

Cuaderno 130

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

Año 24
Número 130
2021/2022
ISSN 1668-0227

Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Diego Maté y Ma. Luján Oulton: Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies* | **Guillermo Sepúlveda Castro:** Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical | **Pamela Gionco:** Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix | **Ramiro Moscardi:** Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética | **E. Pablo Molina Ahumada:** Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA | **Romina P. Gala y Flavia Samaniego:** Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina | **Carla Di Biase, Tamara Morales, Carolina Panero y Yesica Terceros:** Neutralidad de género en localización de videojuegos | **Carolina Di Palma:** Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales | **Matías Alderete:** Lectores y videojugadores. La revista Top Kids y la Mortalkombatmanía (1994-1997) | **Débora Imhoff, Juan Carlos Godoy, Matías Cena y Pedro D. Ferreira:** Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos | **Guido Saá:** Vida, conciencia e individuo en SOMA: un análisis desde la cibernética.



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° 130

Diego Maté (IIEAC, Universidad Nacional de las Artes / Conicet)

María Luján Oulton (Fundación Walter Benjamin / Game on! El arte en juego)

Comité Editorial

Lucia 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 Castelnuevo. 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 Lucia 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 Zaragosa. 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 Ramírez 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

Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
2021/2022.

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 130

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

Año 24
Número 130
2021/2022
ISSN 1668-0227

Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Diego Maté y Ma. Luján Oulton: Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies* | **Guillermo Sepúlveda Castro:** Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical | **Pamela Gionco:** Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix | **Ramiro Moscardi:** Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética | **E. Pablo Molina Ahumada:** Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA | **Romina P. Gala y Flavia Samaniego:** Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina | **Carla Di Biase, Tamara Morales, Carolina Panero y Yesica Terceros:** Neutralidad de género en localización de videojuegos | **Carolina Di Palma:** Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales | **Matías Alderete:** Lectores y videojugadores. La revista Top Kids y la Mortalkombatmanía (1994-1997) | **Débora Imhoff, Juan Carlos Godoy, Matías Cena y Pedro D. Ferreira:** Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos | **Guido Saá:** Vida, conciencia e individuo en SOMA: un análisis desde la cibernética.



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.
2021/2022.

Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Diego Maté y Ma. Luján Oulton.....pp. 11-14

Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical

Guillermo Sepúlveda Castro.....pp. 15-29

Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix

Pamela Gionco.....pp. 31-49

Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética

Ramiro Moscardi.....pp. 51-65

Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA

E. Pablo Molina Ahumada.....pp. 67-78

Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina

Romina P. Gala y Flavia Samaniego.....pp. 79-95

Neutralidad de género en localización de videojuegos

Carla Di Biase, Tamara Morales, Carolina Panero y Yesica Terceros.....pp. 97-114

Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales

Carolina Di Palma.....pp. 115-129

Lectores y videojugadores. La revista Top Kids y la Mortalkombatmanía (1994-1997)

Matías Alderete.....pp. 131-149

Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos

Débora Imhoff, Juan Carlos Godoy, Matías Cena y Pedro D. Ferreira.....pp. 151-168

Vida, conciencia e individuo en SOMA: un análisis desde la cibernética

Guido Saá.....pp. 169-182

Publicaciones del CEDyC.....pp. 183-234

Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 235

Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Diego Maté ⁽¹⁾ y Ma. Luján Oulton ⁽²⁾

Resumen: El presente cuaderno es el tercer número de los Cuadernos de la Universidad de Palermo dedicados a la difusión, problematización y puesta en discusión de los *game studies* regionales. Nuevamente con el apoyo del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC), de la Universidad Nacional de las Artes (UNA), este número reúne investigaciones sobre temas diversos que incluyen la gamificación, el género, las nuevas tecnologías, la infancia y la ética, entre otros, y que se organizan en torno a dos grandes operaciones que llamamos *concentraciones*, para dar cuenta de los trabajos que actualizan conceptos y polémicas ya abordados por los *game studies*, y *aperturas*, para el caso de los artículos que ponen en fase a los *game studies* con nuevas perspectivas que los exceden. Estos dos movimientos dan cuenta de la efervescencia y mutaciones que atraviesan los *game studies* locales, todavía en plena expansión.

Palabras clave: videojuegos - gamificación - género - tecnologías - subjetividades.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 14]

⁽¹⁾ Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes, los tres por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Es docente de las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General (UNA). En su tesis doctoral, para la que cuenta con el apoyo de una beca Conicet, 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 radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (UNA).

⁽²⁾ Magister en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin. Es productora cultural y curadora especializada en videojuegos. Directora de Game on! El arte en juego, co-fundadora de GAIA (Game Arts International Assembly) del *Encuentro Latinoamericano de Videojuegos*, miembro integrante de *Women in Games Argentina* y del *Grupo de Game Studies del IIEAC* (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica) Es docente de la materia Teorías del juego (ORT; Uruguay) y del Diplomado en Videojuegos Artísticos y Experimentales (UMSA). Integra el grupo de estudios de Juegos, Videojuegos y Game Studies radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (UNA)

La pandemia de 2020 volvió a poner al juego bajo el foco de atención. Distintos campos epistemológicos lo recuperaron y apropiaron. El juego fue vehículo de cohesión familiar, reducto de salvación para el eterno loop en el que quedamos atrapados, recurso comunicacional y estrategia de marketing para el campo de la cultura y el entretenimiento y espacio de campaña política. El presente cuaderno da cuenta de cómo el juego siempre ha estado presente en los intersticios. Ya en 1938, Johan Huizinga afirmaba que el juego es la fuente de la que emerge la sociedad en su conjunto. En este sentido, el presente cuaderno reafirma su objetivo fundacional y se propone visibilizar investigaciones académicas que trabajan con el juego, desde el juego y sobre el juego.

En este Tercer Cuaderno de Game Studies se despliega un escenario que puede organizarse a partir de dos grandes movimientos: *concentración* y *apertura*. Pero ahora no nos referimos a las transformaciones del videojuego y a sus diálogos con otras esferas de la cultura como la política, el arte, la enseñanza o el periodismo. O, en todo caso, no nos referimos solamente a eso, sino que observamos cómo es que se dan esos dos movimientos en el espacio de acción de los *game studies*. Las transformaciones que nos interesan, así, se inscriben en un plano *meta*, el de los saberes, más allá de la dimensión de los fenómenos, donde los cambios ocurren con una velocidad y una complejidad diferentes. Como sabemos, cuando se habla de *game studies* se alude a un campo de estudios y no a una perspectiva: no hay un marco teórico o una metodología unificados, por el contrario, los estudios del videojuego siempre tendieron a la apropiación de herramientas provenientes de otros espacios académicos y, al mismo tiempo, trataron de desarrollar instrumentos de análisis que permitieran abordar problemas de una gran especificidad. Se entiende por dónde va la cosa: cuando hablamos de *aperturas* y *concentraciones*, nos remitimos a un cierto momento dentro del campo de los *game studies* hispanoparlantes. Creemos que este Cuaderno permite ver el estado de situación (ágil, escurridizo, en cambio permanente) de un espacio académico en el que se cruzan dos movimientos menos contradictorios que complementarios: por un lado, algunos trabajos vuelven sobre la propia historia del campo, sus conceptos y problemas; por otro, hay investigaciones que tienden puentes nítidos con otras áreas del saber y sustentan sus miradas a partir de esas mixturas.

Nos parece que esta dispersión indica no tanto un desorden o una falta de rumbo como un estado de eferescencia. Por otra parte, la deriva supone asumir una cierta perplejidad, que suele ser la condición para llegar a sitios impensados, una ocasión para el descubrimiento. Quisiéramos que los artículos seleccionados contribuyeran a robustecer esos tránsitos.

Los trabajos situados en el apartado de *concentraciones* aluden a un trabajo reflexivo e introspectivo que vuelve sobre las búsquedas específicas de los *games studies* a partir del análisis del impacto y las apropiaciones de los videojuegos en el presente. Por su parte, los escritos agrupados bajo el marco de *aperturas* encuentran en los videojuegos un espacio privilegiado para nutrir los análisis, las investigaciones y las reflexiones de otros campos epistemológicos.

El bloque que llamamos *concentraciones* recoge cuatro trabajos que actualizan líneas ya abordadas por los *game studies*. Los artículos de **Guillermo Sepúlveda**, **Pamela Gionco**, **Ramiro Moscardi** y **Pablo Molina Ahumada** vuelven sobre problemas instalados en el campo para revisar posiciones o continuar discusiones desde aproximaciones recientes acerca de la gamificación, la narrativa transmedia, la ética y los nuevos dispositivos.

Guillermo Sepúlveda continúa sus estudios sobre gamificación. Esta vez, con la categoría de transgamificación, el autor se refiere a las transformaciones que señalan una expansión de operaciones lúdicas que disputan el espacio de la vida cotidiana con los discursos contemporáneos acerca de la productividad.

Pamela Gionco se ocupa de las relaciones que el videojuego mantiene con otros medios y lenguajes en el caso del universo *Matrix* y atiende a las formas en la que cada uno, con sus posibilidades y limitaciones expresivas, participa en la elaboración de un mundo y una narración común.

Desde una perspectiva que cruza la psicología y la ética, **Ramiro Moscardi** se propone problematizar modalidades en las que los videojuegos sitúan a los usuarios como decisores ante dilemas que suponen la puesta en juego de valores y elecciones morales, un ejercicio que otros medios no interactivos no pueden replicar y que, según el autor, señala el carácter privilegiado del videojuego a la hora de estudiar el comportamiento moral.

Por su parte, **Pablo Molina** se detiene en nuevas formas de subjetivación que resultan de la extensión de la digitalidad y aborda, desde la semiótica de la cultura de Lotman, dos casos, uno de realidad virtual y otro de realidad aumentada

El bloque que denominamos *aperturas* se ramifica y expande hacia abordajes diversos. Dentro de este apartado podemos encontrar un hilo que conecta cinco artículos postulando a los videojuegos como constructores de subjetividades culturales. **Romina Gala**, **Flavia Samaniego**, **Matías Alderete**, **Guido Saá**, **Carolina di Palma** y los equipos de **Carolina Panero** y **Debora Imhoff** trabajan en torno a la tríada tecnología, género y sociedad, discutiendo en cómo lo masculino, lo femenino y la diversidad se habilita o niega a partir del juego, y en cómo es que el videojuego puede volverse el sitio de actualización y discusión de teorías ajenas al campo del videojuego y los *game studies*.

El trabajo de **Romina Gala** y **Flavia Samaniego** repone desde una posición tecnofeminista la situación de las mujeres en el universo de los videojuegos a partir de entrevistas realizadas a integrantes del sector en torno a dos ejes: participación femenina en el desarrollo y autopercepción respecto de su propia posición.

En una búsqueda similar, el colectivo de traductoras **Carla Di Biase**, **Tamara Morales**, **Yessica Terceros** y **Carolina Panero** realiza un trabajo de recuperación estadística sobre representatividad y visibilidad de género que evidencia la falta de neutralidad en la localización de videojuegos y el impacto que esto tiene en la sociedad. El artículo propone como posible estrategia la creación de un glosario neutro colaborativo.

También situada en la instancia de reconocimiento, **Carolina di Palma** investiga modalidades del acceso infantil a los videojuegos en el cruce de algunas grandes transformaciones de época que incluyen la expansión de internet, las redes sociales y el consumo de bienes digitales.

Matías Alderete se detiene en la configuración de la masculinidad joven y de sus reglas realizada por la revista *Top Kids*, dirigida a un público mayormente infantil a mediados de los 90, y rastrea mecanismos de construcción identitaria en distintas secciones de la publicación.

El equipo integrado por **Débora Imhoff**, **Juan Carlos Godoy**, **Matías Cena** y **Pedro Ferreira** expone los resultados de una investigación conjunta entre el Instituto de Investigaciones Psicológicas del CONICET y la Universidade do Porto (Portugal) proponiendo

una aproximación sociocognitiva para analizar en qué medida los videojuegos habilitan aprendizajes políticos y cómo es que podrían entenderse como nuevos ámbitos de socialización política.

Guido Saá indaga, a partir del videojuego *SOMA*, en la representación de conceptos de la cibernética que permiten volver sobre cuestiones desarrolladas por Norbert Wiener y detenerse en las implicancias filosóficas y éticas posibilitadas por el despliegue videolúdico. El cuaderno conduce así por un amplio derrotero que evidencia los distintos caminos que los videojuegos pueden adoptar y las diversas apropiaciones teóricas que de ellos pueden hacerse. Mientras sigamos jugando las posibilidades seguirán multiplicándose y los caminos cruzándose. Los invitamos a sumarse a este diálogo y a disfrutar de la lectura.

Abstract: This is the third academic journal edited by Palermo University with the aim to promote, visibilize and foster the local academic production of Game Studies. The journal is produced once again with the support of the Institute of Research and Experimentation in Art and Criticism (IIEAC) of the National University of the Arts (UNA). The present edition gathers papers that touches on a variety of subjects such as gamification, gender, new technologies, childhood and ethics, among others. These topics could be organized around two main processes: *concentration* and *diversification*. The first one compiles the works that focuses on current concepts and discussions intrinsic to the game studies, while the second refers to papers that broaden the field bringing new perspectives into the conversation. The two processes are a clear reflection of the effervescence and changes that the local game studies are currently going through.

Keywords: videogames - gamification - gender - technologies - subjectivities.

Resumo: Esta publicação é o terceiro número de “Cuadernos de la Universidad de Palermo”, dedicada à divulgação, problematização e discussão dos game studies regionais. Ainda com o apoio do Instituto de Pesquisa e Experimentação em Arte e Crítica (IIEAC), da Universidade Nacional das Artes (UNA), este número reúne pesquisas sobre diversos temas que incluem gamificação, gênero, novas tecnologias, infância e ética, entre outras, e que se organizam em torno de duas grandes operações que chamamos de concentrações, para dar conta dos trabalhos que atualizam conceitos e controvérsias já abordadas pelos game studies, e aberturas, no caso dos artigos que põem em fase os game studies com novas perspectivas que superam. Esses dois movimentos respondem pela efervescência e mutações por que passam os game studies locais, ainda em plena expansão.

Palavras chave: jogos de vídeo - gamificação - gênero - tecnologias - subjetividades.

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

Fecha de recepción: marzo 2021
Fecha de aprobación: abril 2021
Fecha publicación: mayo 2021

Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical

Guillermo Sepúlveda Castro ⁽¹⁾

Resumen: La Gamificación se ha convertido en de los últimos años en una tendencia. Y con ello no solo hablamos de una “técnica”, sino de un fenómeno de gaming de carácter radical. En los tiempos de hoy urge instaurar una discusión profunda de su impacto social más que de su mera intención de generar espacios de compromiso o aprendizaje, debido justamente a su expansión hacia ámbitos antiguamente “consagrados a lo productivo”. A este fenómeno extra-productivo le denominamos Trans-gamificación. En este artículo presentaremos las influencias politológicas más profundas de este fenómeno cultural y hablaremos de su expansión molecular hacia campos considerados socialmente como “inocentes” como lo es la “cotidianidad”. En definitiva, se trata de una profundización filosófico-política de un fenómeno que está cambiando el significado discursivo de lo “productivo” o lo “lúdico” y, que a su vez, invitan a los Games Studies a re-pensar y re-significar el denominado “círculo mágico” de Johan Huizinga.

Palabras clave: Gamificación - Trans-gamificación - expansión molecular - paradigma productivista - círculo mágico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 29]

⁽¹⁾ Guillermo Sepúlveda Castro es Magíster en Gestión de Personas en Organizaciones de la Universidad Alberto Hurtado y Sociólogo de la Universidad de Concepción. Se ha desempeñado como Docente en el Instituto Profesional Arcos (2014-2017) y en el Instituto Valle Central (2018). Actualmente es Investigador independiente de videojuegos, docente de la cátedra “Juegos y Sociedad” en la Universidad SEK y CEO de una empresa que desarrolla Gamification denominada BadgeHeroes. Es gestor de redes de pensamiento en torno a los videojuegos y fundador del Ciclo de Conversaciones en torno a los videojuegos “El último Arte”.

1. Una nueva realidad gaming: la Gamificación y Trans-gamificación

En cierto sentido, la cultura siempre será jugada, según cierto acuerdo mutuo que adopta determinadas reglas de juego.
Huizinga, (2020, p. 337)

Que los videojuegos transmiten historias y relatos del sentir de nuestra época es algo más que conocido. Desde que los videojuegos surgieron, fueron instalándose en nuestra cultura contemporánea a un ritmo vertiginoso. De ser únicamente herramientas tecnológicas de entretenimiento, pasando por ser instancias de narración hasta llegar a ser hoy, finalmente, herramientas de transformación social (González, p. 134). De esta última fase, surge el modelo de la Gamificación.

La Gamificación, castellanización de Gamification, es un movimiento de reciente creación que utiliza las estructuras de jugabilidad de los videojuegos para aplicarlas al mundo real (Cortizo, J.; Carrero, F.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz Del Dedo, L.; Pérez, J., 2011) (Lee, J. J.; Hammer, J., 2011).

Según autores como Sebastián Deterding: “la Gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no-lúdicos” (Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R.; Nacke, L., 2011). Esta idea surge de intentar utilizar el potencial motivador intrínseco observado en los videojuegos (elemento lúdico-distractivo) (Bunchball, 2010), transfiriéndolo a otras actividades no relacionadas con este ámbito (Mc Gonical, 2011), como las tareas domésticas, el rendimiento laboral o la fidelización de usuarios (González, 2014).

¿Cuál es su objetivo? La Gamificación trata de conseguir que las tareas que normalmente son realizadas sin mucho entusiasmo se conviertan en situaciones más agradables y significativas, impulsando que el usuario llegue al “estado de ánimo que corresponde al juego (...) el arrebató y entusiasmo” (Huizinga, 2020, p. 168). ¿Cómo se enraizó esto en términos socio-culturales? ¿Y por qué hablar de este concepto en términos sociológicos?

Todo empezó con la gran revolución web y el surgimiento de Internet, el cual ha ido acelerando intensamente la creación de comunidades de gamers en torno a todo tipo de redes sociales, aplicaciones y páginas Web y en donde la estimulación del comportamiento de los usuarios, a través de técnicas de Gamificación, ha llegado a niveles insospechados.

Si bien es cierto el fenómeno de los videojuegos ya había generado grandes transformaciones sociales en su auge de los 80-90, fue sólo con Internet que esto se vio potenciado de forma radical. Ejemplo de ello fue la masificación de los denominados “juegos online”. Pionero de ello fue *Doom* (1993), que marcó un hito, no solo en la proliferación posterior de los juegos online, sino que además, de nuevos jugadores de mayor edad.

La Gamificación es el resultado de esto, así como el inicio de un nuevo proceso en la evolución del juego-videojuego, en donde este es más cercano a una mayor cantidad de personas de manera global.

Adicionalmente, la idea de introducir estructuras de juego (y de videojuego) a las actividades más triviales no sólo no es nueva, sino que prácticamente desde siempre se ha utilizado en contextos como la educación y últimamente en las empresas, con objeto de

hacer más atractivas estas actividades de aprendizaje o formación¹. Y es que en realidad el Movimiento (contemporáneo) de la Gamificación tiene ya más de diez años en vida. Este movimiento se origina en el año 2008, tal y como lo plantean sus seguidores, y emerge a raíz de la explosiva expansión de la industria de los videojuegos:

La integración de dinámicas de juego en entornos no lúdicos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos en comunicación, psicología, educación, salud, productividad –y casi cualquier área de actividad humana–, por descifrar las claves que hacen del videojuego un medio tan eficaz. En estos últimos años ha comenzado también la expansión en el estudio de su aplicación a otros ámbitos no necesariamente lúdicos. Gamificación es el término escogido para definir esta tendencia (Gamificación, 2014).

El Movimiento de la Gamificación ha otorgado una verdadera revolución conceptual en lo referente a la relación entre lo ludológico (referente a los juegos y videojuegos) y lo sociológico (referente a lo social). Con esto en mente, se puede concebir la Gamificación como un cambio en la manera de percibir y actuar en el mundo real desde el mundo real (Mc Gonical, 2011).

Los grandes beneficios de la Gamificación son, según expertos en la materia:

- a.** Convierte tareas tediosas y/o aburridas en atractivas (Cortizo, J.; Carrero, F.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz Del Dedo, L.; Pérez, J., 2011)
- b.** Fomenta la participación del usuario (Bunchball, 2010) (Lee, J.J.; Hammer, J., 2011).
- c.** Fideliza a los usuarios a partir de refuerzos y castigos (Zichermann, G.; Linder, J., 2013)

A su vez, en mayo del año 2012, M2Research publicó un estudio en el que se recogían los principales objetivos declarados por empresas que estaban realizando Gamificación. La investigación arrojó los siguientes resultados:

- a.** El 47% de las empresas consultadas estaban destinadas a aumentar la participación o compromiso del usuario, lo que en términos de negocio se traduce en aumentar registro e interacción, visitas, conversión, etc.
- b.** El 37% en aspectos de marketing; concretamente el 22%, para incrementar la lealtad con la marca; y el 15% para lograr notoriedad.
- c.** El 16% con aspectos organizativos, distribuyéndose un 9% con fines motivacionales y el 7% para formación y aprendizaje (Dev, 2014).

Algunos ejemplos y sus relatos de éxito hablan por sí solos:

Hemos asistido a grandes casos de éxito en el mundo de la Gamificación, como es el caso de Starbucks o Coca-Cola, que te invita a bailar con sus máquinas expendedoras, premiando las mejores ejecuciones, o incluso hemos podido comprobar cómo la gamification ha conseguido que muchas personas que

utilizaban en mayor o menor medida la banca electrónica, hayan aprendido a sacar mayor partido de ella y a incrementar su uso con experiencias como BBVA Game, juego en el que ya participan más de 135.000 usuarios y que ha sido premiado y reconocido mundialmente como uno de los mejores casos de éxito en Gamificación.

Nike Plus o FuelBand, Toque Cepsa, o Adidas MyCoach son otros buenos ejemplos de esta excelente estrategia, a la que ya se han sumado marcas tan reconocidas como Toyota, Audi, El Corte Inglés, Chupa Chups, Deloitte, Repsol y otras importantes firmas. Está claro que la gamificación no deja indiferente a nadie que la conoce y aplica, y en la mayor parte de los casos, las marcas, una vez que la prueban, quieren más (Dev, 2014).

Estos ejemplos, no obstante, demarcan la esfera más “utilitarista” de la Gamificación, que puede ser el inicio de un proceso aún mayor. Dicho esto, la Gamificación puede ser clasificada de la siguiente manera:

a. Gamificación productivista o tradicional: Caracterizada por centrarse en la implementación de pensamiento y mecánicas de juego en contextos cerrados ligados al sistema productivo (gestión de personas, educación, etc.). Aquí caben todas las aplicaciones de este proceso a los ámbitos considerados “rentables” para el sistema productivo.

b. Gamificación no-productivista o anti-tradicional: Caracterizada por centrarse en la implementación de pensamiento y mecánicas de juego en contextos abiertos y ligados a lo que está fuera de las empresas y colegios.

Esta última da pie a pensar en la aplicación de la lógica de juegos, no sólo para “cumplir indicadores”, sino que más bien para potenciar el desarrollar habilidades sugeridas para la vida (Super Better, app diseñada y creada por Jane McGonigal es un excelente ejemplo de ello el año 2012).

Con este último tipo de Gamificación, los horizontes del juego-videojuego se amplían aún más, superando de manera definitiva el elemento lúdico-distractivo para transformar el desenvolvimiento cultural del ser humano y sus momentos de ocio en una nueva realidad con vida propia (Sepúlveda, 2019).

2. Y luego de la Gamificación ¿qué?

Lo que sucede actualmente es un proceso denominado “Gamificación de la vida” o “estructuración de la vida en base a lógicas de juegos-videojuegos”. Cada vez más los videojuegos han empezado a convertirse en una industria que genera contenidos, pero a su vez produce pautas de comportamiento, códigos para comprendernos entre nosotros y una nueva forma de generar relaciones sociales. Dicho proceso socio-cultural lo denominaremos “Trans-gamificación” (del griego “trans”, que significa más allá, definiéndose, así dicho, como un “más allá de la Gamificación”) (Sepúlveda, 2019).

Este proceso socio-cultural puede definirse como un proceso totalmente distinto a lo pretendido por la Gamificación tradicional o productivista y habla más bien de un deseo cul-

tural de que la realidad sea un juego y, en estricto rigor, que los juegos traspasen el binario realidad seria/realidad lúdica.

Lo más revolucionario de este proceso es que es un fenómeno reproducido por las propias poblaciones y no tanto por expertos o especialistas. Es, en definitiva, un fenómeno que implica una “democratización de la gamificación” y es el “paso más allá de la Gamificación”. Si en su momento la Gamificación planteó en sus inicios la “ludificación” de actividades y objetivos de contextos no-lúdicos, la Trans-gamificación aspira no sólo a ello, sino que sean las mismas personas (comunidades) las que ludifiquen sus contextos y realidades socio-culturales. Estaríamos hablando entonces de una superación conceptual de la Gamificación, que podría definirse de la siguiente forma: mientras que la Gamificación es el uso de los elementos del diseño de juegos en contextos no-lúdicos, la Trans-gamificación es la reproducción de nuevos elementos de juego en contextos ya ludificados.

Las diferencias entre Gamificación y Trans-gamificación radicarían en que, mientras la Gamificación requiere necesariamente de un experto o equipo de expertos para ludificar contextos no-lúdicos, la Trans-gamificación, por esencia, logra que los mismos “jugadores”, expandan el horizonte lúdico planificado por el equipo gamificador. Es decir, son los gamificados los que empiezan a gamificar.

Con todo, existe una radical diferencia entre la Gamificación y la Trans-gamificación y es que, considerando que la Trans-gamificación es reproducida por los jugadores, esta no es “experta”, por ende, es trivial, pero no por eso menos profunda. Sus posibilidades van más allá del “diseño experto” y aspiran a desbordarlo, aceptando las propias sugerencias y la proactividad creadora de los jugadores (y nuevos gamificadores).

La Transgamificación, posee los siguientes impactos en los contextos-objetivo (Sepúlveda, 2019):

- a.** Ritualización en contextos gamificados: Estableciendo rutinas, ritos y costumbres que reflejan “valores sociales consensuados culturalmente” dentro de los entornos gamificados. Ejemplos de ello los encontramos en los grandes videojuegos de mundo abierto, tales como WOW (World of Warcraft, 2004) en donde los propios jugadores ejecutan matrimonios entre sus avatares o realizan reuniones triviales en lugares públicos del juego.
- b.** Sacralización de la sátira y el anonimato irresponsable: Resignificación de la máscara, considerado como avatar, en donde el jugador defiende normas políticamente incorrectas para el “mundo real”, pero totalmente aceptadas en el “mundo ludificado” y bajo completo anonimato. Ejemplos de este tipo de práctica lo encontramos en las comunidades virtuales tipo foros, donde el concepto de “nickname” establece un anonimato claro, pero además se realizan burlas de toda índole (racista, xenófoba, etc.). Un caso muy evidente es el denominado “Nido” (Véase: <https://www.nido.org/>).
- c.** Transgresión constante de la realidad: En una búsqueda constante de “ludificarlo todo”, se intenta invisibilizar el peso social de las normas culturales, intentando estar al margen del sistema cultural dominante (sea cual sea), desentendiéndose continuamente de sus lógicas, específicamente morales (aquí el ejemplo de los memes como medio de comunicación válido entre las comunidades gamers es sumamente representativo de este punto).

d. Constitución de un nuevo sujeto: Nacimiento de un nuevo sujeto, denominado neo-gamificador que escapa de las lógicas del “pensamiento de diseño experto”, como consecuencia de lo anterior.

Este sujeto vive permanentemente alternando entre realidad “gamificada” y “no-gamificada”, sin aspiración de volver a los patrones culturales del viejo contexto no-lúdico.

Con ello en consideración, la Trans-gamificación aspira a empoderar, por ende, a los jugadores. Dándoles así una nueva identidad: los neo-gamificadores. Estos, a su vez, viven, cual fueran anfibios de la realidad, en una realidad trans-gamificada, sujetos a patrones alejados totalmente de los patrones sociales tradicionales y estableciendo nuevas posibilidades de gamificación permanente.

Es, quizás, el verdadero Homo Ludens de Huizinga, el cual definiremos como: *un sujeto gamer activo que circula entre mundos gamificados y mundos por gamificar, envuelto en una lógica de expansión y colonización, diferente al gamer pasivo, admirador de sagas o de personajes icónicos. Con determinación a conquistar espacios mediante su afán creativo, donde destacan sus principales obras: fan-art, creación de personajes no-icónicos (Ver el caso de Bowsette en el año 2018), desarrollo de videojuegos propios e independientes, etc. Su “hábitat” es el fandom (fan + kingdom = reino fan), pero al ser nómada y no sedentario, fluye entre comunidades, construye comunidades o a veces, por determinación propia, se excluye de las mismas para el mismo ser un gamificador autónomo. Su objetivo es uno: gamificar el mundo, volverlo lúdico.*

¿Cuáles serán los multi-versos posibles creados por estos neo-gamificadores? ¿Será este el inicio de un nuevo movimiento cultural? He ahí, el dilema.

Estamos llegando a una situación cultural en que estas instancias lúdicas que llamamos juegos-videojuegos dejarán de ser “videos” (no requerirán de un video o video-consola) y “juegos” (dejarán de ser instantes lúdicos), al punto de asimilarse con la vida o realidad natural.

Estaremos hablando en un tiempo más de una nueva realidad gaming y de cómo poco a poco los juegos-videojuego no solo derivarán de la cultura (por inspirarse en ella), sino que además serán ellos mismos una poderosa plataforma constituyente de cultura alternativa y derivada puramente de los neo-gamificadores. Y aún más importante: será una cultura que traspasará los “códigos formadores” que clásicamente posee la Gamificación, para re-crear nuevos “códigos morales”.

3. El mundo de la vida husserliano: el hábitat y centro de operaciones de los neo-gamificadores

Inocencia es el niño, y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir sí. Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir si: el espíritu quiere ahora su voluntad, el retirado del mundo conquista ahora su mundo
Nietzsche (1989, p. 50)

Las consecuencias de los procesos socio-culturales de Gamificación y Trans-gamificación han ampliado los parámetros de lo que consideramos “lúdico” y aquello que no lo es.

Si la Gamificación tradicional aspiraba a ludificar aquellos espacios que eran “útiles al sistema productivo, la Gamificación no-tradicional (o Trans-gamificación) pretende amplificar la ludificación a ámbitos “improductivos” o de la cotidianidad. Con ello en cuestión, queda aún pendiente definir qué es aquel mundo no-productivo y aquello que no lo es.

Un concepto que resulta altamente potente es la conceptualización que realiza el fenomenólogo Husserl al definir este mundo no-productivo como “mundo de la vida”. Para Husserl el mundo de la vida puede ser definido como:

El mundo de la experiencia sensible que viene dado siempre de antemano como evidencia incuestionable, y toda la vida mental que se alimenta de ella, tanto la acientífica como, finalmente, también la científica (Rastrepo, 2010).

Como se visualiza, el mundo de la vida puede ser comprendido como aquel espacio no gobernable por la racionalidad “científica”, sino complementemente absorbido por creencias propias. En términos bien reduccionistas, el mundo de la vida sería, por ende, el espacio social vivido como “cotidianidad”. Y resulta bien claro cuando menciona que:

El mundo en el que vivimos, escribe Husserl, y en el que ejercemos nuestras actividades nos ha sido pre-dado desde siempre como impregnado de una sedimentación de funciones lógicas; nunca nos ha sido dado en forma diferente que como un mundo en que nosotros u otros, cuya apropiación de experiencia nos apropiamos mediante comunicación, aprendizaje o tradición, hemos estado activos juzgando y conociendo de manera lógica (Rastrepo, 2010).

Para efectos de este artículo, la Trans-gamificación será comprendida básicamente como “gamificación del mundo de la vida”, esto es, una amplificación de los objetivos ludificadores de la Gamificación hacia la cotidianidad.

Estos espacios denominados como “cotidianidad” son el hábitat del neo-gamificador definido anteriormente, y, al serlo, no es solo su lugar, sino que además su “centro de operaciones”, en la medida de que este espacio, al modo de comprender del neo-gamificador es a su vez, el inicio de la expansión hacia otros espacios, pero ¿de qué manera?

El fenómeno de la Trans-gamificación cumple con los canales lúdicos explicados por Callois (Sepúlveda, 2019, pp. 40-41): agon (competencia), alea (suerte), mimicry (simulacro), ilinx (vértigo) y peripatos (exploración), las cuales fueron definidas como formas de desenvolvimiento humano y que en, gran medida en los juegos, videojuegos y proyectos de Gamificación tradicional los diseñadores fusionan para canalizar mejor el deseo de juego de los jugadores.

No obstante, lo anterior para el neo-gamificador no es suficiente. Autoras como Mandoki mencionan que estos canales lúdicos pueden trans-mutar fácilmente hacia otras motivaciones. Para ello establece un concepto que nos ayudará a comprender aún más la relación entre el neo-gamificador y su relación con el mundo de la vida.

La autora establece que existen dos formas de relacionarnos con el mundo:

- **Prendamiento:** el Prendamiento es la sensación de involucramiento estético con aquello que consideramos atractivo. Recalca Mandoki que:

Lo que hace posible el prendamiento es esa afinidad morfológica íntima entre el sujeto y el objeto. (...) tal adherencia es también el mecanismo que permitiría la integración del individuo en el seno de la heterogeneidad social (Mandoki, 2006, p. 89).

Este nivel de involucramiento del sujeto con el entorno (objeto) genera una relación de compromiso profunda o involucramiento activo. Comúnmente en los estudios ludológicos es denominado como “inmersión”, más usaremos esta conceptualización para diferenciarla de otro tipo de relación denominada por la misma autora como “Prendimiento”.

El Prendimiento es la sensación de distancia estética con aquello que consideramos o atractivo. Suele ocurrir cuando algo no es afín a nuestros designios propios dentro del “mundo de la vida”, pero lo validamos de manera distante con el solo objeto de deleitarnos o contemplarlo para “entreteternos con el objeto”. Cabe dentro de este tipo de relación con el objeto mismo: la crueldad y el espectáculo.

Y a propósito de la “crueldad y el espectáculo, Mandoki recalca que:

Como adultos, estos juegos crueles los juegan los militares, celadores, cónyuges y maestros que juegan a torturar subordinados, presos, consortes y alumnos con diversos grados de violencia. Por vergonzosos que puedan parecerle al teórico, su repulsión no le da derecho a ignorarlos. La diferencia entre el juego cruel y el cordial depende de su vínculo al prendamiento o al prendimiento, como se puede ver en la siguiente figura. En un caso hay buena fe, en otro mala fe que no es sólo una categoría moral sino estética, pues compromete la sensibilidad por prendimiento (Mandoki, 2006, p. 175).

Con esta afirmación Mandoki establece una diferenciación lúdica esencial para la comprensión de la Trans-gamificación, la cual se refleja en el siguiente recuadro:

Juegos	Prendamiento Ludus	Prendimiento Paidea
<i>Agon</i>	Competencia	Rivalidad
<i>Alea</i>	Apuesta	Adicción
<i>Mimicry</i>	Disfraz, mascarada	Engaño
<i>Ilinx</i>	Vértigo	Locura
<i>Peripatos</i>	Adivinanza	Asedio (<i>stalking</i>)

Tabla 1. Fuente: Recuperado de Mandoki (2006, p. 175).

Con esta diferenciación entre Pensamiento Ludus y Prendimiento Paidea, la relación del neo-gamificador y el mundo de la vida se vuelve dual, esto es, funciona bajo dos formas distintas, pero complementarias. Y en la medida en que el neo-gamificador es un “anfibio” que se moviliza entre lo lúdico y no-lúdico puede adicionalmente actuar de ambas formas: Prendamiento Ludus/Prendimiento Paidea.

Con ello establezco que su forma de ludificar puede ser cualquiera de las mencionadas, pero así también su forma de comportarse con los demás en el mundo por gamificar. Y es que para el neo-gamificador el mundo de la vida no es comprendido como un mundo dado (al estilo husserliano), sino un universo en constante construcción lúdica, esto es, un entorno de ludificación constante.

¿Pero bajo qué parámetros o criterios se rige la relación del neo-gamificador con el mundo de la vida? Estos son básicamente las motivaciones lúdicas que mencionan Callois y Mandoki (agon, alea, mimicry, ilinx y peripatos), manifiestas en las siguientes acciones como (Prendamiento Ludus): *vivir-compitiendo* (agon); *vivir-apostando* (alea); *vivir-imitando* (mimicry); *vivir-retozando* (ilinx) y *vivir-explorando* (peripatos); pero así también su “desborde” (Prendimiento Paidea): “*vivir-rivalizando*” (agon); “*vivir-adicto*” (alea); “*vivir-engañando*” (mimicry); “*vivir-enloqueciendo*” (ilinx) y “*vivir-acosando*” (peripatos).

En definitiva, los fundamentos de su existencia se basan en una relación lúdica radical con el mundo de la vida. No es una relación de “encanto”, sino de conquista, política, por ende, bajo el rol de un invasor y haciendo uso de las motivaciones lúdicas como códigos de conducta. Por una parte, de manera “cercana” (Prendamiento Ludus), pero así también de forma “lejana” (Prendimiento Paidea).

Dicho esto, la Trans-gamificación puede ser comprendida también como una invasión lúdico-radical ejecutada constantemente por neo-gamificadores en búsqueda de la ludificación del mundo de la vida, generada no por objetivos planificados (como sí lo sería bajo los criterios de la Gamificación Tradicional), sino por objetivos emergentes, esto es, que surgen y cambian continuamente. Sus fines siempre cambian, aunque sus medios igualmente lo hacen.

Y es que en sus deseos de ludificar el mundo de la vida los neo-gamificadores también sobrepasan los límites de este, pero ¿qué sucederá cuando los horizontes lúdicos de los neo-gamificadores se expandan a lo socialmente protegido aún por lo “productivo”, “lo político” o directamente “lo racional”? Es quizás este el último horizonte del fenómeno de la Trans-gamificación y quizás, su última conquista.

4. La ruptura del círculo mágico y la superación del productivismo ideológico

Como mencionábamos anteriormente, el proceso de la Trans-gamificación abre no solo el campo para la creación de metodologías innovadoras, sino que también la hibridación de los horizontes lúdicos del videojuego hacia ámbitos no productivos.

La acción ejercida por los neo-gamificadores permite hablar hoy por hoy de sistemas híbridos entremezclados por el hilo de lo lúdico. Ante esto urge definir cuál es el cambio de paradigma ejercido por este proceso de cambio socio-cultural.

Desde la perspectiva de este artículo, estamos viviendo un cambio de un paradigma centrado en lo útil-productivo hacia uno mayormente focalizado en lo lúdico-entretenido. Y para ser más precisos, abocamos a la palabra del filósofo Byung-Chul Han, quien menciona que:

El entretenimiento se eleva a un nuevo paradigma, a una nueva fórmula del mundo y del ser. Para ser, para formar parte del mundo, es necesario resultar entretenido. Solo lo que resulta entretenido es real o efectivo. Ya no es relevante la diferencia entre realidad ficticia y real (...) La realidad misma parece efecto del entretenimiento (Han, 2018, p. 167).

Pero, ¿cómo podemos llamar a este proceso en donde la “entretención” emerge como dominante o con afán de colonizarlo todo? ¿Qué aspectos estructurales de la cultura actual están siendo removidos o des-estructurados concretamente?

Antes de empezar a dar respuesta a las propiedades de este proceso, urge establecer cuál es la situación actual en términos paradigmáticos.

Según autores como Anthony Giddens el actual sistema cultural occidental está regido por los criterios de lo “productivo”. Pero, en concreto, de un afán por valorizar la producción mecánico-productivista de las sociedades. Este paradigma se remonta a los orígenes del capitalismo e inclusive antes.

Según José Antonio Noguera, (1998) este paradigma puede ser definido como “Productivismo”:

Productivismo (...) suele ir de la mano con un énfasis en que el trabajo es una virtud (es decir, con un determinado tipo de valorización del trabajo) y la ociosidad es la “madre de todos los vicios” (tal y como lo predicaban, por ejemplo, los cristianos medievales o los calvinistas).

Productivista sería un desarrollo de las fuerzas productivas que tuviese en sí mismo, su finalidad y sentido (Noguera, 2002, pp. 141-168).

Este paradigma co-producido por variables socio-culturales, conlleva un establecimiento de criterios para definir lo que es “bueno y malo” socialmente, pero últimamente se ha visto progresivamente potencializado por movimientos contra-culturales que vienen ya desde los 60.

Dentro de estos movimientos contra-culturales destacamos especialmente al Situacionismo y el Deconstruccionismo, los cuales definiremos a continuación.

4.1. Situacionismo

El Situacionismo fue un movimiento de vanguardia que se fundó en julio de 1957 en Cuneo d'Arroscia (Cuneo, Italia). Nace de la fusión del Movimiento por una Bauhaus Imagi-

nista, del Comité Psicogeográfico de Londres, de la Internacional Letrista y del Avant-Garde estos convergen en los planteamientos del marxismo radical (Castillo Ibáñez & Mejías Huerta, 2018, p. 53).

Según los autores mencionados, la idea central del situacionismo es la “construcción de situaciones y ambientes momentáneos de la vida” (Debord, 1957, p. 15). Para esto, propone la pérdida de la continuidad de la vida y su transformación en una calidad pasional superior. En palabras de Guy Debord, “(...) la noción de unidad tiene que ser desplazada desde la perspectiva de toda una vida, a la de instantes aislados, y la construcción de cada instante mediante un uso unitario de los medios situacionistas” (Debord, p. 19). Los situacionistas deben operar con la intención de llevar las cosas “sobre el flujo del tiempo”, debido a que las formas culturales tradicionales se han destruido a sí mismas, ya que se encuentran bajo el dominio de la naturaleza. Para ello emplean la categoría de “descomposición”, culpando de esto al capitalismo. De esta manera su acción es sobre el “comportamiento”, apuntando hacia una revolución en las costumbres, sosteniendo la construcción de una “esencia nueva”. El objetivo general tiene que ser la “ampliación de la parte no-mediocre de la vida”, y de reducir tanto sea posible, los momentos prescritos” (Castillo & Mejías, 2018, p. 53-54).

3.2. Deconstruccionismo

El deconstruccionismo es una Teoría de análisis textual basada en las paradojas y aplicada a diversas disciplinas. Implica deshacer analíticamente algún concepto para darle una nueva estructura, trascendiendo el mero significado que se les da a las palabras, denotando el peso simbólico que tienen estas en la práctica y, por ende, el impacto que pueden tener a nivel social y cultural. El filósofo francés George Bataille lo define así:

La deconstrucción, como matriz filosófica, establece que las relaciones de poder se rinden en el campo del lenguaje, ya que es ahí –según sus autores– donde se determina el orden de realidad. Es así, que se determina el sentido y significado de las cosas (res-presentadas). Dichas manifestaciones discursivas “funcionan como ejercicios creativos que proponen nuevas formas de entendimiento sobre lo que es el espacio público” y para ello, se emplea la estrategia de transgresión, que puede ser definida como un “organizar lo que por esencia es desorden. Por el hecho de que comporta el rebosamiento hacia un mundo organizado, la transgresión es el principio de un desorden organizado (Bataille, p. 90, cit. en Castillo y Mejías, 2018, pp. 54-56).

¿Y cómo lo hacen posible?

(...) a través de la estrategia política deconstruccionista denominada “revolución molecular disipada”, se intenta llevar a cabo un nuevo modelo de acción revolucionaria horizontal, que normaliza de manera gradual y cotidiana disposiciones y conductas en orden de alterar el estado de normalidad social del

sistema dominante, con el objetivo de ser derogado y sustituido (Castillo y Mejías, 2018, p. 56)

Al hacer referencia a un “sistema dominante” planteamos concretamente que el fenómeno cultural de la Trans-gamificación opera en búsqueda de una transformación del paradigma que actualmente divide binariamente “lo entretenido” de “lo que no lo es”, mediante una saturación discursiva, es decir, de reemplazo y sustitución de patrones culturales.

En lo referente al proceso denominado como “revolución molecular”, Guattari menciona lo siguiente:

Yo concibo al esquizoanálisis como una lucha política desde todos los frentes de la producción deseante. No se trata de centrarse en un solo aspecto. El problema del análisis es el problema del movimiento revolucionario. El problema del movimiento revolucionario es el de la locura, el problema de la locura es el de la creación artística. La transversalidad no expresa nada más que ese nomadismo de los frentes. El inconsciente es desde el principio un agenciamiento social (Guattari, 2004, pp. 28-29).

Los discursos que constituyen el motor ideológico-político de los neo-gamificadores se basan estructuralmente en estos preceptos situacional-deconstruccionistas y en el proceso politológico de la revolución molecular, al punto que podríamos decir que incluso de manera consciente o inconsciente reflejan sus más íntimos deseos.

Y es que tal proceso politológico se basa en la cualidad “productora” del deseo, tal y como lo plantea Guattari junto a Deleuze en su obra *El Anti-Edipo*:

Si el deseo produce, produce lo real. Si el deseo es productor, solo puede serlo en realidad, y de realidad. El deseo es este conjunto de síntesis pasiva que maquinan los objetos parciales, los flujos y los cuerpos, y que funcionan como unidades de producción. De ahí se desprende lo real, es el resultado de la síntesis del deseo como autoproducción del inconsciente (Deleuze & Guattari, 2004, p. 34).

Haciendo caso a estos preceptos, uno de los grandes exponentes de la Gamificación como Gabe Zichermann dice directamente que “el futuro es entretenido” o de la generación de un “Gameful World” (Zichermann, 2010).

Y es que con estas declaraciones, Zichermann, Deleuze y Guattari no sólo hacen caso a una creencia politológica situacional-deconstruccionista, sino que además promueven un cambio de paradigma en torno al mismo concepto de entretención, basada ahora en el puro deseo, no tanto así en una “distracción consciente”.

Y es que con ello se rompe el círculo mágico huzinganiano, tal cual lo demuestran autores como Hjorth (2014) afirmando que, en materia de videojuegos: “Binaries such as here and there, virtual and actual, online and offline, absent and present have been eschewed through media practices” (Hjorth & Richardson, 2014, p. 6).

¿Será que la Trans-gamificación provocada por los neo-gamificadores está provocando la ruptura del círculo mágico? ¿Qué relación tiene esta ruptura del círculo mágico en la industria de los videojuegos?

A mi juicio, concibo que la Trans-gamificación no solo “des-estructura” la Gamificación Tradicional, sino que además abre puertas inter-dimensionales entre la industria de videojuegos y el desarrollo de nuevos contenidos.

El videojuego ya no está en la casa. Voló y ha sido liberado. Ya no somos solo jugadores de consolas o computadoras. Jugamos la vida y hacemos jugar a la vida o, para ser más preciso al mundo de la vida husserliano.

Y aquí estamos, sin pensarlo o quererlo, deseando jugar más, deseando jugabilidad, gamificación, transgresión, un “nuevo círculo” o la ruptura ansiosa de todos los límites binarios. ¿Cómo se manifestará la Trans-gamificación en otros mundos? ¿Qué pasará con la Gamificación de la música o el cine? ¿Qué pasará cuando todo se deje llevar por el entretenimiento? ¿Seremos mejores que antes?

Notas

1. Con ello, podríamos hablar entonces de una “pre-historia” de la Gamificación, pero al no ser éste el objeto de este estudio, se recomienda a los interesados revisar el trabajo del Portal “A un clic de las TIC” y el breve ensayo titulado “¿Alguien más quiere discutir sobre la historia de la “gamificación?”, realizado por el experto español en Gamificación Ángel González de la Fuente (A un clic de las TIC, 2016).

Lista de referencias bibliográficas

- Bunchbal. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. (I. Bunchball, Ed.). California: Bunchball, Inc.
- Castillo Ibáñez, P. & Mejías Huerta, C. (2018). *Análisis de Inteligencia Comunicacional. Determinación de Estructura Discursiva sobre Registros Murales en Santiago Centro (2014-2018)*. Tesis para optar al grado de Magíster en Análisis de Inteligencia Comunicacional. Santiago, Chile: Facultad de Humanidades. Posgrado en Comunicaciones. Universidad Mayor.
- Cortizo, J.; Carrero, F.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz Del Dedo, L. & Pérez, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en Educación Superior. Universidad Europea de Madrid, Observatorio del Videojuego y de la Animación. Facultad de Comunicación y Humanidades. Madrid: Universidad Europea de Madrid.
- Debord, G. (1957). *Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización de y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Documento fundacional. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

- Delueze, G. & Guattari, F. (2004). *El Anti-Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference: Envisioning Future Media Environments. *From game design elements gamefulness: defining gamification*. (pp. 9-15). New York: Association for Computing Machinery (ACM).
- Frith, J. (2013). *Turning life into a game: foursquare, gamification and personal mobility*. (Vol. 1). California: Sage Publishing.
- González De La Fuente, Á. (30 de julio de 2014). *ThinkBig*. Recuperado de <https://empresas.blogthinkbig.com/alguien-mas-quiere-discutir-sobre-la-historia-de-la-gamificacion/>
- González Tardón, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Han, B. C. (2018). *Buen entretenimiento. Una deconstrucción de la Historia Occidental de la Pasión*. Barcelona: Editorial Herder.
- Herrera Restrepo, D. (2010). Hüsserl y el Mundo de la Vida. *Franciscanum: Revista de Ciencias del Espíritu*, 52(153), 247-274.
- Hjorth, L. & Richardson, I. (2014). *Gaming in social, locative and mobile media*. Melbourne: Palgrave MacMillan.
- Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens*. Sao Paulo, Brasil: Editora Perspectiva.
- Lee, J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, How, Why bother? *Academic Exchange Quarterly* (15).
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Westminster: Penguin Group.
- Noguera, J. A. (2002). El concepto de trabajo y la teoría social crítica. *Papers: revista de sociología* (68), 141-168.
- Nietzsche, F. (1981). *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza.
- Sepúlveda Castro, G. (mayo de 2019). El Mundo de la Vida Hüsserliano y el Fenómeno Cultural de la Transgamificación. *Ludology. revista de investigación sobre juegos y videojuegos* (1), 39-49.
- Sepúlveda, G. (16 de julio de 2016). *El Mostrador*. Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/vida-en-linea/2016/07/13/pokemon-go-y-la-muerte-de-los-videojuegos-sobreviviremos/>
- Sepúlveda, G. (2021). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 98, 175-187.
- Zichermann, G. & Linder, J. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. New York: McGraw Hill Professional.

