

Emanuel Borthiry

(UNMdP) emmanuelborthiry@gmail.com

Sociología digital y game studies: directrices y desafíos para su investigación.

Resumen

Como parte de mi tesis de grado, en esta ponencia propongo recuperar las líneas directrices que han conformado el campo de los *game studies*. El crecimiento de los medios digitales y las tecnologías de la información, encuentra en los videojuegos uno de los medios más interesantes para realizar investigaciones en ciencias sociales. Su incipiente emergencia y su carácter interdisciplinario resulta en que sea dificultoso delimitar su campo de acción, por lo cual el presente trabajo buscará recuperar conceptos, métodos y elementos de las principales investigaciones con el fin de precisar cómo se han abordado los *game studies* y qué desafíos se presentan para el futuro.

Palabras clave: *Game studies*, sociología digital

Introducción

Los estudios de juegos presentan una cierta complejidad a la hora de delimitar su campo de investigación. Existen variadas formas de presentar tanto a los juegos como su estudio. La dificultad se debe a la amplitud y diversidad de juegos existentes, a la reciente emergencia como disciplina y a los diversos enfoques que se utilizan. Algunos académicos no se atreven a darle el nombre de “disciplina”, sino que prefieren hablar de un campo de investigación multidisciplinario que puede abordar los juegos. Pese a ello, es posible rastrear temas de estudio en común (juegos y su jugabilidad) y también teorías, metodologías y terminologías propias (Mäyrä, 2008).

Pese a ser un campo relativamente joven, tanto las investigaciones sobre juegos, como sus distintos enfoques, se han multiplicado en los últimos años. Existen múltiples razones por las cuales estos estudios se están expandiendo en popularidad. En primer lugar, la popularidad de

los juegos en sí mismos. Con el crecimiento de los medios digitales y las tecnologías de la información, muchas personas han encontrado en los juegos uno de los usos más interesantes que se les pueden dar a los nuevos dispositivos (Mäyrä, 2008). Por otro lado, la corta edad del campo hace que no haya una gran cantidad de trabajos que analicen los distintos aspectos de los juegos. A su vez, el carácter interdisciplinario del campo habilita el desarrollo de diversas líneas de investigación por explorar (Koskela, 2016).

Que los estudios de juegos se constituyan de manera interdisciplinaria se vuelve inevitable al intentar definir su objeto de estudio. Existe una amplia variedad de juegos y géneros, lo cual abre un abanico de posibilidades muy amplio. A su vez, las diversas disciplinas contribuyen al campo mediante investigaciones que abordan los juegos en su diseño, la experiencia de los jugadores, la cultura en la cual están insertos, etc. Este carácter interdisciplinario resulta en que los estudios de juegos no sean del todo coherentes tanto en la producción como en las metodologías que se emplean. Las mismas van desde estudios cuantitativos que crean una categorización sobre videojuegos, como es el caso de Koskela (2016), hasta trabajos etnográficos que siguen la experiencia de quienes juegan (Taylor, 2006).

Si bien los estudios de juegos (al menos en su faceta digital) se consideran un campo relativamente joven, existen antecedentes sobre estudios que se remontan a principios del siglo XX. Los mismos incluyen estudios históricos y etnológicos, como también estudios sobre simulación (Mäyrä, 2008). Si bien estos estudios no podían analizar los juegos en el formato digital que acostumbramos en la actualidad, sentaron precedentes sobre cómo investigar sobre juegos.

Juul (2011) ubica el origen de los estudios de videojuegos hacia principios del siglo XXI. El autor plantea el debate de si el estudio de los videojuegos constituye una variante de los estudios de juegos, o si pueden tener elementos en común. Según su posición, los estudios previos contienen algunas características de los juegos que son universalizables y aplicables a cualquier formato de juego. Entonces, habría que definir qué elementos se toman prestados de los juegos no digitales y cómo los videojuegos se apartan de los juegos tradicionales.

