzindo tipos e edificando o todo (...) | **Melina Jean Jean:** Los alcances del arte en la elaboración de acontecimientos traumáticos (...) | **Clarisa López Galarza y Julio Lamilla:** Sobre-vivir. Fichas salitreras en el archivo de Edgardo Antonio Vigo (...) | **Katherine Muñoz Osorio:** La gráfica urbana como herramienta comunicativa y transformadora (...) | **Liz**

Rincón Suárez: Paisajes de miedo y melancolías del destierro (...) | **Gabriele Rodrigues de Moura:** Diario de un viaje (1746) (...) | **Cintia Rogovsky:** Esa extraña cosa llamada tiempo | **Mariana Schossler:** História, Memória e Nação (...) | **Margarita Eva Torres y María Gelly Genoud:** Los fantasmas del artista: Infiernos cotidianos y lo que no pudo ser (...) (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 92, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Proyecto narrativa y género: El camino de la heroína – El arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma.** **G. Díaz de Sabatés, C. Posse Emiliani, G. Los Santos y T. Stiegwardt:** Prólogo | **M. Sabatés:** Prefacio | **G. Los Santos y T. Stiegwardt:** El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma | **A. Niedermaier:** La fotonovela, un camino posible para los desafíos de un nuevo modelo de mujer | **A. Olaizola:** Las heroínas transmediales de Alba Cromm, de Vicente Luis Mora, y La muerte me da, de Cristina Rivera Garza | **E. Vallazza:** Mujeres pioneras en el cine experimental y el video arte argentino | **F. Saxe:** Heroínas en la historieta. Género y disidencia en "Dora" de Minaverry | **M. Mendoza:** El Movimiento de Mujeres Indígenas por el Buen Vivir. Intersticios de una lucha feminista, antiextractivista y por la Plurinacionalidad | **M. Gruber:** Heroínas y malvadas: la construcción de la imagen femenina en Penny Dreadfull (2014-2016) de John Logan | **R. Chalko:** Las figuras femeninas y su representación musical en la película Safo, historia de una pasión (1943) | **S. Müller:** Elizaveta, Leni y Agnes; tres mujeres que cambiaron el cine | **C. Callis:** El alejamiento espiritual de Chihiro: la heroína global de Miyazaki | **G. Díaz de Sabatés:** Género, activismo y cambio social: re-encuadrando a la heroína contemporánea | **C. Esterrich:** Maternidades 'heroicas' en Roma, de Alfonso Cuarón | **G. Kapila:** Atascada en un laberinto (o en una torre) con el Minotauro y tratando de escapar: la princesa Aurora y la emperadora Furiosa son las heroínas del Mito múltiple | **R. A. Mueller:** Las Tres Conferencias de Teresa de la Parra: Trazando el camino de las heroínas latinoamericanas | **J. Steiff:** Perder mi mente y encontrar mi alma: Lo masculino y lo femenino en películas que acontecen en el bosque | **M. Yates y S. Kerns:** Viajes desestabilizadores: El Festival de Cine Feminista de Chicago y 'The Fits'. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 91, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño: del complejo y multívoco diálogo entre el Diseño y las artesanías.** **Marina Laura Matarrese y Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Prólogo || *Eje 1 Reflexiones conceptuales acerca del cruce entre diseño y artesanía* | **Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Del símbolo a la trama | **María Laura Garrido:** La división arte/artesanía y su relación con la construcción de una historia del diseño | **Marco Antonio Sandoval Valle:** Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño | **Miguel Angel Rubio Toledo:** El Diseño sistémico transdisciplinar para el desarrollo sostenible neguentrópico de la producción artesanal | **Yésica A. del Moral Zamudio:** La innovación en la creación y comercialización de animales fantásticos en Arrazola, Oaxaca | **Mónica Susana De La Barrera Medina:** El diseño como

objeto artesanal de consumo e identidad || **Eje 2. La relación diseño y artesanía en los pueblos indígenas** | **Paola Trocha**: Las artesanías Zenú: transformaciones y continuidades como parte de diversas estrategias artesanales | **Mercedes Martínez González y Fernando García García**: El espejo en que nos vemos juntos: la antropología y el diseño en la creación de un video mapping arquitectónico con una comunidad purépecha de México | **Paolo Arévalo Ortiz**: La cultura visual en el proceso del tejido Puruhá | **Daniela Larrea Solórzano**: La artesanía salasaca y sus procesos de transculturación estética | **Annabella Ponce Pérez y Carolina Cornejo Ramón**: El diseño textil como resultado de la interacción étnica en Quito, a finales del siglo XVIII | **Verónica Ariza y Mar Itzel Andrade**: La relación artesanía y diseño. Estudios desde el norte de México | **Eugenia Álvarez Saavedra**: El diseño representado a través de la artesanía. Emprendedores de la etnia Mapuche. Región de la Araucanía, Chile. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 90, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experimentación multimodal en la comunicación y en el aprendizaje. Una vía para repensar la alfabetización**. **A. Pedrazzini, L. Vazquez y N. Scheuer**: Introducción. Repensar la alfabetización a partir de la multimodalidad. Aproximaciones interdisciplinarias y multiculturales en la comunicación y en el aprendizaje | **M. Falardeau**: Julie Doucet, between order and disorder | **F. Gómez, S. Weingart, R. Mulligan & D. Evans**: The Latin American Comics Archive (LACA): an online platform housing digitized Spanish-language comics as a tool to enhance literacy, research, and teaching through scholar/student collaboration | **A. Bengtsson**: Multimodalidad e interactividad en algunas formas de contar la ciencia | **A. Guberman**: Introducing Young Children to Expository Texts through Nonverbal Graphic Representations | **L. Bugallo, C. Zinkgräf y A. Pedrazzini**: Propiciar la multimodalidad en niños y adolescentes a través de la producción de humor gráfico | **G. Gavaldón, A. M. Gerbolés y F. Saez de Adana**: Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales | **D. A. Moreiras y F. Castagno**: Exploraciones multimodales. Aportes para la enseñanza de la Comunicación Social | **F. Alam, C. R. Rosemberg y N. Scheuer**: Gestos y habla en la construcción infantil de narrativas entre pares | **L. Wallner**: The Visual made Audible - Co-constructing Sound Effects as Devices of Comic Book Literacy in Primary School | **J. I. Pozo, J. A. Torrado y M. Puy Pérez-Echeverría**: Aprendiendo a interpretar música por medio del *Smartphone*: la explicitación y reconstrucción de las representaciones encarnadas. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 89, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu**. **Laura Colabella y Patricia Vargas**: Prólogo. Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu | **Juan Dukuen**: Un arte de inventar: el habitus en la lectura bourdiana de Panofsky | **Victoria Gessaghi y Alicia Méndez**: La Nobleza de Estado,