Abstract: Gamification has become a trend in recent years. And with this we are not only talking about a “technique”, but also about a radical gaming phenomenon. In today’s times, it is urgent to establish a deep discussion of its social impact, rather than its mere intention to generate spaces for engagement or learning, precisely due to its expansion into areas formerly “consecrated by the productive”. We call this extra-productive phenomenon Trans-gamification. In this article we will present the deepest politological influences of this cultural phenomenon and, likewise, we will talk about its molecular expansion towards fields considered socially as “innocent” such as “everyday life”. In short, a philosophical-political deepening of a phenomenon that is changing the discursive meaning of the “productive” or “playful” and, which in turn, invites Games Studies to re-think and re-signify the so-called “Huizingan magic circle”.

Keywords: Gamification - Trans-gamification - molecular expansion - productivist paradigm - Huzinganian magic circle.

Resumo: A gamificação se tornou uma tendência nos últimos anos. E com isso não estamos falando apenas de uma “técnica”, mas também de um fenômeno radical de jogo. Na atualidade, é urgente estabelecer uma discussão profunda sobre o seu impacto social, mais do que sua mera intenção de gerar espaços de engajamento ou aprendizagem, justamente por sua expansão para áreas antes “consagradas pelo produtivo”. Chamamos esse fenômeno extraprodutivo de Trans-gamificação. Neste artigo apresentaremos as influências politológicas mais profundas desse fenômeno cultural e, da mesma forma, falaremos sobre sua expansão molecular para campos considerados socialmente como “inocentes” como o “cotidiano”. Enfim, um aprofundamento filosófico-político de um fenômeno que vem mudando o sentido discursivo do “produtivo” ou do “lúdico” e que, por sua vez, convida os Estudos dos Jogos a repensar e re-significar a chamada “magia huizingana círculo”.

Palavras chave: Gamificação - Transgamificação - expansão molecular - paradigma productivista - Círculo mágico Huzingariano.

Fecha de recepción: marzo 2021
Fecha de aprobación: abril 2021
Fecha publicación: mayo 2021

Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix

Pamela Gionco ⁽¹⁾

Resumen: El Universo *Matrix* se construye a partir de obras que van del cine al videojuego, la historieta y la animación. Jenkins (2008) reconoce en este mundo diegético, características que definen la convergencia mediática, como la cocreación y la comprensión aditiva. La sinergia de la producción audiovisual hace permeables las formas del cine, la animación digital y el videojuego. Por otra parte, la representación de y por las tecnologías digitales permiten trazar relaciones tanto con el pre-cine como con la cultura digital, desde la perspectiva de la arqueología de los medios (Parikka, 2012).

En este trabajo se analiza la construcción de esta narrativa transmedia que Jenkins identifica y caracteriza, al tiempo que se reconoce una convergencia en las técnicas de realización y consumo de obras digitales.

Palabras clave: cine digital - videojuegos - convergencia - arqueología de los medios - transmedia - Matrix.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 48-49]

⁽¹⁾ Licenciada y Profesora en Artes (UBA). Diplomada en Preservación y Restauración Audiovisual (UBA). Docente regular del Departamento de Artes (FFyL, UBA). Investigadora del CIyNE - Centro de Investigación y Nuevos Estudios sobre Cine (Instituto de Historia del Arte Argentino y Latinoamericano "Luis Ordaz", FFyL, UBA).

Es miembro de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales (AAHD), la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual (AsAECA) y la Red Argentina de Preservadores Audiovisuales (RAPA). Sus intereses de investigación se vinculan con el estudio de las técnicas de representación, el patrimonio material, la historia del cine, la animación y la digitalización en unidades de información (museos, bibliotecas y archivos). Integra el comité de organización del *Frikiloquio - Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre culturas y consumos freaks*.

Introducción

La primera imagen del Universo Matrix que aparece en pantalla, luego de los créditos iniciales de las compañías productoras (Warner Bros. y Village Roadshow) y el título (todo en un color verde artificial), es un cuadrado verde titilando en la superficie de la pantalla negra, ubicado arriba a la izquierda. El sonido que le acompaña: una llamada telefónica que, se entenderá luego, sirve para establecer conexiones y un pequeño diálogo entre voces sin cuerpo (aún). Las tecnologías que evoca esta microsecuencia (la transmisión de datos dial-up, el monitor monocromo, incluso el llamado telefónico) ya (casi) no tienen referente en el mundo actual, son remanentes del constante devenir tecnológico.

A más de veinte años de la película *Matrix* (1999), esta obra audiovisual debe considerarse parte de la historia misma de la cultura digital, de la transformación de los medios de comunicación analógicos a los digitales, de la (auto)representación de las tecnologías de la información. Asimismo, la construcción narrativa multimedia que desarrollaron sus creadoras, las hermanas Wachowski, entre fines del siglo XX y principios del XXI ha sentado las bases para entender y definir el paradigma de las narrativas transmedia (Jenkins, 2008; Scolari, 2013).

A partir de un enfoque transdisciplinar entre los estudios de cine y medios, las teoría e historia de las artes y la historia social de la tecnología, se abordará la configuración de lo que se denomina Universo Matrix, compuesto hasta el momento por una trilogía de films (1999-2003), una colección de nueve cortometrajes de animación (2003), dos videojuegos para PC y consola (2003-2005), un videojuego multijugador en línea (2005-2009), cómics y webcómics (1999-2004), un sitio de Internet con contenidos exclusivos (1999-2009), además de otros productos de consumo y la cultura participativa del *fandom* que genera a su vez nuevos contenidos hasta la actualidad. Se encuentra además en producción la cuarta entrega cinematográfica, a cargo de Lana Wachowski¹.

Cada una de las partes del Universo Matrix pueden entenderse como manifestaciones propias de la cultura visual digital (Darley, 2002), es decir, como experiencias culturales comunes, fenómenos emergentes de la cultura de masas, imágenes generadas por medios informáticos. En función de la producción, circulación y consumo de estas obras, la pregunta de este trabajo sobre las relaciones históricas y materiales que se establecen entre las técnicas involucradas en esos procesos con prácticas mediáticas previas o contemporáneas, alude a considerar las técnicas de realización de las obras audiovisuales, tanto de las películas como de los videojuegos, en el marco de la convergencia mediática. Con el objetivo de dar cuenta de las continuidades entre prácticas mediáticas, se propone identificar las tecnologías de la representación que operan en la construcción de este Universo desde la arqueología de los medios (Parikka y Huhtamo, 2011; Parikka, 2012; Alsina, Rodríguez Granell y Hofman, 2018). Este enfoque teórico, heredero en parte de las teorías de Marshall McLuhan y de la “arqueología del saber” foucaultiana, entre otras líneas de investigación, se manifiesta recientemente como un giro material en el estudio de los medios, ante el surgimiento de las “nuevas” tecnologías digitales. Apunta a entender, por ejemplo, los modos en lo que se conciben, circulan y se consumen las imágenes audiovisuales desde la cultura material, a partir del uso de aparatos, procesos y soportes físicos de la información, al tiempo que permite establecer relaciones que enriquecen la historia de la representación

visual mediada tecnológicamente y redimensionar así los objetos culturales contemporáneos en relación al pasado. Tal como afirma Jussi Parikka (2012), la arqueología de los medios considera las culturas mediáticas como capas, pliegues de tiempo y materialidad “donde el pasado podría descubrirse repentinamente de nuevo y las nuevas tecnologías se vuelven obsoletas cada vez más rápido” (p. 13)².

El artículo está organizado en tres apartados. En la primera sección, se recopila la construcción narrativa transmediática del Universo Matrix (Jenkins, 2008), hilando los sucesos de una historia que se cuenta mediante distintos relatos (audio)visuales. En particular, se realiza un recorrido de los contenidos narrativos de las películas, entramados con algunos cortometrajes de animación y con los videojuegos. Luego, se enmarca el Universo Matrix en el contexto de las convergencias mediáticas (Jenkins, 2008; Scolari, 2013), tanto tecnológicas como representacionales, que habilitan el proceso de la remediación (Bolder y Grusin, 2011) entre el cine y los videojuegos mediante el cual se hibridan sus formas. Por último, se analiza las técnicas específicas aplicadas a la producción audiovisual de Universo Matrix, en relación con la historia del arte y de los medios, a partir de su dimensión material. Desde la arqueología de los medios, el estudio de las técnicas y los aparatos lleva a reconocer la apropiación digital de prácticas mediáticas del pasado.

La metodología utilizada en este trabajo se basa en el estudio cualitativo de las obras que componen el Universo Matrix, así como el análisis de fuentes documentales contemporáneas al estreno de las películas, los cortos y los videojuegos (críticas, reseñas, entrevistas) y textos posteriores que realizan relecturas de estas obras. Particularmente, se remite a fuentes que den cuenta de las cuestiones técnicas vinculadas a la producción audiovisual, la generación de imágenes y el consumo crítico, que contrastan con otras prácticas registradas de la historia de los medios, el cine y el arte.

Narración transmediática

El Universo Matrix se establece en la primera película de la saga, a partir de la cual se presenta a los personajes principales de la trama (Neo, Trinity y Morfeo), los oponentes (agentes, máquinas) y se describe el mundo narrativo en el cual se van a desarrollar los eventos. La diégesis se ubica en un futuro distópico con estilo cyberpunk en el cual máquinas con inteligencia artificial y la humanidad han mantenido un enfrentamiento durante siglos que destruyó el entorno natural. La mayoría de la humanidad se encuentra esclavizada por estos seres artificiales que se sirven de seres humanos como pilas de las cuales extraen electricidad, mientras proyectan en la mente de cada individuo un entorno virtual que recrea un simulacro de realidad ambientada en 1999, año del estreno del film. Esta configuración del Universo Matrix fue tan abundante en referencias como consistente visualmente, lo que le permitió instituirse como una película de culto (Jenkins, 2008):

Ante todo, la película cuenta con atractivos populares. Toda clase de elementos: ataques suicidas por fuerzas especiales de élite, impresionantes helicópteros, artes marciales a raudales, una historia casta pero apasionada de amor predes-

tinado, monstruos de ojos saltones de primera categoría, ropa fetichista, cautiverio y tortura y osado rescate, y submarinos realmente extraordinarios (...) Hay exégesis cristiana, un mito del Redentor, una muerte y un renacimiento, un héroe en proceso de autodescubrimiento, La Odisea, Jean Baudrillard (mucho Baudrillard, lo mejor de la película), ingredientes ontológicos de ciencia ficción de la escuela de Philip K. Dick, Nabucodonosor, Buda, taoísmo, misticismo de las artes marciales, profecía oracular, telequinesis que dobla cucharas, magia de Houdini, Joseph Campbell y metafísica matemática gödeliana (B. Sterling, citado por H. Jenkins, 2008, p. 104).

Una de las claves narrativas que articulan la historia de Neo, el protagonista, es el momento en el que debe decidir si quiere ver la realidad tal cual es o mantenerse en la Matrix virtual. Como rito de pasaje, Morpheus le ofrece tomar una píldora roja para liberarse del yugo de las máquinas o una píldora azul para seguir en el mismo estado de simulación. A lo largo de la película, el rango cromático de la representación visual permite distinguir cada espacio. El color del mundo artificial creado por las máquinas (la Matrix) es verde, mientras que el futuro “real” es azul. Los tonos cálidos de la iluminación, por su parte, fueron utilizados para los espacios interiores como la habitación de Neo.

Durante el mismo año 1999, se publican en la Web una serie de cómics de diversas historias ambientadas en el Universo Matrix. Se trata de representaciones digitales de la cultura gráfica que acompañan el estreno de la película y se conciben como contenidos del sitio oficial de la película www.whatisthematrix.com (hoy ya no disponible)³. Los webcómic siguieron apareciendo organizados en series hasta 2004.

Luego del primer film, dado por el impacto comercial y cultural de la obra, las hermanas Wachowski tuvieron la posibilidad de elaborar durante cuatro años las ampliaciones narrativas y diegéticas de este universo que plasmaron en guiones tanto para largometrajes de cine como para otras modalidades visuales y audiovisuales: historietas, animación y juegos de computadora.

En la primera mitad del año 2003 se estrenó *Animatrix*, compilación de cortometrajes de animación de estilo japonés (*animé*) dirigidos por distintos directores. Si bien la primera pieza de la antología, *Final Flight of Osiris* (*El último vuelo de Osiris*, 2003), se presentó junto el film *Dreamcatcher* (*Cazador de sueños*, 2003), en muchos países los títulos no llegaron a proyectarse en salas de cine, sino que se editaron directamente para consumo doméstico (en VHS y en DVD). Todos los cortos de *Animatrix* se encuentran ambientados en el Universo configurado en la primera película. Algunas de las obras se sitúan en un tiempo anterior a la historia de Neo/Thomas Anderson, ampliando así la información narrativa que Morpheus le trasmite al protagonista luego de su “despertar”. Es el caso, por ejemplo, de *The Second Renaissance* (*El segundo Renacimiento*, 2003), que se presenta en dos partes y toma contenidos narrativos del cómic *Bits and pieces of information* (1999) en el cual se desarrollan sucesos que desencadenan los conflictos no resueltos entre seres humanos y seres artificiales⁴.

Ahora bien, *Final Flight of Osiris* está directamente conectado con la trama narrativa principal de la primera película. Comienza con una secuencia inicial que incluye una sensual pelea entre un hombre y una mujer en el entorno virtual que había sido presentado como

un “programa de entrenamiento”, el dojo simulado en el cual Neo practica kung-fu con Morpheus. Luego de una alarma, los personajes salen de la simulación para descubrir que son perseguidos por centinelas, máquinas vigilantes y destructoras. En el intento de escape, el capitán de la nave Osiris reconoce lo que está sucediendo: las máquinas se dirigen a Zion, la última ciudad de seres humanos. La tripulación decide entonces, en un arriesgado acto suicida, enviar a través de la Matrix el mensaje de alerta al resto de las naves ante la inminente destrucción del último reducto de sobrevivientes.

El mismo año de estreno de *Animatrix* sale a la venta *Enter the Matrix*, el primer videojuego del Universo⁵, y se estrena *Matrix Reloaded*, la segunda película. El entramado narrativo entre ambas obras se construye en paralelo. En *Enter the Matrix*, juego de acción y combate en tercera persona, es posible elegir como avatar entre Niobe, reconocida como la mejor piloto, y Ghost, especialista con armas de fuego. Ambos protagonistas aparecen también como personajes secundarios de la trama que se desarrolla en la segunda película. La primera misión que se debe realizar en el videojuego es recuperar aquel mensaje dejado en la Matrix en el cortometraje *Final Flight of Osiris*, mientras que *Matrix Reloaded* comienza con esa información narrativa, pocos meses de los sucesos de la primera película. Las siguientes etapas del juego, como rescatar a Morpheus y a Trinity en la autopista, o volar una central eléctrica, complementan los contenidos narrativos de la película.

Hacia fin del 2003, se estrena la última película (hasta el momento) de la franquicia, *Matrix Revolutions*, que se propone cerrar la compleja historia de Neo, quien debe medirse con un oponente (Agente Smith) más poderoso que en las entregas anteriores. El relato retoma la historia de la anterior película y le da clausura narrativa a la (entonces) trilogía. Luego del estreno de este film, se mantiene activo el sitio web y aparecen nuevos webcómic. En la primera mitad del 2005, luego de pruebas realizadas durante el 2004, se pone en línea el MMORPG⁶ *The Matrix Online*. Ubicado temporalmente luego de la historia de *Matrix Revolutions*, los sucesos que ocurren en este entorno virtual se consideran eventos de la trama oficial del Universo Matrix, fomentando así la participación de usuarios y usuarias. La creación de personajes en este MMORPG se basa en la misma decisión que tuvo que tomar Neo en la primera película: tomar una píldora roja o una azul, para luego configurar las características del avatar. Los contenidos narrativos se organizan en capítulos, vinculadas a misiones a realizar por quienes juegan en línea, que se desbloquearon semana a semana, además de eventos en vivo y reuniones periódicas. Sony Online Entertainment, a cargo del juego, decide finalmente cerrar el sitio en 2009. Se publica un libro electrónico conmemorativo⁷ que recopila tanto las líneas narrativas del juego como las experiencias y memorias de jugadores y jugadoras.

A fines del 2005, sale al mercado para PC, PlayStation 2 y Xbox, *The Matrix: The Path of Neo*. Esta última obra responde a un reclamo reiterado de quienes consumían activamente la franquicia que planteaba que no se había diseñado aún un juego en el cual se pudiera encarnar a Neo, el protagonista. La estrategia narrativa en este caso fue repasar la historia contada a partir de las tres películas, con variaciones, desde la perspectiva de este personaje. Ahora bien, hacia el final del juego, se introduce una secuencia audiovisual ambientada en el entorno virtual de entrenamiento (un espacio en blanco con solo dos sillones), en la cual se presentan los entonces hermanos Wachowski⁸, mediante personajes diseñados en 8 bits, que contrastan con el diseño 3D del espacio. En primera persona, las mentes creado-

ras de este Universo plantean el problema que enfrentaron al condensar la trama de las tres películas en un videojuego. Mientras que el final de *Matrix Revolutions*, el protagonista su vida sacrifica para salvar tanto a la humanidad como a las máquinas, se plantea que esto resulta aburrido para un videojuego de acción y combate, por lo que deciden cambiar el final. El último jefe al que hay que vencer como Neo para terminar el juego, el oponente que presenta la mayor complejidad y desafío, es un mecha⁹ gigante comandado por múltiples Agentes Smith. Así, la compleja narrativa con reminiscencias bíblicas de las películas se modifica para potenciar la jugabilidad e interactividad del videojuego. Cada medio asume la narración audiovisual de un modo distinto, de acuerdo a su propia historia mediática, sin alterar el sentido del final: Neo vence al Agente Smith y salva el mundo.



Figura 1. Estructura narrativa de las principales obras audiovisuales del Universo Matrix, en relación a la trama principal (Elaboración propia de la autora).

Convergencias mediáticas

Las convergencias mediáticas son procesos por los cuales los medios mutan con una tendencia a la concentración que borra sus diferencias. Procesos complejos, que no suponen una única operación sino que es necesario reconocer diversos modos. Jenkins (2001) propone inicialmente al menos cinco modos de convergencia: tecnológica, económica, social, cultural y global. Por su parte, Carlos Scolari (2009) remite a Ramón Salavarría (2003) para reconocer que “la convergencia implica al menos cuatro dimensiones” (p. 95): convergencia empresarial, tecnológica, profesional y comunicativa. Las convergencias tecnológica y económica-empresarial son comunes a ambas propuestas. Es posible encontrar un antecedente a estas ideas en Roger Fidler (1998), quien denomina mediamorfosis a los procesos que se dan en todos los sistemas de medios. La convergencia es uno de los principios de estas transformaciones de los medios de comunicación (junto con la coevolución y la complejidad).

Con respecto a la convergencia económica-empresarial, tal como afirma Jenkins (2008), las narraciones transmidiáticas implican grandes intereses económicos, concentrados en corporaciones multimédios (como Time-Warner, la corporación que produce Matrix), donde cada medio tiene su propio segmento de mercado¹⁰ y cada obra se constituye como un nuevo punto de acceso al Universo Matrix. Proffitt, Tchoi y McAllister (2007) realizan

un detallado análisis sobre este tema, en el cual reconocen a *Matrix* como un “flujo intertextual mercantilizado”, una narrativa de múltiples mercancías, que integra estrategias de marketing orientadas a consumos específicos, además de desarrollo de tecnologías y gestión de licenciamientos.

La convergencia tecnológica también garantiza una sinergia en la producción mediática. En el caso de *Matrix*, al mismo tiempo que se filmaban las dos películas estrenadas en 2003, se generaban las imágenes cinemáticas del videojuego *Enter the Matrix* con el mismo equipo técnico y artístico. Desde el diseño de la producción audiovisual, esto se traduce en una optimización de los recursos y, en consecuencia, una reducción de los costos operativos del proceso que permite multiplicar los productos.

A partir del estudio del caso *Matrix*, Jenkins (2008) también reconoce otras dos características de la obra transmedia:

- Autoría cooperativa: Las hermanas Wachowski se implicaron personalmente en la configuración visual de la representación del Universo *Matrix*, convocando a técnicos y artistas de reconocida trayectoria, como el coreógrafo de artes marciales Woo-ping Yuen o la diseñadora de vestuario australiana Kym Barrett, quienes integran un colectivo que cocrea el mundo.
- Comprensión aditiva: Los diversos contenidos mediáticos se vinculan hipertextualmente al punto de que cada nueva información puede cambiar el sentido de toda la historia. Como el unicornio de papel en *Blade Runner* (1982)¹⁰, los elementos de la representación pueden reestructurar la construcción narrativa cuando son puestos en relación.

La convergencia de tecnologías digitales es una de las claves en la construcción del Universo *Matrix*, tanto por la innovación en el uso de las imágenes generadas por computadora (CGI) como por las representaciones diegéticas del mundo informático. Al igual que con otras películas, como *Tron* (Lisberger, 1982) o *Hackers* (Softley, 1995), se trata de una de las “alegorías populares de lo digital” (Bolter, 2005, p. 17) que representan autorreferencialmente los medios tecnológicos. Quienes tienen roles protagónicos en esta ficción saben programación, tienen competencias y habilidades digitales, “viajan” a través de pulsos telefónicos. Todas estas alusiones que hoy resultan de algún modo anacrónicas se vinculan con la historia del hacking y phreaking¹¹ como prácticas mediáticas, que a su vez se replican en las interfaces gráficas de usuario de los videojuegos (el modo hacking en *Enter the Matrix*, por ejemplo) y el sitio de Internet (www.hackthematrix.com).

También es posible percibir convergencias entre films y videojuegos, vinculadas a la integración tecnológica y las influencias estéticas. Consideramos a las obras audiovisuales del Universo *Matrix* como obras híbridas entre lo analógico y lo digital. Las imágenes de este Universo producidas entre 1999 y 2003, fueron generadas tanto en película de 35 mm como en archivos digitales. Por tanto, la postproducción de los films así como de los videojuegos combinó ambas tecnologías (analógicas y digitales): procesos físico-químicos como el revelado del soporte fílmico en laboratorio, la copia y corte de negativos, empalmes y bobinados, por mencionar algunos, al tiempo que se generaron imágenes digitales mediante captura directa de fotogramas, diseños 3D asistidos por computadora y renderizados, entre otras operaciones por computadora. Esta coexistencia de tecnologías es lo que

Bolter y Grusin denominan remediación, donde “tanto nuevas como viejas formas están involucradas en una lucha por el reconocimiento cultural” (Bolter, 2005, p. 14)¹². Como producto final de estos procesos previos al proceso de transformación tecnológica que se conoce como *roll-out* digital¹³ (Fossati, 2019), las copias finales de la primera película fueron distribuidas y proyectadas en salas de cine en soporte filmico de 35 mm.

En esta pugna entre medios, el cine de fines del siglo XX de algún modo logra invisibilizar las tecnologías digitales en la impresión final del celuloide, mientras que los videojuegos las ponen en evidencia en la interfaz debido a la resolución gráfica de la computadora. Bolter (2005) reconoce que el proceso de remediación afecta mutuamente a los medios implicados, particularmente a los digitales: mientras los videojuegos se apropian de las prácticas de representación del cine, las películas adoptan las técnicas digitales de las imágenes generadas por computadora. Los videojuegos y el cine contemporáneo tienen influencia mutua tanto a nivel narrativo como a nivel estético (Jenkins, 2007). Al analizar el videojuego *Enter the Matrix*, Diane Carr (2005) retoma la propuesta de Wood (2004), a partir de la cual propone repensar la organización de la estructura narrativa de la primera película como secuencias de juego o niveles, donde el protagonista debe entrenar habilidades y enfrentar desafíos de dificultad creciente. Si bien Jenkins (2008) reconoce que algunos críticos de cine, como Roger Ebert, utilizaron peyorativamente lo que él denomina la “analogía del videojuego”, identifica que los usos de un estilo visual similar a los videojuegos “producen una implicación más intensa e inmediata de los espectadores”, particularmente con personajes secundarios como Niobe o Ghost para quienes jugaron *Enter the Matrix*, por ejemplo. Es posible ver en el personaje del Arquitecto, quien desarrolla el mundo virtual de la Matrix, un rol que el mismo Jenkins (2003) había propuesto para quienes diseñan videojuegos.

Lo antedicho sobre los procesos realizados para generar las imágenes del Universo Matrix lleva a la definición de Lev Manovich sobre cine digital, según la cual: “cine digital = material de acción real + pintura + procesamiento de la imagen + composición + animación 2D por ordenador + animación 3D por ordenador” (2006a, p. 376). El montaje, principio estructurante del cine, que permite construir relatos audiovisuales mediante las operaciones de selección, combinación y empalme (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1996, p. 54) es aplicado indistintamente a la producción cinematográfica y al diseño de videojuegos, donde el uso de escenas filmadas (cinemáticas o *cutscenes*) ponen en pausa la interactividad y aportan contenidos narrativos. De acuerdo con Bolter (2005, p. 26), tanto en las películas como en los videojuegos se configura una estrategia representacional de la transparencia sostenida en el montaje en continuidad del cine y las imágenes “fotorealistas” de los juegos de computadora.

Las películas del Universo Matrix proponen varias técnicas complejas de representación originales que hibridan lo material y lo digital: el plano *Bullet-Time* en 1999, que se analiza a continuación; en la segunda entrega, el *Burly Brawl* (cuando Neo pelea con múltiples clones del agente Smith) y finalmente, el *Superpunch* (plano detalle del golpe de Neo al Agente Smith en la “batalla final”) (Borshukov, 2004, citado en Manovich, 2006b).

El plano *Bullet-Time*, técnica que le valió el premio Oscar al equipo de VFX (efectos visuales) involucrado en *Matrix*, es usado en contadas y espectaculares ocasiones, introducido desde la secuencia de apertura de la película al presentar el personaje de Trinity. Ella se

encuentra delante de una computadora, en una habitación a oscuras. Cuando entra la policía, Trinity entra en combate. Ejecuta un salto y parece que el tiempo que detuviera. La cámara realiza en aparente cámara lenta (*slow motion*) un travelling circular centrado en su figura negra. La técnica de registro del salto de Trinity (y de Neo esquivando balas, lo que le da el nombre al efecto visual) no se basa en el desplazamiento de la cámara sino en la captura sucesiva de fotografías digitales tomadas por una serie de cámaras alineadas en un semicírculo que rodea al personaje en plena acción, mientras se utiliza un fondo *chroma-key*¹⁴ verde que luego será reemplazado por imágenes de rodaje y creadas digitalmente. La producción de este efecto visual depende de un sistema complejo que integra diversas técnicas de generación de imágenes: la cronofotografía de Edward Muybridge, el control de movimiento o *motion-control*¹⁵ para la activación de las cámaras digitales, el *chroma-key* y el diseño 3D del entorno virtual. Las imágenes así generadas luego son editadas, interpoladas y procesadas digitalmente. Esta combinación de técnicas audiovisuales y tecnologías tanto analógicas como digitales fue denominada cinematografía virtual (*virtual cinematography*) por parte de John Gaeta, quien además de estar a cargo de los VFX de las películas del Universo Matrix, reflexionó abiertamente sobre estos procesos (Manovich, 2006b). El estilo visual de este plano resulta ya familiar para quienes juegan videojuegos desde mediados de los '90s. El desarrollo de la representación digital 3D para juegos de computadora y consolas, particularmente aquellos que construyen su punto de vista en tercera persona, permiten realizar movimientos circulares de cámara centrados en el personaje similares al plano *Bullet-Time*.

Como innovación del montaje, se basa en la manipulación de la imagen en movimiento de forma tal que es posible pensarlo como una actualización del cine de atracciones, práctica mediática del cine de los primeros tiempos (Stauven, 2006; Røssaak, 2006). Ese efecto "atractivo" para el cine se vuelve disruptivo en el videojuego. En *Enter the Matrix*, se puede jugar en modalidad "focus", una alternativa limitada (como indica el nivel de carga de una barra lateral a la pantalla) que emula el desplazamiento en cámara lenta con el que Neo esquiva balas en el primer film. Si bien esta modalidad de juego permite realizar movimientos considerados imposibles para la física (caminar por las paredes, esquivar balas, etc.), además de sumar fuerza, la ralentización de los movimientos puede obstruir el desarrollo dinámico del juego. Por su parte, Grusin (2016) denomina "cine de interacciones" (concepto superador del "cine de atracciones") a estas remediaciones del cine digital, post-fotográfico, que ya no requiere un referente material extrafílmico para generar sus imágenes, alejándose de la propuesta ontológica de André Bazin, quien basaba su definición del cine en la semejanza entre la objetividad de la imagen fotográfica y la realidad representada.

La hibridación formal y corporativa en el contexto de las convergencias mediáticas también puede observarse en *Animatrix* (Jenkins, 2008). Los artistas del animé que participan cuentan con sus propias trayectorias, nuevas referencias que alimentan la narración transmediática: Mahiro Maeda (*Neon Genesis Evangelion*, 1995-1996) dirige *The second renaissance* parte 1 y 2, Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*, 1998-1999) está a cargo de *Kid's Story* y *A Detective Story*, Kōji Morimoto (*Akira*, 1988) realiza *Beyond*. En particular, *El último vuelo de Osiris* fue dirigida por Andrew Jones, que participa en la animación de *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). Esta película realizada completamente mediante

CGI, es otra de las referencias multimediales del Universo Matrix, que en este caso remite a la saga de videojuegos lanzada en Japón en 1987 y sostenida hasta la actualidad con diversas producciones mediáticas. La extensión en el tiempo de la franquicia¹⁶ acompaña los cambios tecnológicos que se fueron dando en las representaciones gráficas de computadora, desde los 8 bits hasta los dispositivos actuales. La “conquista del 3D” en la industria de videojuegos se anticipa a la producción de cine digital¹⁷.

Las imágenes tanto para este cortometraje del Universo Matrix como para los videojuegos fueron generadas mediante el proceso de *mocap* (*motion capture*), técnica de creación de imágenes que ya era aplicada para el desarrollo de videojuegos, desde algunos años antes. Se trata de la creación digital de figuras humanas (cuerpo y rostro), a partir de sensores de movimiento fijados en actores y actrices, que –tal como anuncia su denominación– capturan los movimientos y gestos que realizan. Al igual que el rotoscopiado, que se origina como técnica de animación y es utilizada tanto en cine como en videojuegos, el uso de la captura de movimientos demuestra la permeabilidad entre industrias de producción audiovisual en el contexto de la convergencia tecnológica, y habilita a pensar la arqueología de estos modos de hacer imágenes mediados tecnológicamente.

Arqueologías mediáticas

En base a lo analizado en la anterior sección, es inevitable entender el Universo Matrix como un conjunto de artefactos culturales generados y mediados por tecnologías. Como se evoca desde la primera microsecuencia (*ver supra*), las tecnologías mediáticas en el devenir del siglo XX al XXI se relacionan directamente tanto con la construcción narrativa como con los conocimientos que requieren para interpretar el mundo diegético y los desafíos cognitivos que plantea la interpretación de sus imágenes. La arqueología de los medios permite reconocer las materialidades que subyacen a estas tecnologías, investigando cómo lo que puede considerarse como pasado tecnológico se manifiesta en las “nuevas” prácticas mediáticas digitales. En el mismo análisis, es posible reconocer los procesos tecnológicos innovadores en el momento de su producción (1999-2003), que en parte ya se han vuelto obsoletos. Así, este enfoque pone en cuestión la idea de “nuevas” tecnologías en la convergencia digital, recuperando genealógicamente el legado tecnocultural de medios anteriores.

Desandando el camino de la producción de este Universo, el producto final para consumo masivo en DVD ya resulta conflictivo en un paisaje mediático en constante cambio. Tal como recopila William Whittington,

La serie *The Matrix* ha generado ahora un extenso catálogo DVD. La programación incluye DVDs de *The Matrix* (un disco único con la película y varias apariciones especiales), *The Matrix Revisited* (un documental), *The Matrix Reloaded* (una edición de dos discos con la película y “una explosión de extras que liberarán la mente”), *The Matrix Revolutions* (que incluye la película y varias apariciones especiales, incluyendo información sobre el juego *on-line* *The*

Matrix) y *The Animatrix* (un disco de animé y un CD de música). Finalmente, en diciembre de 2004, *The Ultimate Matrix Collection* fue lanzada como un set en caja con diez discos que incluye material adicional suplementario, arte y *links* a sitios web (2007, p. 230)¹⁸.

A las obras audiovisuales editadas en este formato se agregan los videojuegos *Enter the Matrix* y *The Matrix: Path of Neo*, que fueron lanzados tanto para computadora como para PlayStation. La película *Matrix* alcanzó en su momento el récord de ventas en el entonces nuevo formato DVD: 1,5 millones de copias vendidas en una semana (Graser, 1999). Esta penetración de mercado por parte de Warner Bros. puede explicarse tanto desde la estética visual y la temática de la película como desde la ampliación del horizonte de posibilidades de visualización de un film: detener la imagen en gran calidad, seleccionar escenas, reproducir a mayor velocidad (Tofts, 2007). El propio menú de los DVD brinda opciones de interacción similares a los menús de selección en los videojuegos, incluso algunas consolas de juego permiten también la reproducción de DVD de películas (otras convergencias, ver Bolder, 2005 y Grusin, 2016). Considerando que la interacción como práctica mediática es una de las características diferenciales de los videojuegos, puede trazarse una “arqueología de la interacción” que, en base al estudio de la cultura material, puede llevar hasta los juguetes ópticos del siglo XIX (Chausovsky y Rossi, 2015) o los libros pop-ups¹⁹ (Cuadrado, 2018).

Ahora bien, en tanto productos tecnológicos, los DVD deben lidiar con la obsolescencia. Luego de la aparición de los televisores de tecnologías compatibles con computadoras o incluso con conexión remota a otros dispositivos, los reproductores de DVD ya (casi) no se comercializan. La mayoría de las computadoras en venta hoy en día ya no incluyen dispositivos de lectura/escritura de DVD/CD. Aún así, si se conservara un reproductor o dispositivo de lectura, podría accederse a las películas editadas en DVD en una computadora, si ésta tiene instalados los programas informáticos adecuados para leer sus archivos. En el mismo escenario (dispositivo de lectura de DVD conectado a una computadora), no sería tan sencillo acceder, por ejemplo, al videojuego *Enter the Matrix*, diseñado para sistemas operativos ya obsoletos (Windows 98/2000/XP). Resultaría necesario emular el sistema para instalar el programa de juego. Si, por caso, pudiera disponerse de una consola PlayStation 2 operativa (fue discontinuada en 2013), como ya se mencionó, quizás podría correr tanto los videojuegos como las películas (otro modo de convergencia tecnológica), si y solo si los discos no presentan daño físico como rayas o marcas en su superficie que impidan su reproducción.

Luego del proceso de digitalización de las salas de cine, las copias en 35 mm de las películas tampoco cuentan con dispositivos de lectura/reproducción en el actual sistema de medios. Es por esta razón que las películas fueron remasterizadas y restauradas digitalmente para editarse en Blu-Ray (4K UHD) y ser proyectadas en salas en formato digital. Esto implicó nuevas operaciones de procesamiento digital de las imágenes, particularmente en el espectro de color. Hoy en día, eludiendo la obsolescencia, las películas pueden verse vía *streaming* en la plataforma Netflix²⁰.

Retomando el complejo sistema de producción del plano *Bullet-Time*, es posible pensar una genealogía de prácticas mediáticas previas a la realización de *Matrix*. El propio Gaeta

(Silberman, 2003) reconoce como referente visual y tecnológico el trabajo de Paul Debevec, particularmente su cortometraje *The Campanile Movie* (1997)²¹, en el cual se crea la imagen en movimiento del campanario de Berkeley a partir del modelado y renderizado 3D a partir de una sucesión de fotografías, mientras que el fondo se reconstruye volumétricamente mediante la técnica de la fotogrametría (técnica de representación topográfica del siglo XIX, también utilizada en el diseño 3D de videojuegos). Por tanto, se trata de otro sistema complejo de representación que integra distintas técnicas. Varios autores (Cubitt, 2002; Røssaak, 2006; Rehak, 2007; Plunkett, 2008; Denson y Sudmann, 2013) reconocen otros antecedentes del plano *Bullet-Time* como la obra de Tim Macmillan²², la pieza publicitaria para Smirnoff de Michel Gondry (1996), además de la experiencia de Muybridge. Macmillan realizó en la década del 80 algunas piezas audiovisuales con una técnica que él mismo denominó *time slice* (rebanar el tiempo), que consistía en registrar una acción desde varios puntos de vista dispuesto en círculo y reconstruir la imagen con movimiento como secuencia. Esta experiencia remite directamente a la técnica precinematográfica de la cronofotografía (Muybridge): una temporalidad analítica, donde la acción se representa en instantes sucesivos. La imagen audiovisual como fragmentos de tiempo.

Así las diversas técnicas aplicadas para realizar el efecto visual del plano *Bullet-Time* remiten a modos previos de generación de imágenes. La técnica del *mocap* utilizada para la creación digital de las figuras humanas, que ya se mencionó anteriormente, también se basa en técnicas anteriores. La idea de establecer los sensores de movimiento sobre puntos determinados del rostro o del cuerpo se vincula con los procesos de abstracción necesarios para realizar CGI. Ya en las producciones audiovisuales de la primera etapa de la compañía Pixar se establece la generación de imágenes digitales a partir de la captura de determinados puntos sobre un cuerpo material tridimensional. Así es como se realizó el bebé que aparece en el cortometraje *Tin Toy* (Lasseter, 1988) o los personajes de *Toy Story* (Lasseter, 1995). Desde una perspectiva arqueológica, se pueden rastrear estas técnicas digitales en la propia Historia del Arte. La talla y copia de esculturas mediante puntos se basa en el mismo principio de abstracción de la superficie de un cuerpo, que se encuentra en las técnicas escultóricas del arte post renacentista o incluso en la Antigüedad. El puntómetro es un dispositivo de uso común en el siglo XIX que realiza, a partir del sistema espacial cartesiano, la medición de coordenadas y distancias entre puntos aplicados sobre una escultura para poder reproducirlos por traslación geométrica en el cuerpo de su calco escultórico. Así, esta técnica se establece sobre principios similares de abstracción y representación de imágenes que se aplican en el diseño virtual, tomando un cuerpo de referencia como origen, que es replicado en una copia en base a transformación isométrica.

Por último, es posible establecer relaciones entre las proyecciones en domos de 360° del formato IMAX y otros espectáculos inmersivos como fueron los panoramas del siglo XIX. Alison Griffiths (2008; 2020) investiga esta relación basada en el espectáculo visual y la experiencia corporal. *Matrix Reloaded* fue el tercer film²³ remasterizado digitalmente para ser exhibido en este formato (Grusin, 2016). *Matrix Revolutions* fue la primera película que se estrenó simultáneamente en salas de cine de proyección 35 mm y salas IMAX.

Con todo, entender estas estrategias de generación, circulación y consumo de las obras del Universo Matrix desde la arqueología de los medios, las inscribe en la historia de la representación visual mediada tecnológicamente. Es posible revisar estas producciones

multimediales como expresiones relativamente autoconcientes de las apropiaciones y actualizaciones de técnicas y tecnologías involucradas en los procesos estudiados en su relación con dispositivos del pasado. El impacto causado en el público y la industria de los medios trasciende además las propias obras. A más de veinte años de la primera entrega audiovisual de este Universo, el estilo audiovisual logrado y las prácticas mediáticas involucradas en su configuración se replican en la creación de nuevas obras audiovisuales contemporáneas.

Universo híbrido en expansión

A partir del Universo Matrix se ha podido analizar diversos aspectos de la producción, circulación y consumo de obras audiovisuales. Si bien no este no es el primer universo transmedia, resulta posible reconocer en su estructura narrativa que se trata del primer mundo ficcional concebido transmedialmente. Tampoco es la única propuesta que establece relaciones estéticas entre películas y videojuegos, pero se trata de obras destacadas por el uso de técnicas y tecnológicas, tanto tradicionales como innovadoras, tanto analógicas como digitales.

Luego de analizar los modos de construcción narrativa, algunas de las estrategias manifiestas de convergencia tecnológica y estética que presenta y, finalmente, la dimensión material en la que se sustentan la generación y el consumo de las imágenes de este Universo, podemos entender el Universo Matrix no solo como híbrido sino también como una bisagra entre la producción audiovisual del cine tradicional y la tecnocultura digital, como el Jano bifronte que mira al pasado y al futuro. Las técnicas aplicadas para la representación del espacio, el tiempo y los cuerpos en entornos virtuales, basadas en prácticas mediáticas preexistentes, revelan las continuidades de la historia tecnológica de las imágenes en movimiento.

Walter Benjamin (1989 [1936]) propone en el siglo XX entender la obra de arte en el marco de su reproductibilidad técnica, cuando la posibilidad de copiar fielmente una imagen por medios mecánicos como la fotografía y el cine reconfigura lo que se entiende como Arte y su función social. Su perspectiva busca recuperar la materialidad de las obras, al tiempo que concibe una relación unívoca entre original y copia. En el siglo XXI, la representación del mundo físico desarrollada por las tecnologías digitales desdibuja la noción de original. Ya no se trata entonces de la reproductibilidad técnica sino de una productibilidad sintética que compone una imagen nueva, inexistente en el mundo físico, a partir de múltiples fuentes: figura humana en movimiento, fondos artificiales, espacios creados por computadora. Las posibilidades de creación exploradas en la configuración del Universo Matrix no se agotan en su producción, sino que se replican a otros mundos narrativos y se consolidan como modos de representación, imaginando así universos virtuales en expansión.

Notas

1. Anunciada oficialmente por Warner Bros. en agosto del 2019, la producción de esta cuarta entrega se pospuso debido a la pandemia de COVID-19.
Gacetilla de prensa: <https://www.warnerbros.com/news/press-releases/ana-wachowski-write-and-direct-all-new-film-set-world-matrix-keanu-reeves-and>
A pesar de la postergación del rodaje, se ha publicado información sobre el elenco y se anunciaron sucesivas fechas de estreno, siendo la última abril de 2022 (Marshall y Perry, 2021).
2. “*Media archaeology sees media cultures as sedimented and layered, a fold of time and materiality where the past might be suddenly discovered anew, and the new technologies grow obsolete increasingly fast*” (traducción propia).
3. Es posible considerar este sitio de la Web 1.0 como otra obra más del Universo Matrix. Estuvo en línea entre 1999 y 2009 y ofrecía varios contenidos que remitían a las obras de la franquicia. Internet Archive, a través de su servicio *Wayback Machine*, conserva más de 5000 capturas del sitio a lo largo de su existencia. También existía la página www.hackthematrix.com, desde el cual se habilitaba la experiencia del “hacker” de un sistema para acceder a códigos, cadenas de caracteres que permitían acceder a más contenidos en el sitio oficial. Hoy ambas direcciones URL redirigen a <https://www.warnerbros.com/movies/matrix>
4. En el webcómic se reproducen diversos textos, visualmente similares al texto plano en computadora, cuyo contenido narrativo está vinculado al momento en el cual se está juzgando un androide mayordomo que asesina a su –hasta ese momento– dueño, en defensa propia (iba a ser desactivado). En el cortometraje, se muestra el momento y los sucesos posteriores al juicio.
5. Disponible para consolas (Xbox, Nintendo GameCube, PlayStation 2) y para PC (Windows 98/2000/Me/XP).
6. MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*): videojuegos de rol multi-jugador masivo en línea.
7. *The Matrix Online Memory Book*. Recuperado de <https://archive.org/details/MatrixOnlineMxOOfficialMemorybookStorybookRedPill>
8. Ambas hermanas Wachowski han atravesado procesos de transición de género de hombre a mujer. En 2012, Larry Wachowski se declaró mujer transgénero, cambiando su nombre por Lana. Andy lo hizo en el 2016, reconociéndose como Lilly. Su declaración personal puede leerse en Miller (2016).
Respetando su identidad de género autopercebida, nos referimos a ellas en femenino. Esta cuestión puede ser compleja al remitirnos a obras del pasado, anteriores a su transformación, como son las del Universo Matrix (1999-2003). En la secuencia del videojuego que describimos, se presentan en primera persona como Andy y Larry Wachowski. Por esta razón, apelamos a su identidad masculina de ese momento.
9. Propias del animé de ciencia-ficción, como *Mazinger Z*, los *mecha* o *meka* son máquinas o vehículos, generalmente antropomorfos, comandados por pilotos humanos.
10. En el film de ciencia-ficción *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott, se plantea la duda sobre si el protagonista Rick Deckard (Harrison Ford) es o no un replicante (ser artificial). Gaff (Edward James Olmos), su compañero, con quien investiga replicantes para elimi-

narles, crea pequeñas figuras de origami a lo largo de la película. Hacia el final del relato, Deckard encuentra en su propia casa un unicornio de origami, que se relaciona directamente con un sueño que tuvo. Esta información visual aporta indicios para argumentar que Deckard es un replicante, ya que de otra forma Gaff no podría conocer su sueño (que sería, entonces, un “recuerdo” artificial, imágenes implantadas en el replicante). Henry Jenkins (2008) se basa en esta información para titular su artículo sobre narración transmedia.

11. “Técnica utilizada para manipular las redes telefónicas” (Prieto, 2000). Contracción de “phone” y “freak” (o “break”), denomina la práctica de “hackear” la red telefónica, anterior a la aparición de las computadoras, que permitía realizar llamadas sin pagar, intervenir líneas telefónicas, desviar llamadas, entre otras posibilidades. Surge en los años 50 y es popular en la década del 70 (Lapsey, 2005-2014). En España se difunde en los 80 mediante la información compartida en los BBS (Bulletin Board System o tablón de anuncios electrónico) (Molist, 2014).

12. “Both newer and older forms are involved in a struggle for culture recognition.” (traducción propia)

13. El *roll-out* digital es “el momento en que la infraestructura de distribución y proyección digital superó en número a la analógica” (Fossati, 2019, p. XXII).

14. Con la técnica de *chroma key* se filman las escenas en un set con paredes de fondo color azul o verde (croma), lo que permite luego recortar las figuras en movimiento mediante rotoscopiado, cambiando el fondo de la imagen filmada. Utilizado desde el período clásico-industrial del cine de Hollywood, esta técnica adquiere gran importancia en el marco del desarrollo de las tecnologías digitales, donde los fondos pueden ser creados mediante CGI (López, 2019).

15. Técnica desarrollada para la producción de *Star Wars: A New Hope* (Lucas, 1979).

16. Al momento, la última entrega del juego es *Final Fantasy XV*, lanzado en 2016, y se anuncia la salida del *Final Fantasy XVI* para PlayStation 5.

17. Arsenault, Côté, Larochelle y Lebel (2013) estudian ese pasaje de los gráficos 2D a 3D en la década del 90, planteando que las innovaciones tecnológicas en las técnicas de representación conllevan a nuevos modos de jugar.

18. [The Matrix series has now generated an extensive DVD catalogue. The programming includes DVDs of The Matrix (a single disc with the feature and various special features), The Matrix Revisited (a documentary), The Matrix Reloaded (a two-disc edition with the feature film and “an explosion of mind-freeing extra features”), The Matrix Revolutions (with includes the feature film and various extra features, including information on The Matrix Online game), and The Animatrix (a disc anime and a CD of music). Finally in December 2004, The Ultimate Matrix Collection was release as a ten-disc DVD box set that includes additional supplemental material, artwork, and links to websites]. Traducción de Mariela Cantú para texto de circulación interna para la Cátedra de Análisis y Crítica, Eduardo A. Russo, Facultad de Bellas Artes, UNLP, curso 2012.

19. Los libros pop-ups son libros móviles que despliegan formas tridimensionales al ser abiertos (técnica también utilizada en tarjetas de salutación). Presentan ante quien los lee una experiencia que integra narración e imagen visual animada, e invitan a la interacción táctil con sus figuras (Cuadrado, 2018).

20. Otra obra obsoleta del Universo Matrix es el sitio web y sus contenidos en línea, tanto porque ya no están disponibles, en un paso efímero por la Internet, como también por basarse en el diseño hipermedial de la primera generación de la Web, en cuyo caso se trata de otro aspecto de la obsolescencia: ésta es percibida, aunque la tecnología (hipervínculos) sigue siendo funcional.
21. Disponible en https://youtu.be/RPhGEiM_6lM. El cortometraje fue presentado en la convención de SIGGRAPH. Más información sobre la realización de esta obra en Debevec (1997-2007).
22. Ver los trabajos tempranos del artista en <https://youtu.be/ocLJWCnMhTo>
23. Luego de *Apollo 13* (1995) y *Episodio II: Ataque de los clones* (2002).