Aarseth (2001) señala que el desafío de los estudios de juegos es crear un campo específico para su investigación. Una de las dificultades para su concreción radica en que los



ISBN 978-987-544-895-7

campos existentes intentarán responder tratando de contener la nueva área como un subcampo. Principalmente desde los estudios de medios quieren subsumir a los videojuegos como uno de sus objetos de estudio. El no poder realizar una diferenciación de las características específicas de los juegos tiende hacia una teoría de los medios que analiza a estos con las mismas categorías que una película o un libro.

En el mismo sentido, Dovey y Kennedy (2006) afirman que los marcos tradicionales de los estudios de medios pueden ser de utilidad para nuestras investigaciones, ya que ofrecen al lector no especializado algunos lineamientos que sirvan de guía hacia los nuevos paradigmas teóricos. De todos modos, señala que los juegos no son iguales al cine o la literatura, aunque los intentos de colonización de estos campos han existido y seguirán existiendo hasta que los estudios de juegos se constituyan como un campo académico autónomo.

Mäyrä (2008) sostiene que es de suma complejidad delimitar qué se incluye y qué se excluye en los estudios sobre juegos, ya que las disciplinas no dejan de ser formaciones sociales, las cuales desarrollan un propio lenguaje y comparten percepciones sobre ciertos fenómenos. Por ello, hay que entender a la identidad de estos estudios como un proceso histórico que se va transformando con el transcurrir del tiempo y las investigaciones. Es por ello que el presente trabajo busca dar cuenta de algunas de las principales líneas de investigación trazadas en los estudios de juegos, contemplando los debates y desafíos inherentes a la incipiente disciplina.

Por último, vale la pena destacar que la investigación sobre juegos no sólo es relevante por lo que se tiene para decir de su universo, sino también para aprender sobre la sociabilidad y las prácticas creativas de las sociedades modernas tardías. Los juegos constituyen uno de los elementos centrales de las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales se integran a la experiencia cotidiana de las personas (Mäyrä, 2008).

Ludología-narratología

Los análisis útiles para el estudio de videojuegos se han ido transformando y han sido motivados por dos fuerzas distintas: narratología y ludología (Dovey y Kennedy, 2006). Resumidamente, podemos decir que la narratología es un concepto unificador de diversas

obras de distintas disciplinas que trabajan sobre la narrativa, mientras que la ludología refiere a una disciplina incipiente que estudia las actividades de los juegos y su jugabilidad (Frasca en Mäyrä, 2008).

Múltiples dificultades le surgen a los estudios tradicionales sobre medios cuando el texto, su objeto de estudio, se vuelve interactivo. En este formato, las personas pueden intervenir directamente y transformar los textos que se le presentan, es decir, pasan a ser usuarios en lugar de espectadores. Los videojuegos son por esencia interactivos, por lo cual no podemos analizarlos únicamente en sus características textuales, sino que la jugabilidad como acto crea una interacción compleja entre jugador y juego (Dovey y Kennedy, 2006). En este sentido, los juegos son tanto un objeto como un proceso (Aarseth, 2001). Estos no pueden ser leídos o escuchados, como la música o los libros, sino que la actividad creativa es un condimento indispensable en los videojuegos.

Los estudios recientes sobre medios incorporan nociones como la de “hipertexto”, haciendo referencia a un tipo de escritura no secuencial, en donde el texto se bifurca y ofrece distintas opciones al lector mediante una pantalla interactiva (Nelson en Mäyrä, 2008). Es mediante la ludología que se ha podido trazar diferencias más distinguibles con respecto a estos estudios. La misma ha contribuido a destacar cómo los juegos eran únicos y necesitaban de teorías y metodologías propias que se separaran de los estudios clásicos sobre arte y cultura (Mäyrä, 2008).

