

GAME STUDIES.

Estado del arte de los estudios sobre video juegos [1]

David Cuenca Orozco*

Resumen

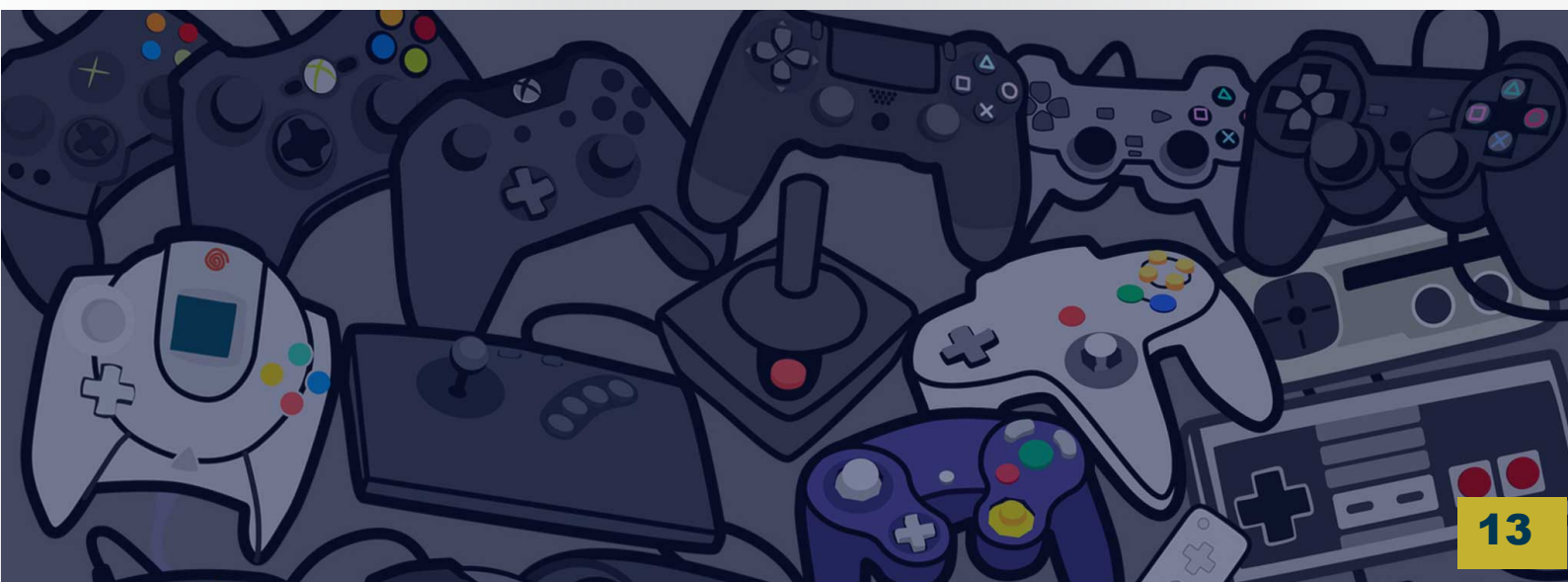
En el presente artículo se desarrolla un estado del arte de los estudios que han indagado por los *video games*, es decir, juegos digitales. Las preguntas de esta área giran en torno a las capacidades expresivas, interactivas y comunicativas de estos, se les considera algo más que una industria o artefacto para el entretenimiento, cuyo impacto cultural se aproxima al del cine y el internet.

Se encuentran estudios que se centran en el análisis de sus efectos negativos, jugabilidad y narración, el video juego como herramienta ideológica, el contexto y la matriz cultural del autor, su potencial educativo, las representaciones sociales que, de estos, tienen los jugadores y no jugadores. Se requieren estudios que aborden la multiculturalidad e interculturalidad que se propician en estos dispositivos en los que convergen usuarios de diferentes procedencias, así mismo perspectivas que les conecten con la cultura visual digital, la virtualidad y realidad aumentada, la tecno-cultura, el diseño y modelado visual en línea, el multijugador masivo, redes y comunidades socio-digitales.

Palabras clave: videojuegos, entornos virtuales, inmersión.

Recibido. Febrero 06, 2018 - Aceptado. Marzo 26, 2018

**Maestro en Comunicación y Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la Universidad Nacional Autónoma de México. Profesor de Licenciatura adscrito al Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación dentro de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3044-7140> ; Email: davidcuenca.orozco@gmail.com*



GAME STUDIES.

State of art about video game studies [1]

Summary

In this paper it is developed the state of the art in relation to studies that have inquired about the video games. The studies are devoted to the expressive, interactive and communicative capabilities of these devices. Videogames are considered as something more than an industry or entertainment gadgets; whose cultural impact is close to film production and the internet.

Some studies have been focused on the analysis of their negative effects, playability and storytelling, like the video game as an ideological tool, the context, the cultural matrix of the author, the educational potential, and the social representations of their players. It is required further studies that address the multicultural and intercultural aspects fostered from these devices in which users from different backgrounds come together, as well as perspectives that connect them with digital visual culture, virtual activity, augmented reality, techno-culture, design, online visual modeling, mass multiplayer, networks and socio-digital communities.