Lista de referencias bibliográficas

- Alsina, P.; Rodríguez Granell, A. y Hofman, V. Y. (2018). El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías. *Artnodes*, (21), 1-12. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7331282>
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1996). El montaje. En *Estética del cine* (pp. 53-88). Barcelona: Paidós.
- Arsenault, D.; Côté, P.-M.; Larochelle, A. y Lebel, S. (2013). Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2d to 3d graphics in the 1990s. *GAME - Games as Art, Media, Entertainment*, (2), 79-89. Recuperado de <https://www.gamejournal.it/graphical-technologies-innovation-and-aesthetics-in-the-video-game-industry-a-case-study-of-the-shift-from-2d-to-3d-graphics-in-the-1990s/>
- Bazin, A. (1990). ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp.
- Benjamin, W. (1989 [1936]). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I: filosofía del arte y de la historia* (pp. 17-57). Buenos Aires: Taurus.
- Bolter, D. (2005). Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema. *Intermedialités* (6), 13-26. doi: 10.7202/1005503ar
- Bolter, D. y Grusin, R. (2011). Inmediatez, hipermediación, remediación. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, (16), 29-57. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=935/93521629003>
- Carr, D. (2005). The Rules of The Game, The Burden of Narrative: *Enter the Matrix*. En Gillis, S. (ed.) *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded* (pp. 36-47). London: Wallflower.
- Chausovsky, A. A. y Rossi, L. S. R. (2015). De los juguetes ópticos a los videojuegos: Discusiones sobre la materialidad de las imágenes. *Lúdicamente*, 4 (8); 3-18. Recuperado de <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4274>
- Cuadrado, A. (2018). Arqueología de la interactividad: el libro móvil y pop-up como antecedente de los videojuegos. *Artnodes*, (21). 119-126. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n21-cuadrado/431490>
- Cubitt, S. (2002). Digital filming and special effects. En Harries, D. (ed.) *The New Media Book* (pp. 17-30). Londres: British Film Institute. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11343/34824>

- Denson, S. y Sudmann, A. (2013). Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7 (1), 1-32 Recuperado de <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1>
- Debevec, P. (1997-2007). The Campanile Movie. *Paul Debevec*. Recuperado de <https://www.pauldebevec.com/Campanile/>
- Fossati, G. (2019). *Del grano al pixel. Cine y archivos en transición*. Buenos Aires: AsAECA, Imago Mundi.
- Graser, Marc (1999, 1 de octubre). "Matrix" milestone 1.5 mil DVD's sold in record-breaking week. *Variety*. Recuperado de <https://variety.com/1999/film/news/matrix-milestone-1117756220/>
- Griffiths, A. (2008). *Shivers down your spine: cinema, museums and the immersive view*. Nueva York: Columbia University Press.
- Griffiths, A. (2020). "Escalofríos en la espalda": los panoramas y los orígenes de la recreación cinematográfica. *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, (6). 462-521. Recuperado de <http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/195>
- Grusin, R. (2016). DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions. En Denson, S. y Leyda, J. (eds), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAME Books. Recuperado de: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-3-grusin/>
- Huhtamo, E. y Parikka, J. (ed.) (2011). *Media Archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press.
- Jenkins, H. (2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>
- Jenkins, H. (2003). Game design as narrative architecture. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (comp.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press. Recuperado de <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jenkins, H. (2007). Games, the new lively art. En *The Wow Climax: Tracing the emotional impact of popular culture* (pp. 19-40). New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2008). En busca del unicornio de papel. Matrix y la narración transmediática. *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (pp. 98-135). Barcelona: Paidós.
- Lapsey, P. (2005-2014). FAQ. *The history of phone phreaking*. Recuperado de <http://www.historyofphonephreaking.org/faq.php>
- López, J. M. (2019). El croma, la verdadera magia del cine. *Hipertextual*. Recuperado de <https://hipertextual.com/2019/03/croma-greenscreen-magia-cine>
- Manovich, L. (2006a). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Manovich, L. (2006b). Image future. *Animation: an interdisciplinary journal*, 1 (1), 25-44. doi: 10.1177/1746847706065839
- Marshall, R. y Perry, N. (2021). The Matrix 4: Everything we know about the upcoming Matrix sequel", en *Digital Trends*. Portland: Designtechnica Corporation. Recuperado de <https://www.digitaltrends.com/movies/matrix-4-release-date-news-cast-trailer/>
- Miller, J. (2016). Second Wachowski Sibling Comes Out as Transgender. *Vanity Fair* Recuperado de <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/03/andy-wachowski-lilly-transgender>

- Molist, M. (2014, 29 de marzo). "Phreakers", los "hackers" del teléfono. *El Mundo*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/tecnologia/2014/03/29/53358b87ca474151338b4573.html>
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity.
- Plunkett J., (2008). From Optical to Digital (and back again). 19: *Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth Century*, (6). doi: 10.16995/ntn.479
- Prieto, J. L. (2000). phreaking. *Glosario Terminología Informática*. Recuperado de: <http://www.tugurium.com/gti/termino.php?Tr=phreaking>
- Proffitt, J. M.; Yune, D. y McAllister, M. P. (2007). Plugging Back into The Matrix: The Intertextual Flow of Corporate Media Commodities. *Journal of Communication Inquiry*, 31 (3), 239-254. doi: 10.1177/0196859907300955
- Rehak, B. (2007). The migration of forms: bullet time as microgenre. *Film Criticism*, 32 (1), 26-48. Recuperado de: <https://works.swarthmore.edu/fac-film-media/47>
- Røssaak, E. (2006). Figures of Sensation, Between Still and Moving Images. En Strauven, W. (ed.) *The cinema of attraction reloaded* (pp. 321-336). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Salaverría, R. (2003). Convergencia de medios. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, (81), 32-39. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/160/16008105.pdf>
- Silberman, Steve (2003, mayo). Matrix 2. *Wired*. 112-121. Recuperada de: https://archive.org/details/eu_Wired-2003-05_OCR/mode/2up
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2009). Alrededor de la(s) convergencia(s): Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. *Signo y Pensamiento*, 28 (54), 44-55. Recuperado de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/25461/Scolari_SiP_Alr.pdf
- Strauven, W. (2006). Introduction to an Attractive Concept. En Strauven, W. (ed.) *The cinema of attraction reloaded* (pp. 11-27) Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Tofts, D. (2007). Truth at twelve thousand frames per second: The Matrix and time-image cinema. En Hassan, R. y Purser, R. E. (eds.). *24/7: time and temporality in the Network Society* (109-121). Stanford: Stanford University Press.
- Whittington, W. (2007). What is the Matrix? Sound design in a digital world. En *Sound design and science fiction* (pp. 223-240). Austin, University of Texas Press.
- Wood, A. (2004). The collapse of reality and illusion in The Matrix. En Tasker, Y. (ed.) *Action and Adventure Cinema* (pp. 119-129). Londres: Routledge.

Abstract: The Matrix Universe is built from works ranging from cinema to video games, comics and animation. Jenkins (2008) recognizes in this diegetic world, characteristics that define media convergence, such as co-creation and additive compression. The synergy of audiovisual production makes the forms of cinema, digital animation and video games permeable. On the other hand, the representation of and by digital technologies allow

tracing relationships with both pre-cinema and digital culture, from the perspective of media archeology (Parikka, 2012).

This paper analyzes the construction of this transmedia narrative that Jenkins identifies and characterizes, while recognizing a convergence in the techniques of realization and consumption of digital works.

Keywords: digital cinema - video games - transmedia - convergence - media archeology - Matrix.

Resumo: O Universo Matrix é construído a partir de obras que vão do cinema aos videogames, passando por histórias em quadrinhos e animação. Jenkins (2008) reconhece, neste mundo diegético, características que definem a convergência da mídia, como a co-criação e a compressão aditiva. A sinergia da produção audiovisual torna permeáveis as formas de cinema, animação digital e videogames. Por outro lado, a representação de e por tecnologias digitais permite traçar relações tanto com o pré-cinema quanto com a cultura digital, a partir da perspectiva da arqueologia da mídia (Parikka, 2012).

Este artigo analisa a construção desta narrativa transmídia que Jenkins identifica e caracteriza, ao mesmo tempo em que reconhece uma convergência nas técnicas de fabricação e consumo de obras digitais.

Palavras chave: cinema digital - videogames - convergência - arqueologia da mídia - transmídia - Matrix.

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

Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética

Ramiro Moscardi ⁽¹⁾

Resumen: En este artículo se analizan casos desde la Filosofía Moral o Ética tomando como eje la moral y el comportamiento de los jugadores de videojuegos en su rol como decisores. El objetivo es comprender los diversos posicionamientos éticos asumidos por los jugadores, ante los conflictos expuestos en cada juego y estudiar el proceso de razonamiento moral correspondiente. Se abordan distintas corrientes éticas, que influyen en la experiencia de juego en términos de comportamiento moral. Se concluye sobre el potencial uso de videojuegos como facilitadores para la adquisición de conceptos éticos y para la resolución de problemas morales.

Palabras clave: comportamiento moral - elecciones morales - ética - jugadores - moral - posicionamiento ético - razonamiento moral - toma de decisiones

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 65]

⁽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). Posee estudios acerca del Diseño y Programación de Simuladores Virtuales (Escuela Da Vinci). Es psicoterapeuta y docente universitario en la Facultad de Psicología y Psicopedagogía de la UCA.

1. Introducción

A medida que surgían grandes desarrollos tecnológicos, como la telefonía móvil o el Internet, los videojuegos acompañaron estos movimientos, mediante la transformación de sí mismos. Estas modificaciones impactan en la vida del jugador, quién está en constante interacción con dichos cambios. Resultan nuevas dimensiones de análisis, que son examinadas desde las distintas disciplinas académicas para una mayor comprensión integral. El corriente trabajo se aborda desde la Filosofía, más específicamente, desde la Ética o Filosofía Moral. A su vez se incorporan aportes de la psicología moral respecto a la conducta del jugador como eje de análisis. Se estudia el razonamiento y el comportamiento moral en las situaciones expuestas dentro de los videojuegos. En el análisis se incluyen aspectos narrativos y los referidos al diseño, en cuanto expresan problemáticas éticas.

Se seleccionaron casos de videojuegos de género de aventura gráfica. En comparación a otros géneros, en las aventuras gráficas predominan los dilemas éticos. En las narrativas expuestas se aprecian diversos conflictos éticos relacionados con la vida, la dignidad humana y la gestión de actos morales con otras personas. En los casos se plantean escenas en donde los jugadores están habilitados a expresar su propio funcionamiento ético a partir de la propuesta de cada juego.

En la narrativa de cada videojuego como de su jugabilidad, se observan situaciones que revisten elementos éticos que motivan al jugador a actuar en un determinado sentido. Asimismo en el jugador surgen distintos cuestionamientos respecto a qué decisión se debería tomar frente a un dilema, a sabiendas que su resolución producirá efectos en el universo ficcional. En los casos elegidos hay cuestiones éticas que el jugador tiende a razonar moralmente desde sus creencias individuales, lo que puede generar un conflicto ante cierto contenido expuesto en el videojuego.

Desde hace décadas se debate sobre la violencia y los videojuegos. Diversos estudios han intentado demostrar la vinculación directa e indirecta entre ambos. Se observa que los trabajos estaban influenciados por falsas creencias, falta de información, sesgos de publicación, prejuicios de los científicos o hasta errores metodológicos en los diseños de investigación, cuyos resultados podrían haber estado sesgados. En consecuencia, no se podría establecer una relación de causalidad entre las dos variables estudiadas (Arnett, 2008; García Cernaz, 2018; Ferguson et al., 2020). Dichos obstáculos o dificultades no hicieron más que minimizar el potencial de los videojuegos como herramientas educativas y clínicas, entre otros usos. También se han realizado estudios longitudinales en los que se comparó durante dos meses, grupos de jugadores de juegos violentos con otros que jugaron juegos no violentos y un tercer grupo que no jugó, no se encontró relación entre agresividad y jugar videojuegos (Kühn et al., 2019). Por lo tanto, los trabajos respecto a la violencia y los juegos de video no fueron concluyentes a la hora de demostrar dicha asociación.

Este artículo retoma la línea de trabajo de otros estudios que abordaron la relación entre ética, moralidad y la virtualidad presente en el universo de los videojuegos (McCormick, 2001; Sicart, 2009, 2013; Young, 2014).

2. Fundamentación teórica

La ética se puede definir como la ciencia del comportamiento humano asociado a los valores, los principios y las normas morales (Sgreccia, 1996). Por su parte, Cataldi Amatriain (2017) la entiende como la inteligencia aplicada a la conducta humana. Un concepto íntimamente ligado es el de la moral, que alude a la manera en que se aplican los criterios éticos para distinguir si la conducta humana es correcta o incorrecta, en base a aquello que es aceptado con cierto consenso comunitario estable (Beauchamp y Childress, 1999). La moral de las personas se manifiesta en el discurso, el comportamiento y en la forma de razonar los conflictos morales. Estas situaciones conflictivas se generan cuando una persona se ve enfrentada por dos valores u obligaciones morales que la motivan a proceder en determinado sentido. De dicho conflicto puede surgir un dilema moral, lo que implica

una situación aún más extrema. Frente al dilema, las personas no logran seguir un curso de acción que satisfaga dos o más obligaciones, valores o creencias en pugna (Realpe, 2001). Las opciones de actuación para resolver los dilemas morales, no contemplan ni una solución completamente buena ni otra mala o inválida, sino que se observan aspectos positivos y negativos en simultáneo. Adicionalmente, se sugiere que se debe realizar una profunda reflexión y ponderación de las alternativas disponibles para decidir y actuar en uno u otro sentido.

2.1. Corrientes éticas

A lo largo de la historia se han postulado diversas doctrinas éticas propuestas por filósofos de diferentes escuelas de pensamiento, culturas y ubicación geográfica. También se han elaborado teorías éticas de referencia: la ética deontológica o deontologismo, el personalismo ético, la ética teleológica o consecuencialismo y sus distintas expresiones, el egoísmo ético (o también llamado egoísmo moral), el altruismo ético y el utilitarismo, entre otras corrientes.

La ética deontológica es la teoría basada en el deber. Una acción es moral si se ajusta a ciertos principios universales con independencia de sus consecuencias. Tiene sus raíces en el kantismo, expresado en el concepto del imperativo categórico, en cuanto a actuar por el deber en sí mismo o por respeto a la ley (O'Neill, 1995). La búsqueda de un bien general o proceder por mero interés personal no brindan una justificación moral suficiente para obrar. Existen ciertos tipos de actos que son malos en sí mismos. Por lo tanto, dichas actuaciones configuran medios moralmente inaceptables aunque el fin sea admirable en materia moral (Davis, 1995).

La ética personalista es una corriente que mantiene la primacía y la intangibilidad de la persona humana, tomada como valor supremo, un fin en sí mismo y no un medio. Esta configura una totalidad indivisible en sus distintas dimensiones. El personalismo aboga por la dignidad, la libertad y responsabilidad de toda persona desde el momento de la concepción hasta el de la muerte natural (León, 2011).

Finalmente, en la ética teleológica se toma una acción como correcta o incorrecta en función del equilibrio entre sus buenas y malas consecuencias. El acto correcto sería aquel que obtiene el mejor resultado de todos los posibles, previo análisis de costos y beneficios de las consecuencias de tal acción (Beauchamp y Childress, 1999). Si las consecuencias malas son mayores que las buenas, entonces la acción es moralmente incorrecta. Se teorizó sobre distintos tipos de consecuencialismo (Fieser, 2003). El egoísmo ético se basa en la idea que la promoción del bien propio está en sintonía con la moral. La búsqueda de la moralidad equivale a la del interés propio, en la que prima el agente por encima de los otros. El altruismo ético se refiere a la búsqueda del bienestar de los otros y se apoya en la premisa de que los actos moralmente correctos, son aquellos que intentan promover la felicidad de otros y no el del agente. Quien obra está obligado a renunciar a los intereses propios y a subordinarse a los sentimientos sociales (Otegui, 2006). El utilitarismo refiere que los actos deben obtener el máximo bienestar posible o, en su defecto, evitar cualquier tipo de daño o perjuicio, si es que no se pudiera cumplir con la primera condición (Bentham, 1789; Mill, 1863).

Las principales corrientes pueden reflejarse en la conducta de los jugadores en términos del razonamiento moral presente en las situaciones virtuales y en la correspondiente acción o agencia moral, es decir, en la capacidad de un individuo para elaborar juicios morales y ser responsable de las consecuencias devenidas de los mismos, como también del comportamiento que se tiene con otros jugadores. La ética integra el núcleo de creencias, pensamientos y valores que cada jugador tiene. Las corrientes desarrolladas, describen la visión ética que los jugadores pueden tener al interpretar determinado conflicto moral. Cada uno de los casos, junto al comportamiento habilitado y los dilemas éticos, se analizan desde las perspectivas éticas a fin de comprender la moralidad del acto. Se busca comprender la diversidad ética a partir de las conductas habilitadas por los videojuegos.

2.2. Razonamiento moral

A medida que las personas se desarrollan en su ciclo vital alcanzan una mayor capacidad cognoscitiva, en la que pueden elaborar razonamientos de mayor complejidad y comprender problemáticas morales. También se adquiere capacidad de incorporar otras perspectivas, lo que evidencia el desarrollo cognoscitivo subyacente (Papalia y Martorell, 2017). En la teoría del desarrollo moral propuesta por Kohlberg (1992), base de posteriores investigaciones, se establecieron tres niveles de razonamiento moral con distintos estadios asociados a la maduración cognitiva.

En un primer nivel, que abarca desde los cuatro hasta los diez años, el razonamiento moral se basa en las expectativas percibidas con relación a las recompensas y castigos externos. En esta etapa aún no se internalizan las convenciones sociales, pero sí hay conciencia de las consecuencias externas producto de las propias acciones. Se observa una mayor tendencia hacia el individualismo y la búsqueda de un propósito, lo moralmente correcto sería satisfacer necesidades propias. Luego, en una segunda etapa, que comienza a los diez años, hay una mayor percepción de las convenciones sociales y se presta cierta conformidad. El razonamiento moral está menos centrado en el individuo y se tiende a integrar las expectativas morales de otros. Lo moralmente correcto es todo aquello que coincide con las reglas establecidas por la tradición y las autoridades. El tercer nivel se alcanza mayormente en la adultez temprana. El razonamiento moral se basa en los juicios independientes del propio individuo más que en lo considerado erróneo o correcto por los demás. Lo correcto se deriva de la percepción del individuo sobre ciertos principios universales y objetivos, más que de la percepción propia o grupal. Los individuos pueden reconocer conflictos morales y generar sus propios juicios desde los distintos principios referenciados en la idea de justicia (Arnett, 2008; Cruz Puerto, 2020).

En la actualidad, se sugiere que hay más procesos que intervienen en el desarrollo moral, además de lo relacionado a lo estrictamente cognitivo. Tampoco se considera a la justicia como el único elemento central del razonamiento moral. Se incluyen las emociones, la empatía y la preocupación por los otros, la afectividad, la culpa, la forma en la que cada individuo procesa e internaliza las normas de prosocialidad. También se consideran las ideas relacionadas con las virtudes y las situaciones específicas, por ejemplo, factores que inciden en el comportamiento moral (Cruz Puerto, 2020; Papalia y Martorell, 2017).

3. Ética aplicada y videojuegos

Uno de los autores que más estudió la ética respecto a los videojuegos es Sicart (2009), quien define a los juegos como sistemas donde las reglas obligan al jugador a abordar diversos dilemas éticos. Las reglas plantean problemas, lo que motiva a los jugadores a interactuar de formas específicas y a tomar decisiones para afrontar cada conflicto. Los videojuegos son objetos morales que crean experiencias mediante el diseño de límites a la capacidad de agencia del jugador. Se requiere que el jugador tenga la suficiente madurez moral para disfrutar de la experiencia. Esta última se estructura en un *gameworld* delimitado por reglas y diseñado para crear un conjunto de conductas en interacción con las mecánicas del juego (Sicart, 2009).

El autor parte de la corriente de la ética de las virtudes y describe a los jugadores como seres morales. Los jugadores son capaces de reflexionar acerca de los valores del sistema y de los propios, tanto en el juego como en la vida real. Ante la presencia de problemáticas morales, se propone analizar el rol de los jugadores como seres o agentes morales en relación con la experiencia ética del juego. La propuesta se enmarca en el concepto de *gameplay* ética (del inglés *ethical gameplay*), definido como “proceso por el cual el jugador descodifica el significado de su experiencia lúdica a través de la interpretación moral del mundo del juego” (Sicart, 2009, p. 50). Otro concepto asociado al ya mencionado, es el de *ludic phronesis*, definido como la “sabiduría práctica que guía los procesos de toma de decisiones basados en argumentos morales en el contexto de experiencias de juego” (Sicart, 2013, p. 31). Para que sea aplicable, se debe estar moralmente comprometido con las decisiones que se toman y también reflexionar sobre el significado de las opciones que se muestran. Respecto a los jugadores y la forma de comprender la moralidad, Hodge et al. (2020) sugieren un mayor razonamiento moral por parte de los sujetos que se describieron a sí mismos como jugadores (*gamers*) y de aquellos que no jugaban (no-jugadores), en comparación con los que sí lo hacían pero que no se identificaron como jugadores (*no-gamers*). En relación con la vida real de los jugadores y su moralidad, no se encontró que esta última esté relacionada con la toma de decisiones en el juego. Las elecciones tendrían una naturaleza marcadamente racional y con cierto grado de exigencias cognitivas. No se evidencia un componente significativamente intuitivo que guíe la toma de decisión (Hodge et al., 2019).

Respecto a la ética, se observa que es predominantemente situacional y que las opciones éticas reales se asientan sobre una compleja red de relaciones, historia y otros factores situacionales o ambientales, que influyen en las elecciones de los jugadores. Se sugiere que los dilemas planteados en los videojuegos suelen estar diseñados para mostrar los diferentes trayectos morales por los que puede optar un jugador. Sin embargo, los jugadores no se encuentran obligados a seguir tales caminos morales ni a salir de los patrones de comportamiento de la racionalidad instrumental. Todas las opciones están predefinidas, también se puede revertir lo actuado, siempre y cuando el jugador haya podido guardar el progreso del juego previo a la jugada. La reversibilidad de las acciones habilita la posibilidad de probar y experimentar distintos caminos (Sicart, 2013).

El proceso de desvinculación o desconexión moral está asociado a la gestión moral realizada por cada jugador. Se presenta una separación entre la vida real y las acciones propias

en el juego. El jugador tiende a justificar las actuaciones, principalmente en aquellas donde se genera algún tipo de daño a otros individuos (Klimmt et al., 2006). Los códigos morales no son fijos sino que se autorregulan. Por lo tanto, la desvinculación moral permite que la moralidad de un individuo sea flexible y se adapte en las situaciones donde los códigos morales experimentan algún conflicto entre sí. Ante éste, el sujeto tiende a producir dicha desconexión para justamente evitar la autodesaprobación. Si bien es posible tolerar cierto grado de conflictividad moral, se puede presentar algún tipo de malestar en relación con los pensamientos, los sentimientos y la conducta (Bandura et al., 1996).

En cuanto a la correspondencia entre el mundo real y el virtual, Young y Whitty (2011) sugieren que la conducta moral en los videojuegos puede no significar una preocupación. La condición es que el comportamiento siempre se debe llevar a cabo en un escenario virtual y que el jugador tenga la suficiente capacidad de comprensión de la realidad propuesta por el juego.

3.1. Conflictos éticos y comportamiento moral de los jugadores

En los videojuegos de aventuras gráficas se detectan varios conflictos éticos, dado que tienden a incluir dilemas en sus narrativas y mecánicas, se busca la elección entre dos o más modalidades morales con determinados valores predeterminados (Sicart, 2009). Esta característica se debe al tipo de mecánicas implementadas, favorecen que el jugador realice constantemente elecciones morales respecto a los diferentes temas presentados. Se genera un mayor involucramiento en el proceso de toma de decisiones bajo la premisa de que el jugador interpreta el universo narrativo conforme a su propia visión ética. El jugador no siempre puede incidir directamente en las problemáticas éticas planteadas, aunque si puede reflexionar a medida que se avanza en el desarrollo del juego y se tiende a involucrarse más en él. El acto de hacer y tener el control para realizar determinadas acciones en un mundo virtual, y las consecuencias que devienen de estas, es distinto a lo que ocurre en otros medios audiovisuales. Esto se debe a la propia complejidad que surge de la dimensión interactiva, constitutiva de los videojuegos (Thomas, 2004).

A continuación se describen ejemplos de juegos con contenido moral que evidencian la complejidad de la ética en los videojuegos. Luego se analizan casos de videojuegos de aventura gráfica y para un solo jugador en relación con las teorías éticas. También se aborda el comportamiento moral de los jugadores expresado en las elecciones realizadas.

Un ejemplo que sintetiza lo desarrollado anteriormente, es el videojuego *Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, 2006), cuyo género es RPG y admite modo multijugador, aunque en este caso, se lo aborda desde la modalidad single player. La estructura del juego se basa en un sistema de alineamientos morales que son asignados al inicio. La alineación moral se modifica de acuerdo a las decisiones y acciones realizadas, como también con la conducta que se tiene con los demás personajes. La narrativa y las acciones morales se retroalimentan y generan cambios en la estructura del juego. Se observan cambios en la conformación de alianzas y enemistades con otros bandos, modificaciones en la interacción con otros personajes y diálogos que se habilitan.

Un caso reciente es el del videojuego *Among Us* (InnerSloth, 2018), cuyo género es de deducción social. En esta clase de juegos, los jugadores integran equipos en los que se interpreta un determinado rol que los demás desconocen y deben descubrir. El objetivo es razonar y deducir quién es el bueno y el malo, mediante múltiples estrategias como en el juego *Mafia* (Davidoff, 1986). En el caso del *Among Us*, la modalidad es multijugador en línea y la meta consiste en identificar al impostor (escogido al azar por el juego) antes de que este ataque o que el grupo logre cumplir con las tareas asignadas. A lo largo de la partida se generan sucesivas instancias de diálogo y votación para identificar y echar al jugador que interpreta al impostor. También se puede votar y eyectar a un jugador que no es impostor, ya sea por equivocación, por meras sospechas o por auténtico convencimiento de los jugadores. En un determinado plazo de tiempo, el impostor puede manipular la escena y al resto de los jugadores, armar coartadas, mentir, inducir sospechas y generar falsas acusaciones.

Otro ejemplo a considerar es la instrumentación de trucos, de carácter ilegítimo, para avanzar con mayor velocidad en el mundo virtual en comparación con otros jugadores. Los trucos se pueden utilizar por beneficio personal o para perjudicar a otros, o incluso cuando la única motivación es querer vulnerar el sistema de reglas del juego.

También se pueden observar problemáticas éticas en videojuegos como *Oddworld: Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997) y en el resto de la serie *Oddworld* (1997-2020). Se evidencia un entramado de esclavitud o trabajo forzado en granjas fabriles en donde los sujetos explotados son dominados por otra raza; los que se rebelan son asesinados. Se presentan situaciones de vejaciones a la integridad de los individuos, actos de tortura, falta de libertad y no autodeterminación de cada individuo, entre otros.

Asimismo hubieron controversias que generaron repercusión en los medios y en la opinión pública, en relación con determinados videojuegos y el contenido expresado en los mismos. Un caso polémico fue el de *Rape Day* (Desk Plant, 2019), donde el jugador encarnaba a un agresor u ofensor sexual. La narrativa describía un contexto apocalíptico y las mecánicas consistían en secuestrar y tener relaciones sexuales no consentidas con mujeres. Para progresar en el juego se debía ejercer cierta violencia física y psicológica, por ejemplo, la elección de a qué mujer atacar y abusar. Además se podía asesinar a los personajes ultrajados. El juego había iniciado el procedimiento para ser publicado en la plataforma de distribución de juegos electrónicos *Steam*. Ante la polémica surgida más las fuertes críticas recibidas, se decidió no otorgarle la aprobación y se retiró el producto de dicho sitio de comercialización (MuBert, 2019).

Søraker (2007) se refiere a la noción de violación virtual (del inglés *virtual rape*) a propósito de una situación descrita por usuarios de *LambdaMOO* en la que una persona tomó posesión del avatar de otro jugador. Este lo obligó a realizar actos que el jugador nunca hubiera consentido en el contexto del juego y que implicaban automutilaciones o actividad sexual. El jugador "víctima" y los demás usuarios observaron sin poder realizar ninguna otra acción, los otros jugadores desconocían que el avatar era controlado por otra persona. El autor de Miranda (2018) sugiere que los videojuegos, especialmente los que involucran elecciones, se convierten en verdaderos estimulantes filosóficos y simuladores existenciales. Esta clase de juegos emulan situaciones límites que reflejan el pensamiento ético de

cada jugador. También se sugiere que la profundidad psicológica o filosófica de los videojuegos es una preocupación de los propios desarrolladores.

3.1.1. *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

Es un videojuego episódico de aventura gráfica en el que la mecánica principal consiste en elegir determinados cursos de acción que luego impactan en el conjunto de la narrativa. Los cambios implican la configuración de distintas líneas temporales como realidades alternativas. El elemento central del juego es la capacidad del jugador para rebobinar el tiempo y deshacer acciones. Generalmente no hay un plazo de tiempo establecido para decidir, por lo que el jugador puede reflexionar y elegir sin apuro. El juego expone las vicisitudes que atraviesan los jóvenes y los distintos problemas y vulnerabilidades que impactan en su cotidianeidad.

Uno de los conflictos éticos a desarrollar es el planteado en el cuarto episodio. Se trata de un dilema en el que un personaje no jugable (en inglés, NPC) que acompaña a la protagonista sufre una condición médica como consecuencia de un accidente vial. La NPC atraviesa una parálisis que la torna dependiente y la incapacita de por vida. La escena del conflicto consiste en que el personaje le manifiesta al jugador la voluntad de dar fin a su vida, dada la excesiva dependencia que requiere. Se suma el agravamiento constante del cuadro, el costo del tratamiento y las dificultades económicas de su familia para subsistir. Ante este panorama se disponen tres opciones: aceptar suministrarle una alta dosis de morfina y que ésta fallezca, rechazar hacerlo o decir “no sé”. Si el jugador escoge esta última, el juego nuevamente le repetirá las dos opciones anteriores.

La mecánica de retroceder el tiempo permite que cualquier decisión que se tome sea reversible. Se habilita a que el jugador experimente diferentes caminos éticos, a modo de ensayo y error (Sicart, 2013).

El videojuego mide todas las decisiones que se toman y luego calcula estadísticas en las que se refleja el porcentaje de jugadores que eligieron tales opciones. Que el jugador pueda acceder a los datos de juego de otros habilita a conocer la proporción de aceptación o reprobación de ciertos actos. Se habilita una instancia más de reflexión de las propias acciones visto la comparación entre jugadores.

El dilema ético está asociado al concepto de eutanasia, entendido como la intervención voluntaria para provocar la muerte. La escena del juego propone una eutanasia directa (se obra intencionalmente), activa (se buscan los medios para lograrlo) y voluntaria, ya que es la paciente quien lo solicita (Cataldi Amatriain, 2017). Para poder resolver el conflicto planteado, el jugador debe reflexionar sobre sus propias creencias acerca del acto eutanásico, razonar moralmente sobre qué es lo más indicado hacer y tomar una decisión. La elección que se haga producirá consecuencias desconocidas en el resto del universo narrativo. En la resolución del dilema cada jugador asume distintos posicionamientos éticos, algunos reflexionan sobre la condición de persona humana y la defensa de la vida, otros hacen énfasis en la intención y el deber del acto y otros se focalizan en las consecuencias de dicha decisión. En una primera postura, el jugador se debate entre decidir por la vida de la coprotagonista y si se tiene el derecho de dar fin a la vida de otro. Se pondera el sufrimiento que acarrea la condición médica que se agrava, además de los costos económicos que le genera a sus padres dicho tratamiento.

En una segunda posición, el jugador podría preguntarse acerca de la conveniencia del acto, en cuanto a la intención, si se está habilitado o corresponde con el deber moral.

En una tercera concepción, se analizaría las consecuencias que traería tanto para el personaje jugable como para el resto (y para la narrativa del juego) la decisión de aceptar o no la propuesta. El jugador reflexiona sobre si se le hace un bien a la NPC y/o a la mayoría involucrada. Según indica el sitio FANDOM sobre la wiki del juego *Life is Strange* (actualizado al día 18 de febrero de 2021), un 56% de los jugadores aceptó realizar la eutanasia y el 44% restante se negó. Según sea la decisión, hacia el final del juego el jugador observará ciertos reproches acerca de su elección moral.

En otra instancia del juego se observa que ante el requerimiento de pagar una deuda, a costa de la vida de la NPC, las protagonistas se plantean robar dinero. Se muestra una escena de noche en el campus universitario, donde los personajes irrumpen en el despacho del Director y encuentran una gran cantidad de dinero. Se discute si el jugador debería robar ese dinero para resolver problemas personales o no hacerlo, por la ilegalidad del acto en sí. Se intenta convencer al jugador de que la Universidad cuenta con suficiente dinero y que no se notará el faltante. Si se opta por recoger el fajo de billetes, el jugador soluciona un problema, pero comete una falta ética que también motiva una investigación policial en los episodios siguientes. Más adelante en el progreso del juego se muestra que por falta de fondos la institución no pudo utilizar el dinero donado. El monto estaba destinado a obras de accesibilidad para personas con discapacidad. Aparecen carteles y pensamientos del personaje jugable, que buscan culpabilizar y generar arrepentimiento dada la incorrección del acto.

En otro momento se propone que el jugador opte entre salvar a la mejor amiga y destruir todo un pueblo entero junto a su gente o sacrificarla y preservar el lugar. Se emula una premisa similar al dilema del tranvía y el correspondiente principio de doble efecto (Foot, 1967). Se plantea si el jugador estaría dispuesto a considerar la posibilidad de beneficiar a una gran mayoría en detrimento de una persona o, por el contrario, si ésta vale más que cualquier cantidad de individuos. En el ejemplo citado, se observa la antinomia entre asumir un posicionamiento utilitarista y otro consecuencialista y, dentro del segundo, si se razona bajo distintas formas de utilitarismo. Se discute si adoptar una posición moralmente egoísta y priorizar la vida de NPC según el criterio del bien del decisor o altruista y anteponer el bienestar general por encima del bien propio y sacrificar al personaje. En esta ocasión, las estadísticas del juego reflejan que los jugadores se inclinaron levemente por la opción de sacrificar a la mejor amiga (52%) por sobre la otra (48%).

3.1.2 *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

Es un videojuego de horror de supervivencia y de drama interactivo (subgénero de aventura gráfica). El jugador debe tomar decisiones en un plazo de tiempo muy acotado y que impactarán en el universo ficcional. Se controlan ocho personajes que, según las acciones que se realicen, pueden llegar a sobrevivir o morir en el transcurso del juego. Cada decisión del jugador genera distintos cursos de acción, desde desviarse de un camino hasta elegir si salvar a otro o a uno mismo. Hay ciertos elementos (tótems) que muestran indicios de futuras consecuencias a modo de advertencia. También hay indicadores que exponen el nivel de afinidad entre los personajes. De acuerdo a las elecciones realizadas es que se

genera una mayor o menor sintonía entre cada personaje jugable. La meta principal es sobrevivir ante las distintas instancias de conflicto que se presentan.

Se presentan varias instancias en las que se observan dilemas éticos. Uno de los momentos más paradigmáticos sucede cuando dos personajes están sentados y maniatados por uno de los antagonistas. Este último, le brinda un arma al jugador y dice que tiene que elegir entre suicidarse, dispararle al otro personaje o no hacer nada antes de que una sierra descienda y los elimine a ambos. El jugador cuenta con un tiempo limitado para decidir y también debe lidiar con los gritos del personaje a modo de *feedback*. Cualquier opción que se tome tendrá consecuencias inciertas incluso con cambios en el vínculo entre ambos personajes. Si el indicador de afinidad está en un bajo nivel, el personaje puede no sobrevivir en otra situación. A diferencia de otros juegos, si el jugador no asiste a los personajes, luego pueden no ayudarlo e incluso abandonarlo y dejarlo morir como venganza.

Otro momento conflictivo se genera sobre cómo se debería actuar ante la sospecha de que uno de los personajes, que había sido mordido por una bestia, pueda haberse “contagiado” y pueda llegar a transformarse en una criatura abominable. El problema ético se plantea cuando se tiene que decidir si hacerle caso (o no) a los que opinan que se debe neutralizar a dicho personaje. El jugador debe decidir qué posición prevalece, si la propia o la del grupo. Ante la posibilidad de que el infectado se convierta en una criatura maligna y ataque, el jugador puede disparar, apuntar y disparar a otro lado o directamente no realizar ninguna acción. De dicha resolución dependerá si se retroalimenta con sentimientos de culpa o no, ya que se comprueba que la mordida no era contagiosa.

3.1.3. *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)

Es un videojuego de aventura gráfica cuyo universo narrativo se construye en un mundo y entramado futurista. El jugador controla a tres androides que adquirieron un mayor nivel de conciencia propia y desarrollo emocional. Éstos adquieren cierta humanización y autonomía, lo que les trae problemas con los humanos que los habían creado. Su finalidad original era servir al hombre. Los androides son expuestos como si fuesen objetos comercializables o esclavos.

Actualmente hay autores que proponen una ética robótica en la que se piense y reflexione sobre los diversos aspectos referidos a la interacción entre humanos, máquinas y la inteligencia artificial (Cataldi Amatriain, 2017). Dicha ética plantea líneas de conductas, principios para usuarios y fabricantes y que se incluyan normas éticas en la programación de los androides a fin de preservarlos de los abusos de los humanos. El mundo experimenta, a un ritmo vertiginoso, una creciente integración de la tecnología robótica en la cotidianidad de las personas.

Se observa un entramado decisional con una mayor complejidad que en los casos mencionados, lo que se evidencia en la gran cantidad de posibles finales que el juego dispone. Las decisiones que se tomen impactan tanto en la relación con los demás personajes como en el contexto político-social expresado en la “opinión pública”. El convencimiento colectivo de la ciudadanía dependerá en mayor o menor grado en la manera de resolver situaciones conflictivas. Puede generarse una revolución violenta o pacífica con mayor concientización. Se puede actuar de manera conciliadora o belicosa, escapar de la autoridad, engañar a otros individuos humanos y androides, eliminar sujetos o no realizar ninguna acción

por omisión, que también es una forma de decisión. Se abordan tópicos como la despersonalización, la esclavitud, el tráfico o la comercialización de personas, el trato degradante y cruel, etc.

El principal conflicto ético radica en el reconocimiento de otro tipo de vida inteligente. El jugador podría considerar a los androides (dado su elevado grado de humanización) no como un mero objeto de su creador sino como sujetos que poseerían ciertos derechos. Un androide podría ser visto como un sujeto no humano que merece un trato digno y no ser explotado, torturado, activable o bloqueable según la voluntad del humano a cargo. El jugador puede lograr que un androide se desvíe en mayor o menor medida del comportamiento predefinido o asignado inicialmente (y convertirse en un *deviant*). Los desviados de su programación desarrollan autonomía, empatía, sentimientos, opiniones independientes, autoconciencia y adquieren libre albedrío. Respecto a la problemática asociada al vínculo humano-androide, el jugador tiende a identificarse con este último ya que pareciera ser la visión de los diseñadores del juego. Se asume la causa de la búsqueda de la libertad frente a los humanos opresores con el apoyo de humanos aliados a su causa. También se observan escenas en las que si no se interviene, un humano asesina a un androide con la apariencia y razonamiento de una niña. El jugador tiene el dilema de acatar según su programación o volverse un *deviant*. Se puede intentar dialogar y persuadir, huir o hasta eliminar al humano. Cualquier acción conllevará a cambios narrativos y en el vínculo entre personajes que a su vez también influirá en la estructura narrativa. El jugador cuenta con diversas instancias en las que puede retomar una cierta trayectoria, salvo cuando muere uno de los protagonistas. El jugador está habilitado a experimentar distintos caminos éticos y repensar su razonamiento según la correlación de elecciones hechas. En comparación a los otros casos, se observa que la opción del suicidio (sea o no altruista) es recurrente. La vida de los androides está concebida como un bien que se puede dar y quitar, como se ejemplifica con uno de los personajes, quien “muere” en sucesivas ocasiones y luego se traspa su memoria a otro robot similar.

Desde una comprensión ética, todas las corrientes podrían aplicarse a lo desarrollado en el videojuego, desde los aspectos narrativos hasta el comportamiento moral del jugador. La moralidad se evidencia en términos de conformidad social (aprobación, condescendencia, displicencia, indiferencia y apatía) respecto a la conducta de los humanos o en las reacciones negativas a sus actos (reprobación, confrontación, violencia, huida, desobediencia civil, actuar en defensa propia, pacifismo).

Si el jugador asume un posicionamiento personalista, se produce un dilema en cuanto a que el jugador podría empatizar con las necesidades de los androides e identificarlos como sujetos de derechos o, incluso, como personas dignas de ser respetadas por su condición. Por el contrario, el jugador podría creer que solo un ser humano puede considerarse persona. El juego muestra la opresión sufrida por los androides expresada en vejaciones y torturas. Los dueños humanos son capaces de amenazar con desactivarlos o destruirlos, lo que implica la inexistencia de derechos debido a su status de máquina descartable.

3.1.4. *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013)

En este videojuego de drama interactivo, la narrativa se centra en el manejo de poderes sobrenaturales y en el contacto y control de otros seres espectrales. Se observa un atrave-

samiento de la problemática metafísica en todo el juego. La protagonista es una joven que se crió en un laboratorio y que está vinculada espiritualmente a una entidad sobrenatural. Los conflictos éticos surgen ante la desmedida ambición de los humanos por querer controlar los seres no materiales y sin importar el costo para la humanidad. También se aborda el problema ético de un desarrollo tecnológico sin límites ni controles. A diferencia de los otros casos, la narrativa aporta un componente espiritual que media entre el jugador y el plano de los vivos. Se producen diversos conflictos éticos como la eutanasia, el suicidio, la experimentación con niños, la tortura, etc. Un aspecto dilemático distintivo de los demás casos, es el de la obediencia debida. El conflicto surge en la situación de confesar el propósito de una misión ante fuerzas enemigas o callar y obedecer la regla militar de no entregar información a costa de que un personaje sea torturado. El jugador se enfrenta a lidiar con la posible muerte del personaje más los cambios narrativos resultantes. En otras situaciones se dispone entre ciertas opciones de emocionalidad, según sea el estilo de respuesta que se busca transmitir (indiferente, agresiva, razonable, empática). En otra instancia se observa como un personaje mantiene retenida a su familia fallecida en el plano físico. La familia manifiesta “querer terminar de morir” y el personaje lo desmiente y niega. Se aprecia la locura y el egoísmo moral de querer mantener “vivos” a otros por mera voluntad de un sujeto. El jugador debe responder si aprueba o rechaza lo planteado y luego de qué forma lo transmite, ya que impactará en el desenlace del juego. Otro dilema ético presente es acerca de si una persona es dueña de su propia vida y si el jugador está habilitado a elegir morir y acceder al *más allá* o seguir en el plano físico. El juego genera que se reflexione sobre la idea de muerte y la permanencia del alma bajo otra forma. La protagonista y otros personajes pueden morir y reencontrarse en otra instancia. La diferencia con otros casos radica en que se puede optar por acceder al otro plano y no fallecer por un conflicto circunstancial de carácter involuntario e impuesto.

4. Conclusión

Los videojuegos introducen controversias, problemas, conflictos y situaciones dilemáticas que el jugador percibe y razona moralmente desde la base de sus valores y creencias. Las múltiples temáticas comprendidas en los casos analizados, permitió un análisis de la conducta del jugador desde la perspectiva de la Ética, que resulta parcial ante la variedad de los criterios éticos propuestos en los juegos. En cada caso se abordaron distintos preceptos morales de los jugadores, reflejados en el acto de realizar elecciones y el valor subjetivo que se les atribuye. Se refirieron planteamientos asociados al valor de la vida, la dignidad humana y la visión de la humanidad que cada jugador tiene. Estos aspectos interpelan a las creencias del jugador en el proceso de reflexión moral *in-game*. La incorporación de los avances tecnológicos en el desarrollo de videojuegos permite más sofisticación, complejidad y un mayor desafío moral que podría incluir respuestas más elevadas en el razonamiento ético del jugador (Hodge et al., 2019). Se recomienda realizar futuras investigaciones en Ética y videojuegos, respecto a la interacción entre jugadores en un contexto virtual y los factores mediadores de la moralidad en juego.

5. Referencias bibliográficas

- Arnett, J. J. (2008). *Adolescencia y adultez emergente: un enfoque cultural*. Ciudad de México: Pearson educación.
- Bandura, A.; Barbaranelli, C.; Caprara, G. V. & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of personality and social psychology*, 71(2), 364-374. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.364>
- Beauchamp, T. L. y Childress, J. F. (1999). *Principios de Ética. Biomédica*. Barcelona: Masson.
- Bentham, J. (1789). 1996. *The collected works of Jeremy Bentham: An introduction to the principles of morals and legislation*. Oxford: Clarendon Press.
- Cataldi Amatriain, R. (2017). Introducción a la bioética del siglo XXI. Buenos Aires: Hygea Ed.
- Cruz Puerto, M. S. (2020). Desarrollo moral: Tres comprensiones. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13 (1), 95-103. Recuperado de <https://reviberopsicologia.iber.edu.co/article/view/1619>
- Davis, N. A. (1995). "La deontología contemporánea". En P. Singer (coord.), *Compendio de ética* (pp. 291-309). Madrid: Alianza Editorial.
- de Miranda, L. (2018). Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre. *Games and Culture*, 13(8), 825-842. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1555412016678713>
- FANDOM (18 de febrero de 2021). *Life is Strange Wiki*. Recuperado de [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_\(Season_1\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_(Season_1)).
- Ferguson, C. J.; Copenhaaver, A. & Markey, P. (2020). Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis. *Perspectives on Psychological Science*, 15(6), 1423-1443. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1745691620927666>
- Fieser, J. (2003). "Ethics". En J. Fieser & B. Dowden (eds.), *The Internet Encyclopedia of Philosophy*. Recuperado de <https://iep.utm.edu/ethics/>
- Foot, P. (1967). The problem of abortion and the doctrine of the double effect, *Oxford Review*, 5, 5-15. Recuperado de <https://philpapers.org/archive/footpo-2.pdf>
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165. Recuperado de <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/11785>
- Hodge, S. E.; Taylor, J. & McAlaney, J. (2019). It's Double Edged: The Positive and Negative Relationships Between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play Among Adolescents. *Frontiers in psychology*. 10(28). Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00028>
- Hodge, S. E.; Taylor, J. & McAlaney, J. (2020). Is It Still Double Edged? Not for University Students' Development of Moral Reasoning and Video Game Play. *Frontiers in psychology*, 11, 1313. Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01313>
- Klimmt, C.; Schmid, H.; Nosper, A.; Hartmann, T. & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications*, 31(3), 309-328. Recuperado de <https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Kühn, S.; Kugler, D. & Schmalen, K. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Mol Psychiatry*, 24(8), 1220-1234. Recuperado de <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- León, F. J. (2011). *Bioética*. Madrid: Ed. Palabra.
- McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games?. *Ethics and Information Technology*, 3(4), 277-287. Recuperado de <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>
- Mill, J. S. (1863). *Utilitarianism*. London: Parker, Son and Bourn.
- MuBert, F. (5 de marzo de 2019). Qué sucede con Rape Day, el videojuego que te pone en el papel de un violador, y qué clase de precedente puede suponer para Steam. *Vida Extra*. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/industria/que-sucedo-rape-day-videojuego-que-te-pone-papel-violador-que-clase-precedente-puede-suponer-para-steam>
- O'Neill, O. (1995). "La ética kantiana". En P. Singer (coord.), *Compendio de ética* (pp. 253-266). Madrid: Alianza Editorial
- Otegui, P. (2006). Egoísmo-altruismo: un desafío mundial. *Revista Empresa y Humanismo*, 9(2) 137-158. Recuperado de <https://revistas.unav.edu/index.php/empresa-y-humanismo/article/view/33322>
- Papalia, D. y Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano* (13ª ed.). Ciudad de México: Mcgraw-Hill.
- Realpe, S. (2001). Dilemas morales. *Estudios gerenciales*, 17(80), 83-113. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/eg/v17n80/v17n80a04.pdf>
- Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: Entendiendo el diseño de la gameplay ética. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 45-61. Recuperado de www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a4_Mundos_y_sistemas_entendiendo_el_diseno_de_la_gameplay_etica.pdf
- Sicart, M. (2013). Moral dilemmas in computer games. *Design Issues*, 29(3), 28-37. Recuperado de https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219
- Sgreccia, E. (1996). *Manual de Bioética*. Buenos Aires: Ed. Diana.
- Søraker, J. H. (2007). Real norms, virtual cases: a rationalist, casuistic account of virtual rape. En L. Hinman & P. A. E. Brey (Eds.), *Proceedings of CEPE 2007 - The 7th International Conference of Computer Ethics: Philosophical Enquiry* (pp. 340-347). Enschede: Center for Telematics and Information Technology
- Thomas, N. (2004). Video games as moral universes. *TOPIA Canadian Journal of Cultural Studies*, 11, 101-115. Recuperado de <https://doi.org/10.3138/topia.11.101>
- Young, G. & Whitty, M. T. (2011). Should gamespace be a taboo-free zone? Moral and psychological implications for single-player video games. *Theory & psychology*, 21(6), 802-820. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/0959354310378926>
- Young, G. (2014). *Ethics in the virtual world: The morality and psychology of gaming*. Nueva York: Routledge

Ludografía

- Among Us (2018). Redmond: InnerSloth.
- Beyond: Two Souls (2013). París: Quantic Dream.

Detroit: Become Human (2018). París: Quantic Dream.
Life is Strange (2015). París: Dontnod Entertainment.
Mafia (1986). Moscú: Dimitry Davidoff.
Neverwinter Nights 2 (2006). Irvine: Obsidian Entertainment.
Oddworld: Abe's Oddysee (1997). Los Ángeles: Oddworld Inhabitants.
Rape Day (2019). Estados Unidos: Desk Plant.
Until Dawn (2015). Guildford: Supermassive Games.

Abstract: This article analyzes cases from a moral philosophy or Ethics, taking as an axis the moral and behavior of video game players in their role as decision makers. The objective is to understand the different ethical positions assumed by gamers, in the face of the conflicts exposed in each game and to study the corresponding moral reasoning process. Different ethical approaches are addressed, which influence the gaming experience in terms of moral behavior. It is concluded on the potential use of video games, as facilitators of the acquisition of ethical concepts and moral problem solving.

Keywords: decision making - ethics - ethical positioning - gamers - moral behavior - moral choices - moral reasoning - morality.

Resumo: Este artigo analisa casos a partir de uma filosofia moral ou ética, tomando como eixo a moral e o comportamento dos jogadores de jogos de vídeo em seu papel de tomadores de decisão. O objetivo é compreender as diferentes posições éticas assumidas pelos jogadores, face aos conflitos expostos em cada jogo e estudar o respectivo processo de raciocínio moral. São abordadas várias abordagens éticas, que influenciam a experiência de jogo em termos de comportamento moral. Conclui-se sobre o uso potencial dos jogos de vídeo, como facilitadores da incorporação de conceitos éticos e da resolução de problemas morais.

Palavras chave: comportamento moral - escolhas morais - ética - jogadores - moralidade - posicionamento ético - raciocínio moral - tomada de decisões.

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

Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA

E. Pablo Molina Ahumada ⁽¹⁾

Resumen: Según Manovich, los nuevos medios son el resultado de la traducción a datos numéricos de medios anteriores. La perspectiva semiótico-cultural de Iuri Lotman y su preocupación por los procesos “explosivos” de la cultura, nos permite suponer que este proceso de digitalización tiene enorme importancia sobre la producción de sentido y de subjetivación dentro y fuera del mundo virtual.

A partir de una crítica sobre las formas de experiencia y experimentación que prevén y proveen los videojuegos (Juul), nuestro trabajo aborda dos ejemplos, uno de realidad aumentada (*Diggs Nightcrawler*) y otro de realidad virtual (*Transference*), para mostrar modos de relación entre textos y jugador/a en contextos virtuales controlados. Esas relaciones son efecto de la explosión digital, a la vez que señala horizontes posibles para las ficciones interactivas con videojuegos.

Palabras clave: realidad virtual - realidad aumentada - semiótica - cultura digital - experiencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 77-78]

⁽¹⁾ Ernesto Pablo Molina Ahumada es Profesor y Licenciado en Letras Modernas y Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña como Profesor Titular concursado en la Facultad de Lenguas y profesor Asistente en la Facultad de Filosofía y Humanidades en dicha Universidad.

1. Cine, explosión digital y después

Algunos videojuegos en particular producen el efecto retórico de funcionar como metáforas que, más allá de resumir cierto sentido para el mundo del juego, tienen la capacidad además de aludir al propio proceso de modelización que están llevando a cabo. Es decir, funcionan no solo como signo de lo producido sino también como referencia de la poética constructiva de sentido a través de la cual se está llevando a cabo esa experiencia de juego. Esto, que refiere a lo que Ian Bogost (2010) concibe como una persuasión específica inscrita en una “retórica procedural”, pretende ser analizado aquí como una hipótesis u

horizonte de desarrollo posible para el medio en dos ejemplos. Este escrito ofrece, entonces, una argumentación eslabonada a partir de la vivencia de jugar estos dos títulos, con la convicción de que es posible intuir en esa experiencia la existencia de claves de sentido y formas de construcción acerca de problemas nodales en torno a la relación entre videojuego, modelización virtual de la realidad y lenguajes culturales.