Uno de los conceptos claves para el estudio de la interacción entre computadoras y humanos es el de configuración (Aarseth, 2001; Dovey y Kennedy, 2006). El mismo permite desentrañar la complejidad de los procesos de interpretación e interacción por los cuales el jugador construye el juego con su práctica. Se desliga de la idea de que un usuario ejecuta tareas simples y se transforma hacia una práctica mediante la cual se construyen intervenciones con significación dentro del universo de juego.

Dovey y Kennedy (2006) señalan que estos procesos acarrearán con un efecto emocional sobre el jugador, como puede ser la sensación de adrenalina. En este aspecto, la práctica de jugar ofrece variedades que la lectura o la visualización no pueden producir. A estos procesos se los conoce como “experiencia”. A su vez, se define como una práctica “inmersiva”, ya que se genera una sensación de pérdida del sentido del tiempo, lugar y auto-percepción. Si bien es

un hecho usual en el consumo de medios, en los videojuegos presenta características particulares. El tener que manejar los controles, descubrir el juego, plantear estrategias o resolver acertijos implica un tipo de concentración que se diferencia del resto de medios.

Otra distinción entre lo analógico y lo digital en el estudio de medios se basa en la tensión sobre la representación y la simulación (Aarseth, 2004; Dovey y Kennedy, 2006). El jugador se introduce, generalmente mediante un avatar, en un mundo simulado. Sin embargo, este mundo se despliega mediante una representación, el medio para acceder a un universo simulado gobernado por unas reglas específicas dentro de la virtualidad. Los estudios de medios se han centrado en describir los fenómenos de la representación, pero el nuevo sistema que presentan los juegos, plantea un nuevo tipo de agencia en los jugadores que se distingue de la agencia de los lectores o espectadores. En las simulaciones, la experiencia es creada por las acciones y las estrategias de los jugadores. Aarseth (2001) sostiene que los juegos presentan una estructura comunicativa y cognitiva diferente, mediante una dinámica “*bottom-up*”. La complejidad de las simulaciones es tal que no puede predecirse de antemano, depende en gran medida de la habilidad y creatividad del jugador.

Shaw (2010) agrega un condimento interesante a este debate, al decir que el enfoque de los juegos como textos altamente interactivos y con alta dependencia de la audiencia nos puede llevar a ignorar el hecho de que suelen estar codificados con posiciones ideológicas como cualquier otro medio, por lo cual no hay que solo mirar la actividad de la audiencia, sino también contemplar los significados dominantes que se hallan codificados en los textos. Los medios se tienen que estudiar tanto en términos de audiencias activas, como de reproducción de ideología dominante.

Los elementos que componen el debate sobre ludología y narratología no deben tomarse como posiciones antagónicas, ya que es imposible afirmar tanto que los juegos son reducibles solo a historias, como que un juego solo está compuesto por la interacción de los usuarios, sin potencial alguno para contar historias (Mäyrä, 2008). Por ello, existen distintos enfoques en los estudios de juegos, que ofrecen un abanico de múltiples posibilidades de investigaciones, ya que los juegos pueden ser distintas cosas según como el investigador se aproxime a ellos.

¿Qué son los juegos?

Realizar una categorización rígida acerca de qué aspectos incluyen los estudios de juegos puede resultar en una clausura de nuevas búsquedas. La comprensión de los estudios sobre juegos es parte de un proceso que puede cambiar con el tiempo e invalidar categorizaciones previas (Koskela, 2016). De todos modos, este apartado tiene como objetivo señalar algunos de los elementos que han sido tenidos en cuenta a la hora de abordar los estudios sobre juegos hasta el momento.

Dependiendo de quién sea el autor, se han elaborado distintas divisiones al interior de los estudios. Mientras que Juul (2011) describe el campo en base a dos secciones, juegos (*games*) y jugadores (*players*), Mäyrä (2008) realiza una división tripartita, en la cual agrega un tercer componente: el contexto. Koskela (2016) retoma las divisiones de estos trabajos y los complementa con un elemento que actúa como nexo entre las otras 3 categorías: la jugabilidad (*play*).