Keywords: videogames, virtual environments, immersion.
Received. February 06, 2018 - Accepted. March 26, 2018

ESTUDOS DE JOGO.

Estado da arte dos estudos em vídeos jogos [1]

Resumo

Neste artigo é desenvolvido um estado da arte dos estudos que tinham investigado pelos vídeo jogos, quer dizer, jogos digitais. As perguntas desta área giram ao redor das capacidades expressivas, interativas e comunicativas destes, se consideram algo mais que uma indústria ou dispositivo para o entretenimento, cujo impacto cultural se aproxima ao cinema e à internet.

Acham-se estudos que se centram na análise dos efeitos negativos, jogabilidade e narração, o jogo vídeo como ferramenta ideológica, o contexto e a matriz cultural do autor, o seu potencial educativo, as representações sociais que, destes, têm os jogadores e os não jogadores. Requerem-se estudos que tratem o multicultural e interculturalidade que são propiciados nestes dispositivos onde convergem usuários de origens diferentes, igualmente perspectivas que os conectem com a cultura visual digital, a virtualidade e a realidade aumentada, a tecno-cultura, o desenho e modelando visual on-line, o multijogador massivo, redes e comunidades sócio-digitais.

Palavras chaves: vídeo-jogos, entornos visuais, imersão.
Recebido. Fevereiro 06, 2018 - Aceitado. Março 26, 2018

INTRODUCCIÓN

Algunos abordajes académicos consideran el videojuego como un **medio de comunicación** [1] (Bonello, 2015), sin articular discusiones ontológicas o epistemológicas. Es decir, no reflexionan en torno a sus interfaces o el concepto de dispositivo digital interactivo. Brindan mayor poder al medio que a los usuarios (Hudson, 2014). Además algunos estudios terminan por forzar a ese objeto de estudio al punto de hacerlo encajar en modelos, que si bien pueden aplicar para entender medios como el cine o la televisión (Egenfeld, 2008), (Esnaola, 2006), (Kerr, 2006), (Poole, 2000), (Sellers, 2001) no arrojan suficiente información para establecer un entendimiento preciso sobre el propio *video game* (Aranda & Navarro, 2009), (Baena, 2002), (Bogost, 2006), (Herz, 1997), (Bistrain 1995), (King, 2002).

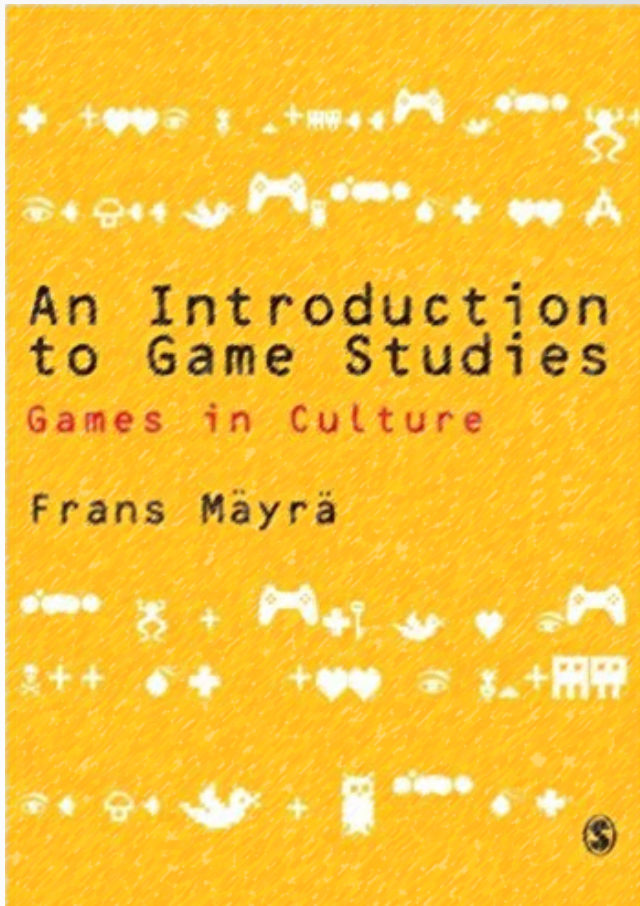
En general el videojuego se ha analizado científicamente desde diferentes perspectivas disciplinarias: sociológica, psicológica, antropológica, histórica, etc., (Wohn y Hao-Lee – 2012), (Betts, 2011), (MacCallum, 2014), (Sellers, 2001), (Treanor & Mateas, 2011), (Wohn, 2011), (Taylor, 2006), (Crawford, 2013), (Levis, 2003), (Black, 2012), (Hudson, 2014). También se le ha estudiado como productos culturales audiovisuales (Garrido, 2013), (Rodríguez, 2009), (King, 2003), (Tabachnik, 2009), (Gee, 2009), (Stallabras, 1993).

Se han diseñado modelos teóricos para la comprensión de estos como **textos literarios** (Garrido, 2013; Rodríguez, 2009). Al respecto de estos abordajes se señala que se enfocan solo a juegos de video que carecen de estructura narrativa como tal o que quienes los abordan no alcanzan a reconocer su naturaleza de caja de arena [2].