Los ejemplos que analizaremos son el videojuego *Transference* (SpectreVision & Ubisoft Montreal, 2018) en su versión para realidad virtual (RV); y el juego de realidad aumentada (RA) para plataforma PlayStation 3 *Diggs Nightcrawler* (London Studio, Moonbot Studios & Exient Entertainment, 2013), que requiere para su ejecución los dispositivos PS Eye y Wonderbook. Ambos juegos se orientan a públicos y temáticas diferentes, pero representan puntos de mira desde donde observar formas de fluctuación del videojuego desde y hacia otros lenguajes de la cultura.

Uno de esos lenguajes de procedencia en común en estos dos casos es el cine. El del *thriller psicológico y de terror* para el videojuego *Transference*; el del *cine negro* a la luz de los *dibujos animados* para el caso de *Diggs Nightcrawler*. Según Lev Manovich (2006, p. 398), por analogía con la lógica industrial de la cadena de montaje fordista, el modo en que se organizó la producción y proyección cinematográfica automática a fines del siglo XIX significó el nacimiento de un régimen mecánico en el ojo del cine, lo que sirvió para sostener la modalidad en serie pero elidiendo la variabilidad en la representación que ocasionaba la participación del cuerpo en las primeras proyecciones. Además, la representación cinematográfica intentará a partir de fines del XIX y principios del XX eliminar toda referencia al artificio pictórico, convirtiendo la animación que antes había servido de sustrato para el cine en una especie de pariente bastarda, relegada junto a otras técnicas decimonónicas de movimiento de la imagen a un lugar marginal y periférico.

También a partir de este siglo, el cine escamotea deliberadamente todo elemento que delate su proceso de producción para lograr mostrarse como simple registro de la realidad. Lo cinematográfico para ser construido así, según el semiólogo cultural Iuri Lotman (2000a), como un metasisistema con funciones similares a las de otro metasisistema cultural anterior: el mito. El montaje de cuadros-retratos con primeros planos del cine, además de la fotografía de objetos y personajes, recupera un atributo específico del mito, que es el de construir espacios de nombres propios: “el cine nos traslada a un mundo donde todos los personajes –tanto amigos como enemigos– tienen con el espectador relaciones de intimidad y de conocimiento de cerca y en detalle” (Lotman, 2000a, p. 134), generando así un sistema de relaciones de familiaridad e intimidad que aproxima al cine al mundo del mito, a la vez que al mundo cotidiano de quien mira.

La otra propiedad del cine que favorece esta metafunción mitológica consiste en la inclusión de otros textos como la pintura, la literatura, la música, la vestimenta, la arquitectura, etc., manteniendo la peculiaridad semiótica de cada uno, aunque armonizándolos dentro de un mismo ámbito de representación o, como lo entiende Lotman apelando al concepto cibernético, un mismo ámbito de “modelización”. De allí que para Lotman pueda afirmarse que el cine es el lenguaje neomitológico por excelencia del siglo XX, por su capacidad para construir modelos de mundo sentidos como universales. El cine de dibujos animados representa un caso particular, pues aunque estuvo relegado a una posición periférica dentro del campo cinematográfico, posee según Lotman (2000b) rasgos artísticos diferencia-

dos. Si bien comparte con el cine la técnica de poner la imagen en movimiento, el lenguaje de la animación no oculta al espectador que opera con signos de signos, subrayando la naturaleza del dibujo y sin atenuar ese carácter convencional.

A partir de mediados del siglo XX, y con particular intensidad en sus últimas tres décadas, se produce una modificación sustantiva en todo el sistema de la cultura a partir de la digitalización, es decir, del proceso de “duplicación digital del mundo” que habilita nuevas formas de humanidad (Sadin, 2018). Asumiendo una de las categorías más interesantes de la última semiótica de Lotman (1999), podríamos pensar ese proceso como *explosión*, en tanto momento de aumento brusco de información en un sistema dado que traza una curva compleja e imprevisible de eventos y que solo con posterioridad puede ser reconstruida como serie. Es también durante los momentos explosivos en que textos incomprensibles (no traducidos a lenguajes culturales conocidos, diría Lotman) son incorporados a un sistema que se adapta y los asimila en procura de recuperar cierta estabilidad y homogeneidad interna.

Las tecnologías digitales que constituyen la matriz de producción de textos como los videojuegos podrían significar, según se interroga Manovich (2006), un signo de retorno a las técnicas de la animación y al vínculo con los lenguajes pictóricos, pero a la luz del concepto de *explosión* lotmaniano este proceso aparece más bien como el resultado novedoso de una asimilación y traducción de información disponible (acaso en los confines) del sistema cultural. El surgimiento del videojuego, con fuerza a partir de 1980, marca de hecho para Manovich el nacimiento de un género nuevo y específico, el *cinematográfico*, cuyo objetivo es duplicar el realismo cinematográfico por parte de industrias informáticas y del entretenimiento combinadas.

La explosión digital ocasiona, podríamos pensar entonces, un enorme proceso de traducción cultural de lenguajes preexistentes hacia la *koiné* del lenguaje binario que son capaces de procesar y representar todos los procesadores de nuestras computadoras. Esos procesos conducen, en el caso de los videojuegos, a la modelización de mundos virtuales interactivos e inmersivos con finalidad principalmente lúdica, lo cual no quita que puedan construir otros sentidos o aspirar a desempeñar otras funciones, por ejemplo, la estética. La pregunta es, frente a esto, si las posibilidades semióticas que arrastran esos materiales preexistentes (el cine, el teatro, los dibujos animados, la literatura, etc.) prevalecen en esos textos videolúdicos y si son capaces, en algunos casos o bajo ciertas condiciones, de expandir esa finalidad lúdica.

2. Experiencia y experimentación

El videojuego requiere varios elementos: un conjunto de instrucciones y procedimientos programados, una computadora o *hardware* informático para hacerlo correr y alguien que haga funcionar el texto. Es decir, que la actividad humana es un componente imprescindible para poner en funcionamiento los procesos semióticos del texto (Aarseth, 1997), y que esa actividad ha sido prevista, por lo cual resulta más adecuado pensar en márgenes de “actuación” (Murray, 1999) o posibilidades de elección pero no de creación. Esto lleva

entonces a la pregunta acerca de la estructura condicionante a través de la cual el videojuego regula esa actuación.

Un papel importante lo desempeña la estructura o marco narrativo en el que se inserta ese margen de actuación posible de quien juega. Murray imaginaba en un libro clásico ya *–Hamlet en la Holocubierta* ([1997] 1999)– que las posibilidades inmersivas de la realidad virtual en los mundos generados por computadora llevarían a construir entornos que extendieran los mundos ficticios literarios, televisivos o del cine, de tal modo que “proporcionarían escenarios adicionales para la acción dramática o un desarrollo más pormenorizado de los personajes o de hechos a los que meramente se hace referencia [en esos mundos ficticios] (...) dándole profundidad a la ilusión de inmersión” (Murray, 1999, p. 265).

Frente al panorama de “ciberdramas” futuros que imaginaba Murray, podríamos inscribir los dos casos que nos interesa analizar como direcciones posibles a explorar por el videojuego: por una parte, optar por consolidar la autonomía del mundo virtual mediante la intensificación de los límites de esa modelización; o, por otra, hacer porosos esos límites del “círculo mágico” del juego (Huizinga, 2012), provocando contagios entre mundo del juego y mundo fuera del juego. Ambos derroteros son sendas abiertas tras la explosión digital, es decir, opciones de recorrido en el terreno generado por la traducción de todos los lenguajes previos a código binario. Quizá esas sendas pueden ser también resultado de cierto estado de madurez del videojuego en su búsqueda por esbozar y articular metafóricamente una reflexión acerca del propio medio y su capacidad de generar ficción.

Antes de pasar al análisis de los juegos, es preciso comprender en qué consiste ese hacer específico de los videojuegos. Resulta esclarecedora en este punto la propuesta de Jesper Juul en *The Art of Failure* (2013) de pensar los videojuegos como ámbitos para la vivencia emocional controlada, donde se hace factible experimentar a la vez que experimentar emociones placenteras entremezcladas con dolor (*pleasure spiked with pain*) (Juul, 2013, p. 9)¹. Jugar es realizar una apuesta emocional frente a asuntos, decisiones e implicaciones que no tienen consecuencias tangibles ni definitivas en nuestra vida cotidiana, pero que derivan de un sentido de responsabilidad y complicidad con lo que está aconteciendo en el mundo del juego, lo que podría estar delatando un modo totalmente distinto de vivencia ficcional al que generan, por ejemplo, la literatura o el cine, lenguajes culturales donde atestiguamos más bien lo que le pasa a otro u otra sin participar demasiado en ese derrotero. Para Juul, los videojuegos son un instrumento potente –aunque inexplorado todavía– donde poder analizar estos nuevos modos de funcionamiento de la tragedia y la responsabilidad en entornos virtuales controlados mediante programas que motivan a experimentar y experimentar tanto con el dolor de fracasar como con el placer de superar los obstáculos.

A partir de estos elementos, indagaremos a continuación los dos ejemplos de nuestro interés, tratando de mostrar en cada caso qué elementos contribuyen a la creación de un espesor de sentido. Ese plus de sentido permitiría a estos juegos funcionar como una metáfora del propio *hacer presente* o *posible* de los videojuegos a la hora de construir y constituir espacios enriquecidos para la vivencia de ficciones.

3. Leer la mente

El videojuego *Transference*, según lo explican en el video promocional los responsables del estudio SpectreVision², permite a quien juega a través de realidad virtual sentir como si se estuviese en una película y, tras quitarse el casco, permanecer conectado a ese mundo. El videojuego, basado según sus creadores en un experimento neurocientífico sobre digitalización de las emociones de los años 80, nos coloca desde el principio ante un edificio de apariencia abandonado y con claroscuros, inserto en un escenario de fondo negro. Como atmósfera se escuchan sonidos diversos, algunos repentinos y otros cotidianos, todos acentuando la idea de zona abandonada, pero también la de espacio cercado, pues cada vez que se intenta avanzar más allá de los límites del escenario hacia la oscuridad del fondo, se escucha un sonido estridente similar a un gruñido y se vuelve a aparecer en la zona iluminada del frente del edificio. Una vez dentro del edificio, sucede algo similar con la escalera afuera del departamento donde transcurre la acción, pues por más que intentemos subir o bajar por ella nos conduce al mismo punto de partida, en una repetición circular. Catalogado como de género aventura en varios sitios web especializados³, se suma en las distintas clasificaciones los subtipos “thriller psicológico”, “de puzzles” y “en primera persona”. Cobra relevancia entonces lo que señalábamos antes acerca de espacios cercados o tabicados, como tendencia contraria a lo usual, pues los videojuegos en general y los de aventura en particular se basan en la creación de entornos para que quien juega los “explore, atraviése, conquiste, e incluso manipule dinámicamente y transforme en algunos casos” (Newman, 2013, p. 105).

El desarrollo de la trama del juego se basa en la resolución de puzzles⁴, por lo general de poca dificultad, y transcurre en pocas habitaciones del edificio, de cuyo interior no se podrá salir hasta que no se finalice el juego. El carácter opresivo del ambiente se acentúa con la elección de la iluminación en determinadas tonalidades, el carácter nocturno imperante y el aspecto misterioso del espacio, lo que patentiza la idea de encierro en una sala o cuarto de escape (*escape room*) a la que refiere la página oficial del juego⁵. Conforme avanza la exploración y el hallazgo de fragmentos de video e información, va tomando forma una trama de trastorno, obsesión y muerte en torno al proyecto científico de Raymond Hayes, el padre, por digitalizar y conceder vida eterna a las conciencias de su esposa y su único hijo, en un contexto de colapso amoroso-familiar y de fracaso profesional. El juego innova, en este sentido, proponiendo interactuar con materializaciones distintas de un mismo espacio (la casa familiar) según la perspectiva emotiva de cada uno de estos tres personajes. Lo que ha acontecido allí es que las tensiones y disonancias entre ellos han ocasionado la descomposición del espacio digital (y de la trama), provocando un funcionamiento en tres registros en paralelo. El objetivo del juego consiste en intervenir como cuarta conciencia para conocer la historia completa, a partir de la recolección de detalles en cada uno de esos planos y lograr intercomunicarlos mediante puzzles que reparan los *glitches* en la digitalización y rompen la insularidad (¿o el perspectivismo?) de cada conciencia. El objetivo es poder sincronizarlas o sintonizarlas en un mismo espacio.

El hecho de que quien juega se presente como un punto de vista más en ese mundo resulta coherente y forma parte, incluso, de la lógica narrativa y filosófica que construye el juego. De los videos, citas de libros y audios recolectados emerge el universo de interro-

gantes, teorías y temáticas que se ponen en cuestión: ¿puede digitalizarse la conciencia? Y de poder hacerlo, ¿es posible alojar distintas conciencias en un mismo espacio digital? ¿En qué medida la experiencia individual puede “sincronizarse” sin pérdida informativa ni conflicto?

En línea con el planteo de Juul acerca de los ámbitos de experiencia y experimentación, pero también con los márgenes de empatía que el videojuego puede prever y proveer en tanto “sistema de reglas que crea un mundo de juego, que es experimentado por un agente moral con capacidades creativas y participativas” de Sicart (2009, p. 226), *Transference* invita no solo a conocer y destrabar una trama, sino a descubrir que la resolución del juego asigna, por refracción, una ética y una poética a quien juega frente al principio de realidad ya consumado de digitalización de conciencias. El periférico de RV funciona, en este sentido, más que como un dispositivo de inmersión, como un dispositivo ambivalente, poroso, que hace frontera entre la narrativa lúdica y la vida cotidiana fuera del juego, anudando ambos planos.

De los dos horizontes o lógicas de desarrollo posibles (realidad virtual y realidad aumentada) que señalábamos en un estudio anterior (Molina Ahumada, 2015, pp. 167-168) para la relación entre quien juega y las ficciones de los videojuegos, a partir de lo que Lévy (2007) definía como líneas de investigación en torno a la virtualidad y sus interfaces, nos referíamos a la realidad virtual como aquella línea que apuntaba a sumergir a quien juega en mundos digitales y le ponía a interactuar en ese mundo con otros elementos que existían allí. Claramente, el dispositivo RV funciona como puerta de acceso para atestiguar lo que sucede en *Transference*, pero también es la herramienta a través de la cual se nos empuja a reparar esa simulación defectuosa. Nuestra intervención no es neutra ni puede serlo, toda vez que el propio diseño del juego implica que la transferencia exitosa de esas conciencias solo puede lograrse si quien juega cataliza esa transformación. El impacto emotivo en el juego, entonces, no solo acontece por la trama que atestiguamos, sino por el lugar ético que asumimos como cuarta conciencia con poder para manipular y reorganizar el mundo en el que esas otras conciencias existen.

Está claro que *Transference* ofrece una experiencia innovadora de inmersión. Lo que no está tan claro es que la experimentación que propone sea solamente sobre las conciencias de otros/as, o que en el tránsito de conocerlas y sincronizarlas el juego no acabe revelando que toda esa experiencia es una oscura pero hermosa metáfora acerca del poder demiúrgico conferido a quien juega frente al destino de los personajes. Leer la mente resulta una actividad apasionante, pero éticamente complicada e implicada.

4. Diggs and you

En la presentación inicial del videojuego *Diggs Nightcrawler* se presenta, a modo de créditos, la lista de personajes que intervienen en el juego y una placa final que agrega “and you”. Esta expansión del límite de la ficción se compagina con la lógica del dispositivo de realidad aumentada que se necesita para jugar: el periférico Wonderbook, lanzado en 2012 en sintonía con un título del universo Harry Potter, de J. K. Rowling, que tiene la

apariciencia de un libro con códigos en sus hojas para ser traducidos por la cámara PS Eye. El funcionamiento del libro se adapta entonces al programa, de modo tal que el periférico puede utilizarse en otros títulos que utilicen el mismo principio.

La primera impresión para quien juega *Diggs Nightcrawler* sea quizá la de una sesión de lectura con un libro móvil, también conocido como libro pop-up o libro tridimensional⁶. Sin embargo, la lectura y la experiencia a la vez visual y táctil que vehiculiza este tipo de libro (Field, 2019, pp. 93-121) aquí aparece mediatizada por la pantalla, que nos devuelve como traducción del proceso de digitalización de nuestra interacción con ese objeto, una narración que incluye (literalmente) la imagen de quien juega dentro del mundo representado.

La técnica del cromage⁷, ampliamente utilizada en cine o televisión, funciona aquí para conferir al avatar apariciencia física exactamente similar a la de quien juega. El avatar deviene así una figura espejo a la cual se le pide en ocasiones que grite, aplauda, se fotografíe haciendo expresiones o realice determinados movimientos corporales. La trama del juego, que se desarrolla alrededor de una historia policial de misterio y persecución inspirada en la estética del film noir y el cine de gánsteres, refuerza la participación. La historia, ambientada en Ciudad Biblioteca o Ciudad de los Libros, gira en torno al misterio del asesinato de Humpty Dumpty y la inexplicable mixtura que está sucediendo entre historias clásicas. La trama está llena de referencias al cine negro, como así también a personajes clásicos de la literatura universal, de modo que este videojuego se presenta como espacio de confluencia y punto de mira hacia otros textos codificados en otros lenguajes.

El avance de la trama depende íntegramente de la actuación de quien juega, moviendo o interactuando con el Wonderbook cuando y según el detective Diggs lo solicita. Es decir, que todo allí acontece a partir de la intervención en márgenes de actuación previstos por el programa para quien juega como dupla o ayudante del héroe. De hecho, muchas de las líneas de diálogo incluirá al jugador como “quien viene con” el detective o a través del uso del pronombre “ustedes” para referir a Diggs y a quien juega.

Junto con la realidad virtual, la otra línea de investigación que señalábamos en Molina Ahumada (2015) era la de la realidad aumentada, que se basa en la saturación del entorno físico natural en el que se encuentra quien juega con elementos digitales que requieren de algún tipo de dispositivo de interface para ser percibidos. *Pokémon GO* (Niantic, 2016), quizá el videojuego más conocido de realidad aumentada, utilizaba los sensores de geolocalización y la cámara de los dispositivos celulares para traducir algunos escenarios urbanos cotidianos en ámbitos de lucha de personajes de la saga Pokémon. Lo llamativo en el caso de *Diggs Nightcrawler* es que el dispositivo tenga apariciencia de libro, que toda la trama resulte eminentemente cinematográfica y literaria, y que el aumento de realidad no sea solo el efecto de mostrar a través de la pantalla que la realidad que nos circunda se ha modificado, sino también que las posibilidades de expandir un conjunto de textos clásicos de la cultura visual y escrita se logre a través de un videojuego.

La experiencia del demiurgo vuelve a aparecer aquí bajo la forma de un ayudante empoderado de detective, no ya aquel que atestigua o pone de realce la genialidad del investigador (como en el policial clásico con Holmes-Watson), sino alguien cuya participación está prevista y es necesaria. De hecho, obtener trofeos⁸ durante el juego depende de cuán eficientemente se desarrolle la tarea que se encomienda, generando vínculos de respon-

sabilidad con el daño que recibe el protagonista si es que quien juega no realiza bien su parte. La realidad aumentada en este caso funciona entonces a nivel de la configuración narrativa (mojonando los momentos y lugares de intervención del jugador y exigiéndolo como condición para el avance de la trama), a nivel de la construcción de personajes (mediante la dupla heroica, y estableciendo lazos de compromiso con el bienestar y éxito de la pesquisa), y a nivel de relaciones entre textos y lenguajes culturales (convocándolos mediante la cita o la estilización, a la vez que remitiendo y expandiendo el texto hacia otros clásicos de la literatura y el cine).

5. Máquinas de subjetivación

Algo común en los juegos de realidad virtual y realidad aumentada que hemos mencionado es la manera en que transforman la interpelación en componente sustancial del juego o, parafraseando a Pérez Galdós (2013) en su discurso de ingreso a la RAE en 1897, en materia jugable. Si atendemos a algunos estudios en torno al impacto de la cultura digital en la configuración de nuevas subjetividades como los realizados por Sadin (2018), Santaella (2003) y Sibilia (2005), resulta claro que los videojuegos analizados son multidimensionales en tanto ofrecen no solo una narrativa inmersiva sino que funcionan ellos mismos como dispositivos de expansión e interlocución con la subjetividad de quien juega. Ética, responsabilidad y complicidad son algunos conceptos que estos juegos generan a través de ese diálogo, lo cual obliga a repensar la relación entre avatar y quien juega para descubrir allí al menos cierta apuesta de estos textos por indagar nuevas formas de subjetivación. Siguiendo la definición de “avatar” que propone Sánchez Martínez (2013, p. 82) como aquel “dispositivo comunicacional que representa al cuerpo, aunque éste no siempre define al sujeto que lo crea o que lo usa. (...) una interfaz con la virtualidad, una conexión, un vínculo con otro espacio y otro tiempo en el cual se dan interacciones”, podríamos pensar que el matiz centrípeta de esa definición, que coloca a quien juega como hacedor y al avatar como contenedor de esa voluntad o conciencia que hace, se trastoca en los casos que hemos analizado, incorporando un matiz centrífugo porque se trata de videojuegos que interpelan no solo la narrativa sino éticamente a quien juega bajo la consigna del cuidado, la complicidad y la ayuda.

Dice Sánchez Martínez que el cuerpo virtual, el que adoptamos a través del avatar, es extensivo y expandible (2013, p. 83). Sería factible pensar que esas propiedades derivan del marco de posibilidades habilitados por la traducción digital en su movimiento explosivo de búsqueda de nuevos formatos, lenguajes y modos de construcción de sentido. Estos videojuegos, explorando el linde entre cine, dibujos animados, literatura y otros lenguajes, construyen mundos altamente receptivos y sensitivos para suscitar experiencias a la vez que proveer territorios de experimentación, en una doble operación centrípeta y centrífuga con respecto a ese avatar.

Ambos videojuegos, *Transference* y *Diggs Nightcrawler*, son muy buenos ejemplos para pensar cómo convertir lógicas de comando en lógicas de interpelación. Es decir: tornar ambivalentes (o bidireccionales) los mecanismos de traducción de la subjetividad de

quien juega en una conciencia de avatar digital, para incorporar a ello el establecimiento de compromisos y el incentivo de la reflexión acerca del propio papel y posición ética que deberá asumir quien juega frente a ese mundo virtual modelizado. Hay allí un germen quizá para lograr hacer de estas máquinas de realidad virtual y realidad aumentada también *máquinas de subjetivación*.

Quizá en torno a ese proyecto se cifre una de las claves o un punto de partida para empezar a interrogarse si los videojuegos no son, así como lo fue el cine en el siglo XX, el lenguaje neomitológico del siglo XXI.

Notas

1. Todas las traducciones son nuestras.
2. El Tráiler de anuncio oficial para la E3 2017 puede ser visionado en el canal de Ubisoft Latinoamérica en <https://www.youtube.com/watch?v=j8j9YhgFb2Y>.
3. Ign, Imdb, GameSpot, Metacritic, Gamepressure, Openritic.
4. Según Danesi (citado por Juul, 2011, p. 93), el puzle o rompecabezas produce un tipo de placer peculiar afiliado a una “estética de la mente”: su belleza es inversamente proporcional a la complejidad de su solución o la obviedad del patrón, trama o trampa que oculta. En el ámbito de los videojuegos, el término *puzle* suele referir a episodios concretos escenificados, ya sea que referan a descubrir una secuencia, combinar elementos, deducir un código, realizar determinada acción, etc, que deben ser completados o superados para el avance de la trama. Si bien se suele individualizar secuencias, episodios o elementos concretos en el videojuego como puzles, sería posible pensar al videojuego en su conjunto como un tipo de puzle (Newman, 2013, pp. 22-23).
5. Figura así en la página oficial del juego en inglés (<https://www.ubisoft.com/en-us/game/transference>). La versión de la página en español presenta diferencias en el texto traducido (<https://www.ubisoft.com/es-mx/game/transference>).
6. Un libro tridimensional, pop-up, móvil o desplegable es aquel producto de la ingeniería del papel que genera efectos visuales y mecánicos a partir de la secuencia de capas recortadas y pegadas a la página para formar una imagen tridimensional (Field, 2019, p. 94). Si bien se asocia a libros infantiles, los libros móviles son de larga data en la cultura (desde el siglo XIII), con técnicas como volvelles (piezas giratorias), túneles, transformaciones, solapas, pestañas para tirar o imágenes emergentes que fueron utilizadas en diversos tipos de obras y sólo muy recientemente (segunda mitad del XIX) para la edición de libros infantiles. Ver Field (2019) y University of North Texas (s.f.).
7. La técnica de croma o *chroma key* es un procedimiento audiovisual de máscara electrónica que se procesa digitalmente en la actualidad y que se utiliza para combinar distintos elementos visuales filmados (con fondo azul o verde) por separado en una sola imagen compuesta (Koningsberg, 2004, pp. 81 y 443-444).
8. Por lo general, los juegos que funcionan en plataformas ofrecen “trofeos” cuando se logran determinados objetivos o se cumple determinada condición. Hay trofeos comunes (como completar un nivel o terminar el juego) y otros más inusuales (como lograr

determinado resultado o estadística, de un modo específico, lo cual entraña mayor dificultad). Los trofeos luego son exhibidos en el perfil de cada usuario/a en la plataforma y se convierten en una señal de su nivel de experticia, destreza y/o del grado de avance en determinado juego.

Lista de referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, USA and London, England: The Johns Hopkins University Press.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, USA and London, England: The MIT Press.
- Field, H. (2019). *Playing with the Book. Victorian Movable Picture Books and the Child Reader*. Minneapolis, USA & London, England: University of Minnesota Press.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Juul, J. (2011). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, USA and -London, England: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, USA and -London, England: The MIT Press.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Akal.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona, España y Ciudad de México, México: Anthropos y UNAM-Iztapalapa.
- London Studio, Moonbot Studios & Exient Entertainment. (2013). *Diggs Nightcrawler* [Video Game]. London, England: Sony Computer Entertainment Europe.
- Lotman, I. (1999). *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona, España: Gedisa.
- Lotman, I. (2000a). El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura (pp. 123-138). En *La Semiosfera III. Semiótica de las Artes y de la Cultura*. (pp. 123-138). Madrid, España: Cátedra.
- Lotman, I. (2000b). Sobre el lenguaje de los dibujos animados (pp. 138-143). En *La Semiosfera III. Semiótica de las Artes y de la Cultura* (pp. 138-143). Madrid, España: Cátedra.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Molina Ahumada, E. P. (2015). Los juegos de la ficción: del mito al videojuego (pp. 145-172). En Barei, S.; Leunda, A. I.; Gómez Ponce, A.; Arán, P.; Páez, J. P.; Vaggione, A. y Molina Ahumada, E. P. (et al.) *Seminario de Verano III. El hombre y los mundos de ficción* (pp. 145-172). Córdoba, Argentina: Facultad de Lenguas, UNC.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós.
- Newman, J. (2013). *Videogames*. London, England & New York, USA: Routledge.
- Pérez Galdós, B. (2013). *La sociedad presente como materia novelable*. Madrid, España: Real Academia Española.

- Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Bs. As., Argentina: Caja Negra.
- Sánchez Martínez, J. A. (2013). *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. Sao Paulo, Brasil: Paulus.
- SCE, Moonbot Studios & Exient Entertainment (2013). *Diggs Nightcrawler* [PS3 Game]. EEUU: Sony Entertainment.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Bs. As., Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, USA and London, England: The MIT Press.
- SpectreVision y & Ubisoft Montreal. (2018). *Transference* [PC Video Game]. EEUU/Rennes, France: Ubisoft Entertainment.
- University of North Texas (s.f). *Pop-Up and Movable Books*. Denton, USA: UNT Libraries. Recuperado de <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/default.htm>

Abstract: According to Manovich, new media are the result of the translation of previous media into numerical data. Iuri Lotman's semiotic-cultural perspective and his concern for the "explosive" processes of culture, allows us to suppose that this process of digitalization has enormous importance on the production of meaning and subjectivation inside and outside the virtual world.

From a critique of the forms of experience and experimentation that video games foresee and provide (Juul), our work addresses two examples, one of augmented reality (*Diggs Nightcrawler*) and the other of virtual reality (*Transference*), to show modes of relationship between texts and player in controlled virtual contexts. These relationships are an effect of the digital explosion, while pointing out possible horizons for interactive fictions with videogames.

Keywords: Virtual Reality - Augmented Reality - Semiotics - Digital Culture - Experience.

Resumo: De acordo com Manovich, as novas mídias são o resultado da tradução das mídias anteriores em dados numéricos. A perspectiva semiótica-cultural de Iuri Lotman e sua preocupação com os processos "explosivos" da cultura, nos permite assumir que este processo de digitalização tem enorme importância na produção de significado e subjetivação dentro e fora do mundo virtual. Partindo de uma crítica das formas de experiência e experimentação previstas e fornecidas pelos videogames (Juul), nosso trabalho trata de dois exemplos, um de realidade aumentada (*Diggs Nightcrawler*) e outro de realidade virtual (*Transference*), para mostrar modos de relacionamento entre textos e jogador em contextos virtuais controlados. Estas relações são um efeito da explosão digital, enquanto apontam possíveis horizontes para ficções interativas com videogames.

Palavras chave: realidade virtual - realidade aumentada - semiótica - cultura digital - experiência.

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

Fecha de recepción: marzo 2021
Fecha de aprobación: abril 2021
Fecha publicación: mayo 2021

Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina

Romina P. Gala ⁽¹⁾ y Flavia Samaniego ⁽²⁾

Resumen: El artículo aporta algunos elementos para conocer la situación de las mujeres en la industria de videojuegos de Argentina. Parte de la perspectiva tecnofeminista, la cual entiende a la tecnología como parte del tejido social, estudia las brechas digitales de género, y las conexiones entre las desigualdades de género y otras formas de desigualdad. Recorre dos ejes: a) observa la producción y consumo de videojuegos, y analiza la participación femenina en organizaciones del sector; b) indaga en las percepciones que las mujeres integrantes del sector tienen sobre sí mismas y sobre el/los rol/es que las mujeres y hombres ejercen en esta industria. Se propone un abordaje cuantitativo y cualitativo.

Palabras claves: videojuegos - género - tecnofeminismo - industrias culturales - desigualdades.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

⁽¹⁾ Licenciada en Sociología (FSOC-UBA) y Profesora de Artes Visuales (EMBA Carlos Morel). Becaria doctoral del Equipo “Sociedad, Internet y Cultura” (IIGG-FSOC-UBA), dirigido por la Prof. Silvia Lago Martínez. Maestranda en “Industrias Culturales: política y gestión” (UNQUI).

⁽²⁾ Becaria de investigación UBACyT del Equipo “Sociedad, Internet y Cultura” (IIGG-UBA). Licenciada y Profesora en Sociología (UBA). Maestranda en Estudios interdisciplinarios de la subjetividad (FFyL). Docente de la carrera de Sociología (UBA).

1. Introducción

La literatura en torno a la relación de los sujetos y las tecnologías digitales abarcan diversos campos de estudio y líneas de investigación. En muchos de ellos se ha incurrido en una “ceguera de género” (Wajcman, 2006, p. 66) para explicar las notables diferencias con relación al desarrollo, apropiación, uso y habilidades adquiridas con las tecnologías digitales. De esta manera, se ha apelado a argumentos tales como que sencillamente a las mujeres “no les interesa” la tecnología y los videojuegos como parte de la misma (Gil-Juárez, 2012).

Acordamos que hablar aquí de género no es equivalente a hablar de mujeres en sentido esencial y del sexo en sentido binario. El género es un producto socio histórico y técnico, construye subjetividades que se adecuan a la heteronormatividad establecida culturalmente. Las masculinidades y feminidades son construidas socialmente y las tecnologías son uno de los factores para establecer la heteronorma del sistema binario de género en la sociedad, donde las capacidades, afinidad y habilidades tecnológicas son parámetros para establecer lo que es “propiamente masculino” a diferencia de lo “propiamente femenino”, opuesto a lo tecnológico (Butler, 2007; Gil-Juárez et al., 2012; Wajcman, 2006).

Tal como lo afirma la socióloga Judy Wajcman, al estudiar las tecnologías “lo que ha faltado ha sido un marco teórico coherente que nos permita [a las mujeres] implicarnos en el proceso de cambio técnico como parte integral de la renegociación de las relaciones de poder genéricas” (Wajcman, 2006, p. 156). La perspectiva tecnofeminista que propone permite comprender cómo las desigualdades de género y otras formas de desigualdad¹ se conectan cuando examinamos la base política y económica más amplia de las redes que conforman y desarrollan los sistemas técnicos (2006). Tecnología, género y sociedad se constituyen mutuamente en tanto las tecnologías digitales son parte del tejido social que asegura la cohesión de la sociedad, un producto sociomaterial (Wajcman, 2006, p. 161).

El hecho de que las mujeres puedan acceder, hacer uso y apropiarse de las tecnologías no es suficiente o en sí mismo igualador ya que los sujetos que se encuentran enredados en relaciones de poder generizadas y sus acciones derivadas transforman las relaciones de poder e inciden de diversas formas en el diseño, circulación, distribución, uso y apropiación de las tecnologías digitales. Así, la tecnología es tanto fuente como consecuencia de las relaciones de género, “la masculinidad y la feminidad adquieren su significado y carácter a través de su adscripción a máquinas en funcionamiento y de su integración en las mismas” (Wajcman, 2006, p. 161 y 162).

Pese a este panorama, no hemos encontrado estudios que focalicen y/o profundicen en tales dimensiones en el campo de la producción cultural de videojuegos en Argentina, un sector en crecimiento y que articula la industria del software y la audiovisual (Xhardez, 2012). En este sentido, el artículo aporta elementos para conocer la situación de las mujeres en la escena local, con énfasis en las percepciones de las trabajadoras sobre su situación en relación al género. Se enmarca en una investigación más amplia llevada a cabo por el Equipo Sociedad, Internet y Cultura (IIGG-UBA)².

El trabajo se organiza en torno a dos ejes de indagación. Por un lado, observamos datos sobre la producción y consumo de videojuegos en Argentina, así como la participación femenina en las organizaciones sin fines de lucro del sector. Por otro, indagamos en las percepciones de las trabajadoras sobre la relación género y videojuegos y sobre sí mismas. Para ello, hemos realizado en junio de 2019 y diciembre de 2020 entrevistas en profundidad a trabajadoras que se desempeñan en diferentes roles laborales en el sector³⁻⁴. Además, llevamos adelante una revisión bibliográfica sobre el estado de la cuestión y se rastrearon documentos públicos como la Encuesta de Consumos Culturales y Entorno Digital del Ministerio de Cultura de la Nación, e informes elaborados por organizaciones sin fines de lucro del sector, como la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) y la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV).

El artículo se estructura en tres apartados que nos permiten abordar los ejes de indagación propuestos. En primer lugar, presentamos una breve aproximación a los antecedentes teóricos acerca de la relación entre videojuegos y género. A continuación, aportamos una sistematización de los datos disponibles sobre la presencia de mujeres en el campo de los videojuegos. Finalmente, en el último apartado presentamos el análisis de las entrevistas.

2. Antecedentes teóricos para pensar la relación Género y Videojuegos

Podemos definir a los videojuegos como artefactos computacionales que revisten sentido cultural en tanto tales (Bogost, 2009). Pero, además, los videojuegos son bienes culturales y artísticos en cuyos contenidos simbólicos se expresan valores, ideas y estéticas. De aquí que parte de las investigaciones sobre género y videojuegos se hayan abocado al estudio de los roles y estereotipos de género que en ellos se (re)producen y refuerzan. Entre los primeros trabajos, se destacan los aportes de Provenzo (1991), quien analizó la representación de la mujer y la figura femenina a partir del análisis de las portadas de los videojuegos más populares para la consola Nintendo y las representaciones de niños y niñas sobre los personajes femeninos y masculinos, señalando a los videojuegos como instrumentos de la hegemonía social, política y cultural (Díez Gutiérrez et al., 2004; Cortés Picazo y Sánchez Sánchez, 2013).

La bibliografía que estudia la representación de género en los videojuegos coincide en señalar la preponderancia de personajes masculinos dominantes frente a las escasas figuras femeninas protagonistas o en roles activos. A su vez, se encuentra disparidad en los valores que se asocian a unos y a otras: los personajes masculinos suelen estar asociados con la fuerza, la dominación y el poder, la valentía, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo; en tanto lo femenino es asociado a la debilidad, la cobardía, el conformismo y la sumisión (Levis, 1997; Fernández Vara, 2014). A partir de una revisión bibliográfica, Díez Gutiérrez et al. (2004) identifican tres modelos en los cuales las mujeres aparecen estereotipadas en los videojuegos:

1. *Masoquista*: las mujeres son representadas como sumisas y víctimas que han de ser rescatadas por el personaje masculino;
2. *Sádico*: las mujeres reproducen el “arquetipo viril”;
3. *Barbie*: los personajes femeninos son representados como “superficiales”, a partir de su interés en la imagen y la apariencia.

Los autores señalan que en todos los casos las mujeres son modeladas y representadas desde parámetros masculinos. De hecho, el campo de la producción cultural de videojuegos, tanto a nivel local como global, se encuentra masculinizado; de aquí que resulte comprensible que los contenidos producidos se correlacionen con preferencias de consumo masculinas. Las mujeres, por ejemplo, aparecen (hiper)sexualizadas con mayor frecuencia que los personajes varones. Si bien a través de la historia de los videojuegos se ha avanzado hacia producciones más diversas e inclusivas en cuanto al género —un ejemplo de ello es

el reinicio del personaje Lara Croft del videojuego *Tomb Raider*, el cual no solo ha cambiado de vestuario y fisonomía, también representa otras formas de ser una heroína en los videojuegos (Engelbrecht, 2020)– aún persisten sexismos y representaciones de género estereotipadas en las narrativas y estéticas.

El estudio de la mujer y los videojuegos nos introduce, además, en los dos ámbitos de investigación sobre la brecha digital de género: el de *las mujeres y las TIC* y el de *mujeres en las TIC* (Gil-Juárez et al., 2015). En el primero, los estudios feministas se han concentrado en dar cuenta y analizar los efectos y recepción de las tecnologías digitales por parte de las mujeres, sobre todo en lo relacionado a la reproducción de la vida y el trabajo doméstico y asalariado, y más recientemente en la cantidad y tipos de usos que las mujeres hacen de las tecnologías y el menor provecho que sacan de ellas en relación con los hombres (Castaño, 2008; Wajcman, 2006). En el segundo ámbito de investigaciones, los estudios de las mujeres en las TIC buscan dar cuenta del por qué es escasa la cantidad de mujeres produciendo y tecnologías. La infrarrepresentación de las mujeres en las áreas de la informática está asociada históricamente a cómo se ha conformado el sector tecnológico, pero también a cómo se construye y produce el género en la sociedad, desde las barreras socio-culturales que desincentivan a las mujeres a relacionarse con las tecnologías digitales desde niñas (Zuckerfeld et al., 2011; Gil-Juárez et al., 2015) hasta el modo en que tecnología, género, artefactos, organizaciones, significados culturales y conocimientos se configuran en la sociedad (Wajcman, 2006).

Para algunas investigadoras, los videojuegos deben ser tomados en cuenta a la hora de pensar los itinerarios que llevan a las chicas a estudiar carreras tecnológicas (Gil-Juárez et al., 2010; Zuckerfeld et al., 2011) y es por lo que las representaciones en torno al videojugar y trabajar en la industria del videojuego puede darnos indicios para pensar cómo está transformándose y configurándose el género en la sociedad actual.

Jugar videojuegos se encuentra entre los primeros usos que los individuos hacemos de las tecnologías digitales (Dussel y Quevedo, 2010), siendo uno de los consumos culturales más extendidos en la infancia y juventud: el 70% de los niños y niñas de entre 6 y 9 años en Argentina dicen jugar videojuegos (Bingué Sala et al., 2010) y más del 56% de las personas entre 12 y 17 años juega videojuegos (Ministerio de Cultura, 2018). Sin embargo, al observar este hábito de consumo en relación al género, se evidencian asimetrías en cuanto los varones videojuegan en mayor proporción que las mujeres y lo hacen durante más tiempo. La bibliografía sobre los vínculos entre género y tecnologías da cuenta de estereotipos que asignan determinados usos y habilidades según género, moldeando la experiencia que mujeres y varones tenemos con las tecnologías. Los videojuegos tienden a ser categorizados como “de nene” o “de nena”, operando como organizadores de las prácticas lúdicas en la niñez y adolescencia (Benítez Larghi et al., 2017; Duek y Benítez Larghi, 2018).

En esta línea, el trabajo de Zuckerfeld (2013), que estudia las causas de la baja presencia femenina en la informática, señala una fuerte asociación entre la elección de videojuegos complejos⁵ como primer uso de las computadoras y la elección de estudiar una carrera en informática en ambos sexos. Según el estudio –basado en encuestas realizadas a adolescentes del conurbano–, los varones eligen los videojuegos siete veces más que las mujeres como primera opción para el uso de computadoras. En un trabajo anterior, sostienen que el vínculo de los varones con los videojuegos podría de hecho colaborar en el desarrollo de

habilidades, gustos y dinámicas sociales afines a las que requiere la programación (Zukerfeld et al, 2011).

En breve, la literatura que estudia la relación género y tecnologías digitales ha dado cuenta que los videojuegos se encuentran entre los primeros usos que los seres humanos realizamos de las tecnologías digitales y que ocupan un rol clave en la socialización de género y la apropiación de tecnologías en las infancias. En los videojuegos, como producto tecnológico y cultural, se (re)producen roles y representaciones estereotipadas y sexistas de las mujeres; lo cual operaría como una de las barreras que alejan a las mujeres de la posibilidad de estudiar carreras vinculadas al desarrollo de videojuegos y tecnologías digitales en general. Esto, a su vez, refuerza la situación anterior, en tanto el diseño de videojuegos queda principalmente en manos de los varones que se desempeñan en el sector, profundizando así la brecha de género que atraviesa de manera constitutiva el campo de la producción local pero también global.

3. Mujeres y videojuegos: comentarios sobre la industria local

Los datos sobre la industria local de videojuegos no son precisos, el sector aún no cuenta con estadísticas sistematizadas y en ocasiones sus datos quedan diluidos en categorías más amplias como desarrollo y servicios de software o contenido digital, en el caso de la Cuenta Satélite de Cultura (2018). Esta última incluye varias actividades que no son posibles de ser identificadas por separado en las cuentas nacionales como fotografías publicitarias, libros y diarios online, descarga y *streaming* de películas y otros contenidos de video, descarga y *streaming* de música, publicidad y videojuegos en línea (p. 23).

Pese a la falta de datos fiables y representativos del conjunto de la industria de videojuegos, dos organizaciones sin fines de lucro del sector, ambas en asociación con universidades nacionales, han producido datos que permiten trazar una aproximación. FundAV (Fundación Argentina de Videojuegos) junto a investigadores de la Universidad Tres de Febrero realizaron una encuesta en 2016 a 286 desarrolladores independientes de videojuegos a nivel nacional. Según se desprende del informe, cada 10 trabajadores menos de 1 es mujer. El informe 2020 publicado por el Observatorio Industria Argentina Videojuegos, de ADVA y la Universidad de Rafaela, da cuenta de que en promedio solo el 21% de trabajadores bajo relación de dependencia en las 55 empresas encuestadas es mujer. Además, en la mayoría de estas el plantel de trabajadoras no supera el 25% del *staff* total. La asimetría entre mujeres y varones también se observa en el hecho de que el 18% de las empresas encuestadas cuentan solo con trabajadores masculinos, mientras aquellas constituidas íntegramente por mujeres alcanzan el 3% del total.

Estos datos se condicen con la tendencia general en la industria del software⁶. Si bien la cantidad de mujeres trabajadoras creció del 26% en 2018 al 30% en 2020 (OPSSI, 2020), la brecha aún está lejos de cerrarse. Además, al observar el tipo de trabajo en el cual las mujeres se insertan, vemos que el 59% se desempeña en puestos de *staff* no técnicos de las empresas⁷. Si bien podemos conocer de forma aproximada la cantidad de mujeres y hombres que trabajan en la industria de videojuegos, no hemos encontrado estadísticas que

discriminen el porcentaje de trabajadores varones y mujeres por tipo de trabajo, el sueldo medio que unos y otras perciben, o el porcentaje de hombres y mujeres en roles jerárquicos. En cuanto a las asociaciones del sector anteriormente mencionadas, observamos que entre los 16 socios fundadores de ADVA hay solo 1 mujer, en tanto la presidencia fue ejercida por una mujer solo en el periodo 2017-2018, versus 10 períodos bajo liderazgo masculino⁸. Vale aclarar que en la comisión directiva actual (2021-2022) una mujer ejerce la vicepresidencia. A comienzos de 2020, más de 15 años después de la fundación de la asociación, crearon la Comisión de Diversidad con vistas a mejorar las condiciones de las mujeres y minorías que trabajan en el sector. En el caso de la FundAV todos sus socios fundadores son hombres.

Como se ha mencionado, hay disponibles algunos datos sobre el consumo de videojuegos que permiten observar asimetrías entre el consumo según género: en el marco de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales realizada por el Ministerio de Cultura durante 2017, el 65,5% de los varones indicaron predilección por el consumo cultural de VIDEOJUEGOS, frente al 34,5% de las mujeres (Ministerio de Cultura, 2018).

Pese a la presencia desigual de mujeres y hombres en el campo de los videojuegos argentino, la participación de las mujeres se remonta a los inicios. En 1985, Naomi Marcela Nieva publicó *Scrunff* uno de los primeros juegos nacionales (Esnaola et al., 2015).

En el mundo de los deportes electrónicos también se materializa la desigualdad de género. En un trabajo anterior (Gala, Samaniego y Álvarez, 2019) realizamos un primer acercamiento a la cuestión a partir de un relevo preliminar de equipos argentinos de *E-Sports* según género de sus propietario/as y de jugadores, dando cuenta que, de los equipos reseñados, prácticamente la totalidad eran propiedad de hombres. Sólo 1 de los 13 equipos reseñados tenía una mujer como copropietaria. En cuanto a los jugadores, casi la totalidad de las escuadras estaban conformadas exclusivamente por varones excepto una, con totalidad de jugadoras mujeres. Ningún equipo contaba entonces con una escuadra mixta, pese a que las características de los deportes electrónicos no suponen ninguna necesidad de establecer ligas y escuadras femeninas y masculinas por separado. Sobre este tema, una de nuestras entrevistadas, que se desempeña como *streamer* de videojuegos, hizo mención a la falta de regulaciones en el mundo de los *e-sports* que se orienten a la equidad de género en la conformación de los equipos:

(...) no hay ninguna norma que diga que los equipos son masculinos o femeninos. Acá se hicieron un par de equipos femeninos por el simple hecho de que las chicas no logran estar en equipos masculinos porque no las aceptan, ya sea por nivel o porque no quieren... (*Streamer*, diciembre 2020).

Ante este escenario general, en 2019 las mujeres y disidencias del sector local de videojuegos lanzaron el capítulo argentino de *Women in Games*, una organización internacional que trabaja por una industria, cultura y comunidad de videojuegos libre de discriminaciones de género. Se presentan como “una comunidad de *networking* de profesionales y aficionados de la industria de videojuegos” que revalorizan el potencial de los videojuegos para el crecimiento económico y la creación de fuentes de trabajo y otras posibilidades en la multiplicidad de disciplinas que participan del campo.

Al pensar los videojuegos como actividad productiva, la subrepresentación de las mujeres da cuenta, siguiendo lo planteado por Zukerfeld et al. (2013) de la inequidad en la distribución de los ingresos y del capital intelectual acumulado en dicho sector, a la vez que se excluye o limita sus miradas, perspectivas y gustos de su diseño y desarrollo. Actualmente, Argentina se posiciona entre las economías latinoamericanas de mayor crecimiento en la industria de los videojuegos (PWC, 2017), región que solo representa el 4% del mercado global (Newzoo, 2020). Según el último informe del Observatorio Industria Argentina de Videojuegos (2020), el tamaño estimado del sector local para 2019 fue de USD 72.192.960. Desde *Women in Games Argentina* (WiGAR) reconocen que los videojuegos han sido incentivos como una actividad principalmente masculina y que, si bien ha habido avances en pos de la igualdad, aún persisten actitudes tóxicas hacia el género en el sector. De aquí es que WiGAR proponen su comunidad como un espacio para compartir experiencias que sean invisibilizadas en otros sitios y expresan su deseo de alcanzar una única comunidad de videojuegos libre de discriminaciones basadas en el género. Tienen como antecedente la creación de un grupo de mujeres en los videojuegos en la red *WhatsApp*. El mismo se gestó en el contexto de eventos del sector y fue definido por las entrevistadas que participaban del mismo como un espacio de contención y acompañamiento:

Tenemos un grupo de WhatsApp donde nos mantenemos al día. Hay mucha contención también ahí (...) nos vemos en eventos (...) es como 'estamos unidas'... hay mucho acompañamiento (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Este tipo de eventos vinculados a los videojuegos fueron en general valorados como positivos por las entrevistadas como espacios para presentar sus trabajos, darse a conocer y entablar contacto con pares. Al momento de las entrevistas en 2019, el grupo de *WhatsApp* contaba con 36 participantes mujeres.

Casi un año y medio después (diciembre de 2020), una de las entrevistadas nos informaba que WiGAR nucleaba aproximadamente 200 participantes.

4. Videojuego y Género: percepciones y experiencias de trabajadoras locales

Partiendo de la premisa de que género y tecnología se co-construyen (Wajcman, 2006), en este apartado presentamos el análisis de un conjunto de entrevistas en profundidad con el fin de conocer las percepciones, experiencias y puntos de vista de las mujeres que se desempeñan en el campo local de videojuegos. Conocer las experiencias de las trabajadoras de la industria y los significados y percepciones que le atribuyen a la relación género-videojuegos en el ámbito local aporta algunas claves para pensar cómo las sucesivas transformaciones en la industria de videojuegos podrían impactar en el vínculo entre género, tecnologías y sociedad, pero también en cómo es que las perspectivas a futuro de las mujeres podría influir en una industria que, aunque incipiente, se encuentra en constante crecimiento y desarrollo.

Las entrevistas fueron realizadas durante 2019 y 2020⁹. Las informantes son habitantes del Área Metropolitana de Buenos Aires, se desempeñan en diferentes roles en la industria local y fueron niñas durante los años 80 y los 90. Todas cuentan con estudios superiores y formaciones específicas para el trabajo que desempeñan. Las trayectorias se ensamblan de diferentes modos con la industria de los videojuegos, ya sea desde el arte y diseño, la traducción, el *streaming*, la propiedad intelectual o el desarrollo. Casi todas se encuentran graduadas y dos de ellas tienen además estudios de posgrado. Todas las entrevistadas cuentan con visibilidad en el campo: organizan y/o son invitadas a participar en eventos relacionados con los videojuegos o las tecnologías como mentoras, panelistas, expositoras, presentadoras, docentes o jugadoras, entre otros roles.