Construir una definición acerca de lo que es un juego no resulta una tarea sencilla, la misma debe poder determinar qué se incluye y que se excluye en el conjunto, a la vez que debe poder explicar por qué algunos elementos se encuentran en el límite (Juul, 2011). El presente trabajo se centrará en los videojuegos, es decir en juegos mediados por tecnologías centradas en lo digital, como una de las partes de algo más amplio que serían los juegos en general (Koskela, 2016). De todos modos, los videojuegos comparten muchos de los componentes que contienen las definiciones previas sobre juegos.

Una de las primeras definiciones es la que brinda Huizinga (1938/1971):

“Una actividad libre que se mantiene muy consciente fuera de la vida "ordinaria" por ser "no seria", pero al mismo tiempo absorbe al jugador de manera intensa y absoluta. Es una actividad conectada sin interés material y no se puede obtener ningún beneficio de ella. Procede dentro de sus propios límites de tiempo y espacio de acuerdo con reglas fijas y de manera ordenada. Promueve la formación de agrupaciones sociales que tienden a rodearse y acentuar su diferencia del mundo común mediante un disfraz o por otros medios. (p. 13)

Algunos años más tarde, Caillois (1961) daría otra de las definiciones clásicas más retomadas por la literatura. Afirma que un juego es: “Una actividad que es esencialmente: Libre (voluntaria), separada (en tiempo y espacio), incierta, improductiva, gobernada por reglas, fantástica” (p. 10-11). Si bien es una definición útil para retomar, actualmente se requiere de una definición mejor contextualizada y que revise la idea de “improductivo” (Mäyrä, 2008).

En la actualidad, han tomado fuerza algunas definiciones formalistas estructurales (Mäyrä, 2008). Tal es el caso de Juul (2011) quien afirma que un juego es:

“1) un sistema formal basado en reglas; 2) con resultados variables y cuantificables; 3) donde se asignan diferentes valores a diferentes resultados; 4) donde el jugador hace un esfuerzo para influir en el resultado; 5) el jugador se siente emocionalmente unido al resultado; 6) y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables” (p. 6-7).

Juul (2011) sostiene que los juegos digitales deben apartarse del modelo clásico de juegos, ya que los nuevos juegos inevitablemente se van a ir alejando cada vez más de esas definiciones. Los juegos contemporáneos deben ser descritos como “semi-reales”: son reales porque consisten en reglas reales con las que los jugadores interactúan, en donde ganar o perder es algo real. Pero cuando se gana en un juego matando a otro, ese otro es ficticio. Jugar un videojuego es, entonces, un conjunto de reglas en un mundo ficticio.

Salen y Zimmerman (en Mäyrä, 2008) adoptan una perspectiva cultural como enfoque para analizar los juegos. Entienden al juego como un sistema en donde los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por un conjunto de reglas. Según su mirada, los juegos, al ser construcciones culturales, son capaces de crear y proporcionar significados. Vale aclarar que, tanto la interpretación de los juegos que se basan en estudios culturales, como la relación entre “lo virtual y lo real”, se analizarán con más detalle en próximos apartados.

Ahora bien, Koskela (2016) afirma que con respecto a los jugadores, los estudios sobre juegos suelen diferenciar entre el “jugador” (alguien más casual) y el “gamer” (un jugador

más dedicado). Mientras que el primero parece ser un término bastante neutral y más general, el segundo suele estar cargado de connotaciones. De todos modos, el “jugador” se ha convertido en el concepto más utilizado en los estudios identitarios sobre videojuegos.

En cuanto al contexto, Koskela (2016) se refiere al mismo como “las dimensiones físicas y sociales del juego, la jugabilidad y el jugador, así como a la dimensión cultural, económica y los medios utilizados”. Básicamente, remite a cualquier fenómeno relacionado con el juego o el jugador, pero que no es estrictamente ninguno de ellos.