Se encuentran indagaciones que se preguntan por las **consecuencias negativas** de los videojuegos [3] (Arreola, 2008) y las afectaciones dañinas que ocasionan sobre quienes los usan (Alarcón, 1987), el lenguaje procaz y los golpes que se visibilizan en estos (Sánchez, 1994), la agresión interpersonal (Baena, 2002), los mensajes y contenidos explícitos que sugieren violencia, erotismo y sexo (Andersen, 2015).



Franz Mayra (2009), especialista en videojuegos y actual presidente de la Digital Game Research Association señala en su libro “Una introducción al estudio de los videojuegos” (*An introduction to game studies*) que la experimentación de este es una condición esencial para su estudio [4] en tanto la práctica del jugar se analiza en la interacción juego y jugador (Juul, 2010).



Se advierte que los *Game studies* requieren la conformación de un campo de estudios propio (Wolf y Perron, 2009), (Mayra, 2009), que indague por la cultura visual digital, la virtualidad y realidad aumentada, la tecno-cultura, el diseño y modelado visual en línea, redes y comunidades socio-digitales multijugador masivas, formas expresivas interactivas, etc. En tal sentido es necesario comprenderle en tanto tal y generar novedosas constelaciones teóricas y metodológicas que permitan ampliar su propia teoría, ya que la mayoría de los investigadores apuntan a nociones introductorias o preliminares. (Wolf y Perron, 2009; Mayra, 2009 y Cooperman, 2017).

1. PANORAMA DE LOS GAMES STUDIES

La revista digital *The international journal of game computer research*, incluye los más destacados hallazgos de los *Game studies*. La lideran especialistas de todo el mundo los cuales se reúnen anualmente. Esta publicación, en el 2016, abrió convocatoria para la recepción de artículos científicos que versaran sobre videojuegos y conflictos bélicos poniendo énfasis en el tema de las narrativas de la guerra al interior de los relatos interactivos: las miradas culturales y las posturas éticas en cuanto a la jugabilidad y la narración de temas tales como migraciones, minorías étnicas y víctimas de daños colaterales, etc.

Esos temas se enlazan a los estudios que están buscando **interconexiones entre la industria del juego digital, los jugadores y la milicia; y el video juego como herramienta ideológica** para enrolar jóvenes. Los estudios **socioculturales** de los videojuegos en torno a la **raza y el género** (Kennedy, 2002), la **nacionalidad** (Gailey, 1994), la **cultura de origen** (Hao-Lee – Wohn, 2012), etc. también son del interés de este campo de estudio.

Otros temas de tendencia son los **análisis de contenido** (Galloway, 2002) y del **discurso** (Lindley, 2005) aplicados a las **imágenes** que aparecen en el juego de video (Lindley, 2006) y los **títulos digitales interactivos** (Cover, 2006). Otras investigaciones se enfocan al estudio de los **elementos simbólicos y lingüísticos** tales como los signos y las cadenas de significación dentro del video juego (Wohn, 2011), en estas se aplica **análisis hermenéuticos** (Buchanan, 2004), (Garfias, 2011), (Hao-Lee – Wohn, 2012).



Estos enfoques indagan por el panorama de la experiencia de juego desde la perspectiva del **feminismo**, centrando su atención en la

representación de subordinación de la mujer frente al hombre en las distintas prácticas sociales cotidianas (Hao-Lee – Wohn, 2012), (Gailey, 1994). Esas formas de aproximarse al juego de video, como lo indica el especialista argentino Diego Levis, tienen algunos desafíos pendientes: tomar en cuenta el poder de la imagen para simultáneamente reflejar y ser reflejo de los valores y los patrones socioculturales existentes fuera de pantalla (Levis, 1997; 2003).

Otro reto es tomar en consideración el propio poder de los jugadores para modelar, en términos de diseño, las imágenes que juegan [5], en tanto desde el año 2005, cada vez con mayor frecuencia los jugadores pueden personalizar al avatar o personaje así como parte de su rol dentro del juego.

Investigaciones importantes de *Game Studies* se preocupan por fenómenos como el **contexto y la matriz cultural** del autor (Malliet, 2007), en estas a partir del diseño y aplicación de estudios de corte biográfico se rescata la obra de los más importantes creadores y su posible influencia en la construcción de juegos de video (MacCallum, 2014).

Algunos estudios han considerado la **Teoría de autor** para guiar la comprensión de los videojuegos, desde la perspectiva de aproximación de saberes (Valdivia, 2015) [6], con la precisión de que la gran mayoría de los videojuegos no son producidos, desarrollados o distribuidos precisamente por un único autor, sino por grupos de estudiosos, empresas de producción, firmas de diseñadores, casas desarrolladoras, así como diversos licenciatarios y distribuidores comerciales, entre otras figuras de preproducción, producción y postproducción. Incluso los títulos de juegos de video independientes, llamados *indie's*, cuentan con equipos de creativos quienes diseñan las plataformas, el *game play*, los personajes, los escenarios, la música, la historia, el diseño gráfico del producto físico y digital, etc.