El análisis que presentamos a continuación no debe ser generalizado al conjunto de mujeres que trabajan o forman parte del campo de los videojuegos local. Se estructura a partir de un conjunto de ejes que aparecieron de manera reiterada en las entrevistas y que dan cuenta de las experiencias, percepciones y puntos de vista que tienen las entrevistadas sobre la relación género-videojuegos a escala local, sus coincidencias y sus discrepancias.

Contexto familiar, tecnologías digitales y trayectorias formativas

Casi todas las entrevistadas mencionan la infancia como la etapa en la cual se gesta su relación con los videojuegos y las tecnologías. La mayoría poseía desde pequeñas consolas de videojuegos o computadora con conexión a internet o ambas cosas. Como hemos dicho, atraviesan su niñez en un contexto en el cual las tecnologías digitales, como las computadoras y las consolas de juego, hacían su ingreso en los hogares y comenzaban a expandirse; aunque de manera incipiente y fragmentada.

Cuando se les preguntó a las entrevistadas sobre sus primeros vínculos con las tecnologías digitales en general y con los videojuegos en particular, casi todas mencionaron a algún referente masculino (el hermano, el padre, el hermano de una amiga) como quien propició o facilitó el acercamiento al mundo de los videojuegos y las tecnologías:

Si no hubiera tenido un hermano que justo se interesó en analista en sistemas (sic), creo que no hubiera llegado a la industria del software, porque creo que no es algo que normalmente te fomentan (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

De aquí que, en sintonía con los estudios presentados en el primer apartado, jugar videojuegos durante la infancia parecería vinculado a la elección de trabajar en dicho sector, aunque no necesariamente en un rol técnico o por haber estudiado una carrera vinculada al desarrollo de tecnologías digitales, como señalaron algunas entrevistadas:

Siempre me gustó el hecho de participar en la industria de los videojuegos, pero nunca pensé hasta hace unos cuatro o cinco años que podía mezclar mi formación con esta parte (...) Quizás antes no había tantas traducciones tam-

poco. Uno jugaba los juegos más en el idioma original (Traductora de videojuegos, diciembre 2020)

Otra de las referentes, con formación en la rama artística, relató que su llegada a los videojuegos se vinculó con la crisis que experimentó la industria del entretenimiento en 2009, cuando ella se desempeñaba como animadora. Tal contexto la motivó a aprender por su cuenta reglas de programación para ampliar su campo laboral. Entre las experiencias e instancias formativas en programación que menciona aparece la referencia directa a una figura masculina: “Mucho de autodidacta, y bueno mucho, por supuesto, más informales con gente de mi alrededor, incluso con la familia, porque mi hermano estudió programación y ahora con mi novio” (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

En suma, en todos los relatos aparece mencionado un referente masculino vinculado con las trayectorias de las entrevistadas con las tecnologías digitales y los videojuegos.

Percepciones sobre el mundo del trabajo y la brecha de género

La industria de videojuegos a nivel global y local no es ajena a los sesgos y disparidades de género. Como ya mencionamos, los datos disponibles solo permiten acercarnos de forma aproximada a la situación de la mujer en el sector. A partir de los relatos de las entrevistadas podemos conocer cómo estas perciben la desigualdad de género en el sector:

Es una disparidad que está inserta dentro de la sociedad, de la cual este medio de expresión en particular es un reflejo y que tiene la particularidad de que, durante varios años, fue auto percibido como un reducto masculino (...) No te digo que es abiertamente machista la industria (Especialista en derecho de videojuegos, junio 2019).

Podemos dar cuenta de que hay una percepción generalizada sobre la poca presencia femenina en la industria de videojuegos que, si bien permite una lectura positiva en cuanto al presente y futuro de la misma, ya que se vislumbran cambios para que cada vez más mujeres participen trabajando y dirigiendo en el sector, estas transformaciones no se darían de manera aislada de la sociedad en la cual están insertas. De este modo, las distintas demandas de las mujeres y disidencias por mayor participación y visibilización en todas las esferas de la sociedad coadyuvan a la equidad de género dentro de la industria de videojuegos. Pero también son necesarias acciones concretas, tal como lo mencionan las entrevistadas:

Falta el contacto con el mundo de la industria del videojuego, porque quizás una chica que estudia bellas artes, diseño gráfico o ilustración no conoce a nadie que trabaje en la industria del videojuego y no se lanza (Artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

Nos gustaría que nos ayuden a que las chicas se empiecen a formar en la industria del juego (Fundadora empresa de videojuegos, junio 2019).

Otras de las cuestiones relacionadas con la industria es la marcada masculinización de los sectores jerárquicos, puestos de dirección y toma de decisiones, donde tal como ocurre en

otros sectores de la sociedad, las relaciones de poder de género se manifiestan en forma de acoso que son sentidas por las mujeres trabajadoras:

Uno de los principales problemas viene por lo que hay por debajo de la mesa (...) Son las miradas lascivas, que te miran de arriba abajo, se ponen nerviosos cuando te hablan, galantería en exceso, conversaciones incómodas para las mujeres, ¿no? (...) Estás también acostumbrada a eso, ya te parece normal. Y eso está mal también, porque genera inhibición (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

El trato hacia las pocas mujeres que se desempeñan en puestos de dirección en la industria también es sentido y muchas veces subestimado por sus pares, sean estos varones o mujeres:

Diferencia notás, pero no de la industria. Es una cuestión cultural (...) Yo me siento en una mesa y lo miran más a mi socio que a mí. ¿Por qué? Porque están más acostumbrados a dirigirse hacia el hombre (...) incluso me pasa con otras mujeres líderes (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Otra de las dificultades a las cuales se enfrentan las trabajadoras es que las acciones que algunas empresas realizan para visibilizar a la mujer dentro del “mundo” de los videojuegos no son pensadas desde una perspectiva de género:

A mí me habían llamado de una empresa porque querían hacer un programa semanal en el que se muestran nuevos juegos, (...) cuando se va acercando la fecha me entero que en realidad entendí mal, o en realidad no me lo dieron a entender (...) Iban a contratar un pibe, un *Youtuber*, que es el que jugaba y... mi rol era hacerle la entrevista de qué le pareció el juego a él. O sea, yo iba a estar medio de entrevistadora, de promotora. Como “la pibita de la marca” (...) (*Streamer*, diciembre 2020).

Y terminan reproduciendo lugares comunes del rol de las mujeres en la industria como sucede en este caso en el que la entrevistada, videojugadora profesional, no es convocada por sus cualidades y desempeño como *gamer*, sino por lo que implica el mero hecho de poner una figura femenina en la escena.

También creo que viene una chica a ver Twitch y son todos chabones, yo creo que medio inconscientemente no se te cruza por la cabeza hacer stream (...) En cambio, cuantas más chicas hay, más visibilidad hay, más chicas dicen “Uy, a mí me re pinta hacer eso” (*Streamer*, diciembre 2020).

De este modo, la visibilización favorece la identificación de las niñas y jóvenes con la actividad, pero también ayuda al vínculo de las mujeres con las tecnologías digitales en general (Gil-Juárez, et al., 2015).

Percepciones sobre las estéticas y personajes

La participación desigual de mujeres y varones en la industria de videojuegos no solo genera inequidad en el plano económico sino también, en la diversidad de los contenidos. En relación a esto, algunas de las entrevistadas identificaron las narrativas y estéticas predominantes en los videojuegos como masculinas. Esto es señalado como uno de los posibles motivos que alejan a las mujeres de los videojuegos:

Muchas mujeres no nos vemos atraídas por la estética, por las temáticas que se presentan en los videojuegos más comunes (...) El *Candy Crush*, el *Saga* ... como que termina siendo la tendencia como muy marcada de lo que son los juegos para mujeres, ¿no? hay un distanciamiento y un empobrecimiento en lo que es la estética en torno a lo que piensan los hombres que a las mujeres les gusta (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

Entre las representaciones estereotipadas de las mujeres, las entrevistadas focalizan en la imagen hipersexualizada de los personajes femeninos o en el rol que se les asigna, en ocasiones, como personajes secundarios:

En general, la figura femenina, por ejemplo, Lara Croft... cuando yo era chica me acuerdo que el personaje tenía un short encajado hasta... se le veía todo el culo, tenía unas tetas enormes e iba con dos pistolas matando enemigos. Lo pensás y la verdad que es ridículo. Cualquier otro juego con protagonista masculino ¿qué va? Va vestido un poco más acorde a la ocasión (...) Lara ahora es un personaje real, un personaje con el que me puedo llegar a identificar (*Streamer*, diciembre 2020).

Hay muchos videojuegos que tienen protagonistas fuertes y que son viejos, por ejemplo, Lara Croft (...) Lo malo es que en muchos juegos la femenina era una acompañante y era normalmente molesta para el jugador principal (Traductora de videojuegos, diciembre de 2020).

Como puede verse, las entrevistadas se detienen en el personaje de Lara Croft, cuya imagen y personalidad fueron modificadas luego de una revisión en 2013 y que representa un caso paradigmático para pensar la construcción de personajes protagonistas femeninos en los videojuegos (Engelbrecht, 2020).

Que los trabajadores y directores varones sean mayoría en el mundo de los videojuegos tiene como correlato la exclusión o subrepresentación de las preferencias y necesidades de las mujeres en el diseño de los juegos, empobreciendo las estéticas, como señalaba una de las informantes, o desincentivando la identificación de las mujeres con las protagonistas femeninas. En general, las entrevistadas coincidieron en señalar que esta situación ha comenzado a cambiar: "Cada vez más en los juegos mismos se empieza a ver a la mujer como un rol líder, empoderado, no es simplemente que el personaje más poderoso del juego es un hombre" (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Si bien estos cambios son percibidos positivamente por las mujeres y el público que desea erradicar la hipersexualización de los personajes en los videojuegos, aún persiste el recha-

zo: “Hay un odio constante con el que hay que estar luchando porque hay mucha gente que no le gusta que haya protagonistas femeninos” (*Streamer*, diciembre 2020).

Percepciones y experiencias de violencia y discriminación en base al género

Algunas de las entrevistadas coinciden en señalar que han vivido o sufrido en carne propia discriminaciones y violencias por ser mujeres. Muchas de estas situaciones se dieron mientras videojugaban y es muy común a nivel global que las mujeres sufran acoso y discriminación cuando están jugando online. De hecho, la empresa española Movistar y la organización *Wonder Women Tech*¹⁰ han lanzado en 2019 una campaña llamada *My name my game* para visibilizar el acoso sistemático al que son sometidas las mujeres *gamer* cuando juegan en línea¹¹:

Con los juegos en red me pasó (...) Mi nombre era como muy neutral entonces no marcaba que era mujer (...) pero cuando vos hablabas enseguida empezaba la catarata de insultos (...) Hasta el día de hoy pasa a veces... por eso a mí no me gusta jugar tanto online (Especialista en derecho de videojuegos, junio 2019).

Yo te diría que casi todos los días, por lo menos, entra algún estúpido a tirar un comentario machista (...) Hay pibes que encuentran entretenimiento en un acoso sistemático y mandan a su comunidad a acosar a una determinada persona y eso lo hacen en vivo... le dicen invasiones (*Streamer*, diciembre 2020).

La violencia recibida por las mujeres opera como un inhibidor para el protagonismo y la profesionalización de las jóvenes y niñas que quisieran insertarse como trabajadoras de producción de contenidos en la industria:

Entonces hay chicas que se quedan, o se relegan, o no se animan a meterse en las grandes ligas, aunque tuvieran la chance, porque sabés que la vas a pasar mal (*Streamer*, diciembre 2020).

Con respecto a la percepción de situaciones de discriminación dentro de la industria, las opiniones divergen en ciertos aspectos. Una de las entrevistadas remarcó que:

No notamos dentro de la industria de videojuegos una discriminación, como quizás pueda pasar en otras industrias. Acá no, acá hay una industria unida, hay una industria fuerte, acá te escuchan (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Sin embargo, otra referente afirma:

Sí es cierto que muchas empresas siguen siendo machistas y no dan esa oportunidad, sí es cierto que los porcentajes no son igualitarios, equitativos, pero sí estamos [las mujeres] en todos los roles (Traductora de videojuegos, diciembre 2020).

En este contexto, una de las entrevistadas, referente de WiGAR, hace hincapié en los grupos de mujeres que se han conformado y en su aporte para videojugar online y evitar el acoso y la discriminación: “Lo ideal sería que no sufram todas esas cosas. Pero está bueno tener ese espacio cerrado y, digamos, seguro, para jugar nosotras sin que pasen esas cosas” (Traductora de videojuegos, diciembre 2020)

Otra de las estrategias para evitar el acoso sistemático consiste en bloquear los ataques masivos y simultáneos en el chat, como también las palabras y frases ofensivas, como señala la entrevistada dedicada al *streaming*:

Hay gente que cree que mis filtros son mega mega estrictos pero la verdad es que yo no vivo de esto y no tengo porqué tolerar que venga un pibe que no conozco a decirme “Hola rubia hermosa” en el chat. Me parece totalmente desubicado (*Streamer*, diciembre 2020).

De todos modos, y como menciona la entrevistada, la incorporación de dichos filtros es percibida como estricta y no como necesaria por parte de ciertos sectores del público.

Consideraciones abiertas

En este artículo nos hemos propuesto aportar elementos que permitan acercarse a la situación de las mujeres en la industria de videojuegos argentina para, a partir de allí, conocer las formas en las cuales género y videojuegos, como productos tecno-culturales, se constituyen mutuamente. La indagación aquí presentada busca identificar un conjunto de ejes a partir de los cuales abordar la industria local desde una perspectiva de género.

Como hemos observado, y pese a la falta de datos precisos y representativos del conjunto del sector, el consumo y la producción de videojuegos en el escenario local evidencia una marcada desigualdad en torno al acceso, uso y aprovechamiento de los videojuegos entre los varones y las mujeres. Desde las infancias se construyen representaciones disímiles en torno a videojugar y las tecnologías que, en consonancia con los estudios que vinculan el uso de videojuegos con la brecha digital de género (Gil-Juárez et al., 2010; Zukerfeld et al., 2013; Castaño, 2008; Benítez Larghi et al., 2017; Duek y Benítez Larghi, 2018), permiten encontrar indicios para comenzar a explicar la baja presencia de las mujeres en los videojuegos, en relación con las formas en las cuales las tecnologías y las relaciones de género se co-construyen durante la niñez. De hecho, y como se ha visto a partir de los relatos de las entrevistadas, su acercamiento y desarrollo en el campo de los videojuegos y las tecnologías digitales se remonta a aquella etapa de la vida y en todos los casos aparece la figura de un referente masculino que colabora con el acercamiento y/o la formación.

Hemos señalado que la participación desigual de hombres y mujeres conlleva a la inequidad en la distribución de capitales, económicos y simbólicos, en el mundo de los videojuegos en particular, y las tecnologías digitales en general, situando a las mujeres en un lugar de desventaja frente a sus pares varones. La mayor presencia de desarrolladores y directores varones en las empresas y emprendimientos del sector refuerza el alejamiento

de las mujeres del campo de los videojuegos, en tanto el diseño de los juegos no expresa los gustos, necesidades o preferencias de las jugadoras. Antes bien, y tal como es percibido por las entrevistadas, colabora en la (re)producción de representaciones estereotipadas y sexistas de las mujeres y contribuye así con el empobrecimiento de las estéticas y las narrativas posibles.

Otro de los factores señalado por las entrevistadas es su percepción sobre la violencia, en forma de acoso, discriminación e invisibilización que sufren las mujeres, desde la posición de consumidoras de videojuegos hasta los roles en puestos jerárquicos y de dirección de empresa. Si bien hay coincidencia en que esta violencia es consecuencia de las relaciones de poder genéricas existentes en la sociedad y, por lo tanto, en la industria se reproducen los patrones sociales de conducta hacia las mujeres, no resulta menor el dato de que estas violencias adquieren formas particulares y sistemáticas en el mundo de los videojuegos. La presencia de mujeres en todos los sectores de la industria rompe con las representaciones en torno al género y la competencia tecnológica, ya que los videojuegos son considerados como un espacio físico y simbólicamente masculino, como un acto que es socialmente interpretado como expresivo de la identidad de género masculina (Gil-Juárez, 2010; Wajcman, 2006)

Hay una percepción compartida de que la situación comienza a cambiar. Los movimientos y demandas de las mujeres y disidencias por mayor participación y visibilización en todas las esferas de la sociedad coadyuvan a la equidad de género dentro de la industria de videojuegos. Han surgido incluso experiencias de organización de las mujeres del sector a escala global y local, que en vez de organizarse como una comunidad cerrada proponen la construcción de una única comunidad de videojuegos libre de discriminaciones en base al género y otras desigualdades.

Respecto de esto, aparece en los relatos de las entrevistadas la necesidad de trabajar en los diferentes niveles y espacios de la industria local, y con el conjunto de actores, desde una perspectiva de género. Más allá de los cupos femeninos o las políticas y acciones tendientes a ayudar a la participación y visibilización de las mujeres, resulta necesario avanzar hacia una construcción más igualitaria y equitativa del sector, libre de discriminaciones y violencias que refuerzan el alejamiento de las mujeres de los videojuegos.

Notas

1. La autora reconoce que el género no es el único eje de la jerarquía y de la identidad social. Existe una gran variabilidad de la asignación de género en función del lugar, la nacionalidad, la clase, la raza, la etnia, la sexualidad y la edad (Wajcman, 2006)
2. Nos referimos a la investigación “Innovación, apropiación y creación de tecnologías: la cultura del emprendedorismo digital en las industrias creativas de la Ciudad de Buenos Aires”, dirigida por la Prof. Silvia Lago Martínez y financiada por la Universidad de Buenos Aires. <http://esic.sociales.uba.ar/index.php?page=investigacion>
3. Por motivos que atañen a la dimensión ética de toda investigación social, presentamos de forma anónima a nuestras entrevistadas. Las referencias a sus dichos son interpretacio-

nes realizadas por las autoras de este trabajo.

4. Entrevistas realizadas por las autoras, en colaboración con Ayelén Álvarez y Camila Cotorrás (Equipo Sociedad, Internet y Cultura- IIGG/FSOC/UBA). A continuación se detallan las fechas en las que se realizó cada entrevista: Artista y animadora: 10 de junio de 2019; Especialista en derecho: 26 de junio de 2019; Fundadora empresa de videojuegos: 14 de junio 2019; Streamer: 16 de diciembre de 2020; Traductora: 5 de diciembre de 2020.
5. Los autores señalan una diferencia entre este tipo de videojuegos, que requieren instalación de software y la comprensión y asimilación de un conjunto de reglas que dan cuenta de ciertas habilidades y conocimiento informático; a diferencia de los videojuegos casuales y sociales.
6. Como hemos señalado anteriormente, la industria de videojuegos forma parte de las industrias culturales y de la industria del software
7. <https://www.cessi.org.ar/ver-noticias-la-industria-del-software-con-mas-inclusion-de-la-perspectiva-de-genero-2243>
8. Según el Listado Histórico Comisiones Directivas ADVA publicado en la página web de la Asociación: https://docs.google.com/document/d/1de2FoUbMrdCnybw_gHxw5NgUTOSoQgC69U800cDNupU/edit
9. Las entrevistas de diciembre del 2020 fueron realizadas de modo virtual, a través de videollamada.
10. <https://wonderwomentech.com/>
11. <http://www.mygamemyname.com/es>

Lista de referencias bibliográficas

- Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos (ADVA) y UNRaf (2020). *Datos Relevantes Informe 2020*. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1-GfyAjT6Lt0qey4T_zz8FjtP0en3NJah/view
- Benítez Larghi, S.; Duek, C. y Moguillansky, M. (2017). Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación. *Revista Fonseca*, 14, 167-179.
- Bogost, I. (2009). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Cambridge/Londres: The MIT Press.
- Bringué Sala, X. y Sádaba Chalezquer, C. (Coord.). *La generación interactiva en Argentina: niños y jóvenes ante las pantallas*. Buenos Aires, Argentina: Colección Fundación Telefónica.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Castañó, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Cortés Picazo, L. C. y Sánchez y Sánchez, G. (2013). Video Juegos y Estudios de Género: Una apuesta al cambio desde la formación de profesoras y profesores en Artes Visuales. *Revista Educación y Tecnología*, (3), 62-79.
- Díez Gutiérrez, E. J.; Fontal Merillas, O. y Blanco Jorrín, D. (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. En Soto Pérez y Rodríguez Vázquez (Coords.) *III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad (TECNONEET 2004)*.

- Duek, C. y Benítez Larghi, S. (2018). Infancias y tecnologías en Argentina: interacciones y vínculos intergeneracionales. *Nómadas*, (49), 121-135. doi: <https://doi.org/10.30578/nomadas.n49a7>
- Dussel I. y Quevedo L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires, Argentina: Santillana.
- Engelbrecht, J. (2020). The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 20 (3).
- Esnaola, G.; Iparraguirre, A.; Averbuj, G. y Oulton, M. L. Capítulo: Argentina. En Wolf, M. (ed.). *Videogames around the world*. Mit Press. Traducción a cargo de lo-as autores. Recupero de <https://es.slideshare.net/graes/videogames-around-the-worldcapitulo-publicado-castellanoargentina>
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 93-108.
- Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) y UNTREF (2016). *Estado de la Industria Independiente*. Informe Ejecutivo. Recuperado de <http://fundav.com/wp-content/uploads/2017/05/FundAV-Encuesta-2016.pdf>
- Gala, R.; Samaniego, F. y Álvarez, A. (2019). El género en juego. Ponencia presentada en las *IXIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires*, Buenos Aires. Recuperado de: <https://cdsa.academica.org/000-023/619.pdf>
- Gil-Juárez, A.; Feliu, J. y Vitores González, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12 (2), 209-226.
- Gil-Juárez, A.; Feliu, J. y Vitores, A. (2012). Género y TIC: en torno a la brecha digital de género. *Athenea Digital*, 12(3), 3-9.
- Gil-Juárez, A.; Vitores González, A. y Feliu, J. (2015). Del género a la tecnología y de la tecnología al género: repertorios interpretativos de padres y madres sobre las chicas y los videojuegos. *Communication Papers- Media Literacy & Gender Studies*. 4(6), 81-97.
- 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.
- Newzoo (2017). The Argentinean gamer. Key consumer insights. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/the-argentinean-gamer-2017/>
- (2020). Global Games Market Report.
- Ministerio de Cultura (2018). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales. Informe N°2 - Computadora, videojuegos e internet*. Recuperado de <https://www.sinca.gob.ar/VerDocumento.aspx?IdCategoria=10>
- OPSSI- Observatorio Permanente de la Industria de Software y Servicios Informáticos de la Argentina (2020). *Resultados Informe 2020 - Mujeres en la industria del software*. Recuperado de <https://www.cessi.org.ar/opssi-reportes-949/index.html>
- PWC Argentina (2017). *Medios y entretenimiento en Argentina. Perspectivas 2017-2021*. Recuperado de <https://www.pwc.com.ar/es/publicaciones/medios-y-entretenimiento-en-argentina.html>
- Wajcman, J. (2006). *El Tecnofeminismo*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

- Xhardez, V. (2012). *El trabajo en juego. Trabajo “creativo” y organización productiva en la Industria Cultural de Videojuegos: implicaciones socioeconómicas (Argentina, 2009-2011)* (tesis doctoral). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Zuckerfeld, M.; Yansen, G. y Mura, N. (2011). ¿Por qué las mujeres no programan? Acerca de los vínculos entre Género, Tecnología y Software. En las *IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales*, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Zuckerfeld, M. (2013). *Y las mujeres... ¿Dónde están? Primer estudio de la Fundación Dr. Manuel Sadosky sobre la baja presencia femenina en informática*. Recuperado de <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2014/06/Informe-sobre-Genero-final.pdf>

Abstract: The article depicts some elements to understand the situation of women in Argentina's video game industry, from a techno-feminist perspective. It understands technology as part of the social structure, studies the digital gender gaps, and the connections between gender and other forms of inequality. It follows two strands: a) it observes the production and consumption of video games, and analyses female participation in organizations in the field; b) it investigates women members' perceptions about themselves and the roles women and men play in this industry. A quantitative and qualitative approach is proposed.

Keywords: videogames - gender - technofeminism - cultural industries - inequalities.

Resumo: O artigo fornece alguns elementos para conhecer a situação das mulheres na indústria de videogames na Argentina. Parte da perspectiva tecno-feminista, que entende a tecnologia como parte do tecido social, estuda as lacunas de gênero digital e as conexões entre as desigualdades de gênero e outras fmas de desigualdade. Segue dois eixos: a) observa a produção e o consumo de videogames e analisa a participação feminina nas organizações do setor; b) investiga as percepções que as mulheres integrantes do setor têm sobre si mesmas e sobre o (s) papel (es) que mulheres e homens desempenham neste setor. Uma abordagem quantitativa e qualitativa é proposta.

Palavras chave: videogames - gênero - tecnofeminismo - indústrias culturais - desigualdades.

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

Neutralidad de género en localización de videojuegos

Carla Di Biase ⁽¹⁾, Tamara Morales ⁽²⁾,
Carolina Panero ⁽³⁾ y Yesica Terceros ⁽⁴⁾

Resumen: En la localización de videojuegos se lucha contra varios desafíos, como en todas las aristas de la traducción. La falta de neutralidad para dirigirse al público *gamer* es una, y una muy grave. Las frases “¿Estás listo?”, “¿Estás seguro?”, “El jugador...” excluyen a un gran porcentaje de quienes juegan a los videojuegos. Según un informe reciente de ISFE (2020), se trata de casi un cincuenta por ciento de *gamers* integrados por mujeres y disidencias en el mercado europeo. Este informe, respaldado por análisis numéricos previos de especialistas y asociaciones, intenta demostrar la necesidad real de generar estrategias prácticas para afrontar y superar esta problemática.

Palabras clave: neutralidad - localización - traducción - gamers - masculino por defecto - lenguaje no binario indirecto - LNI.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 113-114]

⁽¹⁾ Traductora Pública en Lengua Inglesa y estudiante avanzada de Lic. en Psicología (UNLP), con formación en Géneros y Diversidades (CINIG-UNLP). Especializanda en Traducción Técnico-científica (UNC) y en Comunicación Social, Periodismo y Género (FPyCS-UNLP), integra el colectivo *Women in Games Argentina* desde 2020.

⁽²⁾ Filóloga inglesa y máster en traducción creativa y humanística por la Universitat de València, localizadora de videojuegos por el ISTRAD.

⁽³⁾ Traductora nacional pública de inglés, especializada en localización de videojuegos y subtitulado, con más de 10 años de experiencia. Cofundadora de *Gameloc Gathering* e integrante de *Women in Games Argentina*. Escritora de terror, fantasía, ciencia ficción y cómics. Cofundadora de Cuervolobo Editorial.

⁽⁴⁾ Traductora pública, literaria y técnica-científica de idioma inglés (Universidad de Belgrano), evaluadora CELU y CertEA, especializanda en la enseñanza del español como lengua extranjera (FaHCE-UNLP), en Edición (FPyCS-UNLP), y diplomanda en traducción de textos audiovisuales (ENS Sofía Spangenberg), en el marco de su trabajo final, trabaja sobre la terminología nórdica antigua en la localización de videojuegos y el doblaje.

Introducción

En la localización¹ de videojuegos existen muchas problemáticas. Una de ellas es el uso predominante de términos en género masculino para referirse a la audiencia. Por ejemplo, “el jugador”, “¿Estás seguro?”, “bienvenido”, etc. abundan en los textos dentro y fuera del juego. Esto excluye a muchas otras personas (mujeres y disidencias) que forman parte del público que juega.

En el idioma inglés esto no sucede porque los sustantivos y adjetivos no llevan marca de género. Sin embargo, esta problemática sí se presenta en nuestro idioma. Para poder brindar una solución se pretende crear un glosario con terminología neutral, herramienta que será de vital importancia para la localización de textos.

Pero primero se debe profundizar y cuestionar cómo se llega a esto y por qué se prefiere utilizar el género masculino en vez de una opción más neutral.

Estado de la cuestión

Estadísticas acerca de representatividad y visibilidad del colectivo LGTBIQ+

Gardner y Tanenbaum (2018), investigadores del Departamento de Informática de la Universidad de California, indican que existen pocos datos confiables disponibles que nos informen acerca de la representación en videojuegos. En este caso, entienden “representación” en un sentido amplio e interseccional entre las categorías de etnia, géneros y edad de quienes juegan. Decidieron realizar un censo de personajes jugables en una muestra extensa de videojuegos contemporáneos, más de 1500 juegos disponibles en la Librería de Steam “*Transformative Play Lab*” que incluye desde juegos *indies* hasta títulos AAA.

Se centraron específicamente en los personajes principales por jugadores y jugadoras dentro del juego, es decir, en los *Player Characters* (PC) en vez de los *Non-Player Characters* (NPCs). Su objetivo fue demostrar algunas de las inequidades raciales y de género que se pueden encontrar en los terrenos representacionales (*representational landscapes*) de los personajes jugables en videojuegos.

Como indica Shaw, la representación ‘es importante porque es un reconocimiento externo de la existencia propia’ y ‘la gente quiere verse a sí misma en textos digitales porque quieren que la gente como ellos sea visible’ (35). Nuestros resultados comienzan a construir un terreno que posibilita el debate sobre temas de representación, identificación, afecto, experiencia individual y la sistematización de la marginalización de ciertas representaciones o identidades² (Gardner y Tanenbaum, 2018, p. 2).

A pesar de que consideramos que las categorías de “género aparente” propuestas por los investigadores (masculino, femenino e indeterminada) son preliminares y recaen en un

cierto binarismo, podemos rescatar sus resultados generales: encontraron que el 87,84 % de los personajes jugables en juegos AAA son de género masculino, un 12,16 % son de género femenino, sin datos para la categoría “indeterminada”. Por otro lado, en los juegos *indies* analizados hay una representación de 56,58 % personajes jugables de género masculino, 14,47 % de género femenino y 28,95 % en la categoría “indeterminada”.

Ante la insuficiencia de las categorías y clasificaciones cuantitativas, rescatamos la intención de los autores de describir los personajes en términos de “performatividad representacional de los jugadores”, (Gardner y Tanenbaum, 2018, p. 7) “interpretaciones colectivas y probabilísticas” (p. 11) y “posibilidades de representación” (p. 10).

Para seguir describiendo la composición de la audiencia que disfruta de los videojuegos podemos mencionar otras estadísticas que ayudan a fundamentar nuestra decisión de crear un glosario neutro y explicar los motivos para utilizar el uso del masculino genérico por defecto resulta excluyente. Según los estudios demográficos recopilados por Ukie (2020), una organización sin fines de lucro que intenta ayudar a las pequeñas y medianas industrias en el mundo de los videojuegos, en Europa “hay un 45 % de *gamers* mujeres, 86 % de las mujeres disfrutan de juegos en modo solitario, 23 % de los modos multijugadores en línea y 16 % de los modos sin conexión”. Hasta Activision Blizzard realizó un estudio en el cual hablan sobre las “madres *gamers*”. De los datos recogidos, “71 % de las madres (mujeres entre los 25 y 54 años) disfrutan de los videojuegos en cualquier dispositivo (consola, dispositivo móvil, PC); aunque el 48 % no se consideran a sí mismas dentro de la categoría *gamer*” (Ukie, 2020, párr. 4).

James Powell, en su análisis *Global Gaming Trends* para *Kantar Consulting* (2020), menciona que a pesar de las mínimas diferencias que pueden existir entre las diferentes regiones del mundo, el perfil de *gamer* clásico (estereotipado como el de un “adolescente masculino encerrado en su cuarto, pegado a su consola o PC hasta el amanecer”.

Este estereotipo demográfico está lejos de la realidad. Mientras que se lo suele considerar en género masculino, no es tan así, ya que las mujeres *gamers* representan el 44 % de la audiencia. En cuanto a las edades, quienes están entre los 16 y 24 años solo componen un cuarto del total, por lo cual hay un gran grupo de *gamers* que tiene entre 35 y 44 años³.

Estos números muestran una falta de representatividad en personajes jugables de mujeres, personas no binarias y LGTBIQ+, porque lo que no se nombra no existe. Esto, trasladado al género, implica que no tener una representación simbólica en la lengua contribuye a su invisibilización. Y esta tendencia marcada a invisibilizar estas identidades se lleva a cabo desde el momento mismo de la creación de personajes, diálogos y situaciones dentro de los videojuegos actuales.

Otros glosarios que sirvieron de inspiración

La idea surge debido a una necesidad de tener los recursos necesarios, las herramientas para enfrentar los desafíos impuestos en el día a día de colegas que se desempeñan en el

área de localización de videojuegos. Su tarea no solo conlleva traducir un texto de inglés a español, sino adaptarlo en inglés a un *locale* específico, es decir, a un tipo de español en particular teniendo en cuenta los aspectos culturales y sociales que lo conforman. Por consiguiente, hay que tener muchas cosas en cuenta a la hora de realizar este trabajo.

El primer ejemplo que se consideró al crear el glosario neutro fue la contribución que se proporcionó al primer glosario colaborativo de colegas de videojuegos (VV. AA., 2020). Al igual que el que se propone, este primer glosario surgió de la necesidad de tener un buscador de términos propio. En la profesión siempre se requiere del uso de diccionarios, páginas especializadas, glosarios y otros instrumentos para poder consultar y corroborar las opciones lingüísticas a utilizar. En el área de videojuegos no existía ningún glosario oficial para el español de América Latina, aunque sí se encontraban listas de términos para el español de España, como es el caso de la página web *Gamerdic.es*. Por ende, con un grupo de colegas se decidió confeccionar dicho glosario y, luego, ofrecerlo al público. El mismo se puede consultar de manera libre y gratuita a través del enlace mencionado en las referencias. El segundo ejemplo lo brindó la misma problemática. No solo no había lugar al cual recurrir para saber si un término era correcto, o cómo resultaba mejor traducirlo, sino que no había ningún texto o material de consulta que brindara opciones neutras. Si bien existen manuales con terminología inclusiva, no se había establecido ninguno para nuestra área de especialización, en la que el masculino por defecto suele ser la norma.

El impulso de crear estos glosarios colaborativos evoca las palabras del director y activista web Brett Gaylor (2008) en su documental *RIP! A Remix Manifesto*: “Este ya no es un mundo de consumidores pasivos. Esa era termino. Este mundo está formado por colaboradores. Podemos crear y compartir. Podemos cambiar las leyes. Podemos actuar⁴⁷” (Aung-Thwin, Baulu & Ying Gee Wong, 2008, 01:20:30).

Castells (2000) y Jenkins (2008) hablan de una estructura social en red que está atravesada por prácticas participativas. El concepto de *prosumer* o prosumidor, acuñado por Toffler (1980), define en nuestro caso a profesionales de la lengua como actuantes en la creación y desarrollo de estos glosarios.

Si bien las colaboraciones en la comunidad de los videojuegos siempre se asocian a *amateurs*, el de este glosario este es un caso de colaboración entre profesionales. Como primer paso está el sustrato de trabajos colaborativos *amateurs* y también de traducciones disponibles en portales oficiales. Ante esta variedad de fuentes, válidas cada una en su contexto, el criterio de discernir, si la terminología es pertinente o no al glosario recae luego en debates en nuestros foros de comunicación y con fundamentaciones en la norma y el uso del lenguaje.

Lenguaje y contenido sexista en la web

El estudio sobre lenguaje y contenido no sexista desarrollado por el proyecto “Web con género” (2008) plantea las características del texto web como no lineal, de lectura próxima al escaneado y la relevancia de la función apelativa, entre otros.

Al usar la frase “¿Estás listo?” se provoca una reacción en la persona destinataria porque estamos usando la función apelativa o conativa, que es la función del lenguaje que tiene

como finalidad influir en la conducta del receptor (Real Academia Española, s.f., definición 10), también llamada perlocutiva, un acto de habla que está considerado en función de la reacción que produce en el receptor en unas determinadas circunstancias (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Se debe prestar atención al uso de lenguaje textual general, al lenguaje textual específico (campo semántico específico de la temática), las fórmulas de bienvenida, de contacto con responsables del juego (aquí la neutralidad debería estar presente a ambos lados del canal de comunicación), y de acceso a un área personal.

Una ventaja del uso de no binario con morfemas {-e} o con fórmulas sin marca de género es que pueden ser leídos sin problemas por lectores de pantalla para personas con discapacidad visual. El uso de morfemas {-x} o el símbolo arroba {@} suele presentar problemas. Las posibles soluciones con desdoblamiento (incluido el uso de arroba) solo contemplan dos géneros y excluyen a las personas no binarias.

Como profesionales de la lengua, debemos estar atentos a quiénes nos dirigimos y de quiénes hablamos en los textos que traducimos, tal como explica Ártemis López: “Se necesita la misma flexibilidad para usar lenguaje no binario con una persona no binaria que para mantener el género gramatical de una persona binaria” (2019, p. 143).

Pero en el día a día de la localización de videojuegos, muchas veces no se cuenta con el contexto ni la información necesarios sobre los personajes a tiempo, por eso la utilidad de la estrategia de la neutralidad de género o LNI (lenguaje no binario indirecto) “consiste en modificar la frase para evitar todas las manifestaciones de género, ya sea eligiendo palabras neutras o cambiando la categoría gramatical” y “usar palabras epicenas o invariables” (López, 2019), que requieren de cuidado en el uso de artículos y adjetivos.

Todos los productos tecnológicos o que tienen que ver con los roles establecidos socialmente como masculinos se dirigen a su público como “ellos”. Aunque Microsoft hace poco cambió el “Bienvenido” por “Te damos la bienvenida”, la mayoría de páginas web utilizan como norma el masculino singular, el cual no es inclusivo puesto que no es plural. Los videojuegos no son una excepción y, por norma y costumbre, los textos solo reflejan a una parte de la población, ignorando y dejando de lado a la otra parte, diversa y también jugadora.

Judit Tur, en el capítulo de “Masculino por defecto” del libro *¡Protesto!* (2018), dice lo siguiente:

Una de las formas de provocar la sensación de que hay menos mujeres es ignorarlas. Si nuestro objetivo es lograr que haya más jugadoras, y que las que hay se sientan integradas y bienvenidas, dirigirse a ellas es un buen primer paso (2018, p. 229).

Desde los diálogos y la creación de los personaje femeninos no jugables, hasta las palabras sin marca de género en el original (*winner*) que se añade al traducirlo como “ganador” en un juego, como es el caso del videojuego *Fall Guys* (2020), cuyos personajes no dejan entrever ningún sexo, esta invisibilización de la mujer y personas no binarias dificulta eliminar el machismo en los juegos competitivos y cooperativos, donde las mujeres deciden jugar con un apodo que no es femenino, o que habiliten el micrófono para que las reco-

nozcan por su tono de voz. Ocurre que si las mujeres o adolescentes que juegan habilitan el micrófono, su audiencia escucha que se trata de mujeres jugando, su identidad se hace visible y en ese momento suelen comenzar a discriminarlas, hostigarlas, atacar su autoestima o burlarlas. Esta actitud tiene un momento de inicio y continuará mientras sean identificables y visibles. Una situación similar les ocurre a las identidades diversas o no binarias y a cualquier *gamer* cuya voz no coincida con los parámetros heteropatriarcales o cis.

La invisibilización por parte de quién traduce o por parte de la desarrolladora también tiene un impacto en los roles que supuestamente debe elegir una mujer, como sucede en los MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games), donde se cree que deben optar por personajes de ayuda y no de acción. Esto fue recopilado en una campaña impulsada por un grupo de profesionales de *e-sports*, Movistar Riders, en 2019 y en el que *streamers* masculinos adoptaron un rol femenino para saber a qué se enfrentan las *gamers* mujeres.

Resulta necesario reducir la brecha de género digital, gracias al lenguaje en la cultura de masas, especialmente en el videojuego Eso permitía que las mujeres se sientan bienvenidas en un espacio que les sigue siendo hostil.

¿Cuántas veces los videojuegos nos reciben con un “bienvenido”? Bienvenido al juego, a la partida, a esta aventura... En inglés, la palabra en cuestión no tiene marca de género [...] así que el masculino por defecto [...] aparece al trasladar el texto al español (Tur, 2018, p. 230).

Si bien nuestra labor es la de trasladar el texto de origen a nuestro idioma de la forma más neutra y natural posible, ¿por qué se recurre al masculino por defecto? Muchas veces tiene que ver con la limitación de caracteres que se fija para que el texto quepa en las cajas de los menús con las diferentes opciones que puede modificar la audiencia (hablando de los dispositivos móviles), ya sea para cambiar la configuración del sonido, brillo, etc. como para acceder a cambios de personaje, armas, etc. De no existir, conviene traducir de la manera más inclusiva y natural posible. “Natural” no equivale a masculino; muchas veces, dirigirse con “tú” o “usted” es suficiente para evitar el uso del masculino genérico, que ya no representa a toda una sociedad que se identifica y se refiere a sí misma en muchas otras formas. Existe otro colectivo invisibilizado, no solo en su representación de personajes, sino también en el lenguaje. Se trata de las personas no binarias, aún más excluidas que las mujeres. Por ejemplo, cuando se eliminó la opción *They* en español del juego Steven Universe, reconocido por su nivel de inclusión.

El lenguaje no binario existe y es un campo especializado en constante expansión. Debemos aprender a reconocerlo y a usarlo de modo de respetar el derecho a la identidad de este colectivo. El deber de traductores, intérpretes y lingüistas es poder reconocer las realidades que los mensajes intentan transmitir y transponerlas con la mayor fidelidad y claridad posibles.

Tú, yo, elle y el lenguaje no binario

En continuo desarrollo, el lenguaje no binario se encuentra en un estado intermedio entre el uso y la norma. Por ejemplo, encontramos que en octubre de 2020 la Real Academia Española creó una nueva sección en su web llamada Observatorio de Palabras, un espacio donde incluye aquellos vocablos que se encuentran en una especie de situación en tránsito entre la frecuencia del uso y de su inclusión en el diccionario. Dentro de los términos seleccionados estuvo el pronombre no binario “elle”, definido como “pronombre de uso no generalizado creado para aludir a quienes puedan no sentirse identificados con ninguno los dos géneros tradicionalmente existentes” (Télam, 2020).

Sin embargo, semanas después del lanzamiento de la plataforma, la RAE decidió quitar el pronombre del listado por el momento y, tal como recupera la agencia de noticias Télam (2020), “esperar a que se difunda ampliamente el funcionamiento y cometido de esta sección” para volver a considerarlo.

Marco teórico

Con “lenguaje con neutralidad de género” nos referimos a un uso lingüístico no binario, no sexista y que prescinda del masculino genérico o “por defecto”, pero utilizando términos ya establecidos y “aceptados” por entidades lingüísticas como la Real Academia Española. Por ejemplo, en vez de utilizar la palabra “empleado” o “empleada”, se opta por una versión neutra y sin marca de género como “personal”.

En cambio, el lenguaje no binario o inclusivo tiene varias definiciones. Una de ellas, recuperada de PLECA (Profesionales de la Lengua Española Correcta de la Argentina) donde Erika Consenza (2020) lo define como:

El lenguaje no binario (denominación que muchas personas prefieren a la más conocida de “lenguaje inclusivo”) es una de estas estrategias para un uso no sexista de la lengua. Su intención no es solo cuestionar el masculino genérico (para eso tal vez bastaría con los otros recursos), sino también tratar de resolver una necesidad que surge entre algunos grupos de identidades de género disidentes (personas no binarias, de género fluido, etcétera) (Consenza, 2020, párr. 3).

Este trabajo propone una solución para colegas de la traducción, en especial del área de la localización de los videojuegos, útil y precisa para dirigirse y tener en cuenta a una audiencia que no se compone solo de personas del género masculino.

Por el momento, la RAE rechaza el lenguaje inclusivo. Según un artículo digital en la página *Muy Interesante* de México, y a consecuencia de los pedidos de la vicepresidenta del Gobierno de España, Carmen Calvo, en los que pidió ajustar la gramática de la Constitución con criterios de un lenguaje más inclusivo y con una mayor visibilidad de la mujer, solicitó “un estudio de la RAE sobre el buen uso del lenguaje inclusivo en nuestra Carta Magna (de España)” (Islas, 2020, párr. 3). El director de la Academia, Santiago Muñoz Machado,

declaró lo siguiente: “Incorporar esas formas –de desdoblamiento de las palabras– en la Constitución no es una decisión que corresponda a la Academia”, sino “a los políticos, quienes son los que hacen las normas” (Islas, 2020, párr. 5). La Academia estudió el caso y emitió un documento llamado *Informe de la Real Academia Española sobre el lenguaje inclusivo y cuestiones conexas*, en el que especificó que:

Entre las tareas de la Academia está recomendar y desestimar opciones existentes en virtud de su prestigio o su desprestigio entre los habitantes escolarizados. No la de impulsar, dirigir o frenar cambios lingüísticos de cualquier naturaleza. Es oportuno recordar que los cambios gramaticales o léxicos que han triunfado en la historia de nuestra lengua no han sido dirigidos desde instancias superiores, sino que han surgido espontáneamente entre los hablantes (Real Academia Española, 2020, p. 5).

La RAE también ha definido el lenguaje inclusivo como:

(...) aquel en el que las referencias expresas a las mujeres se llevan a cabo únicamente a través de palabras de género femenino, como sucede en los grupos nominales coordinados con sustantivos de uno y otro género. Desde este punto de vista, sería inclusiva la expresión los españoles y las españolas, y no lo sería, en cambio, la expresión los españoles, aun cuando el contexto dejara suficientemente claro que abarca también la referencia a las mujeres españolas (Islas, 2020).

Sin embargo, el cambio de lenguaje podría llegar a la Academia, si se toma en cuenta el comentario de uno de sus miembros publicado en una nota del diario digital *Infobae*:

“Creo que es conveniente tomar lo que sucede con el lenguaje como síntoma de una demanda que excede a la lengua”, dice el ensayista, poeta, traductor, filósofo y miembro correspondiente de la Real Academia Española, Santiago Kovadloff, y completa: “La cuestión central es la demanda que se lleva adelante mediante estas propuestas experimentales. Esa demanda no es otra que la de ser considerados como iguales, la de ser estimados como pares por parte de quienes se sienten excluidos” (como se citó en Benegas, 2018, párr. 5).

Según el análisis realizado en la nota, Kovadloff estima que recurrir a términos de género masculino para los grupos mixtos (que incluyen tanto varones como mujeres) está directamente relacionado con el hecho de que

Durante años, muchos de los ámbitos profesionales o relacionados con la vida pública eran casi exclusivamente de ese género. Modificada esa realidad y sumergidos en un contexto en el que las mujeres habitan la mayoría de los ámbitos, el cuestionamiento de la regla le parece válido y razonable, independientemente de sus posibilidades de éxito (Benegas, 2018, párr. 6).

Pragmática y funcionalismo

Desde el área lingüística, el campo de la Pragmática y el Modelo de las funciones del lenguaje proveen un andamiaje que permite enmarcar el *lenguaje con neutralidad de género* más allá del estructuralismo clásico. Por estructuralismo clásico nos referimos a la corriente teórica surgida a comienzos del siglo XX en el campo de la antropología (Lévi Strauss) y la lingüística (Saussure) que buscó estudiar las estructuras profundas del pensamiento y del lenguaje. La teoría estructural en lingüística tiene como objeto el estudio de los enunciados producidos. Dubois indica que:

El estructuralismo es al mismo tiempo, una teoría del texto, al que se considera como un objeto cerrado, consumado, y un método de análisis ‘formal’, que debe informar explícitamente acerca de la estructura expresiva (forma de la expresión del significante) y de la estructura semántica (forma del contenido del significado de un enunciado) (Dubois, 1969, p. 36).

En el presente artículo se optó por un enfoque pragmático porque se reconoce que el lenguaje siempre ocurre en un contexto, es abierto y está situado. Ocurre en la interacción entre hablantes o bien, si se da por escrito, en medios materiales. En ambos casos, siempre tiene una audiencia esperada. Según Yule (1993), la pragmática trata con cuatro áreas: una analiza el significado comunicado por un hablante (o escritor) e interpretado por un oyente (o lector), otra estudia el significado contextual, una tercera analiza la producción de inferencias, interpretaciones y la intención comunicativa –cómo se comunica más de lo que se dice– y finalmente, una que estudia la expresión de distancia relativa entre hablantes y oyentes, o bien entre lo dicho y lo no dicho.

Entendemos la Pragmática como un campo transdisciplinario dentro de las humanidades, un espacio ubicado más allá de la estructura y de la semántica, “que interactúa con una variedad de disciplinas en las Ciencias Humanas, con las cuales comparte un interés fundamental en la acción social” (Senft, 2014, p. 3). Como explica Senft, la Pragmática estudia la manera en la que los hablantes utilizan el lenguaje en distintas situaciones y contextos (culturales, sociales, políticos, entre otros), analiza lo que hacen cuando hablan y porqué lo hacen. En este sentido, las comunidades de videojuegos y el contexto de videojuegos *online* constituyen nuestra situación de estudio general, con un foco puesto en las interacciones y acciones comunicativas entre y sobre identidades femeninas, no binarias y LGTBIQ+.

Además, consideramos de utilidad para el presente artículo la teoría de las funciones del lenguaje de Jakobson (1985), que postula al lenguaje como un “acto de comunicación verbal”, un “hecho discursivo” organizado según seis factores o elementos (contexto, destinador, mensaje, destinatario, contacto y código) y seis funciones del lenguaje. La mirada funcional propuesta por Jakobson permite entender el lenguaje ya no con la única finalidad de transmitir un mensaje perfectamente decodificable por un emisor, como formulaban los modelos comunicativos de la teoría de la información. Si el lenguaje es un acto de comunicación que produce efectos, resulta indispensable reconocer dentro de las audiencias esperadas a las identidades *gamers* no hegemónicas y dentro de los efectos, los de

la exclusión y el borramiento. Comprender el lenguaje como hecho discursivo y como un espacio que aloja las distintas funciones en simultáneo fue uno de los andamiajes teóricos que posibilitó determinar la función preponderante en cada instancia comunicativa del glosario neutro, reconocer los efectos excluyentes y violentos hacia el conjunto de *gamers* LGTBIQ+ y no binario y seleccionar la estrategia de traducción adecuada para una comunicación con neutralidad de género.

El trabajo se centra en el uso de un lenguaje en el ámbito de los videojuegos que sea consciente de la función expresiva y de la función conativa para lograr una comunicación no violenta (ya sea explícita o implícitamente):

La llamada función emotiva o ‘expresiva’, centrada en el destinador, apunta a una expresión directa de la actitud del hablante ante aquello de lo que está hablando. Tiende a producir una impresión de una cierta emoción, sea verdadera o fingida (...). La orientación hacia el destinatario, la función conativa, halla su más pura expresión gramatical en el vocativo y el imperativo, que tanto sintácticamente como morfológicamente, y a menudo incluso fonéticamente, se apartan de las demás categorías nominales y verbales (Jakobson, 1984, p. 353, 355).