Por último, la categoría que actúa como nexo es la de “jugabilidad” (*gameplay*), la cual refiere al juego como una acción (Koskela, 2016). Los jugadores se sienten atraídos hacia los juegos debido a sus desafíos, y jugar implica crear, mejorar las habilidades y elaborar estrategias. En un sentido amplio, jugar es una forma de comprensión, un contacto por interacción (Mäyrä, 2008). Los primeros estudios se centraban en examinar las reglas tal como se encuentran en el juego, sin examinar cómo los jugadores negocian, aprenden y mejoran en el juego (Juul, 2011). La interacción entre jugadores y juegos es la que produce el término “jugabilidad”, el cual enfatiza en que no se puede separar un sujeto de un objeto para analizar la acción de jugar un juego, sino que hay que complejizar la mediación que supone el acto de jugar.

Por su parte, Taylor (2006) sostiene que la sociabilización entre jugadores es un proceso fundamental para mantenerse en el juego. En dicho proceso, se aprende a jugar mucho más allá de lo que las reglas estrictas indican. Los jugadores crean comunidades, obtienen cierta reputación por sus labores dentro del juego, establecen jerarquías en base a ello. Por lo tanto, hay al menos dos niveles (conectados entre sí) que construyen el sentido del juego: la estructura del juego y la cultura y las prácticas que surgen alrededor de este.

Como cierre, los temas tratados en este apartado confluyen en la siguiente pregunta: ¿Qué existe entre los juegos y los jugadores? Juul (2011) afirma que los jugadores pueden jugar a un mismo juego (gobernado por una estructura o un conjunto de reglas) pero hacer del mismo experiencias totalmente diferentes. El principal argumento de su obra se basa en demostrar que la dicotomía entre si los juegos son reglas o ficción no es productiva para las investigaciones, ya que siempre son ambas. Las reglas son importantes para la experiencia del jugador, pero el juego consiste en complejas interacciones entre las reglas y los repertorios y

preferencias de los jugadores. Al jugar, pueden ocurrir (y ocurren permanentemente) acontecimientos que el mismo diseñador no predijo, pero al mismo tiempo estos eventos no ocurrirían sin el juego. El jugador siempre navega entre dos niveles: una zona semi-real entre la ficción y las reglas.

Entre “lo virtual” y “lo real”

La situación actual de la cultura de los videojuegos nos hacen pensar que estamos en un momento de intensificación de la mediación en nuestra vida cotidiana. Es decir, una etapa en la cual aprendemos a fluir más ágilmente entre lo virtual y lo real, en donde nuestras experiencias son tan efectivas en un espacio como en el otro (Dovey y Kennedy, 2006). Esto ocurre en los límites de lo que Huizinga (1938/1971) denomina como el “círculo mágico”, aquella zona en la cual acordamos suspender las reglas de lo cotidiano en pos de crear un nuevo espacio de desafíos y fantasías alrededor del juego. Como fue señalado anteriormente, existe cada vez un mayor énfasis en resaltar la interacción entre la audiencia y el texto, pasando de un escapismo pasivo y sin sentido, a un escapismo activo y complejo (Walker en Shaw, 2010)

Los primeros estudios que abordaron esta relación datan de los años 90', en donde los análisis se centraban en una división tajante entre los mundos en línea y fuera de línea (Steiner en Taylor, 2006). Mientras que una segunda ola de estudios adoptó un enfoque más crítico, en donde el mundo en línea no era un entorno separado, ordenado y autónomo, sino que se resaltaba la existencia de vínculos con los sistemas de valores, las identidades y las estructuras tecnológicas en las cuales se insertan los contenidos digitales, en especial los videojuegos.

Taylor (2006) detalla en su libro, mediante un trabajo etnográfico, como es la experiencia de jugar un MMORPG como EverQuest. Afirma que la experiencia allí se trata de “jugar entre mundos”, a través del límite entre lo corpóreo y lo virtual. Su aproximación no se define únicamente a través de la estructura del juego, sino que intenta describir cómo el mundo del juego está interrelacionado con actividades o prácticas que suelen ser vistas como por fuera o ajenas al juego.