Un ejemplo de la labor compartida para la producción de videojuegos puede verse claramente reflejado en el caso de Hideo Kojima, director de la saga de juegos *Metal Gear Solid*, que se encuentra en casi todas las consolas de nueva generación, con ventas multimillonarias. Ese autor de juegos digitales se involucró en todas las áreas de creación de títulos interactivos: desarrollo y diseño, programación, historia, narración, interactividad y jugabilidad, etc. e incluso en algunos aspectos sonoros y visuales. Sin embargo, la empresa japonesa Konami, quien fue la desarrolladora y distribuidora; no le permite a Kojima una libre acción de esta franquicia, llegando a desestimarlos para futuros proyectos.



Otros trabajos destacados dentro de *Game Studies* se enfocan a las **representaciones sociales** que tienen tanto los jugadores como los no jugadores de estos. En esta línea se analizan las **creencias** que se tienen sobre el videojuego o sus títulos, incluso sin haberlos jugado (Wohn, 2011) o sin comprender lo que ocurre dentro de una partida de juego digital de video (Sellers, 2001; Taylor, 2006). Para ello se aplican cuestionarios a distintos sujetos seleccionados de manera aleatoria, el resultado, estimaciones subjetivas que pueden ser valiosas para consolidar algunas generalizaciones (estereotipos y hasta estigmas) sobre los videojuegos.

A continuación se rescatan más investigaciones de corte interdisciplinario adelantadas por la Asociación de Investigadores de Juegos Digitales, integrada por académicos, científicos y especialistas, cuyo último director fue Franz Mayra. Este grupo está interesado en comprender **aspectos culturales y cognitivos** que inciden y aparecen en la práctica de los videojuegos. Especialmente estudian los factores que inciden de manera psicológica en la **práctica de juego** entre sus usuarios.

La **violencia**, resulta ser otro eje importante de estos estudios, principalmente la psicológica y las consecuencias cognitivas de la exposición de sangre, golpes, asesinatos y agresiones verbales y físicas. Estas indagatorias muestran las características de la *Gestalt* al interior de los distintos géneros de los juegos de video (Betts, 2011; Treanor & Mateas, 2011).

Se han identificado como **mediaciones cognitivas** patrones psicológicos, conscientes y subconscientes que ayudan a los jugadores a descifrar las relaciones visuales de los objetos presentes dentro de los juegos de video a partir del reconocimiento gradual, primero latente y luego manifiesto, de objetos y formas al interior del videojuego, los cuales coinciden, generalmente, con los marcos de referencia de vida del jugador (Treanor & Mateas, 2011); en tal sentido, se supone que los jugadores continuarán con la práctica del juego digital revelando lo que gradualmente sucede dentro de ellos (Mayra, 2009), (Betts, 2011). Se reitera nuevamente que, los desarrolladores y creativos no son los únicos que intervienen en el diseño del videojuego, sino que los jugadores también aportan elementos para este modelado.



El jugador cuenta con la posibilidad de crear sus propios niveles, personajes, escenarios del videojuego, y puede también personalizar la práctica de este, sin que sea ilegal abrir los lenguajes de programación y de diseño de diversos juegos de video, mismos títulos que emergen a ese mercado cada vez con mayor frecuencia.

Hay estudios que revelan que el jugador reconoce, a partir de distintos elementos gráficos del juego, patrones con los que se familiariza y decide actuar desarrollando así una narrativa, logrando progresar dentro de la trama del juego de video. Estos hallazgos se han encontrado con análisis psicológicos del jugador, regresiones conscientes mediante el lenguaje y la memoria (Madigan, 2013), aplicando técnicas como la entrevista a profundidad y testimonios biográficos. Desde la teoría se sugiere que los juegos de video tienen tras de sí un sistema de formas conceptuales y mentales concretas (Treanor & Mateas, 2011), esos elementos presentan ciertas ideas sobre el mundo, las cuales configuran ideologías (Jarviven, 2009). Algunas investigaciones no empíricas, producidas en la región latinoamericana, señalan

que los escenarios interactivos del videojuego son espacios de acción, de exploración, de caracterización y de construcción de un “yo” virtual (Agudelo, 2014).

Los estudios de los videojuegos presentan una marcada presencia de trabajos que contemplan, por un lado, sus **historias y narraciones** (Darley, 2002) y, por el otro, sus **lógicas cognitivas** (Juul, 2005). Dichos trabajos se elaboran a manera de ensayo (diálogo intersubjetivo) antes que bajo un desarrollo apegado a la investigación empírica (Jarviven, 2009), en otras palabras a pesar de los esfuerzos por superar ambas dimensiones, actualmente las dos más grandes vetas para su estudio siguen siendo tanto la **narratología** como la **ludología** [7], (Malliet, 2007), (Dormans, 2006), (Juul, 2010), (Lindley, 2005), (Frasca, 2004 ; 2008), (Hall y Braid, 2008), (Jenkins, 2009), (Wolf, 2003), (Perron, 2003), (Levis, 2003), (Mayra, 2013), (Perron, 2009), (Black, 2012), (Hudson, 2014).