Los peligros del sexismo inferencial en el mundo de los videojuegos

En su libro *Gaming Sexism, Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*, Amanda Cote (2020) recupera la noción de Stuart Hall de “racismo inferencial” y propone el concepto de “sexismo inferencial” para describir aquellos eventos, políticas o argumentos que se basan en “suposiciones indiscutidas y naturalizadas con una apoyatura subyacente sexista” (Cote 2020, p. 59). Cote menciona que estos incidentes funcionan de manera más sutil, son aún más peligrosos que el sexismo visible y tienen, además, un papel preponderante en las experiencias de mujeres *gamers*.

Dentro de los patrones del sexismo inferencial, Cote incluye las acciones paternalistas de control sobre la experiencia de juego de jugadoras mujeres por parte de jugadores varones bajo el disfraz de la “ayuda”, así como las formas en las que se trata a las mujeres desde el punto de vista empresarial y de generación de contenidos *gamers*, que las reduce a un “género” o “gueto” en vez de reconocerlas como una audiencia legítima.

Estas acciones naturalizan la ecuación tecnología = masculinidad, que excluye a las identidades femeninas e incrementa la brecha entre la autopercepción de la jugadora y la percepción que los otros tienen de ella. Esta exclusión no solo afecta a las mujeres, sino también a las subjetividades no binarias y LGTBIQ+:

Esto indica que, incluso cuando se reconoce la misoginia visible y se buscan herramientas potenciales para abordarla, existe un gran número de fuerzas muy sutiles que están trabajando con el fin de mantener un núcleo duro de exclusión. La naturaleza menos obvia del sexismo inferencial vuelve potencialmente más difícil combatirlo, dado que sus supuestos tienen la apariencia de verdad o al menos, de no ser perjudiciales⁵ (Cote, 2020, p. 60).

En este mismo sentido, Ana María Fernández (2014) expone las consecuencias del “sistema binario jerarquizante”, la Episteme de lo Mismo. Este sistema se basa en un conjunto de “ecuaciones diferenciales” esencialistas y binarias que igualan a los varones con las representaciones sociales de “cultura”, “mediación”, “abstracción” y “público” y relegan a lo femenino a un lugar negativo, ahistórico, una identidad “excluida del campo de la visibilidad” (2014, p. 47). En esta antinomia, la categoría *mujer* es borrada y/o lleva la carga de una “falta” (2014, p. 40).

Con respecto a nuestro objeto, sobre la mujer y las *gamers* recayó históricamente la presuposición de una presunta incapacidad para las matemáticas (necesarias para desempeñarse como *coach* de *e-sports*) y una supuesta falta de conocimiento para jugar “sin ayuda” o con la misma agentividad y confianza que los varones.

La tecnología y el entorno de los videojuegos constituyen un eslabón más de esta cadena de igualdades binaristas, sexistas y esencialistas que niega lo femenino y las diferencias identitarias. El sexismo inferencial, indica Cote, puede actuar también como una fuerza social que desgasta a las comunidades de chicas y mujeres *gamers* y, en consecuencia, funcionar como barrera para el disfrute y el esparcimiento:

El sexismo inferencial de la sorpresa. Hay otras fuerzas de sexismo inferencial que son de naturaleza social. Como mencioné anteriormente, las personas entrevistadas narran experiencias de acoso en detalle, especialmente en espacios de juego *online*, y lo describen como una fuerza de sexismo visible que deben superar para poder disfrutar de los juegos. Sin embargo, sus relatos demuestran que el acoso hacia un género determinado y la negatividad en entornos *online* son solo algunas de las potenciales barreras a las que se deben enfrentar para lograr ser reconocidas como miembros clave de las comunidades de *gamers*. Las mujeres *gamers* también deben luchar contra la constante sorpresa que genera su presencia y contra los estereotipos arraigados acerca de las ‘chicas *gamers*’ para poder continuar jugando⁶ (Cote, 2020, p. 64).

Entonces, existe una necesidad de espacios de contención, encuentro y representación. Es el caso de Women in Games Argentina, agrupación que nuclea mujeres de todas las áreas de los videojuegos y que intenta impulsar y visibilizar la presencia femenina en esta industria. En una entrevista, Valeria Colombo, que pertenece a la Comisión Directiva, menciona que los videojuegos pertenecen a “una industria que, a nivel mundial, este año ha recibido centenares de denuncias de acoso y discriminación” (Ministerio de Cultura Argentina, 2020, párr. 9).

Hay que detenerse en este punto. Si se hace referencia al lenguaje neutral y narrativas con personajes no binarios, se necesita ir más allá de las identidades femeninas para dar cuenta del gran abanico de subjetividades e identidades también invisibilizadas en las comunidades *gamers*. Parfraseando a Ana María Fernández (2014): todes tenemos en común las cicatrices de la discriminación, pero no todes tenemos las mismas marcas.

Se trata de identidades y personas trans, no binarias, *queer*, *gays*, lesbianas, bisexuales y no heteronormativas que viven a diario situaciones de discriminación verbal, psicológica

y física en contextos de *gaming* y que, al igual que las identidades femeninas y mujeres, tienen derecho a disfrutar de una vida (*in-game* y *off-game*) sin violencias.

Para ello, se pretende elaborar un glosario que contribuya a la delimitación de un “campo de problemáticas” emergentes en la intersección entre los estudios de género(s) y diferencias, *gaming*, traducción y localización.

Creación del glosario con neutralidad de género

El glosario se creará con una estructura similar a la confeccionada por el grupo de colegas de la localización “Gameloc Gathering”, con algunas modificaciones.

Si bien hay juegos en los que se pueden emplear las estrategias de código para desdoblarse el texto (por ejemplo: [**f_maincharacter**]) y desdoblarse así los adjetivos en juegos que permiten la personalización del personaje, Ramón Méndez (2019) establece que “muchas veces no se pueden hacer esos duplicados de los textos y suele optarse por dejarlo todo en masculino, puesto que todavía perdura esa errónea concepción de que el grueso de los jugadores son hombres” (p. 79).

El idioma español tiene una riqueza de sinónimos y estructuras a las que podemos recurrir para que la traducción no tenga marcas de género y hacer de ello un texto rico e inclusivo para todas las audiencias. La creación y recopilación de las diferentes estrategias usadas cuando no están disponibles las opciones de código son necesarias y presentan una alternativa al masculino por defecto que se trata en este artículo:

Es ahí donde los profesionales de la localización podemos ir un poco más allá e intentar suavizar el efecto que pueda tener sobre los jugadores que el universo del juego no distinga entre un personaje masculino o femenino (Méndez, 2019, p. 79).

Los términos que se incluyen forman parte de debates en nuestra comunidad localizadora de videojuegos, formada por profesionales de la lengua. Se seleccionaron los términos que presentaban problemas al momento de buscar una alternativa con neutralidad de género, sobre todo por tratarse de palabras y frases de uso frecuente que se asocian al masculino por defecto. Por ejemplo, el término “*the player*” sin marca de género en el inglés original, se suele traducir como “el jugador”. Las opciones que se proponen para reemplazar esta traducción por una con neutralidad de género, son tres: 1) “quien juega”, 2) “la persona que juega” o 3) referirse a la audiencia de forma directa cuando se le indica realizar una acción (casos como “*the player needs to throw a dart...*”, podría traducirse en neutral como “tienes que lanzar un dardo...”).

Las opciones terminológicas surgen también de la aplicación de un conjunto de estrategias de traducción, definidas por Hurtado Albir como “procedimientos individuales, conscientes y no conscientes, verbales y no verbales, internos (cognitivos) y externos” (2001, p. 276) utilizados por el traductor en su toma de decisiones para solucionar dificultades en el proceso de traducción en función de los requerimientos de cada caso.

Entre las estrategias seleccionadas se incluyen la amplificación, o “la introducción de precisiones no formuladas en el texto original” (Hurtado Albir, 2001, p. 633) cuando la entra-

da en inglés es demasiado breve y requiere de una perífrasis explicativa; y distintas clases de modulación, entendida como el “cambio de punto de vista o categoría de pensamiento” (2001, p. 640). Las modulaciones más frecuentes en el glosario en su estado actual incluyen la transposición de estructuras gramaticales y la selección de hiperónimos neutrales, normalmente en conjunto con un procedimiento de sustitución.

En este sentido, las estrategias de traducción fueron aplicadas en el marco de la perspectiva funcionalista y comunicativa del lenguaje, al servicio de un lenguaje en uso con neutralidad de género y sensible al cambio social y cultural.

El glosario neutro es un trabajo aún en desarrollo. El glosario colaborativo confeccionado por colegas de Gameloc Gathering tardó aproximadamente un año en estar relativamente completo; se estima que el de las autoras del presente cuaderno insumirá una cantidad de tiempo similar o mayor, debido a la dificultad de la tarea. El objetivo es concluirlo y compartirlo con la comunidad de colegas de la traducción de todas las áreas interesadas para su uso, edición y guía, ya que el problema de la falta de neutralidad de género en el lenguaje es general.

A continuación se comparten algunos términos del glosario en desarrollo, con las estrategias de traducción utilizadas:

Tabla 1. Miniglosario neutro para localización de videojuegos

Entrada en inglés	Sugerencia en ES (LNI)	Estrategia
Welcome to...	Te damos la bienvenida a... Adelante, estás en... Adelante, llegaste a... Explora... Descubre... [LUGAR] te da la bienvenida.	Amplificación
You are muted!	¡Tienes el micrófono cerrado!	Sustantivación
You are ready for [X]	Ya puedes ir a [X]. / [X] te espera./Tienes lo necesario para [X].	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
You are the [X] master!	¡Dominas el [X]!	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
Are you ready?	¿Tienes todo listo?	Cambio de la estructura gramatical para evitar la marca de género
Sage	Eminencia Gurú	Uso genérico y neutral del término

continúa >>

Rogue	Rebelde Granuja Canalla	Uso genérico y neutral del término
Expert	Eminencia Autoridad	Uso genérico y neutral del término
Amateur	Principiante	Uso genérico y neutral del término
Player	Quien juega Persona que juega	Se habla directamente a la audiencia.
Director	Dirección	Uso genérico y neutral del término
Programmer	Equipo de programación	Uso genérico y neutral del término
Project Manager	Gestión de proyectos Líder de proyectos Administración de proyectos	Uso genérico y neutral del término

Tabla con ejemplos del glosario de terminología neutra que se encuentra actualmente en desarrollo

Conclusión

Si bien la Real Academia Española aún no avala el uso del lenguaje inclusivo (“e”), nos pareció importante crear una herramienta para utilizar en el área de la localización de videojuegos que permita incluir a toda la audiencia que se sienta a disfrutar de un juego y no solo a los jugadores de género masculino.

El método que decidimos implementar tiene en consideración palabras que se destacan por no marcar el género. Es decir, palabras que engloben a la totalidad de las personas hispanohablantes sin discriminar a unas o a otras. Ese fue nuestro principal impulso para la creación de este glosario.

Otra de las conclusiones que deja la confección de este glosario es que también se debe trabajar a la par con profesionales desarrolladores, para crear una experiencia de usuario que englobe todas las realidades y se encamine hacia una más neutra. La industria carece de diferentes puntos de vista debido a que está predominantemente ocupada por varones en los puestos de diseño y de dirección. Una mayor inclusión en los equipos de desarrollo acabará reflejándose en una mayor inclusión en el producto, en la forma de tratar a los personajes y, por ende, a la hora de traducirlos.

Con el glosario buscamos priorizar un uso del lenguaje en el ámbito de los videojuegos que sea inclusivo y consciente de las funciones expresiva y apelativa: que tenga la suficiente flexibilidad como para adaptarse a la diversidad de identidades de género y subjetividades que conforman el universo de *gamers* en la actualidad.

Notas

1. La localización se define como la adaptación de un producto, en este caso de los videojuegos, a un idioma (llamado *locale*) específico, teniendo en cuenta cuestiones que van más allá de la traducción tradicional. Es decir, se debe adaptar respetando las características culturales, sociales, jurídicas, religiosas, etc.
2. “As Shaw puts it, representation is “important because it is an external acknowledgment of one’s existence” and “people want to see themselves in media texts because they want people like them to be seen” [35]. Our results begin to provide a landscape within which discussions of representation, identification, affect, individual experience, and even systematic marginalization of certain representations or identities can occur]”. Traducción de Carla Di Biase.
3. [the stereotypical go-to image of the hardcore gamer is a moody teenager in a darkened bedroom playing on their games console all hours of the day] [The demographic stereotype of the gamer is equally wide of the mark today. Whilst there is a bias towards men, it is not huge, with 44% of all gamers women. Those aged 16-24 represent less than a quarter of all gamers, with those aged 35-44 representing a similar proportion.] Traducción de Carolina Panero.
4. [This is not a world made up of passive consumers anymore. That era is over. This world is made up of collaborators. We can create and share. We can change laws. We can act.] Traducción de Yesica Terceros.
5. [This indicates how, even as overt misogyny garners attention and is potentially addressed, numerous more subtle forces are still at work to maintain core as exclusionary. Inferential sexism’s less obvious nature makes it potentially more difficult to combat as its assumptions appear to be true or at least not damaging] Traducción de Carla Di Biase.
6. [The Inferential Sexism of Surprise. Other inferentially sexist forces are social in nature. As mentioned earlier, interviewees recount extensive experiences with harassment, especially in online game spaces, and they describe this as an overtly sexist force they must overcome in order to enjoy games effectively. However, their accounts demonstrate that specific gender harassment and negativity online are only some of the many potential barriers they face to being key components of gaming communities. Female gamers also have to combat constant surprise at their presence and strong stereotypes about “girl gamers” in order to continue playing.] Traducción de Carla Di Biase.

Lista de referencias bibliográficas

- Aung-Thwin, M.; Baulu, K.; Ying Gee Wong, G. (productores) y Gaylor, B. (director). (2008). RiP! A Remix Manifesto. [Documental]. Canadá. *EyeSteelFilm en coproducción con National Film Board*.
- Benegas, L. (2018). Lenguaje inclusivo: ¿un nuevo género o moda pasajera? *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/parati/news/2018/06/29/lenguaje-inclusivo-un-nuevo-genero-o-moda-pasajera/>

- Castells, M. (2000). *Internet y la Sociedad Red*. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya.
- Cote, A. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. Nueva York: NYU Press.
- Cosenza, E. (2020). El lenguaje inclusivo y la corrección: ¿Qué hacer como profesionales de la lengua?. *PLECA*. Recuperado de <https://www.pleca.org.ar/el-lenguaje-inclusivo-y-la-correccion-que-hacer-como-profesionales-de-la-lengua/>
- Fernández, A. M. (2014). *La mujer de la ilusión. Pactos y contratos entre hombres y mujeres*. Buenos Aires: Paidós.
- Gardner, D. L. & Tanenbaum, J. G. (2018). Dynamic Demographics: Lessons from a Large-Scale Census of Performative Possibilities in Games, publicado en *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Montreal: Association for Computing Machinery.
- Hurtado Albir, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- ISFE, Europe's video game industry. (2020). *2020 Key Facts, Trends & Data*. Recuperado de <https://www.isfe.eu/isfe-key-facts/>
- Islas, L. (2020). Lenguaje inclusivo: ¿qué es y por qué lo rechaza la RAE?. *Muy Interesante México*. Recuperado de <https://www.muyinteresante.com.mx/sociedad/lenguaje-inclusivo-que-es-y-por-que-lo-rechaza-la-rae/>
- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ariel.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- López, Á. (Noviembre de 2019). Tú, yo, elle y el lenguaje no binario. *La Linterna del Traductor, la Revista Multilingüe de ASETRAD*, (19), pp. 142-150. Recuperado de http://www.lalinternadeltraductor.org/pdf/lalinterna_n19.pdf
- Méndez González, R. (2019). Complejidades de la localización de videojuegos: el problema del género de los personajes. *La Linterna del Traductor, la Revista Multilingüe de ASETRAD*, (18), pp. 76-81. Recuperado de http://www.lalinternadeltraductor.org/pdf/lalinterna_n18.pdf
- Ministerio de Cultura de Argentina. (2020). *Los videojuegos, cosa de mujeres* [Entrevista a Valeria Colombo]. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <https://www.cultura.gob.ar/videojuegos-valeria-colombo-9388/>
- Mouloud, N. y otros (1969). *Dialéctica y estructuralismo* (Acevedo, H., Trad.). Buenos Aires: Orbelus.
- Powell, J. (2020). Discover Global Game Trends (2020). *Kantar Consulting*. Recuperado de <https://www.kantarmedia.com/uk/thinking-resources/blog/discover-global-gaming-trends>
- Proyecto Web con género. (2008). *Recopilatorio de recursos Web sobre lenguaje no sexista*. Recuperado de <https://web.ua.es/es/unidad-igualdad/docencia-igualdad/biblioteca/ciencias-computacion/recopilatorio-de-recursos-web-sobre-lenguaje-no-sexista.html>
- Real Academia Española. (2020). *Informe de la Real Academia Española sobre el lenguaje inclusivo y cuestiones conexas*. [archivo PDF]. Recuperado de https://www.rae.es/sites/default/files/Informe_lenguaje_inclusivo.pdf
- Real Academia Española. (s.f.). *Función*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 23 de marzo de 2021, de <https://dle.rae.es/funci%C3%B3n?m=form>

- Real Academia Española. (s.f.). Perlocutivo. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 23 de marzo de 2021, de <https://dle.rae.es/perlocutivo>
- Senft, G. (2014). *Understanding Pragmatics*. New York: Routledge.
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola* (Martín, A., Trad.). Bogotá: Ediciones Nacionales. (Obra original publicada en 1980).
- TÉLAM (1ro. de noviembre de 2020). La RAE retira la entrada “elle” de su Observatorio para evitar “confusiones”. *TÉLAM*, Cultura. Recuperado de <https://www.telam.com.ar/notas/202011/530970-real-academia-espanola-retira-elle-de-su-observatorio-confusiones.html>
- Tur, J. y otros. “Masculino por defecto”, en ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género. *AnaitGames*, diciembre 2018, p. 223-244.
- Ukie, *Player Diversity & Demographics* (2020). Recuperado de: https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL
- Ukie, *UK games industry Census* (2020). [Archivo PDF] recuperado de: <https://ukie.org.uk/download/4gm3vwmart6z8473fa6vsz0hnk/0>
- VV. AA. (2020). *Video Games Localization Glossary-Spanish (Latam)*. *Glosario colaborativo de localización de videojuegos para América Latina*. Recuperado de bit.ly/110n-glo y de su anuncio oficial en la red social Twitter: <https://twitter.com/guidogameloc/status/1318178858701627396>
- Wonder Women in Tech y Movistar España. (2019). *Campaña #MyGameMyName*. Recuperado de: <http://www.mygamemyname.com/es>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. New York: Oxford University.

Abstract: In video game localization, we face several challenges, as it happens in all translation specializations. The lack of neutrality in Spanish to address the gamer audience is one of them, and a very serious one. The translated phrases for “Are you ready”, “Are you sure”, “The player”... exclude a large number of those who play video games. According to the most recent ISFE report (2020), almost fifty percent of gamers are women and other non binary groups in the European market. This report, supported by multiple statistics conducted by specialists and related organizations, tries to show the real need to create practical strategies to tackle and overcome this issue.

Keywords: neutrality - localization - translation - gamers - ¿male as norm? - indirect non binary language - INL.

Resumo: Na localização de videogames, como em todas as áreas da tradução, existem muitos desafios. A falta de neutralidade ao se dirigir ao público *gamer* é um deles, e muito sério. Frases como “Você está pronto?”, “Você está certo?”, “O jogador...” excluem uma grande porcentagem das pessoas que jogam videogames. De acordo com um recente relatório da ISFE (2020), no mercado europeu de *gamers*, 50% é composto por mulheres e dissidências sexuais e de gênero. Este relatório, apoiado por análises numéricas anteriores

de especialistas e associações, busca demonstrar a real necessidade de gerar estratégias práticas para enfrentar e superar esse problema.

Palavras chave: neutralidade - localização - tradução - gamers - masculino por defeito - linguagem não binária indireta - LNI.

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

Fecha de recepción: marzo 2021
Fecha de aprobación: abril 2021
Fecha publicación: mayo 2021

Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales

Carolina Di Palma ⁽¹⁾

Resumen: Trabajo de investigación en la instancia de reconocimiento sobre consumos culturales interactivos de infancias. Observación de campo situado y entrevista en profundidad desde el punto de vista de los estudios culturales dan como resultado este proceso de investigación colectiva en formación docente que ubican en contextos históricos transformaciones de los procesos de subjetivación de las infancias actuales en tiempos de consumos de videojuegos, redes sociales y series. Nueva Economía, monetización del tiempo de ocio y extracción de renta del consumo a partir del extractivismo de datos y la economía de la atención es la coyuntura que nos interpela a pensar el derecho al juego digital.

Palabras clave: interactividad - biopolítica - gubernamentalidad algorítmica - videojuegos - convergencia digital - simulación virtual, infancias - procesos de subjetivación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 128-129]

⁽¹⁾ Candidata a doctora en Comunicación de la UNLP y PPGCOM UFF-Brasil, línea de investigación, Estéticas y tecnologías de comunicación, campo Cuerpo, subjetividad y nuevas Tecnologías. Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata con tesis sobre la Convergencia digital pública infantil. Responsable de proyectos de Convergencia digital del canal Pakapaka Tv pública de Argentina desde el año 2010. Profesora titular de Cultura, Comunicación y Educación y Taller de nuevas infancias y nuevas juventudes en Institutos de formación docente de la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires desde el año 2009.

Investigación Año 2020. Pandemia COVID 19

1 gúgol, el número que tienen tanto ceros hasta que se cansa el cuerpo

Durante diez años en investigación en formación docente en el Instituto 39 de Provincia de Buenos Aires, y desde el equipo interno de convergencia digital del canal Pakapaka du-

rante todas las gestiones de Cielo Salviolo, El trabajo que desarrollaremos a continuación es un recorte de ese trayecto, que reúne el análisis de la investigación del último año 2020. La pandemia por Covid 19 generó la necesidad de utilizar otros procesos de enseñanza aprendizaje a través de tecnologías digitales. En esta situación, algunos docentes utilizaron plataformas de educación virtual y muchos otros solo pudieron dialogar con los estudiantes a distancia vía Whatsapp por falta de conectividad. Los temas vinculados a la inclusión digital, conectividad a largo de todo el territorio nacional, temas de protección de derechos de intimidad y privacidad en la red, y el derecho al juego digital en contextos de Nueva Economía (Marazzi, 2014) fueron y siguen siendo hoy temas claves de reflexión y acción desde las políticas públicas. Los programas de televisión *Seguimos Educando* y la plataforma *Juana Manso* (que no requiere el uso de datos) son algunos de los desarrollos implementados por el canal y Educar SE para dar respuesta a estos temas. Sin embargo, quedan aún por regular y darle continuidad a los derechos de las chicas y chicos en los espacios digitales, así como pensar otros nuevos en contextos históricos transformados. Con este artículo buscamos brindar y hacer accesible algunas de las transformaciones culturales mediáticas digitales que posibilitan procesos de subjetivación cuya especificidad detallaremos aquí.

En Febrero 2020, desde el canal ideamos un laboratorio de experimentación e investigación de nuevas narrativas no lineales que llamamos MINILAB. Desde allí, daríamos continuidad a la investigación cualitativa¹ de campo situada con el objetivo de reconocer a las nuevas infancias en relación con las transformaciones culturales actuales. Además, desde el MINILAB pusimos el foco en la experimentación con nuevas narrativas interactivas que habitan las infancias. Al mismo tiempo, entre diferentes equipos del canal, creamos el Consejo de niñas y niños para aproximarnos y dialogar con las nuevas generaciones. Nuestra experiencia de investigación colectiva en Comunicación y Educación fue realizada juntos docentes, ayudantes de cátedra y docentes en formación, todos participantes de la asignatura Cultura, Comunicación y Educación *Medios Tic y Educación*, del diseño curricular de los Niveles Inicial y Primaria de los ISFD 39, y Taller de nuevas infancias y nuevas Juventudes, del diseño curricular del Tramo de formación pedagogía del ISFD 52 , ambos institutos pertenecientes a la región Norte de Provincia de Buenos Aires. Este año, desde el canal, sumamos un eje a la guía de investigación sobre las relaciones entre Juego y Pandemia a pedido de la directora del canal por la situación de ASPO.

El trabajo de investigación se realizó en el marco de instancias de Formación docente de la provincia de Buenos Aires, ISFD 39, en el marco de la unidad curricular Cultura, Comunicación y Educación del segundo año de Educación Primaria. Participaron 40 estudiantes que entrevistaron a 71 chicas y chicos de la región Norte de la Provincia de Buenos Aires². Las edades de los entrevistados fueron de 5 a 12 años. 15 a 20 años. Los consumos culturales interactivos analizados fueron *Free Fire*, *Fortnite*, *Minecraft*, *Call of Duty*, *Youtuber Federico Vegevani*, *Youtubers Los polinesios*, *BangTang Sonyeodan* Pop coreano, *Academia de Cahorros*, *Clarence*, *Tik Tok*, *POkemon Go*, “*Brawl stars*”, *Amon us*, *Assassin ‘s Creed*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Plato*, *DAYs gone*, *Yu-Gi-Oh Duel Links*.

Desde el inicio de clases, propusimos a los estudiantes un trabajo de campo situado (Gubber, 2001), producido de manera grupal, en la instancia de reconocimiento (Huergo, 2005) con el objetivo de acercarnos a las transformaciones contemporáneas asociadas a

la subjetividad de las nuevas generaciones. Nuevas alfabetizaciones, nuevas formas de narrar, nuevos lenguajes asociados a nuevos dispositivos y potencialidades expresivas. Modos de apropiación de las chicas y chicos de una nueva reorganización de relaciones de fuerzas, de tecnologías que hacen posibles algunos visibles, decibles y audibles y otros no (Deleuze, 2015), de la creación de nuevas formas de sociabilidad, de los modos de habitar nuevas temporalidades, espacialidades y corporalidades, y más transformaciones culturales (Barbero, 2013) nos parecían claves para aproximarnos a lo nuevo.

El trabajo de campo propuesto por la cátedra consistió en una guía de observación (ver adjunto³) que partía de dos preguntas: ¿A qué están jugando ahora? ¿Qué serie o dibujos están mirando? En ningún caso decidimos qué investigar. La decisión fue investigar los objetos que los chicos mencionaran. El consumo cultural no debía ser propuesto por nosotros según creencias previas, sino señalado por el grupo a observar de acuerdo con sus preferencias, intereses y gustos. Fue así como durante más de diez años las investigaciones sobre consumos culturales interactivos fueron cambiando según la innovación, la actualización y los nuevos dispositivos. La metodología consistió en escuchar a las chicas y chicos, y observar sus prácticas asociadas a los usos y apropiaciones de un consumo cultural interactivo digital vinculado a un grupo (más de tres) y un espacio situado. Los grupos etarios debían corresponderse con la franja etárea del Nivel, de 2 a 5 años si era Nivel Inicial o de 6 a 12 si era Nivel primaria, más de 12 si era educación de adolescentes y adultos. En el año 2020 introdujimos también algunas investigaciones con una franja etaria de jóvenes de 15 a 20 años porque observábamos que, en las mediaciones por pares, esto es, Youtubers, gamers y streamers, muchos tenían como referencia los consumos de los más grandes.

A medida que fueron transcurriendo el año y los contenidos de la asignatura, los estudiantes hicieron entregas parciales de los trabajos de campo, realizaron una puesta en común en clase y discutieron con sus compañeros, profesores y ayudantes de cátedra. El equipo de cátedra hizo devoluciones y comentarios sobre las indagaciones en un documento compartido online al que tuvo acceso la totalidad de los estudiantes. Al final del año, cada trabajo fue ampliado y enriquecido según los diálogos en el aula, dentro del grupo y con los docentes. Para el final, todos los estudiantes debieron leer el trabajo de todos y buscar lo que tenían en común como única consigna. Continuidades y discontinuidades darían cuenta del proceso de creación de sentido común actual. Esta instancia fue colectiva y con una disposición en ronda. Así, durante estos diez años, cientos de estudiantes pusieron en circulación las tramas de interpelación de la cultura mediática a través de la problematización de los consumos culturales interactivos y de la interrogación respecto de qué hacen las chicas y chicos con eso. En la ronda final se compartían descubrimientos, sentidos de los marcos teóricos, transformaciones de la tecnicidad (Barbero, 2006), de la educación, de las narrativas, evidenciando devenires y afectaciones. En la puesta en común colectiva, aparecían los sentidos que disputaban hegemonía en la vida cotidiana de las nuevas generaciones en el contexto de la cultura digital.

Esta investigación constituye un espacio de intercambio, discusión y formación que creemos favorece la reflexión sobre la práctica, la autocrítica, la revisión de los marcos teóricos para dar cuenta de lo contemporáneo y su justificación a partir de la propia experiencia. En este sentido, las relaciones con el MINILAB de la TV Pública Canal Pakapaka manifies-

tan las posibilidades de pensar en conjunto lo actual de la cultura y la tecnicidad con vistas a una praxis transformadora. Es el deseo de este equipo invitar a otras instituciones de investigación a participar de instancias colectivas de reflexión sobre los derechos digitales actuales en contextos de transformación histórica.

Metodología: una Aproximación al Campo desde la instancia del Reconocimiento

Partiendo de una concepción de cultura como producción simbólica tanto como material (Williams, 1981), la propuesta fue la de indagar en grupos a través de la observación participante y de entrevistas en profundidad, en campos situados (Guber, 2001) como entornos hogareños, salones de escuelas y cibercafés, usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las nuevas generaciones con el objetivo de reconocer (Huergo, 2013) el universo vocabular (Freire, 1986) de las nuevas infancias y juventudes con las que producen sus modos de ser y de estar el mundo.

Tal como dice Jesús Martín Barbero:

Vivimos un momento de revolución de las tecnicidades donde la comunicación digital abre la posibilidad de un lenguaje común de datos, textos, sonidos, imágenes y videos, desmontando la hegemonía racionalista dualista que oponía lo sensible o emocional a lo inteligible, la razón a la imaginación, la ciencia al arte, la cultura a la técnica, el libro a los medios audiovisuales, abriendo una nueva configuración del espacio público vinculada a una nueva ciudadanía (Barbero, 2006, pp. 16-17).

Por eso, nuestro foco estuvo puesto desde el principio en las transformaciones culturales asociadas a esta nueva tecnicidad y no al uso instrumental de las nuevas tecnologías. Una tecnicidad quiere decir que algún nuevo dispositivo aparece en un momento histórico determinado, en medio de transformaciones culturales que habilitan nuevos procesos de subjetivación. Como resultado, proponen modos de comportamiento, formas de encarnar los cuerpos, modos de habitar tiempos y espacios que no son los que conocimos. Además, las tramas discursivas hacen posibles nuevas formas de socialidad. Y si bien las pantallas proponen algunos modelos posibles de habitar el mundo, también los cuerpos y sus prácticas discursivas, que son performativas, entablan todo tipo de diálogos donde intervienen resistencias, concesiones y negociaciones, según los contextos de la vida cotidiana.

Nuestros trabajos tuvieron como objetivo reflexionar acerca del diagrama de fuerzas en el que están haciéndose visibles nuevas relaciones de poder-saber (Deleuze, 2015) que proponen algunos horizontes de interpelación posibles. Sostenemos que los medios interactivos digitales también proponen modelos de identificación que disputan sentido común en la infancia en ese continuum online/offline que hacen posible hoy los nuevos dispositivos: formas de ver, de sentir y de actuar, agendas temáticas, modos de relacionarse y de resolver los conflictos, de hacer cuerpo. Y, como además decía Huergo (2013), los sentidos mediá-

ticos que proliferan no están «afuera» como un objeto, sino que se han hecho cultura, se han hecho hilos en la trama cultural.

Los trabajos de campo sirvieron de experiencia transformadora para desubicarse respecto de la posición del saber escolar y encontrar alguna nueva posición de escucha. Decía Huergo sobre el reconocimiento:

La 'recepción' de interpelaciones, entonces, no tiene tanto que ver con el orden del conocimiento, de los códigos o de los mensajes, sino más bien con el orden del reconocimiento...Conocer al otro es conocer un campo de significación... Se dan dos procesos, reconocimiento del diálogo cultural que significa que en cada práctica subjetiva la comunidad habla pero a la vez es hablada y reconocimiento de los interlocutores como sujetos históricos. De manera que las diferencias no se configuran en o por la recepción de interpelaciones, sino que se «encuentran» y se «reconocen» en ellas (y no siempre de manera armoniosa y feliz); y al reconocerse y encontrarse se reconfiguran (Huergo, 2013, p. 2).

Guía de Observación y Análisis⁴

Sobre el Eje de las Representaciones

El primer eje de la guía de observación y análisis se relaciona con el eje de las representaciones. La idea es analizar las tramas discursivas que pone en circulación el mercado a través de la cultura mediática digital, en este caso de los videojuegos, series y redes sociales. Las representaciones incluyen propuestas de mundos posibles, valores, formas de relación social y sobre todo, horizontes de interpelación.

Sobre el eje Significados

En este eje el foco está puesto en la voz de los chicos, cuáles son los significados y sentidos que las nuevas generaciones dan a sus consumos. A qué se juega, qué les gusta, por qué juegan, qué sería lo divertido de estos juegos: estas son algunas de las preguntas que provocan que los chicos hablen y cuenten los usos y apropiaciones que hacen de esos juegos. El análisis tiene entrecomillado el testimonio de los chicos, sin modificaciones de escritura alguna. Importa cómo lo dicen y los recortes que hacen de lo que cuentan de los videojuegos, series y redes sociales.

Sobre el eje Identificaciones

El eje identificaciones analiza cómo son los personajes con los que los chicos se identifican. Qué poderes tienen, qué habilidades, qué bailes pueden realizar, cómo son los rasgos de su personalidad: estas son algunas de las preguntas que hicimos en el campo. Por una parte, interesa ver qué horizontes de interpelación ofrece el mercado y, por otro, atender a las cualidades que los chicos valoran. En este sentido, las tramas de los personajes, cómo se relacionan entre sí y qué lugares ocupan en la narración permiten observar formas de cons-

trucción identitaria actual. Los discursos interpeladores proponen modos de ser y de estar en el mundo, y las chicas y chicos se los apropian y lo resignifican de modos singulares.

Sobre el eje de Usos y Accesos

El eje de usos y accesos se relaciona con las vías que las chicas y chicos tienen para acceder a los consumos, es decir, desde dónde lo hacen, con qué dispositivos, con quiénes, qué comandos usan, si tienen o no conectividad, si usan datos, entre otros. Lo mismo sucede con la forma y los modos en los que se sirven de los consumos. En este caso ponemos en voz de los chicos los modos en que ellos nos cuentan cómo se apropian de eso que propone la industria a través de los videojuegos series y redes sociales. En este eje surgen cuestiones muy interesantes acerca de cómo se usan las interfaces y las opciones predeterminadas de los movimientos y funcionalidad posibles que habilitan.

Sobre el eje Deseos y Placeres

Este eje trata de dilucidar y observar dónde operan el deseo, el placer o los afectos cuando las chicas y chicos consumen videojuegos, series y redes sociales. En qué momento les genera alegría, cuándo enojo, cuándo furia, cuándo bailan, cuándo ríen, cómo interviene la moda. Las estrategias de mercado trabajan sobre estas cuestiones y el consumo como instancia de producción de sentido y performatividad lo hace a su vez desde estas instancias de apropiación, siempre dentro de la producción de la cultura, que es histórica y situada.

Sobre el eje Ritualidad y Cotidianeidad

Este eje se detiene en el modo en que el sentido común se organiza en la vida cotidiana y sobre cómo el consumo se inserta en una trama más amplia de la organización social que se naturaliza. Rituales que se instalan en la vida cotidiana que reproducen nuevos órdenes establecidos y que se normalizan como parte de la vida cotidiana. Estas rutinas que se consolidan en la vida cotidiana de las nuevas generaciones tienen su origen en los modos de interpelación de los consumos culturales interactivos. Hay patrones de actualización constante que demandan cierta cotidianeidad para poder cumplir objetivos, obtener beneficios y no quedar afuera del juego, redes y temas. Por otro parte, también hay rutinas que se relacionan con modos y formas de vida de los adultos cuidadores con los que habitan las chicas y chicos. Todo esto se ensambla en un entramado cultural que solo adquiere sentido cuando se observa de cerca la producción de la vida cotidiana.

Sobre el eje Articulaciones on-off line

Este eje atiende a los procesos de subjetivación actual, que no son solo reales o virtuales, sino que funcionan articulados y en continuidad. A partir del consumo se establecen relaciones entre el online y el offline. Formas de juego que se ponen en relación con un entorno y otro, lazos de socialidad, formas de monetización, compra de merchandising, temas vinculados a las rutinas y al modo de habitar los cuerpos son claves para poder dar cuenta de los deseos y placeres de las nuevas generaciones pero también de las consecuencias sobre el cuerpo orgánico y los padeceres actuales.

Sobre el eje Interactividad y Movimiento

Este eje pone especial énfasis en la transformación expresiva actual que brindan los dispositivos digitales de la interactividad. Como potencialidad expresiva habilita el movimiento y la acción de lo que antes era el espectador. Esta como opción de participación nos condujo a preguntarnos con qué propósito se mueven las chicas y chicos. Por un lado, con qué sentido habilitan el momento las industrias de telecomunicaciones. Y, por otro, ¿con qué sentido se mueven los chicos cuando esto está habilitado? ¿Cuándo se mueven online y cuando offline? ¿Por qué, en cada caso? ¿Cuáles son los objetivos del movimiento y cuáles son los modos en que pueden moverse en cada caso? Esta instancia trae asociada transformaciones de la corporalidad también que nos interesa indagar.

Sobre el eje de Monetización

Este eje pone el foco en la trama de nuevos modelos de negocio en el que se insertan los consumos digitales. Indagamos en todas las estrategias que pone en obra el mercado vinculadas con las monedas de juego, real y virtuales, beneficios que se obtienen a partir del dinero real, actualizaciones de temporadas⁵, pase de batalla⁶, recomendaciones algorítmicas⁷ y monetización⁸. Además, estudiamos las formas de publicidad encubierta que se realizan a través de los eventos, los influencers y las propuestas de comercialización offline a través de merchandising⁹, vida¹⁰, skins¹¹. Este eje en particular ha sido abordado en Di Palma (2020).

Desplazamientos culturales en la investigación: hallazgos

A continuación esbozaremos algunos de los desplazamientos actuales que observamos a partir del acercamiento al campo situado de esta investigación. Las interpretaciones de las prácticas discursivas que realizan los estudios culturales siempre refieren a los campos que analiza sin pretensión de generalización. Las continuidades que hallamos en este análisis se insertan en una coyuntura de transformaciones culturales más amplias que dan sentido a la especificidad de estos desplazamientos vinculados a una nueva tecnicidad.

Los horizontes de interpelación de las representaciones y discurso de videojuegos series y redes sociales que observamos en este campo situado, proponen procesos de subjetivación que producen usuarios jugadores que consumen, al mismo tiempo que producen, contenidos en primera persona¹². Este modo de producir está vinculado al argumento que aparece repetidamente sobre lo divertido y la creación.

Las/os jugadores/usuarios interpelados a través de las pantallas están atravesados por los valores de la competencia, la victoria, el éxito y el de ser el/la mejor. El juego en equipo se legitima con valores relacionados con salvar a los amigos y destruir al enemigo. En los años 2018, 2019 y 2020 se unifica la propuesta de los videojuegos de sobrevivir en una batalla de todos contra todos donde el ganador es el último que sobrevive.

Las representaciones de videojuegos, series y redes sociales tienen en común el proponer las ideas del juego infinito y la de una libertad absoluta que depende únicamente de la voluntad del usuario.

Las representaciones de lo corporal y la vida se relacionan con el culto al cuerpo, la velocidad, la fuerza y la expansión de las posibilidades humanas con dispositivos y armas a los que se que pueden loguear en los espacios online pero también offline, posibilitando la compra con dinero real.

En relación con las propuestas de movimiento, las representaciones de los consumos interpelan la imitación y la copia para llegar al modelo. Estos modelos están promovidos por figuras de influencers, gamers, streamers y la segmentación del gobierno algorítmico¹³. Es importante mencionar que las interfaces no habilitan otras posibilidades más que las que se encuentran predeterminadas en la instancia de producción.

En relación con el sentido común, se instala la idea de juego infinito, de que todo es posible en el espacio virtual y de que el consumo digital no se acaba nunca. Una idea de libertad también común en los consumos sin responsabilidad, una libertad que no implica obligaciones como contrapartida, un distanciamiento de las relaciones de poder con los adultos con cierta autonomía de consumo y movimiento en los espacios digitales.

Los modelos de monetización (Srniczek, 2020) están vinculados con la economía de la atención, el extractivismo de datos, a través de estrategias de negocios como las maratonnes, las actualizaciones, PNT y merchandising¹⁴.

El consumo de las nuevas infancias se consolida en soledad, en las habitaciones propias, con dispositivos que producen aislamiento para lograr mayor atención, en espacios alejados del cuidado de los adultos. Desde los análisis de la Escuela de Frankfurt y la Escuela de Birmingham de mediados y finales del siglo pasado, las muertes y desapariciones de las mamás y papás en las tramas de Disney hasta las muertes actuales como las que hacen casi sin darse cuenta los Minions, las figuras de autoridad de la modernidad son reemplazadas por mediaciones por pares.

Respecto de la ritualidad, se establecen rutinas en la vida cotidiana que posibilitan el establecimiento de otro tipo de ritualidad en los espacios digitales. La espacialidad cambia pero las temporalidades también. Esto genera cada vez, procesos de subjetivación en una continuidad, por un lado y problemas ligados a la escisión entre energía cognitiva y energía física orgánica, por el otro. La demanda de atención dentro de las pantallas no puede ser respondida por las energías limitadas del cuerpo orgánico que conducen las consolas. La segmentación de la funcionalidad algorítmica produce que las chicas y chicos reciban recomendaciones de visionado y se mantengan en esos mismos recorridos para seguir a influencers y producir contenidos. Esto mismo imposibilita que accedan a otros contenidos y, de esta forma, continúen situados en una misma segmentación.

El argumento de *estar aburrido* y el dedicar tiempo al consumo habilita un nuevo sensorium de ansiedad e hiperactividad que legitima la monetización del ocio en las franjas de tiempo libre. El problema de las adicciones surge de los propios chicos y creemos que es de vital importancia investigar las clasificaciones de los juegos (Search ESRB Game Ratings). La producción de adrenalina funciona igual que en cualquier otra adicción. En muchos casos los chicos dicen no poder dejar de jugar o ver series. En este mismo sentido es que surgen las emociones de enojo cuando se les impone un límite al consumo sin interrupción. Ya sea que el límite provenga de los adultos, de la conexión a internet o de los dispositivos, el gasto de energía o la pérdida de la vida del avatar, los chicos mencionan en varias ocasiones estas frustraciones y lo manifiestan con ira. La interpelación, esto es, la

estrategia de un mercado que ofrece actualizaciones, niveles y modelos a los que se debe llegar, generan emociones, es decir, tienen el objetivo de interpelar emociones vinculadas a la falta. Este circuito puede describirse así: *quiero ganar y por eso sigo jugando, y si no gano, me doy cuenta de todo lo que me falta para ganar. El deseo de llegar a esa meta me genera adrenalina y el deseo de más velocidad, pero igual no llego. Entonces me frustro y quiero seguir y vuelvo a empezar.*

En términos de socialización, observamos como rasgo común el hecho de que en el consumo se genera sentido de pertenencia y que la pandemia legitimó con buenas razones el uso de los dispositivos digitales para encontrarse con amigos. Por lo cual, la pandemia de Covid funcionó como acelerador de un proceso de digitalización que ya venía dándose y fue fundamental para la vida social de las chicas y chicos. Al mismo tiempo, las plataformas de streaming y de juegos multijugador aumentaron considerablemente la cantidad de usuarios y las ganancias de las Industrias de las Telecomunicaciones se incrementaron en consonancia con esta aceleración de la digitalización.

Dentro de las mecánicas de juego surgen con frecuencia las asociaciones de ciertos movimientos del cuerpo dentro del espacio digital en relación con ciertos movimientos del cuerpo de las manos. Por otra parte, las posibilidades de ganar movilizan a reaccionar con más velocidad en un aprendizaje que lleva a la automatización. Cuando más automatizado el movimiento, más veloz la reacción, más posibilidad de ganar.

También resulta común, tanto en redes como en videojuegos y en las tramas de las series, encontrar potencialidades expresivas de las tecnologías de la vigilancia como el control, la geolocalización y la predicción estadística. La mirada vertical de casi todos los juegos que se ubican en mapas¹⁵ da cuenta de las transformaciones de la mirada patriarcal a las miradas posthumanas, es decir, con componentes maquínicos (Latour, 1991), que no necesariamente podría lograr un cuerpo humano, ni de hombre ni de mujer (Steyerl, 2012). El punto de vista en la construcción de la narrativa, que es la subjetiva en primera persona, con el componente adicional de la simulación virtual y que se diferencia de la representación analógica audiovisual, transforman los modos de construcción identitaria. Las identidades se manifiestan a partir de los rasgos vinculados a las habilidades de los personajes de la red en todas sus versiones. Las participaciones de algunas identificaciones con las habilidades son efímeras y cambiantes. En este sentido, los participantes optan por las habilidades que invertirán a los avatares a través de los controles. Se trata de indicaciones-órdenes de movimiento con algunos objetivos de acción real en el espacio virtual. Todo esto se produce dentro de las opciones de formato predeterminado de movimiento y acciones del consumo.

Algunos modos de hacer la guerra y, sobre todo, la guerra a la distancia, son algunos de los saberes que, de alguna manera, darían cuenta de nuevas alfabetizaciones. Recomendamos ver los documentales de Harun Faroki llamado *Serious Games* para dar comienzo a una serie de investigaciones académicas sobre estos temas. Lo mismo sucede con el trabajo cognitivo que demanda a los jugadores implementar estrategias de juego y a los usuarios de posicionamiento algorítmico. Cuando observamos la capacidad de atención para generar estas estrategias, parece clave entonces decir que la atención dispersa aparece únicamente en determinados contextos.

Desplazamientos Actuales de una Nueva Tecnicidad

Las nuevas infancias habitan gran parte de sus horas del día en espacios virtuales en videojuegos, en comunidades multijugador, en redes sociales o navegando en internet. Una parte de sus cuerpos orgánicos vive el offline haciendo funcionar de manera mecánica los comandos de la consola, computadora, tableta o celular a través de las interfaces. La otra parte, su doble o dividida habita el online usando su energía abstracta cognitiva cada vez que mira o produce videos e interactúa, juega o navega (Deleuze, 1991). Este doble vínculo cuerpo-orgánico-mecánico/ avatar-virtual-cognitivo, si bien encarna en un continuum online-offline, naturaliza la creencia de que “todo es posible” en la red, sentido común que disputa la hegemonía de este momento histórico.

Esto, mirado desde el punto de vista de la interpelación del mercado en estos espacios virtuales, demanda a los usuarios una actividad *infinite loop* (Apple, Infinite Loop¹⁶), sin interrupción, que produce consecuencias en el cuerpo orgánico, finito y con energías limitadas. Los sentidos que otorgan las nuevas generaciones para el uso y apropiación de sus consumos están relacionados con generar sentido de pertenencia y sociabilidad en relación a algo que se establece como nuevo común y que básicamente profana los valores de la modernidad (Di Palma, 2020). Los *chicxs* se identifican y diseñan un nuevo común profanando eso sagrado que fueron los valores modernos para sus adultos cercanos. Si bien este proceso da cuenta de los modos de apropiación, también es utilizado por un capitalismo que muta y que gira hacia nuevas formas de reorganización. Esas profanaciones surgen autónomamente de las nuevas generaciones, pero al mismo tiempo son apropiadas por el capital para producir nuevos órdenes sociales que se autorregulan en términos de gubernamentalidad (Foucault, 2006)).

En los entornos virtuales de excepción¹⁷ funcionan nuevas formas de gubernamentalidad algorítmica con actores no humanos que intentan prever y modificar el comportamiento actuando como nuevos mediadores en las interfaces. En los entornos virtuales hay mediaciones, solo que no son las mediaciones de la modernidad. Estas nuevas mediaciones, que son combinaciones algorítmicas y de inteligencia artificial, son conducidas, es decir, programadas, por los equipos de desarrollo de hardware y software en el marco de las estrategias del mercado digital. Estos nuevos modelos de negocios de la nueva Economía, del capitalismo de plataformas, del extractivismo de datos y del gobierno algorítmico, producen nuevas formas de gubernamentalidad (que “previenen para conducir” con cierto grado de incertidumbre). Las nuevas leyes antiterroristas (que abren un hiato en los capitalisms democráticos republicanos), la Sociedad Global de la Información¹⁸ y Gobernanza en internet¹⁹ son claves de un proceso más amplio de cambio hacia nuevas formas de gobierno global.

Por otra parte, la creencia que disputa sentido común en las nuevas infancias relacionada a que “todo es posible y como me gusta en la web” y con la cantidad de estímulos a los que los *chicxs* “deben dar respuesta” interpelados por las pantallas, generan nuevas formas de control asociadas a una economía de la atención. Por el momento, y en tanto cuerpos orgánicos que necesitan de movimiento y reposo, no es posible dar respuesta a todas las demandas que circulan incitando a la hiperactividad. Intentar responder a esa demanda infinita de estímulos, por un lado, conlleva a la imposibilidad de detenerse en algún pun-

to y profundizar en la complejidad y, por otro, produce angustia traducida en ansiedad por la frustración de no poder cumplir “el deber ser contemporáneo”. Así surgen algunas interrupciones como la desconexión psíquica o atención dispersa (ADD) y depresión por cansancio, que son, de alguna manera, formas inconscientes de detenerse.

La renta, la captura de la producción social, se extrae de la producción, (automatizada y externalizada) y también del consumo. Los nuevos modelos de negocios hacen posible la monetización del tiempo de ocio o lo que Roblox llama *sector de ocio interactivo*. Los metadatos asociados a una IP en un dispositivo sirven como materia prima para orientar las ventas según perfiles cada vez más segmentados, y orientan los gustos y preferencias. Esto mismo trasladado a las nuevas generaciones significa que las energías gastadas por un cuerpo conectado a una consola o dispositivo digital se transforman en datos que luego son monetizados por las industrias de telecomunicaciones. Aproximarnos a la extracción de las energías en la instancia de consumo cognitivo es posible sólo si consideramos esta articulación de los cuerpos *on-off line*.