algunas reflexiones a partir del trabajo de campo con elites educativas en la Argentina | **Laura Colabella y Patricia Vargas:** Bourdieu en el conurbano: un viaje de ida y vuelta (...) | **Lorena N. Schiava D´Albano:** “Solo hay un camino entre la persona que eres y la que quieres ser” (...) | **Alicia B. Gutiérrez y Héctor O. Mansilla:** La dialéctica entre lo objetivo y lo vivido: el análisis de la desigualdad social en Córdoba, Argentina | **María Florencia Blanco Esmoris:** ¿La indeterminación del orden binario? (...) | **Paula Miguel:** El “diseño” como valor y la conformación de un universo de creencia | **María Eugenia Correa:** La lucha por la legitimidad (...) | **Bárbara Guerschman:** Aprender a verse como una marca. (...) | **Gabriela C. Alatsis:** El rol de los intermediarios culturales en la producción de la “creencia colectiva”: la conformación de un circuito de diseño en Quilmes | **María Eugenia Correa y Matías J. Romani:** El lujo tecnológico (...) | **Victoria Irisarri y Nicolás Viotti:** ¿Más allá de la distinción? (...) (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 88, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visiones del Diseño: Diseñadores Eco-Sociales. D. V. Di Bella:** Prefacio Cuaderno 87 / **D. V. Di Bella:** Prólogo Cuaderno 87 / **T. Irwin:** El enfoque emergente del Diseño para la Transición / **D. V. Di Bella:** Visiones del Diseño, Diseñadores Eco-Sociales. 3º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP) / **S. Valverde Villamizar:** El diseñador como agente de cambio social: Análisis del caso Qom Lashepi Alpi [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019*] / **M. Córdoba Alvestegui:** Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental: El circuito del agua en Bolivia [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] / **P. Trocha:** Sombrero Vueltaio: Transformaciones de un objeto artesanal [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] / **J. M. España Espinoza:** Las fibras vegetales: materiales ancestrales para un futuro sostenible en el desarrollo de productos / **C. Torres de la Torre:** El futuro de los plásticos o los plásticos del futuro / **A. de Oliveira:** La emergencia del imaginario: contribuciones para pensar sobre el futuro del diseño / **A. R. Miranda de Oliveira y A. J. Vieira de Arruda:** Un entorno de realidad virtual inmersivo como herramienta estratégica para mejorar la experiencia del usuario / **M. E. Venegas Marcel, A. Navarro Carreño y E. P. Alfaro Carrasco:** Modelo procedimental para la caracterización y valoración de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos, RAEE / **S. Geywitz Bernal:** Economía Circular. Implantación en Ingeniería, Fabricación y Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 87, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II. Roberto Céspedes:** Prologo | **Fabian S. Lopez Ulloa:** George E. Street y el Gothic Revival | **Ana Cravino:** Adolf Loos y la depuración del lenguaje. | **Sergio David Rybak:** El Deutscher Werkbund -Peter Behrens. Los Pasajes Del Lenguaje | **Martin Isidoro:** Gerrit Rietveld y de Stijl: silla roja y azul, casa Schröder en Utrecht | **Damian Sanmiguel:** El casablanquismo, una respuesta a la crisis del funcionalismo | **Genoveva Malo:** Entre la forma de habitar y las formas para habitar.

Vivienda campesina y arquitectura vernácula: nociones morfológicas | **Anna Tripaldi Proaño, Toa Tripaldi Proaño y Santiago Vanegas Peña:** Explorando las relaciones entre los objetos y el espacio en el diseño de autor: Análisis Morfológico de la obra de Wilmer Chaca | **Cesar Giovanni Delgado Banegas:** Nociones del espacio interior entre las Lógicas de Coherencia Espacial y La Percepción Visual. El interiorismo de Zaha Hadid. | **Katerin Estefanía Vargas Calle y Diego Gustavo Betancourt Chávez:** cultura tolita y su aplicación al diseño textil | **Paola Cristina Velasco Espín:** Plaza Urbina: tiempo, morfología y memoria | **Juan Daniel Cabrera Gómez:** Entornos escondidos del barrio Altivo Ambateño | **Maria Elena Onofre:** Evaluación de la creatividad en Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 86, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis. Ivana Mihal y Daniela Szpilbarg:** Prólogo: Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis | **Carlos Zelarayán:** Encrucijadas de la edición universitaria | **Alejandro Dujovne:** Gutenberg atiende en Buenos Aires. La edición universitaria ante la concentración geográfica del mercado editorial argentino | **Ivana Mihal:** La edición universitaria argentina a la luz de la Feria del Libro de Guadalajara: acerca de la internacionalización y digitalización | **Ana Verdelli:** Las editoriales universitarias de cara a los procesos de internacionalización de la educación superior: El caso de las políticas editoriales de EDUNTREF entre 2011-2017 | **Emanuel Molina:** El armado de un catálogo en una editorial universitaria. El caso de la Editorial Universitaria Villa María | **Guido Olivares:** Presencia de las Editoriales Universitarias en las convocatorias del Fondo Del Libro, Chile. 2013-2018 | **Juan Felipe Córdoba Restrepo:** Editar en la universidad, una construcción permanente | **Daniela Szpilbarg:** Políticas editoriales y digitalización. El caso de EUDEBA y el lector digital “Boris” | **Jorge M. Gorostiaga:** Digitalización en las revistas académicas de educación en Argentina | **Micaela Persson:** La Internacionalización de la Educación Superior a través de las revistas científicas digitales en América Latina | **Ana Slimovich y Ezequiel Saferstein:** Análisis sobre los modos digitales de difusión de las grandes editoriales en Argentina: libros de “coyuntura política”. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 85, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica. Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Isabel Alberdi:** Buceando en lo profundo. Metodología en el proceso de diseño gráfico. Apuntes sobre estrategias para abordar la enseñanza de la etapa de relevamiento | **Luciana Anarella:** Los medios digitales y la autogestión de saberes. Una experiencia pedagógica en la enseñanza del diseño | **Gabriela Chavez Mosquera:** El pulgarcito educado | **Alicia Coppo:** Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC’S | **Leandro Dalle:** Taller-mediatado. Reflexiones críticas sobre una experiencia de amplificación del taller de diseño al medio virtual/digital | **Cecilia Mazzeo:** Renovaciones y persistencias. El taller y las tecnologías digitales | **Patricia Muñoz:**

Incorporación de nuevos contenidos a la enseñanza desde la investigación | **Guillermo Sánchez Borrero**: La enseñanza del diseño a través del Diseño Social y las nuevas tecnologías. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 84, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Creatividad solidaria e Innovación social en América Latina**. **María Verónica Barzola** | **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro**: Prólogo: // *Eje 1. Análisis contextual y experiencias de comunidades*: **María Verónica Barzola** | **Marina Mendoza** | **Luiz Lagares Izidio** | **Luiza Novaes** | **Carlos Lange Valdés** | **Carolina Montt Steffens** | **Inés Figueroa Gómez** // *Eje 2. Diseño de innovación y pedagogía*: **Anderson Antonio Horta** | **Clara Santana Lins Cerqueira** | **Délcio Julião Emar de Almeida** | **Michelle Alvarenga Pinto Cotrim** | **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Guilherme Englert Corrêa Meyer** | **Bruno Augusto Lorenz** | **Roberta Rech Mandelli** | **Marcelo Vianna Batista** | **Natalie Smith** | **Eric Haddad Parker Guterres** | **Elton Moura Nickel** | **Júlia Machado Padaratz** | **Paola Camila Dias de Moraes** | **Nathália Buch Abreu de Souza** | **Mirella Gomes Nogueira** | **María Magdalena Guajala Michay** // *Eje 3. Laboratorios de innovación social*: **Karine de Mello Freire** | **Chiara Del Gaudio** | **Ione Maria Ghislene Bentz** | **Carlo Franzato** | **Gustavo Severo de Borba** | **Cristina Zurbriggen** | **Mariana González Lago** | **María Mancilla García** | **Sebastián Gatica** // *Eje 4. Diseño de innovación para la integración social*: **Denise Siqueira** | **Lino Fernando Bragança Peres** | **Marcos Abilio Bosquetti** | **Marília Ceccon Salarini da Rosa** | **João E. C. Sobral** | **Marli T. Everling** | **Anna L. M. S. Cavalcanti** | **Carolina S. M. Tavares** | **Bruna R. Machado** | **Bruna M. Bischoff** | **Murilo Scoz**. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 83, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño**. **M. Matarrese** y **L. del C. Vilchis Esquivel**: Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina | *Eje 1. Epistemología del Diseño*: **R. Ynoub**: Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño | **A. Cravino**: Hacia una Epistemología del Diseño | **V. Ariza**: El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención | **M. Á. Rubio Toledo**: Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos | **M. A. Sandoval Valle**: La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño | *Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño*: **L. del C. Vilchis**: Diseño, Investigación y Educación | **J. Pokropek**: La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido | **L. F. Irigoyen Morales**: Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño | **M. S. De la Barrera** e **I. Carillo Chávez**: Factores que inciden en investigaciones para Diseño | *Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos*: **M. Martínez González**: Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México | **M. Kwon**: Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker | **B. Ferreira Pires**: Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la

Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores | **N. Villaça:** Moda y Producción de Sentidos | **R. Pitombo Cidreira:** El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 82, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos.** **Roberto Céspedes:** Introducción | **Ana Cravino:** Prologo | **Jorge Pokropek:** Lógicas de coherencia para la interpretación y producción del diseño interior y sus criterios de selección de formas objetuales | **Ana Cravino:** La Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Un caso paradigmático de composición clásica | **Roberto Céspedes:** Diseño Andrógino: Charles Rennie Mackintosh | **Claudia Marcela Woodhull:** Una Aproximación Morfológica: Formas de la Pradera y su Intencionalidad Estética en el Espacio Interior y el Objeto | **Ricardo José Viveros Baez:** Organicismo: morfología y materialidad como expresión comunicante en un espacio arquitectónico | **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación.** **Florencio Compte Guerrero:** Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil 1930-1948. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 81, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Segunda Sección.** **D. V. Di Bella:** Prólogo de la Segunda Sección | **D. V. Di Bella:** Prefacio Diseño en Perspectiva | **L. C. Portugal do Nascimento:** Diseño en medio de feudos y campos: la oportunidad de la “rectificación de nombres” propuesta por Confucio en la Babel contemporánea de conceptos, términos y expresiones pegadizas recientemente forjados en el campo del diseño | **C. Soto:** Esto No es Diseño | **M. Marchisio:** El Fin de las Escuelas de Diseño | **I. Moroni and A. Arruda:** Comprender cómo los procesos de diseño pueden contribuir a la mejora de la capacidad innovadora en el universo de las *startup companies* | **S. Stivale:** Los Caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la Investigación en Diseño | **M. González Insua:** Más allá del Producto: un abordaje local sobre el Diseño de Productos-Sistemas-Servicios para la Sustentabilidad y Tecnologías de Inclusión Social | **T. Soares and A. Arruda:** Domos geodésicas como modelo de negocio en la gestión hotelera para el desarrollo de las economías locales | **N. Mouchrek and L. Krucken:** Diseño como agente de cambio: iniciativas orientadas a la práctica en la enseñanza del diseño | **N. Mouchrek:** Diseño para el desarrollo de la juventud y su participación en la sostenibilidad | **G. Nuri Barón:** La transición urbana y social hacia un paradigma de movilidad sostenible | **D. V. Di Bella:** Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 80, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Giros visuales.** **Julio César Goyez Narváez y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Gabriel Alba y Juan Guillermo Buenaventura:** *Cruce de caminos.* Un estado del arte de la investigación-

creación | **María Ximena Betancourt Ruiz:** La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas | **Vanesa Brasil Campos Rodriguez:** Marca M para Hitchcock - *Dial M for Hitchcock*. Los hilos y matices que se repiten en la obra del director | **Basilio Casanova Varela:** El arte de la creación | **Julio César Goyes Narváez:** Audiovisualidad, cultura popular e investigación-creación | **Trixi Allina Bloch y Alejandro Jaramillo Hoyos:** Mesa radicante: experiencia e imagen | **Esmeralda Hernández Toledano y Luis Martín Arias:** El cine como modelo de realidad: análisis de “Él” (Luis Buñuel, 1953) | **Alejandra Niedermaier:** Posibilidades de la imagen en tiempos de oscuridad | **Wilson Orozco:** La representación ficcional de la pobreza en *Tierra sin pan y Agarrando pueblo* | **Juan Manuel Perez:** Macropoéticas y Micropoéticas de la representación del cuerpo en la iconósfera contemporánea | **Eduardo A. Russo:** Visualidades en tránsito: el cine de David Lynch | **Sebastián Russo:** El fuego (in)extinguible. *Imagen y Revolución en Georges Didi Huberman y Joao Moreira Salles* | **Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** La integración del cine expandido al espacio museístico | **Nicolás Sorrivas:** Black Mirror: El espejo que nos mira | **Valeria Stefanini:** El yo desnudo. La puesta en escena del yo en la obra de Liliana Maresca | **Jorge Zuzulich:** Dispositivo, cine y arte contemporáneo. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 79, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tiempos inestables. Un mundo en transición.** **M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Diseño y cultura. Huellas japonesas en la Argentina | **V. Martínez Azaro:** Empatía y Diseño en un contexto de inmigración | **X. González Eliçabe:** La permanencia en el cambio. El poncho como bandera de libertad | **V. Fiorini:** Diseño de indumentaria: Nuevas estrategias de enseñanza y modelos de innovación en el marco del consumo de moda | **C. Eiriz:** La enseñanza de la metodología de la investigación en la era de la invención: Hacia un nuevo humanismo | **M. Buey Fernández:** Educar para no competir. La guerra de las naciones: nuevo escenario multipolar e innovación social como alternativa de adaptación | **M. del M. Ketlun:** Fases y redes en la metodología del Design Thinking | **C. I. Galbusera Testa:** La evolución de los modelos de enseñar-aprender diseño en el nuevo escenario generacional | **M. F. Bertuzzi y D. Escobar:** Identidad y nacionalismo. Una mirada sobre la búsqueda de identidad y nuevas tendencias en el diseño de modas | **J. A. Di Loreto:** Rembrandt: estética, sujeción y corporalidad | **L. Mastantuono:** Nostalgia Cinematográfica | **S. Faerm:** A World in Flux | **S. Faerm:** Contemplative Pedagogy in the College Classroom: Theory, Research, and Practice for Holistic Student Development | **T. Werner:** Preconceptions of the Ideal: Ethnic and Physical Diversity Fashion | **M. G. Cyr:** China: Hyper-Consumerism, Abstract Identity | **N. Palomo-Lovinski and S. Faerm:** Changing the Rules of the Game: Sustainable Product Service Systems and Manufacturing in the Fashion Industry | **A. Sebek and J. Jones:** Immersion in the Workplace: A Unique Model for Students to Engage in Real-World Service Design. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 78, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e historia. Representaciones filmicas en un mundo globalizado. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio | **Eje 1: Etnicidades en la pantalla: Tzvi Tal:** Brechas y etnicidad. Personajes judíos violentos en películas de Argentina, Uruguay y Venezuela | **Alejandra F. Rodríguez:** ¿Dónde está el sujeto?: problemas de representación de los pueblos originarios en el cine | **Eje 2: Construyendo la historia: Mónica Gruber:** Medios y poder: 1984 | **Adriana A. Stagnaro:** Lo imaginario y lo maravilloso de Internet. Una aproximación antropológica | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Humanismo y solidaridad en *El puerto* (Kaurismäki, Finlandia/Francia/ Alemania, 2011) | **Eje 3: Cine, historia y memoria: María Elena Stella:** Holocausto y memoria en los tiempos de la globalización. Representaciones en el cine alemán | **Claudia Bossay P.: Libertadores;** bicentenarios de las independencias en el cine | **Marta N. R. Casale:** La imagen faltante, de Rithy Panh, testigo y cineasta. El genocidio en primera persona. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 77, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda, Diseño y Sociedad. Laura Zambrini:** Prólogo | **Carlos Roberto Oliveira de Araújo:** Metamorfose Corporal na Moda e no Carnaval | **Analia Faccia:** Discursos sobre el cuerpo, vestimenta y desigualdad de género | **Griselda Flesler:** Marcas de género en el diseño tipográfico de revistas de moda | **Jorge Leite Jr.:** Sexo, género y ropas | **Nancy de P. Moretti:** La construcción del lenguaje gráfico en el diseño de moda y la transformación del cuerpo femenino | **María Eugenia Correa:** Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda | **Gabriela Poltronieri Lenzi:** O chapéu: Uma ferramenta para a identidade e a responsabilidade social no câncer de mama | **Taña Escobar Guanoluiza y Silvana Amoroso Peralta:** El giro humanista del sistema de la moda | **Suzana Avelar:** La moda contemporánea en Brasil: para escapar del Siglo XX | **Daniela Lucena y Gisela Laboureau:** Vestimentas indisciplinadas en la escena contracultural de los años 80 | **Paula Miguel:** Más allá del autor. La construcción pública del diseño de indumentaria en Argentina | **Gianne Maria Montedônio Chagastelles:** Arte y Costumbres: Los pliegues azules en los vestidos de vinilo de Laura Lima (1990-2010) | **Patricia Reinheimer:** Tecendo um mundo de diferenças. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 76, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Experiencias estéticas y el flujo del tiempo. N. Aguerre y M. Boivent:** Prólogo | **V. Capasso:** Nuevas tramas socio-espaciales después de la inundación en la ciudad de La Plata: un análisis de experiencias artísticas y memoria colectiva | **J. Cisneros:** Operaciones de montaje y reescritura como huellas del tiempo en “Diagonal Cero” | **V. de la Cruz Lichet:** Hacia una taxonomía de la Memoria. Prácticas artísticas colombianas en torno a la reconstitución de hechos históricos | **A. del P. Forero Hurtado, Y. A. Orozco y L. C. Rodríguez Páez:** El presente y el irremediable pasado. La reconstrucción de lo público