Desde el punto de vista de la **ludología** (García, 2009), algunas pesquisas asumen el videojuegos como un elemento extremadamente **potencial para lo educativo**, la alfabetización y la pedagogía (Frasca, 2010). Al respecto, si bien cabe la posibilidad de que los videojuegos cuenten historias y ayuden a explicar temas de forma interactiva, eso no indica que necesariamente sean capaces de rescatar con precisión contenidos puntuales de disciplinas o áreas científicas como la historia, la geografía, las artes, la política, la filología, etc. Incluso, puede llegarse a considerar que al usar videojuegos con una principal intención educativa, los jugadores pudieran llegar a obviar incluso el proceso mismo de aprendizaje y antes de recurrir al videojuego para la educación, buscarán en su interior diversión o simplemente entretenimiento.

Precisamente por ello, para comprender con detalle qué es lo que se vuelve más significativo para los videojugadores cuando llevan a cabo su práctica con los videojuegos educativos, se deben desarrollar futuras investigaciones de corte empírico que arrojen datos valiosos.

Es importante que se entiendan las **diferentes posibilidades tecnológicas** que ofrecen los videojuegos para construir mecánicas capaces de trascender los propios relatos y la jugabilidad de los medios y plataformas en que se tejen sus respectivas tramas (Scolari, 2004), (Manovich,

2005; 2009). Hay juegos de video que presentan escenarios y mundos abiertos cuya lógica argumental supera la de una narración clásica (incluso su lógica puede ser no narrativa) y en los cuales puede no existir un principio y un fin, ni un bueno o malo y quizás ni un oponente que vencer, etc. Se conocen títulos de juego de video en los que la contemplación se asume como un factor determinante dentro de una partida antes que llevar a cabo una determinada acción.

Con esto se pretende indicar que es indispensable pensar en un redimensionamiento de la investigación y conceptualización de los videojuegos que resulten pertinentes para pensarles de cara a sus potencialidades que emergen cuando miles de video jugadores alrededor del mundo interactúan dentro de sus espacios virtuales o cuando la propia tecnología avanza de la mano junto a dichos sistemas digitales interactivos permitiendo experimentar de forma cada vez más íntima cada partida (Cuenca, 2014).

Ese tipo de análisis se encuentra en tesis de grado y posgrado que se están generando desde las más prestigiosas universidades del mundo, se observa que utilizan **metodología cualitativa**, evidencian la manera en que personas provenientes de diversos rincones del mundo se dan cita de manera virtual para poblar los no pocos espacios digitales de los videojuegos (Garfías, 2011), (Pérez, 2010). Otra metodología utilizada en estos estudios es la **etnografía virtual** (Estrella, 2011), principalmente tomando en cuenta la observación participante en línea dentro de internet (Sedeño, 2010), (Gracia, 2017).

La creación conjunta de comunidades en línea resulta, por un lado, **multicultural** debido a las diversas procedencias de sus miembros y, por otro lado, es intercultural por las **interacciones y encuentros** que se llevan a cabo dentro de esos mundos virtuales (González, 2014). Ese tipo de investigaciones, desarrolladas en buena medida al interior principalmente de escuelas y facultades de antropología, sociología y comunicación; plantean la posibilidad de pensar nuevos objetos propensos a ser analizados bajo la lupa de dichas disciplinas científicas (Estrella, 2011).

REFLEXIÓN FINAL

Como se ha apuntado, el tema de los videojuegos escasamente ha sido investigado a partir de enfoques que pongan especial énfasis sobre sus cualidades y características (se aproximan teorías y modelos epistemológicos tanto conceptuales como metodológicos provenientes del estudio de otros productos culturales para comprender y predecir el comportamiento de los videojuegos). Incluso, algunas de esas miradas si bien no son suficientes para dejar en claro lo que sucede respecto a las distintas necesidades y especificidades del videojuego en todos sus sentidos, de alguna manera aportan elementos para seguir abriendo su debate dentro del marco de la ciencia y la academia. Entre esos abordajes se encuentra el desafío de incluir la interactividad, la realidad aumentada, la tecnología háptica (sensorial), la inteligencia artificial, las bases de datos, el espacio navegable y todas aquellas particularidades que poseen los videojuegos.

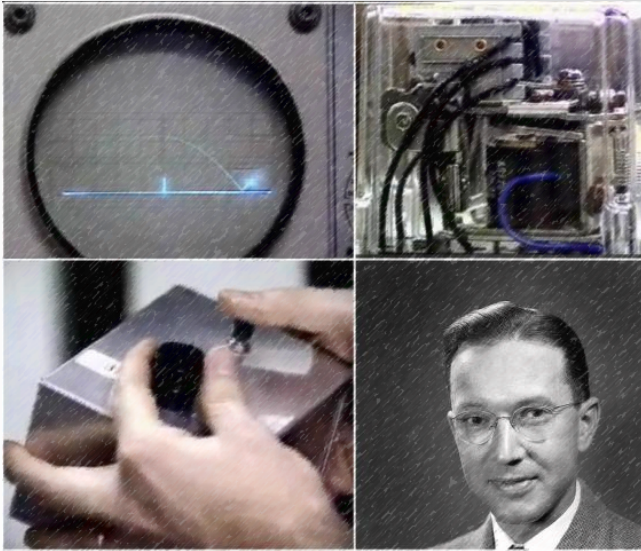
El estudio del videojuego debe abrirse y ajustarse a la investigación desde las propiedades mismas, atributos y características que tecnológicamente se articulan a sus interfaces, lenguajes y sistemas de expresión. También se deben tomar en cuenta las semejanzas del videojuego con respecto a otros medios o soportes digitales audiovisuales así como sus diferencias y particularidades.