Si bien existen fenómenos que pueden ser considerados exclusivos de alguna de estas esferas, generalmente ocupan espacios de superposición. De este modo, lo que sucede en los mundos virtuales es igual de real y de significativo para los participantes que lo que ocurre “fuera”. Taylor (2006) no se limita a analizar únicamente el diseño del juego, sino que también considera cómo circulan las prácticas de los usuarios, interpretando además sus contextos sociales particulares, difuminando la relación entre la vida en línea y fuera de ella, poniendo en discusión la dicotomía de juego/no juego.

Cultura y videojuegos

Si en algo difieren los estudios de juegos actuales con respecto a las tradiciones anteriores, en las cuales se estudiaban los juegos dentro de disciplinas como la historia, la simulación militar o las ciencias de la educación, es por el énfasis que se le da a los juegos como una forma particular de cultura. A su vez, ha habido un cambio en la ciencia, relacionado con la relevancia que se da hoy en día a la comprensión de los significados, retomando elementos de la lingüística. Los hechos dejan de ser independientes y objetivos, y pasan a ser construcciones sociales y culturales. Entonces, a los múltiples temas que se pueden abordar específicamente en la interacción lúdica, se le agrega la complejidad de la significación en un entramado cultural particular (Mäyrä, 2008).

La perspectiva más adoptada para interpretar las culturas de juego es entenderlas como subculturas. Este concepto deriva de múltiples estudios británicos centrados en analizar las formas de la vida social urbana. Las subculturas pueden ser definidas como grupos de personas que tienen algunas prácticas, valores e intereses en común y que forman a través de su interacción un grupo distinto dentro de una cultura más amplia (Mäyrä, 2008). Los miembros de las subculturas de juegos no tienen signos distintivos como pueden haber sido los punks o los skinheads, pero en contacto con sitios como convenciones de juegos o en contacto con *gamers* las características en común resultan evidentes. Comparten un mismo lenguaje, juegan los mismos juegos, se interesan en los mismos artefactos o adoptan terminologías específicas. Un aspecto interesante para pensar estas subculturas, es el límite flexible entre las culturas de juegos digitales con las “subculturas tecnológicas”, donde



el interés se centra en las computadoras, el internet y otros medios o las tecnologías digitales en general.

Shaw (2010) destaca que los estudios culturales constituyen un campo en constante tensión y conflicto con respecto a las definiciones, los métodos, las teorías o los objetivos del mismo. Por lo cual, afirma que si los estudios sobre videojuegos van a considerar a los juegos como culturas, estos deben participar de dichos debates. En este sentido, describir a los videojuegos como una subcultura basada en marcadores de estilo no es incorrecto, pero debe considerarse a la misma como parte de una cultura más grande. Así como el estudio de Hebdige va más allá de los gustos musicales de la subcultura punk y rastrea las identidades y tensiones de clase, la subcultura de los videojuegos debe colocarse dentro de discursos culturales más amplios, ya que en las últimas décadas forma parte de un panorama mucho más amplio de la cultura popular y el entretenimiento. Si los estudios se basan en analizar la subcultura de los videojuegos como algo separado, se refuerza la idea de estudiar a la misma como un “otro”. Para sortear este inconveniente, la cultura de los videojuegos debe definirse como algo específico para ser tomada en serio.

Por último, a los fines de complejizar su estudio, resulta relevante considerar quiénes forman parte y quiénes son excluidos de la cultura de los videojuegos. Couldry (en Shaw, 2010) destaca que los estudios culturales piensan a la cultura en vinculación con las relaciones de poder, siendo que estas afectan a quiénes están representando, a cómo lo hacen, a quiénes hablan y quiénes son silenciados, como a lo que cuenta como cultura y lo que no. Frente al incorrecto estereotipo del joven adolescente que juega videojuegos, hay que contraponer que las mujeres también lo hacen, aunque la cultura de los videojuegos no es necesariamente un espacio acogedor para ellas.