desde la música rap de la Alianza Urbana en Quibdó-Chocó, Colombia | **F. Fajole:** Mirtha Dermisache: La otredad de la escritura | **E. García Aranguren:** Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro | **L. Garaglia:** “Cómo hacer palabras con cosas” | **L. Gómez:** El cine y esos pueblitos: Mediaciones culturales de la memoria nacional | **B. Gustavino:** Vanguardias, dependencia cultural y periodizaciones en lucha. La historización del arte argentino de los años '60 | **F. Jaubet:** Poesía de lo real en “Historia de un Clan” de Luis Ortega | **C. Juárez y J. Lamilla:** Prácticas sonoras desbordantes. El surgimiento del ciclo Experimenta97 en Buenos Aires | **I. Mihal y M. Matarrese:** Diversidad cultural y pueblos indígenas: una mirada sobre las TIC | **C. D. Paz:** De esta suerte se gobierna la mayor parte. La jefatura indígena examinada desde la intencionalidad performativa de la escritura etnológica de la Compañía de Jesús | **M. E. Torres:** Tiempos de Amor | **C. Vallina y C. Vallina:** Imagen y Memoria. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 75, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Artes Dibujadas: cartografías y escenas de la Historieta, el Humor Gráfico y la Animación.** **Laura Vazquez:** Prólogo | **Mara Burkart:** La Guerra de Malvinas según las Caricaturas de Hermenegildo Sábat en *Clarín* | **Laura Caraballo:** La parodia y la sátira en la historieta transpositiva de Alberto Breccia | **Alice Favaro:** *La “Beya” durmiente:* entre reescritura y transposición | **Amadeo Gandolfo:** La historia interminable: *Langostino y Mangucho y Meneca* en *Patoruzito* (1945-1950) | **Sebastian Gago:** Desovillando tramas culturales: un mapeo de la circulación y el consumo de las historietas *Nippur de Lagash* y *El Eternauta* | **Jozefh Queiroz:** La crónica-historieta en *Macanudo*, de Liniers | **Marilda Lopes Pinheiro Queluz:** Logotipo ou quadrinho? As animadas aventuras de Don Quixote nas capas de Ângelo Agostini | **Analia Lorena Meo:** Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín, La Nación y Página 12* (1997-2001) | **Ana Pedrazzini y Nora Scheuer:** Sobre la relación verbal-visual en el humor gráfico y sus recursos | **Paulo Ramos:** O enigma do número dois: os limites da tira em ambientes digitais | **Roberto Elísio dos Santos:** O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor | **Facundo Saxe:** *Jago* de Ralf König: historieta sexo-disidente o cómo volver porno y queer a Shakespeare | **Pablo Turnes:** *Breccia Negro:* el testimonio de un autor | **Laura Vazquez y Pablo Turnes:** Contar desde los fragmentos. Rupturas, memoria y lenguaje en dos casos de la historieta argentina contemporánea | **Aníbal Villordo:** La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes | **Máximo Eseverri:** Víctor Iturralde Rúa y la especificidad de lo infantil. Un primerísimo primer acercamiento. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 74, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Primera Sección.** **D. V. Di Bella:** Prólogo de la Primera Sección | **T. Irwin:** Prefacio Diseño para la Transición | **D. Lockton and S. Candy:** Un vocabulario para las visiones del diseño para las transiciones | **G. Kossoff:** Localismo cosmopolita: la red planetaria de la vida cotidiana dentro de lo local | **A. Í. Gaziulusoy:**

Postales desde los límites: hacia los futuros del diseño para las transiciones sostenibles | **C. Tonkinwise:** (Des)órdenes del diseño: sistemas de mediación de nivel en el diseño para la transición | **I. Mulder, T. Jaskiewicz and N. Morelli:** Sobre la ciudadanía digital y los datos como un nuevo campo común: ¿Podemos diseñar un nuevo movimiento? | **P. Scupelli:** Enseñanza del diseño para la transición: un estudio de caso sobre *Design Agility, Design Ethos y Ddesign Futures* | **J. Boehnert:** Diseño para la transición y pensamiento ecológico | **T. Irwin:** El enfoque emergente del diseño para la transición | **T. Costa Gomez:** Proyectos de transición en curso: una perspectiva del sur | **S. Hamilton:** Palabras en acción: Creando y haciendo el diseño para la transición en Ojai, California, un caso de estudio | **Ch. L. Dahle:** Diseñar para las transiciones: abordar el problema de la pesca excesiva en el mundo | **S. Rohrbach and M. Steenson:** Diseño para la transición: enseñanza y aprendizaje | **M. A. Mages and D. Onafuwa:** Opacidad, transición e investigación en diseño. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 73, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño.** **Ivana Mihal:** Prólogo. Narrativa transmedia. Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño | **Natalia Aguerre:** Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector | **Francisco Albarello:** El lector en la encrucijada: la *lectura/navegación* en las pantallas digitales | **María del Carmen Rosas Franco:** Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital | **Florencia Lila Sorrentino:** Instantáneas: la lectura en los tiempos que corren | **Gustavo Bombini:** Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad | **Mariana Landau:** Los discursos sobre tecnologías y educación en la esfera pública | **Mónica Pini:** Políticas de alfabetización digital. Educación e inclusión | **Lia Calabre:** Planos de livro e leitura em tempos da cultura digital | **Ana Ligia Medeiros y Gilda Olinto:** O impacto da tecnologia de informação e comunicação nas bibliotecas públicas: envolvimento comunitário, criatividade e inovação | **Eduardo Pereyra:** Juventudes y TIC: Estados locales frente al abordaje de la promoción de la lectura | **Daniela Szpilberg:** Configuraciones emergentes de circulación y lectura en el entorno digital: el caso de Bajalibros.com. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 72, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño.** **Karen Avenburg y Marina Matarrese:** Introducción. Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño | **Ivana Mihal:** Estéticas, lecturas e industria del libro: el caso de los e-books | **Laura Ferreño y María Laura Giménez:** Desafíos actuales de las políticas culturales. Análisis de caso en el Municipio de Avellaneda | **Silvia Benza:** El Distrito de Diseño en la Ciudad de Buenos Aires: una mirada desde los usos de la cultura en contextos globales y locales | **Natalia Aguerre:** Las performances musicales en las misiones jesuitas de guaraníes | **Julieta Infantino:** Arte y Transformación social. El aporte de artistas (circenses) en el diseño de políticas culturales urbanas | **Verónica Griselda Talellis, Elsa Alicia Martínez,**