Las investigaciones deben procurar definiciones cada vez más rigurosas y precisas sobre el videojuego. Se le define como videojuego, juegos digitales, juegos de video, juegos de computadora, juegos digitales de video, software digital interactivo, juegos interactivos, juegos virtuales de video, etc [8].

Los *Game studies* se refieren indistintamente a nociones como estudios del videojuego, teoría del videojuego, estudio analítico del videojuego, análisis científico de videojuegos, análisis teórico de videojuegos, teoría del software de computadora, teoría de los juegos digitales etc., sin lograr un acuerdo disciplinario.

La historia y el origen del videojuego se inscribe indiscriminadamente desde: Arcades, Pong, William Higinbotham, Atari, G o japonés, primera inteligencia artificial, etc. Así mismo las generaciones de los videojuegos no logran ser definidas a partir de un acuerdo. Se les refiere a partir del tipo de consolas, títulos, centros

científicos de estudio, empresas de software para computadora, sus ventas, discontinuación en el mercado, a partir de sus figuras y personajes icónicos, etc.



William Higinbotham

BIBLIOGRAFIA

- Agudelo, Catalina (2014). *La sociedad de los avatares: videojuegos, representación y discriminación*. Tesis de Maestría. Universidad Javeriana. Bogotá.
- Andersen, Carrie (2015). "There Has To Be More To It": *Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy's Death*. The international journal of computer game research volume 15 issue 2. December 2015.
- Aranda, D. y J. Navarro (2009). *Aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos*. UOC Press. Barcelona.
- Arreola, Eugenio (2008). *Relación entretenimiento-violencia que existe en los videojuegos*. Tesis de licenciatura. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. México.
- Baena, Guillermina (2002). *Impacto de los videojuegos en los usuarios: Usos y abusos de las nuevas tecnologías*, México.
- Black, M. (2012). Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's *The Secret of Monkey Island*. *Games and Culture*, 7.3, pp. 209—237.
- Betts, Tom (2011). *Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form*. Paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association. March 9.
- Bistrain, Jorge (1995). *Videojuegos y realidad virtual: un acercamiento a las nuevas formas de representación*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco. México.
- Bogost, Ian (2006). *Unit operations: an approach to videogame criticism*. The MIT Press. Massachusetts.
- Bonello, Krista (2015). *Self reflexivity and humor in adventure games*. The international journal of computer game research. Volume 14. Issue 1. July 2015.
- Buchanan, Kurt. (2004). *Video Games; Ritual or Rebellion?* in *Media Studies in Aotearoa/New Zealand*, ed. L. Goode & N. Zuberi. Auckland: Pearson, pp. 135-145.
- Cover, Rob (2006). *Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth*. The international journal of computer game research. Volume 6 issue 1 December 2006.
- Crawford, Garry (2013). *Video Gamers*. Routledge. London.
- Cuenca, David (2014). *Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los Hard Core Gamers en su práctica con los videojuegos*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona.
- Dormans, Joris (2006). *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*. The international journal of computer game research. Volume 6 issue 1. December 2006.
- Egenfeld, Simón (2008), *Understanding videogames: the essential introduction*, Routledge, New York.