Prestar Atención y Nuevos Derechos

Cuando se piensa en las nuevas generaciones, se hace en relación con las ideas de infancias y juventudes de la modernidad. Creemos que lo mejor es concebirse como sujetos de derecho. Se cumple con lo políticamente correcto cuando se defiende el acceso a las necesidades de alimentación, de educación, de vivienda, de salud y, a medida que avanzó el siglo XX, se sumaron los estandartes del derecho al juego, del derecho a la participación, del derecho a una educación sexual integral. Con estas certidumbres construidas por el sentido común del siglo XX, discurre hoy la vida cotidiana del siglo XXI. Sin embargo, los derechos humanos, de los jóvenes y de los niños protegen a la persona de cuerpo físico carnal y no a sus metadatos, que circulan en los espacios digitales. Aquí es donde surge uno de los problemas que convocan a pensar los cuerpos *cyborgs* (Haraway, 2016, 2020) hoy, esos que habitan una continuidad on-offline. Una parte de esos cuerpos vive en territorios regulados por el sistema de derecho y otra parte habita espacios virtuales de excepción que no están regulados por ese sistema (Agamben, 1995, 2003).

Nuestra propuesta de reflexión sobre las transformaciones de la sensibilidad contemporánea consiste en pensar la tecnología digital como una nueva tecnicidad de manera no instrumental (Barbero, 2006). Una tecnicidad quiere decir que algún nuevo dispositivo aparece en un momento histórico determinado, en medio de transformaciones culturales que habilitan nuevos procesos de subjetivación. Como resultado, se proponen modos de comportamiento, formas de encarnar los cuerpos, modos de habitar tiempos y espacios que no son los que conocimos. Además, las tramas discursivas hacen posibles nuevas formas de socialidad. Y si bien las pantallas proponen algunos modelos posibles de habitar el mundo, también los cuerpos y sus prácticas discursivas, que son performativas, entablan todo tipo de diálogos donde intervienen resistencias, concesiones y negociaciones según los contextos de la vida cotidiana. Ahí, en ese entre, en los intersticios donde se abren umbrales, nos interesa generar nuevos horizontes de lo posible y de lo sensible que habiliten nuevas formas de juego y de lazo social.

Notas

1. Análisis de las investigaciones anteriores en *Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada*, UNLP, 2017, Buenos Aires, <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194>
2. Detalle nombres de los participantes de la investigación: https://docs.google.com/document/d/1aIXfHeKN3YQvt-rkcSLKScF228hZIAuTH9aobpi5e_M/edit?usp=sharing
3. Guía: https://drive.google.com/drive/folders/1ZB88EAN_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ

La guía que propusimos para la investigación[#] surgió en el año 2015 de parte de quien fue Director de Educación Superior de la Provincia de Buenos Aires, Dr. Jorge Huergo. Antes de morir, nos compartió con nosotros su propuesta para indagar en la instancia de reconocimiento de la convergencia digital. Huergo Él estaba convencido de que era clave aproximarnos a los consumos culturales de las nuevas infancias porque en esta instancia de consumo, se ponían en juego y en disputa prácticas discursivas que eran interpeladoras de los nuevos procesos de subjetivación. Jorge Huergo, además de haber creado la primer maestría en Comunicación y Educación popular en la Universidad de la Plata, fue el generador de los únicos diseños curriculares de formación docente asamblearios y abiertos a la transformación de la época, que se implementaron solo en Provincia de Buenos Aires, incluyendo los saberes del campo Comunicación/Educación. Jorge Huergo se adelantaba al tiempo aun sin saber lo que habilitaba en términos de Estudios Culturales Latinoamericanos, con este remix del método de investigación que había inventado y nos había compartido. Este trabajo está condicionado por sus ideas, tiene que ver con su intuición y con ese modo de pensar las ideas y el conocimiento a través del poema que había hecho de la educación y la vida.

4. Trabajo de campo en bruto y análisis sistematizado: <https://docs.google.com/document/d/11N5KmtUbHAsjkykRuVFsiEV7q3Ire7H/edit?rtprof=true>
5. Actualización de temporadas: los videojuegos proponen historias que se actualizan periódicamente. Es necesario seguir las actualizaciones para poder continuar dentro del juego.
6. Los pases de batalla nos entradas a las nuevas actualizaciones de juego que en general se pagan con dinero real.
7. Las recomendaciones algorítmicas son las sugerencias que da el juego y el entorno de la interfaz según datos recabados del perfil.
8. Monetización es el modelo de negocios que vende bases de datos extraídos del tiempo usado en el espacio virtual de las IPs.
9. Modelo de negocios que articula la venta online y offline de productos vinculados a los juegos y series.
10. Se puede comprar vida y energía con tarjetas de crédito o a través de Mercado Pago y Pago Fácil.
11. Las skins son mejoras en los atuendos o trajes de los personajes.
12. Los puntos de vista para construir los recortes de las acciones en las tramas son subjetivas, en primera persona. Las tramas construidas por la televisión analógica y el cine tradicional, en cambio, son en tercera persona.

13. Para más información sobre segmentación del gobierno algorítmico la publicación ¿Nuevos paradigmas de vigilancia? Miradas desde América Latina. Memorias del IV Simposio Internacional Lavits, Buenos Aires. Puede consultarse en https://des.cargas.vialibre.org.ar/libros/lavits/Lavits2016_BsAs_Libro.pdf
14. Un caso de modelos de negocios en sitios de infancias y la relación entre Internet y las cosas: <https://pocket.watch/clockwork> <https://pocket.watch/>
15. *Fortnite*, *Free Fire*, entre otros.
16. <https://www.apple.com/retail/infinitemloop/>
17. Los espacios virtuales no están regulados por el sistema de derecho. Los metadatos no tienen hasta el momento regulación de los derechos conocidos hasta ahora.
18. Vinculación SIC o WSIS +ITU +ONU. Principios. SIC 2003 y 2005. Planes de acción. <http://www.itu.int/wsis/index-es.html>
Conectar el Mundo <http://www.itu.int/en/ITU-D/Conferences/connect/Pages/default.aspx>
19. Foros de Gobernanza en Internet <http://www.igfspain.com/>

Lista de referencias bibliográficas

- Agamben, G. (1995). *Homo Sacer I, Homo Sacer II y Estado de Excepción*.
- Agamben, G. (2003). *Estado de Excepción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Apple, Infinite Loop (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.apple.com/retail/infinitemloop/>
- Barbero, J. (2006). *Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. Diálogo de la Comunicación, 15.
- Berradi, F. (2016). *Generación post alfa*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Deleuze, G. (2015). *Sobre el Poder, cursos sobre Foucault y La subjetivación, cursos sobre Foucault III*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G. (1991). “Posdata sobre las sociedades de control”, en Christian Ferrer (Comp.) *El lenguaje literario*, Tº 2. Montevideo: Ed. Nordan.
- Di Palma, C. (2017). Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil: nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada. La Plata: EDULP UNLP. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194>
- Di Palma, C. (2017). Consumo cultural y recepción mediática. Investigación comunicación Educación. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1JJ4Ldgt-oDO5uyWVbT_aYw9KUT7_OANr/view
- Di Palma, C. (2020). Narrativas Complejas, *Youtubers. Mi vida en primer y segundo plano*. Rosario: Editorial UNR. Recuperado de https://www.academia.edu/42953670/Narrativas_Complexas
- Di Palma, C. (2020). PKPK Convergencia digital, Investigación 2020. Recuperado de https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ZB88EAN_3-GkETuUewALdQ7x5UPBhXyJ
- Di Palma, C. (2020). Análisis Investigación 2020. Consumos culturales interactivos. Academia de cachorros. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1i5Q6xPeqDEVr98HuAGVcX28NQBOSXFCd3pwcP-Z9WNQ/edit#heading=h.24566dgy3glq>

- Freire, P. (1986). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. Mexico: Ed. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2006). *Seguridad, territorio y población*, Buenos Aires: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Fundación Vía Libre (s.f) n/a. Recuperado de <https://www.vialibre.org.ar/publicaciones/>
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Haraway, D. (2016). *Manifiesto Cyborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Buenos Aires: Puente aéreo.
- Haraway, D. (2020). *Manifiesto cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX en Simios, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*. Buenos Aires: Mansalva.
- Huergo, J. (2013). *El reconocimiento del universo vocabular y la prealimentación de las acciones estratégicas*. Centro de Comunicación y Educación de la UNLP. La Plata.
- Lazarato, M. (2004/2006a). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lazarato, M. (2004/2006b). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control* (pp. 229-244). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lazarato, M. (2006). El "pluralismo semiótico" y el nuevo gobierno de los signos. Homenaje a Félix Guattari. Recuperado de <http://eipcp.net/transversal/0107/lazarato/es>
- Latour, B. (2001). *Nunca fuimos Modernos, Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Marazzi, C. (2014). *Capital y lenguaje. Hacia el modelo de las finanzas*. Buenos Aires: Tinta limón.
- Plan Federal Juana Manso (s.f). n/a. Recuperado de <https://recursos.juanamanso.edu.ar/home>
- Rodríguez, P. (2014). *Sobre la noción de dividuo: nuevos modos de subjetivación en la intersección de saber y poder*. Debates sobre teoría política contemporánea. Buenos Aires: UBA.
- Rodríguez, P. (2015). ¿Qué son las sociedades del control?. Debates actuales de la Teoría política contemporánea (págs. 1-2). UBA. Buenos Aires.
- Rodríguez, P. (2015). *Historia de la información*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Search ESRB Game Ratings (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.esrb.org/>
- Seguimos educando (s.f). n/a. Recuperado de <https://www.educ.ar/noticias/etiqueta/seguimos-educando>
- Srnick, N. (2020). *Capitalismo de Plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Steyerl, H. (2008). *Los condenados de las pantallas*. Buenos Aires: Caja negra.
- Williams, R. (1981). *Cultura, Sociología de la comunicación y del arte*. Barcelona-Buenos Aires: Paidós.

Abstract: Research work in the instance of recognition of interactive cultural consumption of the new childhoods. Observation of the situated field and in-depth interviews from the point of view of Cultural Studies. Research took place in a process of collective work in teacher training institutions that place in historical contexts transformations of

the current childhoods processes of subjectivation in times of videogame consumption, social networks and series. New Economics, monetization of leisure-free time, rent extraction in the consumer instance from data strativism and the economy of attention is the conjuncture that challenges us to think about the right to digital play.

Keywords: interactivity - biopolitics - algorithmic governmentality - videogames - digital convergence - virtual simulation, childhood - subjectivation processes.

Resumo: Trabalho de pesquisa na instância de reconhecimento no consumo cultural interativo das infâncias. A observação do campo situado e entrevistas em profundidade do ponto de vista dos Estudos Culturais resultam neste processo de investigação coletiva na formação de professores que situam em contextos históricos transformações dos processos de subjetivação das infâncias atuais em tempos de consumo de videogames, sociais redes e séries. A Nova Economia, a monetização do lazer e a extração de receitas do consumo do extrativismo fornecem dados e a economia da atenção é a conjuntura que nos desafia a pensar o direito ao jogo digital.

Palavras chave: interatividade - biopolítica - governamentalidade algorítmica - videogames - convergência digital - simulação virtual - processos de subjetivação- crianças.

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

Lectores y videojugadores. La revista *Top Kids* y la *Mortalkombatmanía* (1994-1997)¹

Matías Alderete ⁽¹⁾

Resumen: Este trabajo indaga las formas en las cuales la revista *Top Kids*, abocada a los videojuegos, establece un pacto de lectura con sus lectores. Siendo la primera publicación de factoría íntegramente nacional que se abocó a estos temas, *Top Kids* usó como piedra angular un producto de interés masivo como fue *Mortal Kombat*, un popular videojuego de lucha. La revista organizó su contenido a partir de una vivencia infantil que atravesaba diferentes sectores sociales, jugar a los videojuegos, operando de manera activa para constituir un ideal de *niño videojugador* al apelar a códigos infantiles, moralizantes, masculinos y heteronormativos que les permitan empatizar con los consumidores. El análisis se concentrará en las secciones fijas, como así también la carga erótica en las imágenes mostradas.

Palabras clave: niño videojugador - consumo - pacto de lectura - *Mortal Kombat* - códigos infantiles - cultura visual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 149]

⁽¹⁾ Prof. de Historia (Universidad de Buenos Aires), Magíster en Historia Contemporánea (Universidad Nacional General Sarmiento). Docente e investigador en la asignatura *Historia Antigua I* (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Ha trabajado sobre temáticas de Historia Antigua e Historia Contemporánea. En su actual investigación, analiza las representaciones del orientalismo en la prensa porteña en la década de 1920. Sus líneas de trabajo actuales se encuentran vinculadas con la cultura de masas, las representaciones en la prensa y la cultura visual en la Argentina de inicios del siglo XX.

A partir de la década de 1970, las formas de pensar y escribir Historia han incorporado nuevos enfoques y perspectivas que permiten examinar de manera más compleja los mundos pasados. Su principal consecuencia fue enriquecer o incluso apartar ciertas categorías, por momentos estancas, que orientaron las investigaciones desde la década de 1930². La renovación historiográfica obligó a historiadores a enfrentarse con las limitaciones de sus métodos, sus premisa y marcos teóricos. De esta forma, emergieron una multiplicidad de

vectores que exigían repensar a los sujetos de la historia, como así también los entramados disciplinarios y el aparato epistemológico.

La historia de la infancia es uno de esos campos que ganó densidad desde los años ochenta, y actualmente se consolida en la agenda historiográfica: en efecto, desde la historiografía argentina se han producido importantes investigaciones que permitieron tanto enriquecer temas y problemas clásicos como iluminar aspectos novedosos³.

Partiendo de este contexto, el presente trabajo toma algunas preguntas y supuestos que provienen de esta área y tiene, como principal objetivo, indagar una revista central en la conformación de la cultura del consumo de videojuegos en la Argentina: la revista *Top Kids*. La publicación apareció hacia el año 1994 y, a diferencia de otras revistas de la misma temática que circulaban previamente a nivel nacional, *Top Kids* fue la primera en ser diagramada de forma íntegra a nivel local. Esta característica constituye una particularidad que debe ser ponderada, al mismo tiempo que permite adentrarse no solamente en la práctica y consumo de videojuegos, sino también en otros tópicos como los cambios en deseos, intereses y gustos de las infancias de los años noventa.

No resulta una característica menor que la temática que aborde *Top Kids* sea la del videojuego. En este punto, será posible tender puentes con los llamados *Game Studies*⁴: si el objeto de estudio de esta investigación es un magazine infantil, que pertenece a lo que Espen Aarseth (1997) denominó régimen interpretativo⁵, el impacto de los videojuegos reconfigura este dispositivo. La interacción entre ambos artefactos (la prensa en papel con el videojuego) iluminará un periodo central de la historia reciente argentina vinculado con un momento global: la consolidación del mercado de consumo de videojuegos. Esta industria creció de forma vertiginosa gracias a los avances tecnológicos, las nuevas consolas y los revolucionarios artefactos multimediales (Demaria y Wilson, 2002). Factores como la “aceleración del cambio científico-tecnológico, la desaparición gradual del mundo del trabajo, la globalización económica y tecnológica y la mundialización de la cultura” (Carli, 2010, p. 253) fueron elementos predominantes de los años noventa que atravesaron las infancias: en nuestro país, como señala Sandra Carli (2010), se observa la mercantilización de bienes y servicios infantiles, “desde la explosión de los maxikioskos y las jugueterías hasta la privatización comercial del festejo de cumpleaños infantiles” (pp. 254-255). Todo este proceso se da en el marco de reformas neoliberales a nivel regional que conllevaron una indiscriminada apertura comercial, la desregulación de diferentes sectores, la privatización de empresas públicas y la precarización laboral; esto no significó otra cosa que la transferencia de ingresos de los sectores trabajadores al capital, en especial al capital financiero (Harvey, 2005; Guillen, 2007; Bona, 2018).

El contenido generado por *Top Kids* se servirá en especial de un título: *Mortal Kombat*. No resulta casual esta selección: para mediados de los noventa, *Mortal Kombat* se transformó en un producto conocido mundialmente que cautivaba a los niños y escandalizaba la moral conservadora de los adultos. Pero los números lo acompañaban y era un ejemplo exitoso del prometedor mercado de los videojuegos: *Mortal Kombat 2* había distribuido para la venta en las tiendas de videojuegos, durante septiembre de 1994, más de dos millones y medio de cartuchos, mientras que se contabilizan en la actualidad más de cinco millones de copias vendidas en sus versiones de Sega Genesis y Super Nintendo. Efectivamente, la revista aprovechó el *momentum* de la franquicia⁶.

Top Kids formó parte de la cultura masiva infantil entre los años 1994 y 1997, período en los cuales podía adquirirse en los kioscos de diarios y revistas⁷. Y, en efecto, participó activamente en la constitución y circulación de ideas, valores, gustos, deseos y prácticas compartidas, aunque restringidas a la capacidad de consumo: la cultura de masas es un tipo de producción y uso de objetos culturales organizados “en torno al número, al espectáculo, al gusto”, constituyendo una cultura de exposición en el espacio público, de acceso irrestricto pero mediado por el desigual acceso al mercado (Montaldo, 2016, p. 21).

Todos estos aspectos deben ser tenidos en cuenta para analizar *Top Kids*, que se presenta en el mercado como un magazine infantil moderno basado especialmente en el entretenimiento, estableciendo su contenido a partir de una vivencia compartida entre diferentes sectores sociales: jugar a los videojuegos. Este trabajo busca indagar cómo la revista apeló al niño videojugador como lector primario, al mismo tiempo que delineó un prototipo de niñez masculina, operando de manera activa a partir de tres estrategias. En primera instancia, *Top Kids* se organizó en diferentes secciones mensuales, algunas fijas y otras menos estables, instituyendo un universo de intereses infantiles que se tornó prototípico e ideal. Una segunda estrategia que la revista utilizó fue la particular forma en la cual los redactores se presentaban y apelaban a sus lectores para establecer un vínculo que pendulaba entre la paridad y la camaradería y la guía adulta y moral. En estrecha relación, una tercera estrategia utilizada fue constituir a los varones como el sujeto consumidor de *Top Kids*, estableciendo ciertos parámetros de masculinidad infantil y reafirmando un binarismo heteronormativo al introducir un leve erotismo, vinculado a los personajes de *Mortal Kombat*, y el juego amoroso.

La revista *Top Kids* y la *mortalkombat*manía en la Argentina neoliberal

Corría el año 1992 cuando apareció en los salones porteños de máquinas de arcades *Mortal Kombat*, un videojuego de lucha en el cual cada jugador elegía un personaje para intentar derrotar a su oponente. Ciertamente no era el primero de su tipo, pero sus movimientos rápidos, sus gráficos digitalizados y el shock de violencia que se mostraba en la pantalla lo transformaron en un favorito casi inmediato. Hacia 1993 la secuela, *Mortal Kombat II*, no hizo otra cosa que aumentar su éxito y popularidad.

Las consolas de sobremesa, aquellas que cada familia podía tener en su hogar, estaban en auge. Las versiones de estos dos juegos llegaron tanto a Sega Genesis como a Super Nintendo en los años 1993 y 1994 respectivamente. Los niños y adolescentes hablaban de los personajes, de sus movimientos y sus *fatalities*, aquel golpe final con el cual eliminaban a su oponente.

Hacia 1994, la empresa de juguetes Jocsa aprovechó esta situación de popularidad y produjo un programa de videojuegos: *Top Kids*. En marzo de 1994 se emitió el primer programa por la pantalla de ATC, mientras que el 18 de marzo se imprimiría la revista homónima. Tenía ciertamente un elevado precio de \$9,90, más cuando se toma en cuenta los precios de otras revistas infantiles, mucho más accesibles: en el mismo año que debutó *Top Kids*, la revista *Billiken* salía \$3,80, mientras que el precio de tapa de *Anteojitos* era de

\$3,70. Resultaba incluso más cara que publicaciones para adultos: *El Gráfico* tenía un precio de \$4,50, mientras que el magazine femenino *Para Ti* era tan accesible como *Billiken*⁸. Pero cada edición de *Top Kids* llegaba con un muñeco articulado de un personaje de la franquicia de *Mortal Kombat*, que terminaba justificando el exacerbado monto que tenían que desembolsar padres y madres en los kioscos de diarios. Cada número llevaba en su portada la ilustración del personaje al cual estaba dedicado. Así, en el primer número, la tapa de la revista estaba cubierta por la silueta de Johnny Cage, uno de los personajes del primer juego, acompañado con su respectivo muñeco (Figura 1).

Top Kids formó parte de la larga tradición argentina de magazines infantiles, iniciada por la legendaria revista *Pulgarcito* hacia inicios del siglo XX. Otros exponentes, como *Antejitos* o *Billiken*, son bien conocidos por una abrumadora cantidad de argentinos y argentinas que durante varias generaciones crecieron leyendo y jugando con ellas. *Top Kids* es diferente: aparece en un momento en el cual empiezan a ganar espacio los videojuegos como artefacto cultural, generando cambios en la sociabilidad y en las sensibilidades infantiles⁹. Es, por otro lado, también la primera revista de manufactura íntegramente nacional dedicada a videojuegos. Es importante señalar que desde 1991 la revista española *Hobby Consolas* circulaba de forma recurrente en los kioscos de revistas, a la cual se sumaron dos competidoras regionales: la primera era *Action Games*, de Editorial Quark, cuyo primer número data de 1992. Esta era una adaptación de la brasileña *Ação Games*, y si bien contaba con una gran cantidad de publicidades de locales argentinos, la mayor parte de la diagramación e ilustraciones provenían de Brasil. Los artículos eran traducciones de la versión foránea, aunque también eventualmente aparecieron algunas secciones nacidas en la redacción local. *Club Nintendo* era la otra revista con una edición regional, realizada casi íntegramente en Chile, aunque dependiente de una coordinación centralizada en México. *Top Kids*, a diferencia de estas dos, era maquetada, armada, ilustrada y pensada con contenidos y secciones desde la redacción de la Editorial Edukit, de la empresa Jocsa¹⁰. Apostar por un producto para el mercado interno y de producción enteramente nacional era, por lo menos, arriesgado. La aparición de *Action Games* y *Club Nintendo* iba en sintonía con las políticas editoriales del momento global neoliberal: en efecto, la apertura económica genera importantes modificaciones en la industria impresa argentina, tendiendo a la concentración oligopólica pero también a la importación de productos y franquicias extranjeras. Así, la empresa nacional Jocsa, que había logrado la licencia de *Mortal Kombat*, produjo el programa de televisión y la revista, que buscaban promocionar a la franquicia por fuera del videojuego. Podría decirse que *Top Kids* surgió, en este sentido, debido a la influencia de las tecnologías de comunicación que convergieron con la internacionalización de la industria, generando una bibliodiversidad: productos editoriales que hacen suyas ideas, valores y demandas globales en el campo local¹¹.

Eventualmente, Jocsa sublicenció la franquicia y empezaron a verse otros productos, como álbumes de figuritas, carpetas, cartucheras o decoración de cotillón, e importó juguetes de otras empresas, como Hasbro; en definitiva, alrededor de un videojuego se generó una oferta de productos variados para el consumo infantil. El modelo económico neoliberal que se consolidó en los gobiernos de Carlos Menem (1989-1999) generó un ensanchamiento de la brecha social, así como una “uniformización de la cultura infantil”, resultado de la primacía de un proceso de homogeneización global que convivió con el aumento de



Figura 1. Portada de *Top Kids* n°1 (marzo 1994).

la desigualdad social (Carli, 2009, p. 354). El videojuego como parte de una cultura masiva cobró un lugar de relevancia en la experiencia infantil: aunque no todos podían tener en sus hogares las mismas consolas o los mismos títulos, existía un mundo de los videojuegos (de saber, de conocer, de desear, de jugar) que se compartía¹².

Disecionando *Top Kids*

La editorial de la primera revista *Top Kids* informaba a sus potenciales consumidores cuáles eran sus objetivos, utilizando una columna tradicional como casi cualquier publicación. Pero este espacio también permitió establecer un nexo comunicacional directo:

(...) Toda revista tiene su editorial. Ésta también. Aquí, se supone, los que hacen la revista dicen cuáles son sus intenciones, que es lo que piensan hacer. En otras palabras, prometen lo que imaginan es bueno para el lector. En este caso, los lectores son ustedes (chicos entre 8 y... 13, 14, 15 años).

Por eso nosotros, que hace un tiempito ya no tenemos esa edad, pedimos AUXILIO!!!... a ustedes.

Para que nos ayuden a hacer la revista. Para que nos digan que secciones, artículos, notas les parecen buenas y cuales resultan un poco pesadas. Si ustedes nos ayudan y nosotros cumplimos con las sugerencias que nos hagan, TOP KIDS va a mejorar número a número y en poco tiempo tendremos la revista que todos queremos tener.

El dire (*Top Kids* 1, marzo 1994, p. 3)¹³

La descuidada redacción del texto estaba firmada por “El dire”, un agradable apodo del sujeto encargado de este proyecto, y explicitaba las intenciones de llegar a una franja etaria específica de varones. Al mismo tiempo que introduce la revista, El dire interpela directamente al lector, al fijar de forma certera quiénes serían los destinatarios del producto. Y les pide colaboración: a *Top Kids* la hacen los mismos lectores al enviar sus pedidos o sugerencias. De esta manera, la revista busca mostrarse como fruto de una colaboración. ¿Quiénes escribían? Como el Dire, los colaboradores eran presentados con sobrenombres divertidos o estrambóticos. Así, Coyote Barole, Washington Baez, Otto Scharemborg y Tef eran algunos de los colaboradores del primer número, a los cuales se les agregarían eventualmente Aki, As y Los tres mosqueteros. En definitiva, los redactores no eran otra cosa que adultos agradables y simpáticos que buscaban realizar la revista en conjunción con sus lectores, los chicos.

Así, número tras número, el Dire deja asentado en cada editorial las modificaciones realizadas en *Top Kids* a pedido de los consumidores: en el segundo número, por ejemplo, hace saber que corrigieron los errores de la primera edición, agregando “más páginas, más trucos y mejor información” e incorporando una sección denominada “Suplemento para gente grande” (*TK* 2, abril 1994, p. 3). Para el cuarto número, el Dire se hará eco de los pedidos de los niños y decide armar un “Club Top Kids”, un club al que “lo estamos haciendo entre todos”. Los asociados tendrán una credencial para realizar “visitas a la grabación del programa, reuniones y fiestas del club (...) y descuento en videojuegos, cartuchos, accesorios, discos y hamburgueserías (...)” (*TK* 4, junio 1994, p. 3). Al mismo tiempo que se incluían los pedidos de los lectores, las formas de enunciación dejan claro que *Top Kids* es un producto colectivo, en las demandas son escuchadas.

La sección que abría cada número era promocionada en la misma portada: número tras número, la revista contaba la historia de uno de los personajes de la franquicia de *Mortal Kombat*. *Top Kids* presentó la biografía de los personajes en cada una de sus publicaciones. Los textos estaban armados por algunos de los colaboradores y eran de fácil lectura. Iban acompañados por una ilustración, también de producción editorial¹⁴. Luego, se brindaban los “trucos” del personaje en cuestión: una secuencia de comandos con el *joystick* para realizar diferentes acciones (Figura 2). Este formato de colección buscaba que *Top Kids* sea la compañía de cada niño que pretendiese dominar cada personaje de *Mortal Kombat*, tanto conociendo su historia y motivaciones como sus movimientos.

Cada revista traía consigo análisis y recomendaciones de videojuegos para diversas consolas. Sin embargo, *Top Kids* no excluyó otros tópicos de la infancia. De esta forma se encontraban columnas dedicadas a bandas nacionales e internacionales, un ranking mu-

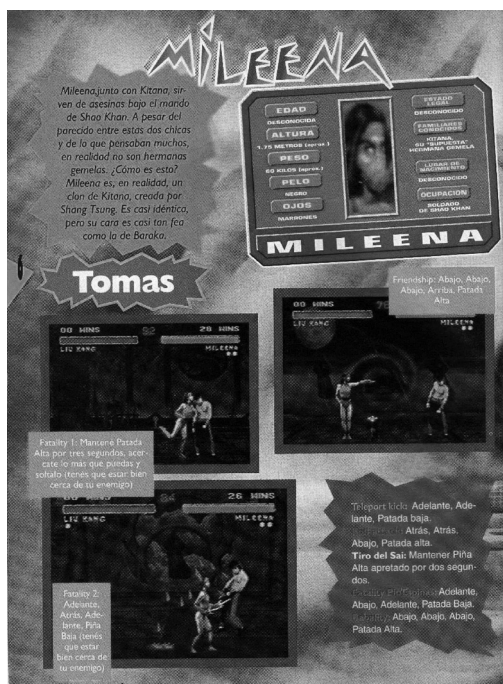


Figura 2. Mileena.
Tomas (TK 12,
febrero 1995, p. 6).

sical que se votaba todos los meses, notas sobre estrenos cinematográficos o programas de televisión, columna de horóscopo y de chistes e información sobre juguetes. El lector de *Top Kids* se informaba sobre diferentes temáticas que deberían convocarlo en tanto niño. Algunas de estas secciones eran espacios de la comunión entre los redactores y los lectores. Así, en “Boca abierta. El correo de los chicos”, los redactores respondían dudas e inquietudes, entablando charlas amenas con sus interlocutores. Muchas de estas cartas tenían pedidos para agregar secciones a la revista o cierta información: por ejemplo, Samuel Herrera de Pilar pedía que pongan “una sección de consolas con sus precios” y “una cartelera con dibujos y fotos de los chicos”, a lo cual *Top Kids* responde que en ese mismo número uno de sus colaboradores “empieza a hablar de las consolas” y que “a los dibujos les dedicamos, una página entera” (TK 6, julio 1994, p. 44); en otro número, Gustavo Sosa manda una “excelente carta” con “algunas críticas interesantes”, pidiendo “una diagramación más ordenada, que los trucos vengán todos juntos” e incluso suplementos de cómics, consejos que terminan siendo agradecidos por la revista pero que no se incorporan de forma explícita, ya que “cada lector tiene una idea distinta de cómo mejorar *Top Kids*” (TK 12, febrero 1995, pp. 44-5). Esta sección se muestra como un espacio de negociación continua entre los pedidos de lectores y la autoridad de los autores, que discursivamente parecen “ceder” a diferentes reclamos, aunque en realidad este acto es constitutivo del “pacto de lectura”¹⁵.

En conjunción con esta actitud dialoguista, la revista también estableció ciertos mecanismos para constituir a los niños como videojugadores “sanos”. Muchas de sus páginas abordaron problemáticas sociales, hablaron en contra de la piratería en la industria de los videojuegos o presentaron informes sobre su abuso. Por ejemplo, en el tercer número se le dedicó un pequeño espacio a responder un reclamo de uno de sus lectores: la poca importancia que se le daba a la consola Family Game, al cual la revista contesta que:

Family Game es una copia de NINTENDO (alguien podría decir que es un NINTENDO TRUCHO). Es decir que NINTENDO investiga, crea sistemas y después viene alguien y aprovecha ese esfuerzo en su beneficio. A TOP KIDS no le gusta esa manera de proceder (...) (TK 3, mayo 1994, p. 34).

Estos tópicos se condicen con otros mensajes moralizantes que aparecían en la revista. Ya en el primer número, el artículo titulado “No le peguen a los videojuegos, no son malos” hace hincapié en la existencia de estudios científicos que afirman que la adicción a los videojuegos es más una fantasía que una realidad, buscando llevar calma a los preocupados padres (TK 1, marzo 1994, p. 8). Los redactores de *Top Kids* no minimizaban esta problemática, sino que se mostraban continuamente atentos a la visión social de los videojuegos y celebraban que “todos los días” aparecieran nuevos trabajos sobre los efectos que pueden llegar a causar los videojuegos: “Está bien que así sea. Se debe cuidar la calidad de vida de grandes y chicos” (TK 8, octubre 1994, p. 49).

En sintonía con esta preocupación, desde *Top Kids* se estimulaba que los niños hagan deportes, salgan a jugar y que lean. En la sección “Etcétera”, que no aparecía en todos los números, se recomendaban diferentes lecturas según la edad, “para que vayas disfrutando de otras sensaciones, de otras imágenes tanto o más fuertes que los videojuegos” (TK 9, noviembre 1994, p. 50). Se instaba a los niños a hacer deporte en el verano, ya que “los videojuegos no deben ocupar todo nuestro tiempo”, porque es necesario “distinguir entre estos entretenimientos fabulosos y todas las actividades que naturalmente debemos ir desarrollando (...) Hay que dividir el día entre obligaciones y placeres” (TK 10, enero 1995, p. 48).

Una sección fija, “Figurita difícil”, se presentaba como de lectura rápida y opcional: el subtítulo era “léelo solamente si tenés muchas ganas”. En este apartado, el colaborador W.B. realizaba una reflexión que trataba de brindar una enseñanza. Así, proponía que los lectores realicen como promesa de año nuevo ser “mejores personas”, preocupándose “sinceramente por los demás” (TK 10, octubre 1994, p. 57); “que valores el esfuerzo de tus padres aunque no te hayan regalado lo que querías para el día del niño”, (TK 6, junio 1994, p. 28); alternar el deporte y la lectura con los juguetos (TK 11, octubre de 1994, p. 17); o no prenderse en las drogas y el cigarrillo y esquivar las juntas de dudosa reputación: en el futuro, aquella persona que se pierde en las adicciones se transformará en “un pobre tipo, lleno de problemas y con la salud delicada”, mientras que “los verdaderos piolas, los que prefirieron la burla a hacer lo que (...) no querían, hoy son como tu papá, como todos los buenos tipos que conocés” (TK 8, octubre 1994, p. 48). De esta forma, si el título no obligaba a su lectura, apelaba a la buena voluntad del lector que era en sí misma una actitud valorable. Y transmitía un mensaje que tenía el rol de orientar y guiar al niño en su

crecimiento, conjugando un cúmulo de valores que constituirían al infante en tanto sujeto en desarrollo, pero no acabado.

En suma, *Top Kids* propone un prototipo de niño videojugador que no se encierra a jugar con sus consolas y juegos, sino que tiene valores, hace lo que le corresponde, le interesa el deporte, lee libros, esquiva las malas influencias y sabe moderarse. Todos estos son actitudes que conforman naturalmente al sujeto lector de la revista, transformándose en normas que hay que cumplir.

Sexuando al jugador

Los personajes femeninos de *Mortal Kombat* han despertado polémicas desde su aparición. Análisis feministas han señalado cómo algunas de las protagonistas han sido construidas a partir de una visión esencialista, reproduciendo ciertos cánones occidentales de violencia y erotismo. Y es que, si el poder es una aptitud que se encuentra en los personajes masculinos, el cuerpo femenino debe resignificarse para poder ser poseído, amalgamándolo con el erotismo (Kinder, 1996; Felstead, 2012).

La revista *Top Kids* no fue ajena a esta hipersexualización de los personajes femeninos. Tomando el vínculo entre poder y erotismo, las ilustraciones que acompañaron las revistas dedicadas a Sonya Blade, Mileena, Kitana, Jade, Sindel y Sheeva, personajes femeninos de los tres primeros juegos, mostraban una marcada erotización de cada una de ellas. La representación de Sonya Blade (Figura 3) que acompañaba su biografía no solamente mostraba una exuberante musculatura y sinuosas formas, sino también sus pechos, sumado a una pose sensual y sugestiva, “mirando” al lector. El redactor aclara el motivo por los cuales Sonya participa en el juego: vengar a su novio, asesinado por Kano –otro de los personajes de la franquicia. El interés amoroso por el cual Sonya se suma al combate es un agregado del redactor de la biografía, ya que en ninguna fuente dentro del videojuego lo menciona; en este sentido, a diferencia de los protagonistas varones del primer juego, que tienen intenciones de dominar o salvar al mundo, Sonya pareciera encontrarse atravesada por una cuestión periférica y mundana relacionada con una afección a su vida sentimental (TK 8, octubre 1994, pp. 4-5). Su movimiento final es, según “el Sabio loco”, uno de los colaboradores, “el beso ardiente de la muerte”, que expresa la mixtura de sensualidad y letalidad de esta luchadora. La alusión de un beso de la muerte forma parte del acervo cultural legado del periodo victoriano, vinculado a una figura bien conocida en el imaginario occidental: el de la *femme fatale*, una mujer poderosa, amenazante y poseedora de una sexualidad rapaz (Stott, 2003).

Siguiendo este planteo, las ilustraciones de *Top Kids* muestran a los personajes femeninos como salvajes y hasta vampirizadas. En la portada de la revista dedicada a Mileena (Figura 4), también puede observarse una exacerbada musculatura y la contundencia de las formas del cuerpo; al mismo tiempo, la ilustración la mostraba acariciando y dominando a un ser monstruoso, similar a un dragón. Con esta figura sumada a su descripción como una “gemela malvada”, se remarcan sus oscuros valores e intenciones en conjunción con la sensualidad de su cuerpo y su mirada. Una ilustración acompañaba su biografía,

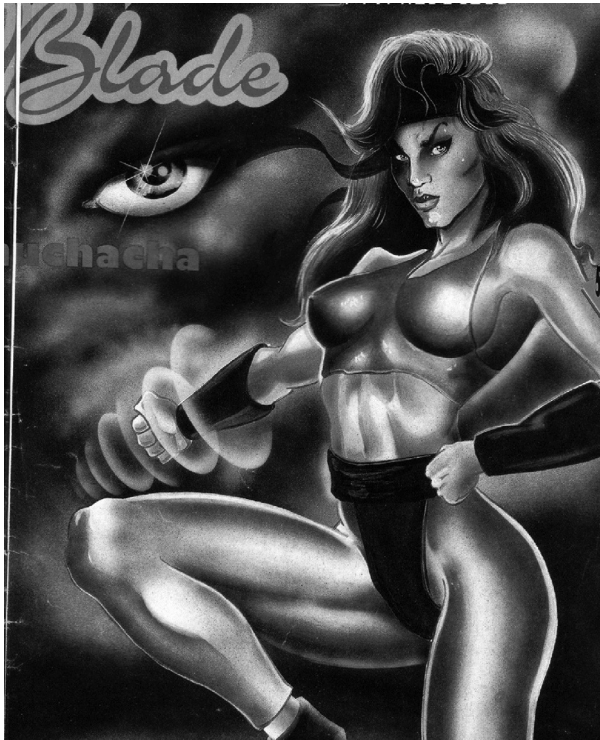


Figura 3. Sonya Blade (TK 8, octubre 1994, p. 5).

Figura 4. Mileena en la portada de *Top Kids* (TK 12, febrero 1995).

Figura 5. Mileena (TK 12, febrero 1995, p. 5).

3



4



5

que ocupaba casi la totalidad de una de las páginas. En esta imagen (Figura 5) se borra aquella musculatura exagerada de la portada, pero no las sinuosas formas del cuerpo, mostrándola en pose acrobática, luciendo para la lucha y para la seducción: Mileena mira directamente al lector. De esta forma, ambas imágenes terminan configurando una idea de poder, erotismo y maldad en el personaje, una mixtura que expone el redactor en la siguiente frase:

Nunca le pidas a Mileena que te afeite. Por suerte, la mayoría de los lectores de *Top Kids* no tiene que afeitarse. Pero como sabemos que tenemos otros lectores que ya comienzan a rasurarse, les aconsejamos: no permitan que Mileena se encargue de este trabajo (...) si te afeita, te deja sin cabeza (TK 12, febrero 1995, p. 5).

A partir de esta frase, *Top Kids* vuelve a establecer el rango etario de sus lectores: niños y adolescentes, algunos en pleno proceso de maduración. En tanto la revista es producto de la comunión de lectores y redactores varones, quien escribe la biografía siente que tiene la libertad de brindar un consejo de varón a varón sobre un acto personal e íntimo. De alguna forma, el redactor está anunciando un futuro esperable del niño lector y poniendo en juego un acto que funciona como un ritual de transición de la infancia a la madurez: rasurar el vello facial. En este orden, Mileena se presenta como una seductora *femme fatale*, cuyas cualidades eróticas encierra un peligro mortal para los varones. Este tipo de acercamiento a esta figura femenina puede funcionar como una apertura temprana para el desarrollo de un deseo erótico del cual Mileena, aunque lo incite, no debe participar debido al peligro que conlleva.

Jade, otro de los personajes femeninos, es presentada como “la guerrera del misterio” (Figura 6). Este dibujo sigue los patrones anteriormente señalados, incluso acentuando algunos elementos como la exuberancia de sus pechos. En su biografía, el redactor hace particular hincapié en su figura “enigmática, misteriosa”, resaltando que es “por demás atractiva, aunque... cuando uno la conoce, la seductora Jade deja de ser atractiva para pasar a ser mortífera” (TK 19, septiembre 1995, p. 5). En este sentido, Jade utiliza la seducción para “ganar sus batallas”, incluso enamorando a los otros luchadores. Los tópicos de la *femme fatale* vuelven a aparecer, dejando implícita la carga erótica del poder y la peligrosidad del secreto en tanto encanto femenino.

Es cierto que estos elementos ya aparecen en los mismos videojuegos. Los movimientos de Mileena y Kitana, otra de las luchadoras de *Mortal Kombat*, incluyen decapitaciones y apuñalamientos, y mientras Mileena penetra repetidamente con sus *sais* al enemigo, Kitana lo decapita con sus abanicos, haciéndose presente la dicotomía entre penetrar y castrar. El erotismo desplegado por estas ninjas se muestra en su arsenal de movimientos que incluyen, además, besos: el primer *fatality* de Mileena finaliza con la vida del adversario al ser engullido por un poderoso beso; Kitana, por su parte, besa a su enemigo y lo hace estallar¹⁶.

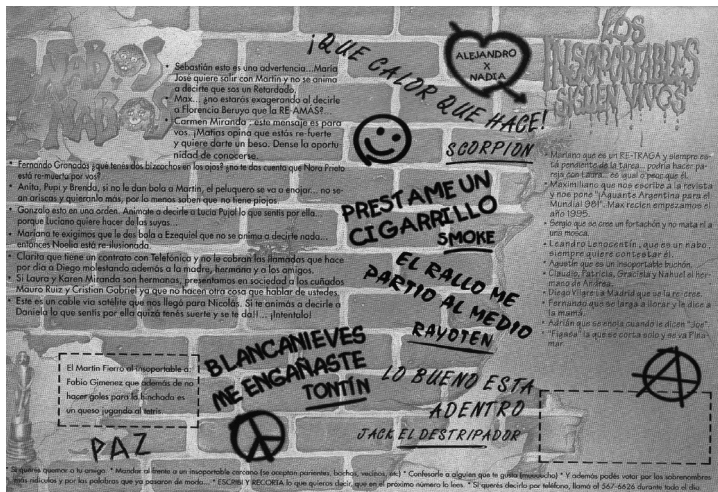
Tanto los textos como las ilustraciones realizadas por la redacción de *Top Kids* toman estos rasgos que forman parte del videojuego y los trasladan al papel, poniéndolos en relación con otros elementos presentes en las revistas. Dos espacios que se mantuvieron



Figura 6. Jade en la portada de *Top Kids* (TK 19, junio 1995).

Figura 7. “Nabos y nabas” y “Los insoportables siguen vivos” (TK 12, febrero 1995).

6



7

en casi todos los números son “Nabos y nabas” y “Los insoportables de siempre” (Figura 7). Como si fueran pintadas en una pared, niños y niñas llamaban o dejaban cartas con mensajes que se publicarían en las revistas. En “Nabos y nabas” podían verse mensajes o declaraciones de amor, ya sean propias o de terceros, mientras que en “Los insoportables” se dejaban comentarios negativos sobre ciertas personas. En el primer apartado, se instaba a realizar confesiones amorosas a amigos y amigas: “Carla, lé esto, ¡José gusta de vos, animate y contestale”, “Gisella todo tu grado sabe que te gusta el Tuco” (TK15, mayo 1995, p. 33). Desde la revista ya se había dejado claro en algunas columnas que hay experiencias adecuadas para cada edad: por este motivo, se establece este sitio para que sus lectores se expresen sobre un tema de interés que *Top Kids* consideraba propia de esta franja etaria. Estas frases, aparentemente inocentes, permiten dar cuenta de ciertos sentidos que circulaban en la revista sobre lo que niñas y niños debían ser o hacer. Así puede encontrarse un mensaje para Valeria, que “es una tarada” porque “se hace la difícil. No se entrega a Pablo de 6to. A” (TK 5, junio 1994, p. 41); o para Nicolás, al que su grupo de amigos le avisa que lo “quemó” un compañero: “si no le contás a la hermana de él que la querés, le mostramos la TOP KIDS” (TK 15, mayo 1995, p. 33). En el otro apartado aparecen como “insoportables” los “maricones que si les pegás o decís algo salen corriendo y se lo dicen a la mamá” (TK 5, junio 1994, p. 41). Estas expresiones no son otra cosa que mandatos de género que deben cumplirse: Valeria, al profanar su rol femenino dócil y obediente y no encontrarse a disposición de Pablo, es una tarada; Nicolás, por otro lado, es obligado a cumplir el mandato de la masculinidad y exhibir su amor públicamente: o lo hace él o lo hacen sus amigos, castigándolo y salvaguardando su viril honor a la vez; finalmente, se censura a aquellos que rompen con los códigos fraternos entre varones y recurren a la autoridad adulta y femenina de la madre.

Muchos de los mensajes en “Nabos y nabas” eran escritos por chicas. Y es que, aunque la revista estaba dirigida a varones, también contó con algunas lectoras. Por eso, cuando Gastón Klipauka pregunta “¿Por qué en la revista ponen los rankings de los juguetes de nenas, si la revista es para varones?”, los redactores responden que descubrieron que muchas “nenas” leen la revista “de ojito o lo compran a escondidas” y que esa “columna chiquitita” dedicada a las niñas “no le hace mal a nadie” (TK 3, junio 1994, p. 33). Efectivamente, el ranking de juguetes (Figura 8) estaba dividido entre nenes y nenas: muchos de los juguetes que ocupaban el ranking para varones aparecían promocionados en *Top Kids*, como figuras de acción de *Alien*, *Dragon Ball*, *Ghostbuster* o *Terminator* (Figura 9) mientras que en ranking de las niñas era ocupado por muñecas *Nenuco* o *Barbie*, que no tenían (o lo tuvieron en alguna situación puntual) espacio publicitario. De esta forma, *Top Kids* reforzaba una tradicional separación entre juguetes, al mismo tiempo que exhibía productos de la empresa Joca, funcionando como una vidriera de deseos.

Algunas de las lectoras denunciaron esta situación. Así, Elena Grzegorzcyk envió una carta con “muchas verdades”, ya que considera que dejan de lado a las chicas, dándoles un “trato discriminatorio”. Los redactores acuerdan e incluso le dan la razón a Elena: reconocen que forman parte de una “vocación de la sociedad”, y que cuando inició la revista consideraban que los programas “sobre el hogar” eran más apropiados para las chicas. No obstante, tratan de remediarlo y, por este motivo, le dedican una nota al programa *Reina en Colores* en ese mismo número (TK 6, junio 1994, p. 44). Otra carta, titulada por los redactores como

VARONES		
1	Dragonball Z	↑ 3
2	Ghostbusters	↓ 1
3	Terminator 2	↓ 2
4	Z Bots	↑ -
5	Revell	↑ -
NIÑAS		
1	Nenuco	↑ 1
2	Barbie	↓ 2
3	Crayola	↑ 4
4	Dino Bambino	↑ 3
5	El lápiz mágico de Reina en colores	↑ -
JUEGOS DE MESA		
1	Pictionary Party	↑ 9
2	Spagueti (MB)	= 2
3	Pictionary	↑ -
4	MB Puzzles	↑ 8
5	El juego de la vida	↑ -

8



9

Figura 8. Ranking *Top Kids* de juguetes (TK 5, junio 1994, p. 9). Figura 9. Publicidad *Terminator 2* (TK 1, marzo 1994, contratapa).

“Porteña, mujer y con airadas críticas”, directamente tilda la revista de “machista”; los redactores, no obstante, no responden a la acusación de la lectora y, en cambio, dicen estar “orgullosos de tener lectores” y que les “encantan” las lectoras (TK 24, febrero 1996, p. 48). Mónica, por otro lado, pregunta si aceptan chicas en el *Club Top Kids* (TK 21, noviembre 1995, p. 50). En otro número, dos cartas de lectoras fueron tildadas de “cartas feministas”: mientras Gabriela Allevia envía un mensaje para informar que las chicas pueden jugar a los videojuegos, Sabrina cuenta que es fanática del *Mortal Kombat* porque hay dos personajes femeninos, a diferencia de otros juegos (TK 17, junio 1995, p. 51).

De forma más o menos explícita, estas cartas son indicativas de las tensiones que existieron en, por un lado, la actividad de jugar a los videojuegos, pero también en la construcción del consumidor de *Top Kids*. Al mismo tiempo, permiten dar cuenta del éxito que tuvo al construir al “niño videojugador” a partir de ciertas marcas discursivas y simbólicas. Teresa de Lauretis ha señalado como “la construcción del género es tanto el producto como el proceso de su representación” (de Lauretis, 1996, p. 11): el mostrar y hacer circular de-

terminadas pautas, actitudes, valores y dispositivos propios de niños y niñas terminan por erigir ciertos prototipos “ideales”. *Top Kids* fue un artefacto que operó continuamente sobre los ideales de varones y jóvenes adolescentes, produciendo, promoviendo e implantando representaciones de género, que eran amplias y variopintas, pero con coherencia. Al mismo tiempo, las representaciones sobre los personajes femeninos de *Mortal Kombat* fueron el puntapié para iniciar a los lectores en un presuntamente saludable y permitido heteroerotismo que convivía con los mandatos masculinos de la niñez, especialmente para varones pero también para niñas.

Conclusiones

La revista *Top Kids* fue una revista relevante dentro del mundo editorial local y lanzó la primera revista de videojuegos de factoría enteramente nacional. En ella no solamente se analizaban videojuegos, sino que se brindaban “trucos” del *Mortal Kombat*, se redactaban columnas de temas variados y los lectores podían comunicarse con los redactores. *Top Kids* organizó el mundo del niño videojugador en torno a un videojuego en especial, instando al uso moderado de este pasatiempo, a sostener actividades deportivas y a tener un sentido de lo correcto y lo incorrecto. Al mismo tiempo, funcionó como un espacio que delimitó intereses infantiles masculinos, estableciendo ciertas normativas propias de los varones, incluso propiciando un temprano y muy sutil erotismo heterosexual. El éxito de *Top Kids* radicó en constituir y delimitar a su sujeto lector de manera eficiente.

Eventualmente, dejó de publicarse en 1997, luego de treinta y tres números mensuales y cuatro ediciones especiales. Ya en el número 25 empezó costar \$4,90, al eliminar el juguete que acompañaba cada edición, aunque los cambios comenzaron a notarse a partir del número 18, cuando la revista pasó a denominarse *Top Kids Club*. Es a partir de esta entrega que se evidencia un cambio interno en la revista: desaparecen muchas de las secciones fijas y se incluyen más noticias y análisis sobre videojuegos, coincidiendo con cambios en el plantel editorial. Al mismo tiempo, *Mortal Kombat* iba en camino a su tercera y cuarta entrega, que perdieron popularidad al lado de otros títulos. Las notas sobre otros productos e intereses infantiles fueron cada vez más acotadas, incluso se redujo el correo lector. En el último número, no obstante, no se daban signos de una despedida.