El desafío de desarrollar juegos inclusivos

Al hablar de desigualdades en los accesos y los usos de las tecnologías, es necesario vincular esta problemática con un conjunto de barreras sociales y culturales que así lo configuran. Ciertos tipos de tecnicidad son privilegios de unos grupos sobre otros. Así, relaciones asimétricas en términos étnicos, de clase y de género son marcadores de un poder

social y cultural diferencial. A su vez, las representaciones dominantes sobre la tecnología reproducen una identidad blanca y masculina, la cual se presenta como un orden natural, invisibilizando de este modo a ciertos colectivos que son excluidos. De todos modos, en donde un tipo particular de identidad logra tal dominio cultural, siempre se producen oposiciones y resistencias (Dovey y Kennedy, 2006).

Las definiciones estrechas sobre los videojuegos que no toman estas consideraciones, dan como resultado que los estudios que incluyen a estos grupos en su análisis tengan que verlos como a un “otro” en relación con el “centro”. Esta es la situación, por ejemplo, de los estudios sobre las jugadoras (Cassell y Jenkins, 1998). Koskela (2016) divide los estudios de género sobre juegos en tres puntos de vista que predominan: la representación de las mujeres en los juegos, el diseño y la comercialización para diferentes géneros, y el tipo de relación de las comunidades o culturas de juego sobre el género.

La obra más retomada al respecto es el libro de Cassell y Jenkins (1998) “*From barbie to mortal kombat: Gender and computer games*”. En el mismo, se concentran en analizar la representación de las mujeres en los videojuegos y en el diseño de los mismos. Señalan que los videojuegos son el perfecto ejemplo de la construcción social del género, ya que las mujeres rara vez aparecen en ellos y si lo hacen son como personajes secundarios sujetas a ser rescatadas por un héroe. Por otro lado, afirman que la atracción diferencial por los juegos de computadora se debe a una construcción del género inseparable de las relaciones de poder. Tanto en la escuela como en el hogar, se genera un uso diferencial de la tecnología, y este no es un problema reducible a una determinación biológica, sino que es una desigualdad socialmente construida. Las diferencias no se hallan sólo en el acceso, sino en los usos que se le dan a las tecnologías, siendo los niños quienes utilizan mayoritariamente las computadoras con fines lúdicos y recreativos.

Taylor (2006) enfatiza en que analizar la variabilidad del género en la intersección con otros factores (raza, clase, sexualidad) es la llave para comenzar a desentrañar la invisibilidad de las jugadoras. Mediante un trabajo etnográfico, explora la vivencia de las mujeres dentro de EverQuest, a la vez que pone de manifiesto los diseños sexualizados de los cuerpos, los cuales tienden a reproducir estereotipos hegemónicos de belleza. En el mismo sentido,



ISBN 978-987-544-895-7

Cassell y Jenkins (1998) marcan que existen abundantes razones para confirmar que los videojuegos suelen reafirmar ideologías sexistas e imágenes misóginas.

Frente a esta situación, desde organizaciones como “*game for girls*”, una unión entre activistas feministas y líderes de la industria de videojuegos, se pone de manifiesto la intención de transformar el mercado de manera tal que se construyan videojuegos con mayor grado de inclusividad. Si bien ciertos sectores sostienen que estas alianzas contribuyen a una mercantilización del género, las compañías de juegos para mujeres argumentan que primero se debe poner un pie dentro, comenzando con los gustos existentes (por ejemplo los “*pink games*”) para luego tratar de ampliarse hacia una mayor diversidad, en lugar de apuntar directamente hacia un ideal que podría encontrar resistencia en el mercado (Casell y Jenkins, 1998).