- Esnaola, Graciela (2006), *Claves culturales en la organización del conocimiento: ¿Qué nos enseñan los videojuegos?*, Alfagrama, Buenos Aires.
- Estrella, Carla (2011). *Antropología de los mundos virtuales. Avatares, comunidades y piratas digitales*. Ediciones Abya-Yala, Ecuador.
- Frasca, Gonzalo (2003) "Simulation versus Narrative" in Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (eds.) *The Video Game Theory Reader*. Routledge. New York.
- Frasca, Gonzalo (2004). *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*. MIT Press. Massachusetts.
- Frasca, Gonzalo (2010). *Play the message and videogame rhetoric*. Tesis doctoral. Universidad de Copenhague. Dinamarca.
- García, Benjamín (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid. España.
- Garrido, Miguel (2013). Videojuegos de estrategia. Algunos principios para la enseñanza en *Revista electrónica de investigación educativa*. Volúmen 15, número 1.
- Gailey, Christine (1994). *Mediated messages: gender, class and cosmos in home video games*. The journal of popular culture. Volume 27 issue 1. pp. 81-97.
- Hall, R. & K. Baird (2008). *Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios*. The international journal of computer game research. Volume 8 issue 1. September 2008.
- Herz, Cameron (1997). *Joystick nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*. Little Brown and Co. Boston.
- Hudson. Laura (2014). *The videogame that finally made me feel like a human being*. Wired Press. New York.
- Hudson, Bernard. (2014). Funny games: understanding videogames as slapstick and the experience of game-worlds as shared cultural references'. Stobart, D. and Evans, M. *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice*. Inter-Disciplinary Press. New York.
- Galloway, Alexander (2012). *The interface effect*. Yale University. United Kingdom.
- Garfias, José (2011), *El ritual del videojuego en línea, una estrategia para la reproducción de la industria*, Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Gailey, Christine (1994). *Mediated messages: gender, class and cosmos in home video games*. The journal of popular culture. Volume 27 issue 1. pp. 81-97.
- Gee James, Paul (2009), *What videogames have to teach us about learning and literacy*, Palgrave MacMillan, New York, p. 178.
- Jarviven, Aki (2009). *Understanding videogames as emotional experiences*. Mark. P. Wolf & Bernard Perron. The videogame theory reader 2. Routledge. New York.
- Jenkins Henry (2009). *Fans, Blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós. Barcelona.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge
- Juul, Jesper (2010). *A casual revolution: reinventing gamers and their players*. The MIT Press. Cambridge.
- Kennedy, Hellen (2002). *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. The international journal of computer game research, volumen 2, issue 2, december.
- Kerr, Aphra (2006). *The business and culture of digital games: gamework / gameplay*. Sage publications ltd. London.
- King, Lucien (2002). *Game on: The history and culture of videogames*. Lawrence King. London.
- Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós. Barcelona.
- Levis, Diego (2003). *Videojuegos, cambios y permanencias en Comunicación y Pedagogía*, No. 184, Enero. Buenos Aires.

- Lindley Carl (2005). *Story and Narrative Structures in Computer Games*. In: *Developing Interactive Narrative Content: sagas/sagasnet reader*. Bushoff, B. ed. Munich.
- Lindley Carl (2006). *The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design*. The international journal of computer game research. Volume 5, issue 1. October 2005.
- MacCallum, Esther (2014). *Take that bitches. Refiguring Lara Croft in Feminist game narratives*. The international journal of computer game research. Volume 14 issue 2. December 2014.
- Madigan, Jamie (2010). *The psychology of immersion in video games*. Psychology of games. Gamasutra. New York.
- Madigan, Jamie (2013). *The Psychology of Video Game Avatars*. Edge Magazine. November 29, 2013.
- Malliet, Steven (2007). *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*. The international journal of computer game research. Volume 7 issue 1. August 2007.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós. Barcelona.
- Manovich, Lev (2009). *Software takes command*. Bloomsbury Academic. United Kingdom.
- Mayra, Franz (2009). *An introduction to game studies*. Sage Publications. London.
- Pérez, Óliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego., el mundo narrativo y la enunciación discursiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis Doctoral. Universitat Pompeu Fabra. España.
- Poole, Steven (2000), *Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution*, Arcade Editorial, New York.
- Rodríguez, Jaime (2009), "¿Cibercultura o morir?: la narrativa en tiempos de la cibercultura" en *Versión: Estudios de Comunicación y Política*, Número 22, 2009, pp. 11-26.
- Sánchez Cázares, María (1994), *Los videojuegos, un nuevo medio de comunicación*, Tesis de licenciatura en Periodismo, Escuela de Periodismo Carlos Septién García, México.
- Scolari, Carlos (2004), *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona.
- Sedeño, Ana. (2010), *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en la educación, en Comunicar*, Volumen 17 (número 34). Pp. 183-189.
- Sellers, John (2001), *Arcade fever: the fans guide to the golden age of video games*, Running Edit., Philadelphia.
- Stallabrass, Julian. (1993) Just Gaming: Allegory and Economy in *Computer Games*. *New Left Review* 198, March/April, 83-106.
- Tabachnick, Silvia (2009). *Juegos de narración colectiva en las comunidades virtuales" en Versión: Estudios de Comunicación y Política*. Número 22. Pp. 27-48.
- Taylor Lynd (2002). "Living digitally: Embodiment in virtual worlds" en *The Social Life of Avatars: presence and interaction in shared virtual environments*, Ed. Ralph Schhoeder, 40-62. London.
- Treanor M. & M, Mateas, *Burger Time: A proceduralist Investigation*, paper presented at the meeting of the Digital Games Research Association, March 9, 2011.
- Valdivia, Sergio (2015). *Los videojuegos de Shigeru Miyamoto desde la teoría de autor: Mario y The legend of Zelda*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Wohn Y. & H. Lee (2012), Are there cultural differences in how we play? Examining cultural effects on playing social network games en *Computers and human behavior*, Vol. 28, Issue 4, July 2012 pp. 1307-1314.
- Wolf M. & B. Perron Eds. (2003). *The videogame teory reader*. Routledge. New York.
- Wolf M. & B. Perron Eds. (2009). *The Videogame theory reader 2*. Routledge. New York.