Karen Avenburg y Alina Cibea: Investigación y gestión cultural: diseñando articulaciones | **Verónica Paiva y Alejo García de la Cárcova:** Wright Mills y su crítica al diseño de segunda posguerra. Los aportes de la sociología al mundo del diseño | **Laura Zambrini:** Diseño e indumentaria: una mirada histórica sobre la estética de las identidades de género | **Bárbara Guershman:** Marcas de shopping o de diseñador. Los procesos de adscripción en la moda. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 71, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Materialidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias.** **Daniel Wolf:** Prólogo de la Universidad de Palermo | **Jorge Pokropek y Ana Cravino:** Algunas precisiones sobre la borrosa noción de “Materia” para el diseño interior | **Leila Lemgruber Queiroz:** Desmaterialización e inmaterialidad en el contexto contemporáneo del Diseño | **Maximiliano Zito:** La sustentabilidad de Internet de las Cosas | **Gabriela Nuri Barón:** La des-materialización de productos tangibles en una perspectiva de sustentabilidad | **Marina Andrea Baima:** El proceso de diseño desde la génesis de los materiales | **Marinella Ferrara and Valentina Rognoli:** Introduction by the School of Design of Politecnico di Milano | **Marinella Ferrara and Anna Cecilia Russo:** The Italian Design Approach to Materials between tangible and intangible meanings | **Linda Worbin:** Designing for a start; irreversible dynamic textile patterns | **Zurich Manuel Kretzer:** Educating smart materials | **Murat Bengisu:** Biomimetic materials and design | **Valentina Rognoli and Camilo Ayala García:** Material activism. New hybrid scenarios between design and technology | **Giulia Gerosa and Laura Daglio:** Diffuse materiality in public spaces between expressiveness and performance | **Giovanni Maria Conti:** Material for knitwear: a new contemporary design scenario | **Giulio Ceppi:** Slow+Design as sustainable sensoriality: an innovative approach aimed to explore the new relationships among design, innovation and sustainability. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 70, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Presente y futuro del diseño latino.** **María Verónica Barzola:** Prólogo de la Universidad de Palermo | **Rita Ribeiro:** Prólogo da Universidade do Estado de Minas Gerais. FILOSOFÍA DEL DISEÑO Y CONTEXTO SOCIAL: **Jorge Gaitto** | **María Verónica Barzola** | **Celso Carnos Scaletsky, Chiara Del Gaudio, Filipe Campelo Xavier da Costa, Gerry Derksen, Guilherme Corrêa Meyer, Juan de la Rosa, Piotr Michura y Stan Ruecker** | **Anderson Antonio Horta.** EL DISEÑO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL: **María Ledesma** | **Silvia Sasaoka, Giselle Marques Leite, Mônica Cristina de Moura y Luís Carlos Paschoarelli** | **Caroline Salvan Pagnan y Artur Caron Mottin** | **Simone Abreu** | **Zulma Buendía De Viana** | **Elisangela Batista.** EL DISEÑO COMO FACTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO: **María del Rosario Bernatene y Guillermo Juan Canale** | **Liliana Durán Bobadilla y Luis Daniel Mancipe Lopez** | **Ana Urroz-Osés** | **Camilo de Lelis Belchior.** FORMACIÓN PARA EL DISEÑO SOCIAL: **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Cristian Antoine, Santiago Aránguiz y Carolina Montt** | **Polyana Ferreira Lira da Cruz y Wellington Gomes de Medeiro** | **Carlos Henrique Xerfan do Amaral, André Ribeiro**

de Oliveira y Sandra Maria Nunes Vivone | Ana Beatriz Pereira de Andrade y Henrique Perazzi de Aquino. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 69, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e Historia. Pluralidad de voces y miradas sobre el autoritarismo y el totalitarismo. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Rodolfo Battagliese:** Poder estatal y dominación de género: sus representaciones en *La linterna roja* (China, 1991) de Zhang Yimou | **Lizel Tornay:** Representaciones de mujeres en el cine de realizadoras feministas durante los períodos posdictatoriales. España y Argentina | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** El fascismo en la pantalla: *Vincere* (Italia, Bellochio, 2009) | **Victoria Alvarez:** Cine, represión y género en la transición democrática. Un análisis de *La noche de los lápices* | **Tzvi Tal:** La estética del trauma y el discurso de la memoria: personajes infantiles ante el terror estatal en *Infancia clandestina* (Ávila, Argentina, 2011) | **Maira Cristiá:** Frente al autoritarismo, la creación. La experiencia de AIDA y su relectura en el film *El Exilio de Gardel* (Fernando Solanas, Francia / Argentina, 1985) | **Sonia Sasiain:** El lugar del Estado en la representación de la vivienda popular: desde la construcción de la opinión pública hacia la censura | **Mónica Gruber:** Medios y poder: *1984*. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 68, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño. Cecilia Mazzeo:** Prólogo. La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño | **Constanza Necuzzi:** Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad | **Inés Olmedo:** La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos | **Beatriz Galán:** Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad | **Clara Ben Altabef:** Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT | **Diego Giovanni Bermúdez Aguirre:** El estado de posibilidad de la Historia del Diseño | **María Ledesma:** Luces y sombras en la enseñanza del Diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario | **Ana Cravino:** Enseñar Diseño: La emergencia de la teoría | **Mabel Amanda López:** Modos de decir y modos de ser: palabra e ideología en el taller de diseño | **Ana María Romano:** La construcción de la cosmovisión durante la enseñanza. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 67, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Componentes del diseño audiovisual experimental. Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Alejandra Niedermaier:** Introducción | **María José Alcalde:** Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez:** Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio:** *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho:**