Taylor (2006) sostiene que, con frecuencia, los juegos o sus características de diseño no contienen una codificación de género, sino que esas inscripciones se dan desde la industria y los departamentos de marketing. Allí se convierten para los hombres. Es por ello que muchas compañías (HerInteractive, Girl Games, Girltech o Purple Moon, entre otras) se encuentran constituidas por diseñadoras y productoras de juegos mujeres, que además basan su trabajo unificando sus compromisos económicos con los políticos, difuminando la clásica división entre investigación académica y mercado. Muchas de estas compañías basan sus diseños en trabajos sociológicos o psicológicos que investigan sobre los intereses culturales de las mujeres y su relación con las tecnologías (Cassell y Jenkins, 1998).

El desafío es realizar investigaciones que no caigan en generalizaciones sobre lo femenino, ya que históricamente el género ha sido una categoría no explorada en el diseño, en donde los diseñadores masculinos tenían un sesgo al respecto, perpetuando una masculinidad que actuaba como norma invisible. Examinar los gustos y preferencias de las mujeres tiene que desafiar los estereotipos y las suposiciones que dieron forma a los intentos de construir juegos para niñas, sin caer en aplanar la diversidad de intereses. Se deben considerar múltiples formas de ser femenina, a la vez que el análisis debe ser interseccional con categorías como raza, clase o sexualidad (Cassell y Jenkins, 1998). Para esta construcción, se requiere dar lugar a investigaciones de distintas disciplinas, que posibilite desarrollar una comprensión (y representación) más compleja del género, lo cual permita

diseñar juegos que puedan atraer verdaderamente a una población más diversa para jugarlos (Taylor, 2006).

Conclusiones

El presente trabajo ha intentado recuperar algunas de las producciones teóricas más relevantes a la hora de definir cómo realizar estudios sobre videojuegos. Se ha detallado acerca de la génesis y las características de esta incipiente disciplina, la cual cuenta con múltiples enfoques que intentan construir una disciplina nueva y no circunscribirse como un subcampo de otras. A su vez, se retoma el debate sobre la textualidad de los videojuegos, exponiendo algunas de las especificidades que tienen con respecto a otros medios, pero rescatando aquellos elementos de su análisis que puedan ser fructíferos para analizar los juegos.

Se ha puesto énfasis en describir qué es un juego y qué significa jugarlo, exponiendo algunas de las cualidades estructurales intrínsecas al juego, la apropiación de los jugadores y la importancia del contexto en el cual están inmersos ambos, intentando no establecer una relación dicotómica de sujeto-objeto, sino entendiendo al hecho de jugar (jugabilidad) como una mediación más compleja, en donde los límites entre “lo real” y “lo virtual” se difuminan.

Por último, la tarea de realizar estudios mejor elaborados sobre videojuegos requiere una mayor comprensión del contexto en el cual están inmersos. Nutriéndose de los estudios culturales, los videojuegos son investigados como un medio y un fenómeno cultural cada vez más masivo, en donde se resalta tanto la importancia de la significación, la apropiación de los usuarios o la creación de comunidades, como la reproducción de ciertos estereotipos e ideologías, o las desiguales posibilidades de acceso. En este marco, el desafío por el desarrollo de videojuegos cada vez más inclusivos debe ser uno de los tópicos centrales para abordar los estudios en este campo.

Bibliografía utilizada

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2004) 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation'. In: Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (MA): The MIT Press,
- Caillois, R., & Barash, M. (1961). *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*.
- Dovey, J. and Kennedy, H. (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Huizinga, J. (1938/1971) *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Koskela, M. E. (2016). *Studying the Field of Game Studies: A Proposal Model to Categorize Game Studies*. University of Jyväskylä, Department of Art and Culture Studies
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE.
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture*, 5(4), 403–424. doi:10.1177/1555412009360414
- Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge

Mar del Plata, 28 y 29 marzo de 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL
de MAR DEL PLATA

II JORNADAS DE SOCIOLOGÍA/UNMDP

fi Facultad de
Humanidades / UNMDP
Departamento de Sociología

La sociología ante las transformaciones de la sociedad argentina

ISBN 978-987-544-895-7

(MA): The MIT Press.