NOTAS

[1] Dichas deliberaciones y puntos de vista por supuesto se estiman de forma indirecta. Es decir, desde que diversos especialistas, como los mencionados, inician un abordaje académico sobre videojuegos consideran que dicha plataforma es un medio de comunicación. Al respecto, no abonan nada a la discusión ontológica ni proponen aclarar por qué estiman al videojuego como tal.

[2] Más que tratarse de un género de videojuegos, las cajas de arena (*sand box*) son aquellas particularidades con las que cada vez más juegos de video se diseñan. Gradualmente han incorporado mayores capacidades expresivas y de participación conjunta. Ello es debido, como se ha observado, en parte debido a las mejoras y adelantos tecnológicos con los que se diseñan actualmente. Prueba de ello son también las reediciones de juegos de video clásicos que se renuevan en entregas que incluyen los beneficios de las últimas generaciones de esas plataformas digitales.

[3] A propósito, cabría considerar que los videojuegos probablemente no son malos ni buenos por sí mismos. Más bien dependen de los intereses e intenciones de aquellos grupos de diseñadores y programadores, e incluso, dependen más de los intereses comerciales e ideológicos de las empresas que los gestionan. Ellos serían en última instancia los causantes de los contenidos violentos, procaces, etc. Sin embargo, los públicos consumidores también los demandan y son ellos quienes tienen un peso importante en el ciclo de vida de esos productos. Entonces, la sociedad misma puede estar en el ojo del huracán si hay que buscar culpables, antes que encontrarlos cada que surge un tiroteo en alguna escuela de los Estados Unidos.

[4] Otra de las cuestiones que debe remarcarse al respecto, es que gran parte de la construcción de nociones serias sobre el videojuego se hacen desde el punto de vista de la ingeniería o el diseño. Esos campos deben hoy en día interrelacionarse con el de las ciencias sociales para producir conocimientos interdisciplinarios capaces de explicar de forma simultánea y para más de un punto de vista lo que ocurre en un videojuego. Además, a diferencia de la ludología que explica más al jugador que las otras cuestiones, dicho cuerpo de conocimientos debe posicionarse además entre el juego y la cultura.

[5] Cabe precisar que el videojuego permite (a diferencia de sistemas de expresión audiovisuales como la televisión, el videoclip o el cine) la construcción, la reconstrucción e incluso la evolución visual constante de las distintas figuras, discursos y representaciones que se despliegan en pantalla y que pueden ser manipuladas por las plantillas (opciones personalizables) disponibles dentro del juego (en cuanto a forma, volumen, color, tamaño, perspectiva, angulación, composición, vista de cámara, etc.) por el jugador.

[6] Varios trabajos académicos sobre videojuegos se realizan principalmente a nivel licenciatura no solo dentro de México, sino en otras regiones del mundo. La producción de trabajos de posgrado en ese sentido es escasa con respecto a los trabajos de licenciatura. En nuestro país este fenómeno apunta a que no figura ser uno de los temas prioritarios en la agenda de investigación pero sugiere que probablemente la academia misma desconozca en profundidad el tema o bien no tenga un interés en conocer sobre industrias creativas como es el juego de video. Más allá de especular, al respecto, la Universidad nacional Autónoma de México gradualmente ha dado cabida a cada vez mayor número de trabajos al respecto (aunque en menor proporción que otros temas como género, feminismo, juventud, etc).

[7] Aunque la ludología se ocupa del juego desde el punto de vista de las ciencias sociales y la informática, ese cruce disciplinario permite entender la relación entre juego, jugador y cultura, pero es indispensable entender al juego por el juego mismo. Es decir, si bien jugar es un principio fundamental de un videojuego, dicha práctica debe al menos tomarse en cuenta desde el punto de vista de disciplinas como la antropología, la sociología, las ciencias de la comunicación, etc., dejando en claro que se trata de más que una necesidad humana y más que una serie de efectos encadenados que se llevan a cabo, como ocurre con la teoría de los juegos. Además del *ludus*, que es la práctica de juego libre, semejante al *play*, está el *game*. Jugar con reglas principios. Y, por supuesto, el *spiel*, jugar mediante caracterizaciones encarnando una posible realidad dentro de una distopia que es el propio marco del juego de video. Esas nociones al menos deberían enriquecer dicho campo de conocimientos. Eso sin reparar en los distintos tipos de juego (Agon o de competencia, Alea o de azar, Mimicry o de mímica y disfraz, Ilinix o destrucción del orden, etc.).

[8] Ese reconocimiento en términos categóricos debe estar presente en las deliberaciones ontológicas respecto a si es un medio de comunicación o no. Para entender a detalle la discusión al menos debería tomarse en cuenta el hecho del desacuerdo existente dentro de distintos campos de conocimiento para llegar a un núcleo epistémico sobre la manera en que debe definirse al videojuego.

Para citar este artículo:

Cuenca-Orozco, D. (2018). GAME STUDIES. Estado del arte de los estudios sobre video game [1]. Revista Luciérnaga / Comunicación. Año 10, N19. Págs. 13-24.

OJS. <http://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/issue/archive>
Link. <http://www.politecnicojic.edu.co/index.php/revista-luciernaga>