La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonietta Clunes:** Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella:** Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez:** Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera:** Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez:** Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo:** Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 66, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 5ª Edición. Ciclo 2014-2015].** (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 65, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los procesos emergentes en la enseñanza y la práctica del diseño. M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Moda y comida: Una alianza que predice hechos económicos | **M. Buey Fernández:** Involúcrame y entenderé | **F. Bertuzzi y D. Escobar:** El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino | **X. González Elicabe:** Arte popular y diseño: los atributos de un nuevo lujo | **C. Eiriz:** Creación y operaciones de transformación. Aportes para una retórica del diseño | **P. M. Doría:** Desafío creativo cooperativo | **V. Fiorini:** Nuevos escenarios de las prácticas del diseño de indumentaria en Latinoamérica. Conceptos, metodologías e innovación productiva en el marco de la contemporaneidad | **R. Aras:** Los nuevos aprendizajes del sujeto digital | **L. Mastantuono:** Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable | **D. Di Bella:** El cuerpo como territorio | **V. Stefanini:** La mirada propia. El autorretrato en la fotografía contemporánea | **S. Faerm:** Introducción | **A. Fry, R. Alexander, and S. Ladhib:** Los emprendimientos en Diseño en la economía post-recesión: Parson's E Lab, la Incubadora de Negocios de Diseño | **S. Faerm:** Desarrollando un nuevo valor en diseño; del "qué" al "cómo" | **A. Kurennaya:** Moda como práctica, Moda como proceso: los principios del lenguaje como marco para entender el proceso de diseño | **L. Beltran-Rubio:** Colombia for Export: Johanna Ortiz, Pepa Pombo y la recreación de la identidad cultural para el mercado global de la moda | **A. Fry, G. Goretti, S. Ladhib, E. Cianfanelli, and C. Overby:** "Artesanías de avanzada" integradas con el saber hacer; el papel del valor intangible y el rol central del artesano en el artesanato de alta gama del siglo 21 | **T. Werner and S. Faerm:** El uso de medios comerciales para involucrar e impactar de manera positiva en las comunidades. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015]. Investigaciones (abstracts) organizadas por campos temáticos:** a. Empresas y marcas | b. Medios y estrategias de comunicación | c. Nuevas tecnologías | d. Nuevos profesionales | e. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes | f. Pedagogía del diseño y las comunicaciones | g. Historia y tendencia. **Selección de Investigaciones (completas): Patricia Dosio:** Detección y abordaje de problemas o tendencias actuales en el arte y el diseño | **Débora Belmes:** Nuevas herramientas de la comunicación. Un estudio acerca del amor, la amistad, la educación y el trabajo en jóvenes universitarios | **Eleonora Vallaza:** El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década | **Andrés Olaizola:** Alfabetización académica en entornos digitales | **Marina Mendoza:** Hacia la construcción de una ciudadanía mediática. Reflexiones sobre la influencia de las políticas neoliberales en la configuración de la comunicación pública argentina | **Valeria Stefanini:** Los modos de representación del cuerpo en la fotografía de moda. Producciones fotográficas de la Revista Catalogue. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine documental. Fernando Mazás:** Prólogo | **Igor Dimitri Gonçalves:** Werner Herzog, documentales de viaje: *Fata Morgana, La Soufrière, A la espera de una catástrofe inevitable, Wodaabe, Pastores del sol, Jag Mandir* | **Nerea González:** La doble lectura de *Canciones para después de una guerra* explicada desde el marco teórico de las problemáticas del documental | **Lucía Levis Bilsky:** De artistas, consumidores y críticos: dinámicas del cambio, el gusto y la distinción en el campo artístico actual. Jean-Luc Godard y su *Adiós al Lenguaje* | **Claudia Martins:** Péter Forgács: imágenes de familia y la memoria del Holocausto | **Fernando Mazás:** *Edificio Master:* la tecnología audiovisual como escritura étnica | **Carlos Gustavo Motta:** La antropología visual | **Gonzalo Murúa Losada:** Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales | **Antonio Romero Zurita:** El cine intelectual de Fernando Birri. Antecedentes a la conformación del Documental Militante en Argentina | **Maria A. Sifontes:** El acto performático como expresión del pensamiento en obras realizadas por artistas venezolanos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes/ escrituras: trazos reversibles. Laura Ruiz y Marcos Zangrandi:** Presentación. El lazo imagen/ escritura en los nexos de la cultura contemporánea. **1. Blogs/escrituras. Diego Vigna:** Lo narrado en imágenes (o las imágenes narradas). Ficciones, pruebas, trazos y fotografías en las publicaciones de los escritores en blogs | **Mariana Catalin:** Daniel Link y la televisión: ensayos entre la clase y la cualificación. **2. Cine/escrituras. Vanina Escales:** El ensayo a la búsqueda de la imagen | **Diego A. Moreiras:** Dimensiones de una masacre en la escuela: traducción intersemiótica en *We need to talk about Kevin* | **Nicolás Suárez:** Pueblo, comunidad y mito en *Juan Moreira* de Leonardo Favio y en *Facundo. La sombra del Tigre* de Nicolás Sarquís | **Marcos Zangrandi:** Antín / Cortázar: cruces y destiempos entre la escritura y el cine. **3.**

Imágenes/escrituras. Álvaro Fernández Bravo: Imágenes, trauma, memoria: miradas del pasado reciente en obras de Patricio Guzmán, Adriana Lestido y Gustavo Germano | **Laura Ruiz:** Bronce y sueños, los gitanos. Nomadismo, identidades por exclusión y otredad negativa en Jorge Nedich y Josef Koudelka | **Santiago Ruiz y Ximena Triquell:** Imágenes y palabras en la lucha por imposición de sentidos: la imagen como generadora de relatos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades.** **María Gabriela Figueroa:** Prólogo | **Cecilia Iida:** El arte local en el contexto global | **Silvia Dolinko:** Lecturas sobre el grabado en la Argentina a mediados del siglo XX | **Ana Hib:** Repertorio de artistas mujeres en la historiografía canónica del arte argentino: un panorama de encuentros y desencuentros | **Cecilia Marina Slaby:** Mito y banalización: el arte precolombino en el arte actual. La obra de Rimer Cardillo y su apropiación de la iconografía prehispánica | **Lucía Acosta:** Jorge Prelorán: las voces que aún podemos escuchar | **Luz Horne:** Un paisaje nuevo de lo posible. Hacia una conceptualización de la “ficción documental” a partir de Fotografías, de Andrés Di Tella | **María Cristina Rossi:** Redes latinoamericanas de arte constructivo | **Florencia Garramuño:** Todos somos antropófagos. Sobrevivencias de una vocación internacionalista en la cultura brasileña | **Jazmín Adler:** Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo.** **Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **François Soulages:** Geoestética de idas-vueltas (a modo de introducción) | **Eric Bonnet:** Partir y volver. Cuba, tierra natal de Wifredo Lam y Ana Mendieta | **María Aurelia Di Berardino:** Lo que oculta una frontera: el para qué escindir la ciencia del arte | **Alejandro Erbetta:** La experiencia migratoria como posibilidad de creación | **Raquel Fonseca:** En la frontera de las imágenes de una inmigración en doble sentido; ida y vuelta | **Denise Labraga:** Fronteras blandas. Posibilidades de representación del horror | **Alejandra Niedermaier:** La imagen síntoma: construcciones estéticas del yo | **Pedro San Ginés Aguilar:** Hijo de la migración | **Silvia Solas:** Fronteras artísticas: sentidos y sinsentidos de lo visual | **François Soulages:** Las fronteras & el ida-vuelta | **Joaquim Viana:** Las transformaciones diagramáticas: imágenes y fronteras efímeras. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine y Moda.** P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | M. Carlos: **Moda en cine: signos y simbolismos** | D. Ceccato: **Cortos de moda, un género en auge** | P. Doria: **Brillos y utopías** | V. Fiorini: **Moda, cuerpo y cine** | C. Garizoain: **De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy** | M. Orta: **Moda fantástica** | S. Roffe:

Vestuario de cine: El relator silencioso | M. Veneziani: **Moda y cine: entre el relato y el ropaje** | L. Acar: **La seducción del cuerpo vestido en La fuente de las mujeres** | F. di Cola: **Moda y autenticidad histórica en el cine: nuevos ecos de la escuela viscontina** | E. Monteiro: **El amor, los cuerpos y las ropas en Michael Haneke** | D. Trindade: **Vestes del tiempo: telas, movimientos e intervalos en la película Lavoura Arcaica** | N. Villaça: **Almodóvar: Cineasta y diseñador** | F. Mazás: **El cine como metalenguaje. Haciendo visible el código de la moda** | **Cuerpo, Arte y Diseño**. P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | S. Cornejo y P. Estebecorena: **Cuerpo, imagen e identidad. Relación (im)perfecta** | D. Ceccato: **Cuerpos encriptadas: Entre el ser real e irreal** | L. Garabieta: **Cuerpo y tiempo** | G. Gómez del Río: **Nuevos soportes, nuevos cuerpos** | M. Matarrese: **Cesteria pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo** | C. Puppo: **El arte de diseñar nuestro cuerpo** | S. Roffe: **Ingeniería y arquitectura de la Moda: El cuerpo rediseñado** | L. Ruiz: **Imágenes de la otredad. Arte, política y cuerpos residuales en Daniel Santoro** | V. Suárez: **Cuerpos: utopías de lo real** | S. Avelar: **El futuro de la moda: una discusión posible** | S. M. Costa, Esteban F. Tuesta & S. A. Costa: **Residuos agro-industriales utilizados como materias-primas en estudios de desarrollo de fibras textiles** | F. Dantas Mendes: **El Diseño como estrategia de Postponement en la MVM Manufactura del Vestuario de la Moda** | B. Ferreira Pires: **Cuerpo trazado. Contexturas orgánicas e inorgánicas** | C. R. Garcia Vicentini: **El lugar de la creatividad en el desarrollo de productos de moda contemporáneos**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda en el siglo XX: una mirada desde las artes, los medios y la tecnología**. Matilde Carlos: **Prólogo** | Melisa Perez y Perez: **Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX** | Mónica Silvia Incorvaia: **La fotografía en la moda. Entre la seducción y el encanto** | Gladys Mercado: **Vestuario: entre el cine y la moda** | Gabriela Gómez del Río: **Fotolectos: cuando la imagen se vuelve espacio. Estudio de caso Para Ti Colecciones** | Valeria Tuozzo: **La moda en las sociedades modernas** | Esteban Maioli: **Moda, cuerpo e industria. Una revisión sobre la industria de la moda, el uso generalizado de TICs y la Tercera Revolución Industrial Informativa** | **Las Pymes y el mundo de la comunicación y los negocios**. Patricia Iurcovich: **Prólogo** | Liliانا Devoto: **La sustentabilidad en las pymes, ¿es posible?** | Sonia Grotz: **Cómo transformar un sueño en un proyecto** | María A. Rosa Dominici: **La importancia del coaching en las PYMES como factor estratégico de cambio** | Victoria Mejuto: **La creación de diseño y marca en las Pymes** | Diana Silveira: **Las pymes argentinas: realidades y perspectivas** | Christian Javier Klyver: **Las Redes Sociales y las PyMES. Una relación productiva** | Silvia Martinica: **El maltrato psicológico en la empresa** | Debora Shapira: **La sucesión en las PYMES, el factor gerenciamiento**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Pedagogías y poéticas de la imagen**. Julio César Goyes Narváz y Alejandra Niedermaier: **Prólogo** |

Vanessa Brasil Campos Rodríguez: **Una mirada al borde del precipicio. La fascinación por lo siniestro en el espectáculo de lo real (*reality show*)** | Mônica Ferreira Mayrink: **La escuela en escena: las películas como signos mediadores de la formación crítico-reflexiva de profesores** | Jesús González Requena: **De los textos yoicos a los textos simbólicos** | Julio César Goyes Narváez: **Audiovisualidad y subjetividad. Del icono a la imagen filmica** | Alejandro Jaramillo Hoyos: **Poética de la imagen - imagen poética** | Leopoldo Lituma Agüero: **Imagen, memoria y Nación. La historia del Perú en sus imágenes primigenias** | Luis Martín Arias: **¿Qué queremos decir cuando decimos “imagen”? Una aproximación desde la teoría de las funciones del lenguaje** | Luis Eduardo Motta R.: **La imagen y su función didáctica en la educación artística** | Alejandra Niedermaier: **Cuando me asalta el miedo, creo una imagen** | Eduardo A. Russo: **Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual** | Viviana Suarez: **Interferencias. Notas sobre el taller como territorio, la regla como posibilidad, la obra como médium** | Lorenzo Javier Torres Hortelano: **Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). *Virtual Self*, narcisismo y ausencia de sentido.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 4ª Edición. Ciclo 2012-2013]. Tesis recomendada para su publicación: Mariluz Sarmiento: La relación entre la biónica y el diseño para los criterios de forma y función.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito.** Jorge Couto: **Prólogo** | Joaquín Linne y Diego Basile: **Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad** | María José Bórquez: **El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmético** | Virginia E. Zuleta: **Una apertura de Pina. Algunas reflexiones en torno al documental de Wim Wenders** | Lorena Steinberg: **El funcionamiento indicial de la imagen en el nuevo cine documental latinoamericano** | Fernando Mazás: **Apuntes sobre el rol del audiovisual en una genealogía materialista de la representación** | Florencia Larralde Armas: **Las fotos sacadas de la ESMA por Victor Bastera en el Museo de Arte y Memoria de La Plata: el lugar de la imagen en los trabajos de la memoria de la última dictadura militar argentina** | Tomás Frère Affanni: **La imagen y la música. Apuntes a partir de El artista** | Mariana Bavoleo: **El Fileteado Porteño: motivos decorativos en el margen de la comunicación publicitaria** | Mariela Acevedo: **Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los estudios comunicacionales** | Daniela Ceccato: **Los blogs de moda como creadores de modelos estéticos** | Natalia Garrido: **Imagen digital y sitios de redes sociales en internet: ¿más allá de espectacularización de la vida cotidiana?** | Eugenia Verónica Negreira: **El color en la imagen: una relación del pasado - presente y futuro** | Ayelén Zaretti: **Cuerpos publicitarios: cuerpos de diseño. Las imágenes del cuer-**

po en el discurso publicitario de la televisión. Un análisis discursivo | Jorge Couto: **La “belleza” im-posible visual/digital de las tapas de las revistas. Aportes de la biopolítica para entender su u-topía.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. Tendencias opuestas** | Leandro Allochis: **La mirada lúcida. Desafíos en la producción y recepción de imágenes en la comunicación contemporánea** | Teresita Bonafina: **Lo austero. ¿Un estilo de vida o una tendencia en la moda?** | Florencia Bustingorry: **Moda y distinción social. Reflexiones en torno a los sentidos atribuidos a la moda** | Carlos Caram: **Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto** | Patricia M. Doria: **Poética, e inspiración en Diseño de Indumentaria** | Verónica Fiorini: **Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano** | Paola Gallarato: **Buscando el vacío. Reflexiones entre líneas sobre la forma del espacio** | Andrea Pol: **Brand 2020. El futuro de las marcas** | José E. Putruele y Marcia C. Veneziani: **Sustentabilidad, diseño y reciclaje** | Valeria Stefanini: **La puesta en escena. Arte y representación** | Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Nuevos mundos extremos** | David Carroll: **El innovador transgresor: ser un explorador de Google Glass** | Aaron Fry y Steven Faerm: **Consumismo en los Estados Unidos de la post-recesión: la influencia de lo “Barato y Chic” en la percepción sobre la desigualdad de ingresos** | Steven Faerm: **Construyendo las mejores prácticas en la enseñanza del diseño de moda: sentido, preparación e impacto** | Robert Kirkbride: **Aguas arriba/Aguas Abajo** | Jeffrey Lieber: **Aprender haciendo** | Karinna Nobbs y Gretchen Harnick: **Un estudio exploratorio sobre el servicio al cliente en la moda.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte.** E. Vallazza: **Prólogo** | S. Torrente Prieto: **La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte** | G. Galuppo: **Frente al vacío cuerpos, espacios y gestos en el videoarte** | C. Sabeckis: **El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas** | J. P. Lattanzi: **La crisis de las grandes narrativas del arte en el audiovisual latinoamericano: apuntes sobre el cine experimental latinoamericano en las décadas de 1960 y 1970** | N. Sorrivis: **El videoarte como herramienta pedagógica** | M. Cantú: **Archivos y video: no lo hemos comprendido todo** | E. Vallazza: **El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística** | D. Foresta: **Los comienzos del videoarte (entrevista)** | G. Ignoto: **Borrado** | J-P Fargier: **Grand Canal & Mon Ciel** | R. Skryzak: **Las ensoñaciones de un videasta solitario** | G. Kortsarz: **El sol en mi cabeza** | **La identidad nacional. Representaciones culturales en Argentina y Serbia.** Z. Marzorati y B. Pantović: **Prólogo** | A. Mardikian: **Múltiples identidades narrativas en el espacio teatral** | D. Radojičić: **Identidad cultural. La película etnográfica en Serbia** |

M. Pombo: **La fotografía argentina contemporánea. Una mirada hacia las comunidades indígenas** | T. Tál: **El Kruce de los Andes: memoria de San Martín y discurso político en Revolución (Ipiña, 2010)** | B. Pantović: **Serbia en imágenes: mensajes visuales de un país** | V. Trifunović y J. Diković: **La transformación post-socialista y la cultura popular: reflejo de la transición en series televisivas de Serbia** | S. Sasiain: **Espacios que educan: tres momentos en la historia de la educación en Argentina** | M. E. Stella: **A un cuarto de siglo, reflexiones sobre el Juicio a las Juntas Militares en Argentina** | A. Stagnaro: **Representaciones culturales e identitarias en cambio: habitus científico y políticas públicas en ciencia y tecnología en la Argentina** | A. Pavićević: **El Ángel Blanco. Desde Heraldo de la Resurrección hasta Portador de Fortuna. Comercialización del Arte Religioso en la Serbia post-comunista** | M. Stefanović Banović: **Ejemplos del uso de los símbolos cristianos en la vida cotidiana en Serbia** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño de arte Tecnológico**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo**. Apartado: Acerca de FASE: Marcela Andino: **Diseño de políticas culturales** | Pelusa Borthwick: **Nuestra inserción en la cadena de producción nacional** | Patricia Moreira: **FASE La necesidad del encuentro** | Graciela Taquini: **Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE**. Apartado: Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico. Rodrigo Alonso: **Introducción a las instalaciones interactivas** | Emiliano Causa: **Cuerpo, Movimiento y Algoritmo** | Rosa Chalhko: **Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales** | Alejandra Marinaro y Romina Flores: **Objetos de frontera y arte tecnológico** | Enrique Rivera Gallardo: **El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil** | Mariela Yeregui: **Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación** | Jorge Zuzulich: **¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?** Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014. **Tesis recomendada para su publicación**. Valeria de Montserrat Gil Cruz: **Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico**. (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas**. Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreeedores de Strindberg** | **Distribución cultural**. Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a**

Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables | Leila Barenboim: **Gestión Cultural 3.0** | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignificación del término “producto” en el ámbito cultural** | Tesis recomendada para su publicación: Rosa Judith Chalkho. **Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina**. María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cossío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda**. Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Elicabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcia Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales:**

conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable**. Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos en la teoría de la moda** | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji: **Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala** | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’ ”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derechita. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista Catalogue** | Marcia Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzarini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artillero Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholos y su mundo de polleras**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lissete Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Transformaciones en la comunicación, el arte y la cultura a partir del desarrollo y consolidación de nuevas tecnologías**. T. Domenech: **Prólogo** | J. P. Lattanzi: **¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?** | G. Massara: **Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte** | E. Vallazza: **Nuevas tecnologías, arte y activismo**

político | C. Sabeckis: **El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica** | V. Levato: **Redes sociales, lenguaje y tecnología Facebook. The 4th Estate Media?** | M. Damoni: **Democracia y mass media... ¿mayor calidad de la información?** | N. Rivero: **La literatura en su época de reproductibilidad digital** | M. de la P. Garberoglio: **Literatura y nuevas tecnologías. Cambios en las nociones de lectura y escritura a partir de los weblogs** | T. Domenech: **Políticas culturales y nuevas tecnologías - Aportes interdisciplinarios en Diseño y Comunicación desde el marketing, los negocios y la administración.** S. G. González: **Prólogo** | A. Bur: **Marketing sustentable. Utilización del marketing sustentable en la industria textil y de la indumentaria** | A. Bur: **Moda, estilo y ciclo de vida de los productos de la industria textil** | S. Cabrera: **La fidelización del cliente en negocios de restauración** | S. Cabrera: **Marketing gastronómico. La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable** | C. R. Cerezo: **De la Auditoría Contable a la Auditoría de las Comunicaciones** | D. Elstein: **La importancia de la motivación económica** | S. G. González: **La reputación como ventaja competitiva sostenible** | E. Lissi: **Primero la estrategia, luego el marketing. ¿Cómo conseguir recursos en las ONGs?** | E. Llamas: **La naturaleza estratégica del proceso de branding** | D. A. Ontiveros: **Retail marketing: el punto de venta, un medio poderoso** | A. Prats: **La importancia de la comunicación en el marketing interno.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte.** Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. "Hacia la construcción de nuevos paradigmas"** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad de género** | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | María Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones.** Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedroza: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, creatividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología.** Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumentaria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina** | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke y Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia**

y Nanotecnología... un mundo pequeño | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas.** Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica. [Prólogo]** | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)** | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampización del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cópola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana empresa y la función de la comunicación** | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comunicar?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna.** (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación.** Alejandra Niedermaier: **Prólogo | Eje: La alfabetización de las distintas disciplinas.** Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | **Eje: Vasos comunicantes.** Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | **Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación.** Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad.** Alberto Martín Isidoro: **Bizancio.** Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico.** Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico.** Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco.** Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial.** Gabriela Garófaló: **Siglo XIX.** Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas.** Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca.** Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter.** Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos.** Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications.** Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa.** Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel

Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas**. Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesionales en la carrera de Relaciones Públicas**. Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros**. Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa**. (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena**. Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos**. Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena**. María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study**. María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia**. Mariano Saba: **Pelayo y el gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación**. Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo**. Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural**. Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad**. Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación**. Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia**. (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica**. Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica**. Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®**. María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros**. Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo**. Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global**. Marcelino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder**. Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital**. Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby**. Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica**. Paola Lattuada: **RSE y RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo**

inteligente. (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño.** Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje.** Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje.** Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje.** Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje.** Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje.** Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje.** Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe. Manifiesto: Red Argentina del Paisaje.** Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell “la playa”.** Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental.** Gabriel Bургuño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes.** Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso.** Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos.** Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad.** Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales.** Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje.** Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José.** Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos.** Paola Lattuada: **Introducción.** Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa.** Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas.** Alessandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público.** Lorenzo A. Blanco: **entrevista.** Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como**

el gran grupo de interés de las relaciones públicas. Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones.** Diego Dillenberger: **Comunicación política.** Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta abierta en el 50° aniversario.** Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas.** Patricia Iurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación.** Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina.** Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresarial. La triada RSE.** Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles.** Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan.** Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno.** Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas.** Hernán Stella: **La comunicación de crisis.** (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música.** Alberto Farina: **El cine en Borges.** Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges.** Graciela Taquini: **Transborges.** Nora Tristezza: **El arte de Borges.** Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria.** Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción.** Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad.** Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara.** Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas.** Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad.** Silvia Gago: **Los límites del arte.** María José Herrera: **Arte Precolombino Andino.** Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política.** Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado.** Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña.** Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad.** (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone: **Sobreviviendo a la interferencia.** Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular.** Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoo-**

dense. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas.** Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano.** Máximo Eseverri: **La batalla por la forma.** Belén Gache: **Literatura y máquinas.** Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas.** Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales.** Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).** Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediatizada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño**. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.
- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología**. Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte**. Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina**. Daniela Di Bella. **El tercer dominio**. Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma**. Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música**. Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical**. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.
- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo**. Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.
- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano**. Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte**. Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel**. Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano**. Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo**. Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México**. Marina Sheppard. **Cine y resistencia**. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.
- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.
- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchero. **Los lugares posibles de la creatividad**. Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación**. Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales**. Héctor Ferrari. **Historietar**. Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos fílmicos**. Graciela Pacualetto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles**. Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo**. (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finquelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.

> Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

> Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.

> Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.

> Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.

> Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas.** Silvia Bordoy. **Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

Síntesis de las instrucciones para autores

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

www.palermo.edu/dyc

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

Artículos

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

Importante:

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

Consultas

En caso de necesitar información adicional escribir a publicacionesdc@palermo.edu o ingresar a http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php