Este abrupto final no debería limitarnos a la hora de observar el producto en su conjunto, que tal vez permita indagar un momento bisagra en la cultura infantil urbana.

Notas

1. Esta pesquisa fue delineada inicialmente durante la preparación del trabajo final del seminario de posgrado “Infancias y familias en América Latina: modelos, experiencias e identidades en tensión”, en la Maestría de Historia Contemporánea de la Universidad Nacional General Sarmiento, dictado por la Dra. Carolina Zapiola. Quiero subrayar su

generosidad y predisposición, y agradezco las observaciones e intervenciones que realizó tanto dentro del aula como en la devolución del trabajo final.

2. Para un análisis del cambiante panorama historiográfico de los años sesenta y setenta, consúltese la obra de Josep Fontana (2002, pp. 116-141).

3. No resulta posible agendar en una nota al pie la cantidad de obras vinculadas a los estudios de la infancia. Por este motivo, se pueden consultar balances y estados de la cuestión, indicativos de la proliferación de trabajos vinculados a este campo, como los de Lucía Lionetti y Daniela Miguez (2010, pp. 9-32), Carolina Zapiola (2018, pp. 91-110) y Paula Bontempo (2019, pp. 9-18). Sobre las infancias en la historia argentina reciente, la reflexión y estado de la cuestión realizado por Sandra Carli (2010) resulta trascendental.

4. Un detallado estado de la cuestión sobre los *Games Studies* es el de Diego Maté (2020, pp. 19-35).

5. Los artefactos culturales que poseen funciones interpretativas son aquellos que mantienen al lector, consumidor o usuario como un espectador: pueden conjeturar, analizar, interpretar, pero no forman parte intrínseca del artefacto al ser estos espacios cerrados. Esto es diferente con otros dispositivos que él llamará “ergódicos”, siendo el videojuego uno de ellos. Estos poseen funciones configurativas, en la cual el usuario tiene un rol activo como reorganizador y reconfigurador de la materialidad del texto a partir de una acción (Aarseth, 1997, especialmente pp. 1-75).

6. No hay datos certeros brindados sobre el número total de ventas de estos cartuchos. Se tomaron estos datos del sitio web especializado *VG Chartz*, que enumera un total de 5.5 millones de unidades entre los dos primeros juegos de la franquicia, aunque aclara que las 2.5 millones de unidades de *Mortal Kombat II* corresponden a la primera semana del juego en venta. Puede consultarse en <https://www.vgchartz.com/game/226258/mortal-kombat/?region=All>. Tampoco se cuentan las ventas de unidades piratas, motivo por el cuál la cantidad de unidades a disposición del público sea mayor aún.

7. La noción de cultura de masas resulta problemática debido a la multiplicidad de enfoques contradictorios y la imposibilidad de realizar una definición asertiva sobre la misma (Zubieta, 2000, pp. 117-212). Este trabajo parte del supuesto explicitado de Graciela Montaldo (2016), que retoma algunas cuestiones centrales del análisis clásico de Umberto Eco (1984 [1965]) sobre “apocalípticos e integrados”, aunque pensando en los vínculos que se establecen entre sujetos, valores y prácticas. Con respecto a la cultura popular y el videojuego, es revelador el análisis de Arthur Asa Berger (2002)

8. La referencia de los precios de tapa fue extraída de cada publicación.

9. Este supuesto teórico se encuentra diagramado en el análisis que realiza Bontempo (2012) sobre la revista *Billiken*.

10. No se registran trabajos académicos que tengan como objeto de estudio estas revistas, aunque sí se encuentran valiosos repositorios digitales, notas y artículos de coleccionistas o fanáticos. Una muy interesante excepción es la revista *Replay*, dedicada a rescatar la cultura de videojuegos retro en Argentina. Pueden encontrarse notas a Claudio Veloso, director de *Action Games* (Papaleo, J. y Paz, H., “Action Games y Replay, un solo corazón”, *Replay* 9, febrero 2018) y a Emiliano Polijronopulos, parte de staff de *Top Kids* (Fernández, E., “La voz autorizada”, *Replay* 21, marzo 2020).

11. Estas cuestiones son desarrolladas por Ezequiel Saferstein y Daniela Szpilbarg (2009).

12. La masividad que cobró la práctica de jugar videojuegos cambió las formas de vincularse entre niños y niñas en los últimos dos décadas. Si un espacio de sociabilidad central fueron los salones de *arcades* en los años ochenta, el aumento progresivo de consolas hogareñas reconfigura la relación de los sujetos con los videojuegos. Ni juegos ni consolas eran necesariamente accesibles, pero si había mecanismos con los cuales se podía jugar a los videojuegos de forma regular en los hogares. La existencia de videoclubes que alquilaban consolas y títulos por días o fines de semana, las visitas a la casa de compañeros de la escuela o los eventos realizados en locales especializados permitían acceder a la experiencia del juego cotidiano. Este fenómeno a nivel regional requiere de una investigación profunda que lo inserte en una dinámica cambiante y permita comprender su relevancia.
13. De ahora en más, la revista *Top Kids* será citada en las referencias como *TK*.
14. Gustavo Regalado era el ilustrador, que ya había trabajado en el mundo editorial. Actualmente vive en Barcelona.
15. La idea de “pacto de lectura” a la que se hace referencia es tomada de la investigación de Sylvia Saitta (1998).
16. Marsha Kinder (1996) ha señalado la violencia implícita en la figura de Mileena en tanto una resignificación moderna del mito de la *vagina dentata*. Jane Felstead (2012, pp. 223-233), por su parte, ha marcado las representaciones de Mileena y Kitana en diversos juegos en tanto estereotipos exotistas del Oriente. Kate Robertson (2015) exploró la figura de Mileena dentro del universo de *femme fatales* que “comen hombres” en la cultura masiva. Algunos de estos tópicos y la mixtura entre terror y erotismo en los personajes femeninos de *Mortal Kombat* puede encontrarse en un trabajo de mi propia autoría (Alderete, 2016).

Fuentes primaria

Top Kids (1994-1997). Ejemplares relevados y consultados en papel en la Biblioteca Nacional Mariano Moreno

Lista de referencias bibliografías

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Asa Berger, A. (2017 [2002]). *Video Games. A Popular Culture Phenomenon*. Londres/Nueva York: Routledge.
- Alderete, M. (2016). El Oriente, femme fatales y militarismo en *Mortal Kombat*. Género e ideología en *Outworld*. *Luthor* 28 (VI).
- Bona, L. (2018). El excedente económico en Argentina: la etapa neoliberal (1991-2001) versus la neodesarrollista (2002-2015). *Apuntes del Cenes* 37 (66). <http://doi.org/10.19053/01203053.v37.n66.2019.6126>

- Bontempo, M. P. (2012). Los niños de Billiken. Las infancias en Buenos Aires en las primeras décadas del siglo veinte. *Anuario del Centro de Estudios Históricos "Prof. Carlos S. A. Segreti"* 12, 205-221.
- Bontempo, M. P. (2019). Prólogo. En M. P. Bontempo y A. Bisso (Eds.), *Infancias y juventudes en el siglo XX. Política, instituciones estatales y sociabilidades* (pp. 9-18). Buenos Aires: Teseo.
- Carli, S. (2009). Notas para pensar la infancia en la Argentina (1983-2001). Figuras de la historia reciente. *Educação em Revista* 26 (1), 351-382.
- De Lauretis, T. (1996). La tecnología del género. *Mora. Revista del Instituto Interdisciplinario de Estudios de Género* 2, 6-34.
- Demaria, R. y Wilson, J. (2002). *HIGH SCORE! La historia ilustrada de los videojuegos*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Eco, U. (1984 [1965]). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Felstead, J. (2012). Man-eaters and Fan-dancers: Exploring Gender Representation, the Female "Other" and Geek-girl Alienation. *Colloquy: text theory critique* 24, 223-233.
- Fernández, E. (marzo 2020). La voz autorizada. *Replay* 21, 14-17.
- Fontana, J. (2002). *La historia de los hombres: el siglo XX*. Barcelona: Crítica
- Guillen, A. (2007). La teoría latinoamericana del desarrollo. Reflexiones para una estrategia alternativa frente al neoliberalismo. En G. Vidal & A. Guillén (comp.), *Repensar la teoría del desarrollo en un contexto de globalización. Homenaje a Celso Furtado* (pp. 489-518). Buenos Aires: CLACSO.
- Harvey, D. (2005). *Breve historia del neoliberalismo*. Madrid: Akal.
- Kinder, M. (1996). Contextualizing videogames violence: from Ninja Mutant Teenage Turtule to Mortal Kombat 2. En P. Greenfield y R. Cocking (Ed.) *Interacting with video* (pp. 25-37). New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Lionetti, L. y Míguez, D. (2010). Aproximaciones iniciales a la infancia, en L. Lionetti y D. Míguez (Comps.), *Las infancias en la historia argentina. Intersecciones entre prácticas, discursos e instituciones (1890-1960)* (pp. 9-32). Rosario: Prohistoria.
- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño y Comunicación*, (98). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>
- Montaldo, G. (2016). *Museo del consumo. Archivos de la cultura de masas en Argentina*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Papaleo, J. I. y Paz, H. (febrero 2018). Action Games y Replay, un solo corazón. *Replay* 9, 33-35.
- Robertson, K. (2015). Ladies who lunch: Man-eating femmes fatales in contemporary visual culture. *Australasian Journal of Popular Culture* 4 (2-3), 161-175.
- Saferstein, E. y Szpilbarg, D. (2009). La industria editorial argentina, 1990-2010: Entre la concentración económica y la bibliodiversidad. *Alternativas. Revista de Estudios Culturales latinoamericanos* 3.
- Saitta, S. (1998). *Regueros de tinta. El diario Crítica en la década de 1920*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Stott, R. (2003). *The Fabrication of the Late-Victorian Femme Fatale. The Kiss of Death*. Hampshire/Nueva York: Palgrave Macmillan.

Zapiola, M. C. (2018). Estado e infancia en Argentina: reflexiones sobre un recorrido historiográfico. En Isabella Cosse et. Al. (Comps.), *Historia de la Infancia en América Latina: discusiones, trayectorias y desafíos* (pp. 91-110). Buenos Aires: REHIAL/UNICEN.

Zubieta, A. M. (Dir.) (2000). *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*. Buenos Aires: Paidós.

Abstract: This work investigates how *Top Kids*, a video game magazine, establishes a reading pact with its readers. This magazine was the first local publication addressed these topics, using as a cornerstone the massive interest in *Mortal Kombat*, a popular fighting video game, to promote itself. The magazine organized its content around a childhood experience that crossed different social sectors, playing video games, and actively operating to constitute an ideal of a “boy gamer” by appealing moralizing male codes that allow them to empathize with consumers. This research will focus on the editorial sections, as well as the erotic charge in the magazine’s visual culture.

Keywords: boy gamer - consumption - reading pact - *Mortal Kombat* - moralizing male codes - visual culture.

Resumo: Este trabalho investiga as formas como a revista *Top Kids*, dedicada aos videogames, estabelece um pacto de leitura com seus leitores. Sendo a primeira publicação de fábrica totalmente nacional a tratar dessas questões, a *Top Kids* usou como base um produto de grande interesse como *Mortal Kombat*, um popular videogame de luta. A revista organizou seu conteúdo a partir de uma experiência infantil que cruzou diferentes setores sociais, jogando videogame, operando ativamente para constituir um ideal de jogador infantil, apelando para códigos infantis, moralizadores, masculinos e heteronormativos que lhes permitem ter empatia com os consumidores. A análise incidirá nas seções fixas, bem como na carga erótica da cultura visual na revista.

Palavras chave: menino jogador - consumo - pacto de leitura - *Mortal Kombat* - códigos infantis - cultura visual.

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

Fecha de recepción: marzo 2021
Fecha de aprobación: abril 2021
Fecha publicación: mayo 2021

Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos

Débora Imhoff⁽¹⁾, Juan Carlos Godoy⁽²⁾,
Matías Cena⁽³⁾ y Pedro D. Ferreira⁽⁴⁾

Resumen: Proponemos pensar a los videojuegos como escenarios donde se producen aprendizajes socio-políticos, esto es, como ámbitos de socialización política. Considerando esto, el trabajo indagó el potencial político de videojuegos explorando los aprendizajes socio-políticos identificados por sus usuarios/as, y precisando su vinculación con hábitos, experiencias y actitudes hacia los videojuegos y con variables psicopolíticas (eficacia política interna, participación política individual y colectiva). Se realizó un estudio empírico cuantitativo con 750 estudiantes y docentes universitarios/as de Argentina, seleccionados/as mediante muestreo no probabilístico accidental.

Palabras clave: socialización política - potencial político - aprendizajes socio-políticos - eficacia política - participación política.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 168]

⁽¹⁾ Doctora en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba). Investigadora Asistente CIC-CONICET en el Instituto de Investigaciones Psicológicas (IIPSI [CONICET y Universidad Nacional de Córdoba]). Profesora Asistente en la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba

⁽²⁾ Doctor en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba). Investigador Adjunto CIC-CONICET en el Instituto de Investigaciones Psicológicas (IIPSI [CONICET y Universidad Nacional de Córdoba]). Profesor Adjunto en la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba

⁽³⁾ Licenciado en Psicología (Universidad Nacional de Córdoba).

⁽⁴⁾ Doctor en Psicología (Universidade do Porto). Investigador permanente del Centro de Investigación e Intervención en Educación (CIIE) de la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universidade do Porto. Profesor Asistente en la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación de la Universidade do Porto.

Desde diversas latitudes, campos disciplinares y miradas epistemológicas, los videojuegos son pensados como dispositivos de representación del entramado cultural con potencialidad para promover el pensamiento crítico, el cambio sociocultural, y el empoderamiento ciudadano (Oulton, 2021). Dicho potencial convive conflictivamente con su capacidad para colaborar en la proliferación de narrativas hegemónicas y en la reproducción del status quo. Ello es así en tanto los videojuegos constituyen prácticas culturales, construcciones simbólicas integrantes de la cultura popular moderna (Maté, 2021), con efectos sociales y subjetivos concretos. Emergen como universos de sentidos signados por el conflicto, como el mismo orden social lo está. Así, los videojuegos mediatizan valores, ideologías, normas sociales, estereotipos. Esta mirada recupera la presunción de Sicart (2009) de que los videojuegos transmiten valores y por eso no son neutrales, porque –de hecho– ninguna tecnología lo es. Al respecto, Sepúlveda Castro (2021, p. 179) sostiene que el potencial de los videojuegos reside “en su capacidad para engendrar creencias y canalizarlas”. Para el autor, los videojuegos no solo generan contenidos sino también pautas de comportamiento y códigos que signan las formas que adquieren las relaciones sociales.

Considerando ello, resulta interesante examinar su rol en la diseminación de mensajes y aprendizajes políticos (Lee, Shah & McLeod, 2013). En esa línea, emerge como campo de indagación el análisis de videojuegos y su impacto en las actitudes sociopolíticas, ponderando su potencial como herramientas para la transformación política, cultural y social (Bogost, 2006). Así, los videojuegos podrían pensarse como nuevos ámbitos de socialización política. La socialización política es un proceso biográfico por el que se aprenden progresivamente los códigos culturales concernientes a la organización del poder y a cómo el mundo está (y debería estar) organizado. Ocurre de forma principalmente latente o implícita, si bien existen esfuerzos organizados y manifiestos de algunas instituciones (por ejemplo, la escuela) por incidir en el mismo. Sucede no solo en las agencias tradicionales de socialización (familia, escuela, grupo de pares), sino también en la amplia gama de experiencias personales y en los diversos ámbitos sociales por los cuales transitan los individuos (Imhoff y Brussino, 2017).

Proponemos, entonces, concebir los videojuegos como ámbitos de socialización política en los que se ponen a circular sentidos sobre el poder, las relaciones intergrupales, estereotipos, prejuicios, valores e ideologías. Al respecto, la Psicología Política como área emergente de la Psicología otorga claves analíticas para efectuar un abordaje de estas dimensiones. Situados/as en esta área disciplinar, nuestra mirada focaliza en variables subjetivas, de corte psicosocial y psicopolítico, valiéndose para ello de aproximaciones sociocognitivas. Desde esta perspectiva es posible analizar no solo la semiótica social que proponen las narrativas de los videojuegos, sino también evaluar en qué medida el uso de videojuegos impacta sobre variables psicopolíticas tales como la ideología política, la eficacia política interna, la participación política individual o colectiva y los aprendizajes sociopolíticos, entre otras.

Si bien la socialización política tiene un fuerte rol en la reproducción de lo instituido, y en el mantenimiento de las formas sociopolíticas vigentes, también cuenta con la potencialidad de dar lugar a cambios sociales a partir de rupturas biográficas e ideológicas con el status quo. Debe recordarse que se trata de un proceso subjetivo activo que –aunque no siempre crítico– supone por parte de las personas una apropiación cognitiva del código

político cultural que es necesariamente singular y creativa. Por ello, al pensar en los videojuegos como ámbitos de socialización política se deben considerar no solo las intenciones de los/as desarrolladores/as y el signo ideológico y valorativo del contenido propuesto, sino también el rol semiótico y social activo que ejecutan los/as jugadores/as al tomar contacto con dicho contenido. En esa línea, Sicart postula la noción de “*gameplay* ética, es decir, una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas” (2009, p. 46). Se pone en juego así un proceso hermenéutico “por el que el jugador descodifica el significado de su experiencia lúdica a través de la interpretación moral del mundo del juego” (2009, p.50).

¿Se puede aprender sobre política jugando?

Hemos postulado entonces que, en tanto ámbitos de socialización política, los videojuegos pueden posibilitar aprendizajes sociopolíticos. Ello implica asumir dos premisas, y postular una pregunta. La primera premisa es que los videojuegos pueden ser inscriptos en la larga historia de los juegos, y la segunda es que resulta posible aprender cosas sobre el universo político a través del ámbito de lo lúdico. La pregunta entonces, es ¿qué particularidades adquiere el aprendizaje político con videojuegos? Respecto de la primera premisa, Maté (2021) resitúa los videojuegos dentro de la historia social del juego en tanto evolución del juego convencional donde convergen lo lúdico y lo tecnológico.

En lo que concierne a la segunda premisa, se sabe hace tiempo que todo juego es motor de aprendizaje que vehiculiza y promueve la creatividad, el desarrollo integral, la solución de problemas, la adquisición de habilidades cognitivas, afectivas, sociales y la comprensión del mundo (Domínguez, 2021). Dado que todo juego enseña algo, en el campo de la educación ciudadana adquirió prominencia el paradigma del aprendizaje lúdico. Desde esta perspectiva, focalizando en la dimensión lúdica como dispositivo prioritario en el trabajo con niños/as, se subvierten las lógicas tradicionales de transmisión escolarizada de contenidos. Así, se han realizado estudios que ratifican la utilidad del aprendizaje lúdico para la transmisión de contenidos sociales y políticos, subrayando el mayor impacto de los juegos cooperativos sobre los competitivos (Imhoff y Brussino, 2019).

Esta vertiente de la educación ciudadana se emparenta con el Modelo de la Praxis propuesto por Haste (2004). La autora plantea que existen dos formas de transmitir conocimientos cívicos y políticos: el modelo del “conocimiento” (de tipo informativo e instructivo) y el de la “praxis”. Mientras en el primero la importancia radica en transmitir contenidos e informaciones de manera explícita; para el segundo adquiere relevancia la necesidad de involucrar a los/as aprendientes/as en experiencias cívicas y políticas concretas. Al respecto, Ferreira y Menezes (2005) plantean que tanto los escenarios intencionales como los no-intencionales de socialización pueden proveer de este tipo de oportunidades y sostienen que las experiencias de participación permiten desarrollar modos de pensamiento más complejos e integrados en lo que concierne a contenidos políticos. No obstante, insisten en señalar que la experiencia por sí sola no alcanza: los beneficios varían en

función de la calidad de las experiencias, reconociendo que algunas de ellas implican el desarrollo de competencias positivas, pero que otras conllevan riesgos tales como la promoción de estereotipos, prejuicios, conformismo, desconfianza y fragmentación social. Al mismo tiempo, las experiencias que se acompañan de oportunidades para la reflexión resultan sustantivamente más potentes que aquéllas que se agotan en el plano meramente experiencial (Ferreira, Azevedo y Menezes, 2012).

Volviendo a nuestra pregunta, entonces, sabemos que ciertas características de los videojuegos le otorgan un potencial inigualable para propiciar aprendizajes políticos de forma lúdica. Así, Oulton (2021) subraya su poder inmersivo, su capacidad para fomentar nuevas formas de interacción social, su potencial de persuasión y generación de empatía, y el hecho de que brinda a las personas la posibilidad de ser protagonistas y tomar decisiones. Todo ello se inscribe, a su vez, en una narrativa y estética lúdica y festiva, que lo conecta con el campo de lo placentero. Aprender, entonces, desde la diversión, el disfrute, y con las particularidades descriptas sitúa a los videojuegos como un espacio de interpelación de los modos tradicionales de enseñanza-aprendizaje (Oulton, 2021). Asimismo, se trata de un aprendizaje situado, contextual y experiencial, que lo emparenta con el modelo de la praxis propuesto por Haste (2004).

¿Qué formas adquieren los videojuegos en tanto escenarios de socialización política?

Hemos planteado que los videojuegos constituyen ámbitos de socialización que transmiten contenidos y aprendizajes sociopolíticos y, hemos visto también, que la socialización política puede adquirir formas manifiestas o latentes. Así, los propios videojuegos pueden proponerse explícitamente el objetivo de socializar políticamente, como en el caso de algunos juegos serios, o hacerlo de forma implícita, como sucede de hecho en todos los otros tipos de videojuegos.

La meta principal de los juegos serios no es entretener o divertir, sino que son diseñados con el objetivo de facilitar la adquisición de ciertos aprendizajes o entrenar determinadas habilidades. Pueden así poseer fines educativos, sociales, políticos, terapéuticos, entre otros. En esta línea, se han desarrollado numerosos juegos cuya meta consiste en fomentar aprendizajes políticos, propiciar la adquisición de ciertas competencias ciudadanas o bien promover la participación política. Cabañes y Jaimen (2021) plantean que los videojuegos políticos, como subtipo de los juegos serios, constituyen herramientas de participación ciudadana que a través del juego colaborativo y colectivo pueden habilitar transformaciones reales. Tal es el caso de Craftera, que busca propiciar intervenciones colectivas en el espacio público a través de un mapeo colaborativo, y Juegos del Común, orientado a fomentar la participación ciudadana en el procesamiento y comprensión de datos abiertos en tanto bienes comunes¹. También Gordon y Koo (2008) describen una iniciativa denominada *Second Life* (2003), una simulación que incorpora mundos virtuales en el proceso de planificación urbana. En el contexto argentino, a su vez, Gala (2021) socializa experiencias de desarrollo de videojuegos con fines activistas en la escena pública digital de Buenos Aires.

De forma complementaria, se han llevado a cabo investigaciones que permiten responder al interrogante de qué tipo de efectos generan estos juegos en las personas, más allá de las intencionalidades formativas o participativas de sus desarrolladores/as. Al respecto, Dahya (2009) efectúa un relevamiento de juegos serios de naturaleza sociopolítica en relación con la guerra, el abuso y la desocupación, diseñados con el objetivo de influenciar positivamente en las personas. La autora sugiere que no existen criterios consensuados para el desarrollo de juegos con contenido político, concluyendo que la calidad y la efectividad de estas intervenciones puede ser limitada. Por su parte, Eränpalo (2014) presenta un juego de simulación para estimular la deliberación colectiva sobre problemáticas sociales de agenda en jóvenes de Finlandia, Suecia y Noruega. Los análisis posteriores a la intervención con el videojuego revelaron que quienes participaron del dispositivo manifestaron una fuerte identidad cívica. En otro orden, Gonzalez, Saner y Eisenberg (2013) examinan el rol de la experiencia, la religiosidad y la afiliación política en el aprendizaje para resolver un conflicto a través de un videojuego, *PeaceMaker* (2007), que simula el conflicto palestino-israelí. Los resultados mostraron una disminución significativa en los puntajes referidos a las creencias religiosas y afiliaciones políticas fundamentalistas en los/as estudiantes posterior a la intervención con el videojuego.

Por su parte, Dalisay, Kushin, Yamamoto, Liu, y Skalski (2014) revelan que la inmersividad es clave para inducir modificaciones en las actitudes procívicas, la facilitación de un mayor ajuste comunitario y la generación de conductas prosociales para estrechar vínculos colaborativos de cara a la resolución de problemas sociales. Asimismo, se exploran la asociación entre uso de videojuegos e involucramiento cívico y político de jugadores y jugadoras (Robinson, 2012). En función de esto, especial atención han recibido los juegos persuasivos, que se centran específicamente en la modificación de actitudes y comportamientos sociopolíticos (Bogost, 2007). También algunos estudios emplean videojuegos como recursos para la promoción de la prosocialidad y la paz social (Gonzalez et al., 2013), como *Reconstrucción* (2017) para el caso del conflicto armado en Colombia (Sandoval Forero & Sánchez, 2017). Por su parte, Roussos y Dovidio (2016) evalúan la posibilidad de que un videojuego (*SPENT*, 2011) pudiera influir sobre el prejuicio hacia la pobreza. Las creencias asociadas con la meritocracia moderaron la influencia del juego, de forma que las personas con menos meritocracia mostraron actitudes más positivas hacia las personas después de jugar al juego de la pobreza. En otro orden, *iCivics* (2009) —una batería de juegos diseñada con el propósito de instruir en conceptos de educación cívica— fue testeado con estudiantes de secundaria y preparatoria en un estudio pre-postest. Los resultados mostraron que después de jugar los/as estudiantes exhibieron un conocimiento superior sobre educación cívica (LeCompte, Moore, & Blevins, 2011).

Hasta aquí hemos analizado los juegos serios como escenario de socialización política. Ahora bien, sabemos que la socialización política no se da solo de forma intencionada y planificada, sino que discurre en todos los ámbitos sociales de forma implícita, latente. Por ende, todo videojuego es político, porque en tanto producto cultural refleja valores y posicionamientos ideológicos. Al respecto, y a propósito del vínculo existente entre videojuegos de acción, compromiso cívico y comportamiento prosocial, Ferguson y Garza (2011) trabajan con una muestra de 873 adolescentes de Estados Unidos. Los resultados indicaron que los/as adolescentes que tenían padres/madres con mayor conocimiento tec-

nológico tendían a participar más en comportamientos cívicos. A su vez, la exposición a videojuegos de acción predijo un comportamiento más prosocial *online*, pero no predijo el compromiso cívico ni positiva ni negativamente. Sin embargo, la exposición a los videojuegos de acción, junto con la participación de los/as padres/madres, favorecieron el incremento del compromiso cívico de los/as adolescentes. Así, quienes juegan videojuegos de acción cuyos padres o madres estuvieron involucrados/as en la actividad y su supervisión, estuvieron más involucrados/as cívicamente, en comparación con quienes no jugaron juegos de acción o cuyos progenitores/as estuvieron menos involucrados/as.

Otro estudio exploró la relación entre motivaciones para jugar, capital social y potencial cívico de los videojuegos en Estados Unidos. Los resultados ponen de manifiesto que la motivación social para jugar videojuegos correlacionó positivamente con la identificación con el barrio en el que residen los/as participantes. A su vez, aportó evidencia de que ciertos elementos de los videojuegos como el descubrimiento, el cambio de roles y la personalización se asociaron positivamente con el compromiso cívico (Dalisay, et al., 2014). A su vez, Curry (2010) explora las fortalezas de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) para la promoción de la educación cívica y de la cultura participativa. Así, los MMORPG proporcionan un contexto para la internalización de procesos basados especialmente en la resolución de problemas, útiles en el marco de una sociedad democrática. Los/as jugadores/as de MMORPG crean comunidades de personas que se sienten conectadas entre sí a pesar de no conocerse físicamente y se comunican de manera consistente y fluida. En este marco, investigaciones recientes sugieren que las interacciones sociales en los videojuegos pueden conducir al desarrollo de vínculos comunitarios y actitudes prosociales. Particularmente, los/as jugadores/as que desarrollan vínculos con una comunidad de compañeros/as de juego poseen capital social de juego, una incipiente construcción identitaria relacionada con el videojuego que se evidencia como un predictor de la eficacia frente al capital social y la participación ciudadana en la vida cotidiana (Molyneux, Vasudevan, & Gil de Zúñiga, 2015).

Nuestra propuesta de investigación

Como puede verse, la investigación psicológica ha demostrado el impacto que tienen los videojuegos sobre ciertos aspectos de la subjetividad política de las personas. En conjunto, se destaca la capacidad de los videojuegos, tanto de los comerciales como de los juegos serios, para incidir en diversas variables psicopolíticas, habilitando nuestra presunción de que pueden constituirse en ámbitos de socialización política para la ciudadanía. Ahora bien, resta saber cuál es la perspectiva de los/as usuarios/as: ¿identifican los aprendizajes sociopolíticos que adquieren en el marco de su relación con los videojuegos? ¿Cómo se vincula esto con sus hábitos y experiencias de uso, y con variables psicopolíticas? En esa línea pretende avanzar el presente estudio, en este caso, desde la perspectiva de la Psicología Política. Así, el objetivo de nuestro estudio fue precisar el potencial político de los videojuegos mediante la exploración de los aprendizajes sociopolíticos promovidos por ellos y su vinculación con hábitos, experiencias y actitudes de los/as participantes hacia los

videojuegos y con variables psicopolíticas (eficacia política interna, participación política individual y participación política colectiva), en docentes y estudiantes de nivel superior de Argentina.

Metodología

Se realizó un estudio empírico cuantitativo, transversal, de tipo correlacional. Se efectuó un muestreo no probabilístico de 750 personas con edades comprendidas entre los 18 y 74 años ($M=26.81$; $DT=7.62$). Los requisitos de inclusión fueron: (a) ser mayor de 18 años, (b) asistir (como estudiante) o trabajar (como docente) en alguna universidad pública o privada de Argentina, y (c) manifestar explícitamente la voluntad de participar del estudio. Al respecto, en concordancia con la Ley 25.326 sobre Protección de Datos Personales, se garantizó el carácter voluntario y anónimo de la participación en el estudio. Asimismo, en cumplimiento con las normativas éticas referidas a la investigación en población humana (American Psychological Association, 2017), los/as participantes fueron debidamente informados/as de las características y alcances del estudio al inicio del cuestionario y se les informó que los datos relevados serían utilizados con fines exclusivamente científicos. El 52.5% de las participantes fueron mujeres, y el 47.5% varones. El 83% pertenece a alguna universidad pública argentina, y el 17% a universidad privada. El 74% fueron estudiantes ($n=554$), mientras que el 26% docentes ($n=196$). En todos los casos, se trata de jugadores/as eventuales o casuales: un 30% de los/as participantes dedica entre un 1 y 3 horas semanales a jugar videojuegos, con una media grupal de 7.22 horas semanales. Ninguno/a es activista vinculado al mundo de los videojuegos, ni está involucrado/a activamente en actividades asociadas.

Instrumentos

Se aplicaron cuestionarios *online* cerrados de alternativa fija, autoadministrados a través de LimeSurvey. Los cuestionarios administrados incluyeron las siguientes variables:

Variables sociodemográficas: preguntas cerradas de alternativa fija sobre sexo, edad, y tipo de institución universitaria (pública/privada) de los/as participantes.

Hábitos y experiencias en torno al uso de videojuegos: recuperando los indicadores de Lenhart, Kahne, Middaugh, Macgill, Evans y Vitak (2008), se solicitaron informaciones vinculadas con usos, hábitos y experiencias con videojuegos, frecuencia de uso, condiciones físicas en las que se juega (por ejemplo: solo/a, en red), entre otras. Se requirió información con relación al uso de videojuegos y juegos serios tanto en el ámbito privado como en el marco de las instancias de educación superior de las que participan en su carácter de estudiantes o docentes.

Actitudes con relación a los videojuegos: se solicitó información con respecto a actitudes en torno al uso de videojuegos y juegos serios. Se trata de una escala construida *ad hoc* con 10 ítems agrupados en dos dimensiones: actitudes positivas hacia el uso de videojuegos (5 ítems, tales como: *Son entusiasmantes y motivadores*, *Son formas agradables de pasar el*

tiempo, entre otras) y actitudes negativas (4 ítems, por ejemplo: *Consumen mucho tiempo, Contribuyen al aislamiento de las personas*, entre otras). Ambas dimensiones presentaron niveles de confiabilidad adecuados (actitudes positivas $\alpha=.84$; actitudes negativas $\alpha=.64$). Las opciones de respuesta se situaban en una escala Likert de 5 anclajes (1= totalmente en desacuerdo; 5= totalmente de acuerdo).

Aprendizajes sociopolíticos provistos por los videojuegos: se pidió a los/as participantes que identifiquen posibles aprendizajes sociopolíticos, detallando su nivel de frecuencia (1=muy raramente y 5= muy frecuentemente) en los videojuegos que juegan regularmente. Los cuatro ítems incluidos remiten a aprendizajes sociopolíticos reflexivos. Se incluyeron, por ejemplo, los siguientes: *¿en qué medida la experiencia del juego le hace reflexionar sobre cuestiones morales o éticas?, ¿en qué medida le ayuda a tomar decisiones sobre el modo en que debieran ser gobernados una comunidad, ciudad o país?* La escala mostró excelentes niveles de fiabilidad ($\alpha=.89$).

Participación política: se solicitó a los/as respondientes que indiquen en una escala Likert de 5 posiciones con qué frecuencia realizaron acciones políticas en los últimos 12 meses. El repertorio participativo incluyó diez acciones, entre ellas: *Escribir o compartir contenidos sobre temas sociales o políticos (e.g. emails, blogs, Facebook, Twitter), Dar o pedir dinero para una causa u organización social o política, Comprar (o no comprar) productos por razones políticas o éticas*, entre otras. La escala está compuesta por dos dimensiones de nueve ítems en total. La primera dimensión reúne cinco ítems vinculados con acciones políticas de corte instrumental, es decir, aquéllas que están articuladas en torno a un objetivo concreto a ser logrado (por ejemplo, el boicot); mientras que la segunda dimensión está compuesta por cuatro ítems de acciones políticas expresivas, es decir, las que buscan expresar un conflicto, escenificarlo, más que conseguir con esa acción un objetivo específico concreto (por ejemplo, escribir sobre un tema político).

Eficacia política interna: se presentó a los/as participantes una situación problemática hipotética, a saber: *Si se encontrase con un problema en su comunidad (por ejemplo: un problema de contaminación del agua, o de discriminación racial de un grupo de la zona donde vive o en la escuela que frecuenta*. Se les requirió que indiquen en una escala Likert de cinco anclajes (1=nada competente; 5= muy competente) cuán competentes se sienten para efectuar acciones sociales y/o políticas al respecto.

Involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas: se solicitó a los/as participantes que indiquen su nivel de involucramiento en diversas organizaciones sociales o políticas. Las organizaciones indagadas fueron: *agrupación de estudiantes o movimiento estudiantil; partido político o juventud partidaria; asociación o movimiento ambientalista; sindicato o movimiento ligado a cuestiones laborales; grupo o movimiento feminista o ligado a los derechos de las mujeres; asociación o movimiento antirracista o por los derechos de los/as inmigrantes; asociación o movimiento LGBT (Lesbianas, Gays, Bisexuales, Trans); asociación o movimiento dedicado a cuestiones vinculadas a la libertad en internet (por ejemplo, de software libre); y asociación o movimiento ligado a temas de solidaridad social*. Las respuestas se posicionan en una escala Likert de 5 posiciones (1=poco involucrado/a activamente, 5=muy involucrado/a activamente).

Análisis de datos

Se realizó una inspección univariada de los casos y variables en estudio a los fines de analizarlos descriptivamente. Luego, se analizaron las relaciones entre las variables, inspeccionándose las correlaciones bivariadas mediante la utilización de los estadísticos apropiados para cada caso. Para el cálculo de las correlaciones en el caso de variables de mucha amplitud, se convirtió a rangos en función de la media y la desviación típica. Se utilizó el programa SPSS 19.

Resultados

En primer lugar, se encontraron principalmente niveles medio bajos de reconocimiento de aprendizajes sociopolíticos ($M=10.65$; $DT=4.981$, en una escala que va de 4 a 20). Luego, se exploraron elementos de la cultura política de los/as participantes. La participación política individual fue evaluada mediante la exploración de acciones de tipo instrumental y expresivo. La participación política instrumental mostró una media de 7.17 ($DT=5.433$), mientras que la participación política expresiva evidenció una media de 8.48 ($DT=6.130$). Es decir, niveles bajos de ambos tipos de participación. Por su parte, hallamos una media de *Eficacia Política Interna* de 23.39 ($DT=5.955$), esto es, superior al punto medio natural de la escala. Indagamos también si los/as participantes están o estuvieron alguna vez involucrados/as en movimientos u organizaciones sociales y/o políticas. Se destaca el alto porcentaje de personas que manifiesta no haber tenido nunca contacto con ciertas organizaciones: 80.8% nunca se involucró en asociaciones o movimientos antirracista o por los derechos de los/as inmigrantes; 79.7% nunca participó de sindicatos o movimientos ligados a cuestiones laborales; y 78.8% nunca lo hizo en asociaciones dedicadas a la libertad en internet (por ejemplo, de software libre). Respecto de la vinculación con partidos políticos o juventudes partidarias, encontramos un alto nivel de involucramiento. Las organizaciones que le siguen en porcentaje de vinculación son agrupación o movimiento estudiantil (45.3% se vincula en alguna medida) y ligado a temas de solidaridad social (45.2%).

En un segundo momento se determinó la relación entre hábitos, experiencias y actitudes hacia el uso de videojuegos con los aprendizajes sociopolíticos identificados por los/as participantes, hallándose correlaciones significativas aunque bajas o moderadas. Así, en el caso de las horas semanales que dedican los/as participantes a jugar, se halló una correlación positiva significativa con los aprendizajes: a mayor cantidad de horas por semana dedicadas a jugar, más aprendizajes sociopolíticos identificados. Por su lado, jugar solo/a está correlacionado positivamente con los aprendizajes sociopolíticos, al igual que jugar con otras personas que están conectadas en red a través de internet, y buscar y contribuir con informaciones u opiniones del juego en internet. En todos los casos, a mayor realización de estos hábitos, mayores aprendizajes sociopolíticos.

Al correlacionar la frecuencia de uso de ciertos géneros de videojuegos con aprendizajes sociopolíticos, se observaron relaciones significativas con todos excepto en simuladores² y en MOBA. El género casual es el único que correlaciona negativamente con aprendizajes

sociopolíticos; mientras que acción, aventura, estrategia, RPG, y MMORPG, correlacionan positivamente con los aprendizajes previamente mencionados.

Finalmente, algunos tipos de experiencias que poseen los/as respondientes cuando juegan también correlacionaron significativamente con los aprendizajes sociopolíticos, siendo el gusto por competir con otros/as la única experiencia que no mostró asociaciones atendibles. Todas las otras experiencias exploradas (involucrarse en desafíos, entretenerse y divertirse, explorar mundos de fantasía, interactuar con otras personas y la excitación que produce) correlacionaron positivamente con los aprendizajes sociopolíticos (ver Tabla 1).

Tabla 1. *Correlaciones bivariadas entre aprendizajes socio-políticos promovidos por los videojuegos con hábitos y experiencias de uso de videojuegos en el ámbito personal*

	Aprendizajes socio-políticos
En promedio, ¿cuántas horas por semana juega videojuegos?	.199**
Cuando juega videojuegos generalmente: a) Juega solo/a	.165**
b) Juega con otras personas que están en la misma habitación	-.048
c) Juega con otras personas que están conectadas en red a través de internet	.180**
d) Busca online informaciones sobre el juego (en páginas, foros, etc.)	.327**
e) Contribuye con informaciones u opiniones sobre el juego (en páginas o foros, etc.)	.173**
¿Qué géneros de videojuegos juega? a) Casual	-.165**
b) Acción	.232**
c) Aventura	.332**
d) Estrategia	.245**
e) Simuladores	.034
f) RPG	.380**
g) MMORPG	.158**
h) MOBA	.102
Cuando juega videojuegos, le gusta: a) Competir con otros/as (reales o virtuales)	.077

b) Involucrarse en desafíos	.120*
c) Entretenerse y divertirse	.155**
d) Explorar mundos de fantasía	.366**
e) Interactuar con otras personas en el mundo del juego	.258**
f) La sensación de excitación que le produce	.332**

En otro orden, al correlacionar actitudes positivas hacia los videojuegos y aprendizajes sociopolíticos, se ratificó una relación positiva significativa (.490**). Esto señala que a más actitudes positivas asociadas al uso de videojuegos, mayores son los aprendizajes sociopolíticos identificados en éstos. Por el contrario, a mayores actitudes negativas asociadas al uso de videojuegos, menores son los aprendizajes sociopolíticos que se logran identificar (-.298**).

A su vez, buscamos precisar la relación entre uso de videojuegos (hábitos y experiencias) con el nivel de participación política, de eficacia política interna, y de involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas. El análisis correlacional evidenció algunas relaciones significativas, pero en todos los casos de una fuerza débil (ver Tabla 2). Así, haber jugado alguna vez videojuegos muestra una asociación significativa, aunque baja (.272**) con la participación política individual de tipo instrumental: quienes afirman que jugaron alguna vez videojuegos evidencian niveles más bajos de participación política de tipo instrumental que quienes no jugaron nunca videojuegos. Por otro lado, jugar videojuegos con otras personas en una misma habitación reporta una correlación positiva con participación política de tipo expresiva; mientras que, para el caso de jugar en red con otras personas, se observa una correlación negativa con participación política de tipo instrumental. A su vez, se halló también una correlación negativa entre buscar informaciones sobre el juego en internet con eficacia política interna.

Tabla 2. *Correlaciones y asociaciones bivariadas entre hábitos y experiencias de uso de videojuegos con variables de cultura política: participación política individual y eficacia política interna.*

	Participación política instrumental	Participación política expresiva	Eficacia política interna
¿Jugó alguna vez videojuegos?	.272**	.183	.218
Cuando juega videojuegos generalmente: a) Juega solo/a	.008	-.059	.038
b) Juega con otras personas que están en la misma habitación	.040	.122*	-.001
c) Juega con otras personas que están conectadas en red a través de internet	-.096*	-.041	-.002
d) Busca online informaciones sobre el juego (en páginas, foros, etc.)	-.087*	-.047	-.084*
e) Contribuye con informaciones u opiniones sobre el juego (en páginas o foros, etc.)	.024	.010	.042
¿Qué géneros de videojuegos juega? a) Casual	.158*	.077	.198*
b) Acción	-.157*	-.078	-.079
c) Aventura	-.071	-.046	-.046
d) Estrategia	-.004	.017	.076
e) Simuladores	-.065	-.066	-.074
f) RPG	-.110*	-.013	-.054
g) MMORPG	-.073	.018	.014
h) MOBA	-.053	-.001	-.021
Cuando juega videojuegos, le gusta: a) Competir con otros/as (reales o virtuales)	-.057	-.014	-.017
b) Involucrarse en desafíos	.003	-.024	.075

c) Entretenerse y divertirse	-.059	-.017	.047
d) Explorar mundos de fantasía	-.097*	-.048	-.011
e) Interactuar con otras personas en el mundo del juego	-.084*	-.051	.007
f) La sensación de excitación que le produce	-.131**	-.069	-.025

Respecto a los géneros de videojuegos preferidos, el género casual correlaciona positivamente con participación política de tipo instrumental, y con eficacia política interna. Acción y RPG reportan una correlación negativa con participación política de tipo instrumental. Asimismo, explorar mundos de fantasía en el marco de un videojuego muestra una relación inversa con la participación política de tipo instrumental, así como también esta última variable correlaciona negativamente con interactuar con otras personas en el mundo del juego y la sensación de excitación que les produce jugar videojuegos. En lo que concierne al involucramiento en organizaciones sociales y/o políticas y a su vinculación con los hábitos y experiencias de uso de videojuegos, vale destacar que, cuando existen, se trata siempre de correlaciones significativas pero débiles.

Respecto de la vinculación entre aprendizajes sociopolíticos, con el nivel de participación política, eficacia política interna, e involucramiento en organizaciones, los datos muestran que la escala de eficacia política interna es la única que manifiesta vinculaciones significativas —y positivas— con los aprendizajes sociopolíticos (ver Tabla 3).

Tabla 3. *Correlaciones bivariadas entre aprendizajes socio-políticos adquiridos en el marco de videojuegos con variables de cultura política*

	Aprendizajes socio-políticos
Participación expresiva	.059
Participación instrumental	.068
Eficacia política interna	.183**

Discusiones

El presente estudio se propuso precisar el potencial político de los videojuegos mediante la exploración de los aprendizajes sociopolíticos promovidos por éstos y su vinculación

con variables psicopolíticas. Al respecto, los resultados muestran niveles medios de identificación de aprendizajes sociopolíticos por parte de los/as usuarios/as, siendo la capacidad de los videojuegos para fomentar la reflexión sobre cuestiones morales o éticas y sobre temas sociales de relevancia los que muestran niveles más altos. Debe recordarse que los juegos indagados no son en ninguno de los casos juegos serios, ya que los/as participantes afirman no tener experiencias previas con este tipo de videojuegos. A su vez, la muestra está compuesta por jugadores/as eventuales, sin incluir *gamers*. Esto quizás haya impactado en el nivel de aprendizajes sociopolíticos identificados. A su vez, se halló que a mayor cantidad de horas semanales dedicadas al uso de videojuegos, mayor capacidad de identificación de los aprendizajes sociopolíticos que éstos otorgarían. Así, nuestros resultados avanzan en la línea de otros estudios que subrayan el potencial movilizador de los videojuegos, al menos el concerniente a este grupo poblacional específico (Curry, 2010; Eränpalo, 2014).

A su vez, los géneros que mostraron una relación positiva con los aprendizajes sociopolíticos identificados fueron acción, aventura, estrategia, RPG y MMORPG; mientras que el género casual mostró una vinculación negativa con los aprendizajes. Al respecto, el estudio de Lenhart, et al (2008) reportó que jugar en red con otras personas no está asociado a ganancias significativas en aprendizajes sociopolíticos. Sin embargo, nuestro estudio muestra resultados contrapuestos. En esa línea, es importante señalar que el reporte de Lenhart et al. (2008) fue desarrollado en 2008, un año en el cual los videojuegos MMORPG todavía no habían alcanzado un crecimiento exponencial. A la fecha, este género es ampliamente frecuentado por diversos grupos etarios. En ese sentido, nuestra evidencia es consistente con estudios que indican que jugar videojuegos enmarcados en el MMORPG está vinculado con diversos aprendizajes sociopolíticos como mayor compromiso cívico, entre otras actitudes pro-cívicas de relevancia social (Molyneux et al., 2015). También otras variables psicopolíticas correlacionaron de manera significativa con los aprendizajes sociopolíticos brindados por los videojuegos como la eficacia política interna. La relación positiva entre estas variables podría sugerir que en la medida en que las personas se sienten eficaces para participar políticamente e influir en los eventos políticos, adquieren también cierta capacidad para reconocer aprendizajes sociopolíticos en los videojuegos que utilizan.

En lo que concierne al perfil psicopolítico de los/as participantes del estudio, observamos que cerca de un 80% muestra involucramiento en algún partido político o juventud partidaria, en línea con lo exhibido en un relevamiento sobre uso de videojuegos en Estados Unidos, en el que casi un 60% de los jugadores/as están cívicamente comprometidos/as (ESA, 2019).

En lo respectivo a las limitaciones del presente estudio y futuras líneas de indagación vinculadas, es preciso señalar que se trató de un muestreo *online*, no probabilístico y con un grupo poblacional bastante homogéneo. En ese sentido, resultaría interesante efectuar un análisis en población general con un muestreo probabilístico. Complementariamente, y al no contar entre los/as participantes con personas con experiencias de involucramiento en juegos serios, resta conocer cómo se vincularían las variables psicopolíticas indagadas en el marco de dichos juegos. También resultaría oportuno replicar el estudio en población *gamer*. Asimismo, y conforme a lo propuesto por Hassan (2017), los resultados aquí mostrados instan a investigadores/as a efectuar diseños comparativos de investigación entre

géneros de videojuegos para la identificación de aquéllos que tienen un potencial cívico, político y/o educativo mayor en el marco de una comunidad específica.

A su vez, resta la pregunta sobre el impacto psicopolítico diferencial de videojuegos competitivos y cooperativos, en tanto —como hemos visto— la bibliografía previa sugiere impactos diferenciales en la subjetividad política. Por último, sería sumamente valioso avanzar en estudios cualitativos que posibiliten una mejor comprensión acerca del sentido que los videojuegos adquieren en la vida de las personas y del rol que éstas imaginan que los videojuegos pueden adoptar en la promoción de ciudadanía activa y crítica y en prácticas de socialización política.

Más allá de estas limitaciones, y vistos en conjunto, los resultados podrían favorecer el diseño de políticas públicas asociadas al uso de videojuegos como promotores de aprendizajes ciudadanos. Los/as hacedores/as de políticas públicas podrían beneficiarse de intervenciones psicosociales basadas en videojuegos (Hassan & Hamari, 2020), tal como ya se viene realizando en algunos lugares del mundo para abordar problemas de la economía, el cambio climático, la pobreza o la democracia participativa, entre otros desafíos (Godoy, 2016). En síntesis, nuestro estudio ha otorgado claves empíricas para dar sustento a la presunción de que los videojuegos pueden constituirse como ámbitos de socialización política relevantes. Aun así, no debemos olvidar que en todo videojuego existen ciertas reglas, ciertas restricciones lúdicas y determinadas configuraciones narrativas que imponen barreras, fronteras de lo que puede ser pensado, vivido o reflexionado en el marco del juego. Estos límites, es cierto, interaccionan de manera dialéctica con la capacidad creativa y semiótica de los/as jugadores/as. Pero dicho potencial del/a usuario/a se encuentra frecuentemente con márgenes a su libertad. Esto debiera sugerirnos cierta cautela al momento de pensar en el potencial de los videojuegos para la socialización política. Lo mismo es válido si consideramos la calidad de la experiencia de juego. Tal como indican Ferreira et al. (2012) la experiencia por sí sola no promueve aprendizajes necesariamente positivos ni durables, y son más bien las oportunidades para la reflexión que se generan con base en la experiencia las que garantizan procesos de socialización política más ricos.

En esa línea, por ejemplo, intervenciones planificadas con videojuegos que promuevan la reflexión sociopolítica podrían resultar interesantes. Iniciativas de formación ciudadana y política en esta línea enfatizan el rol no solo reproductivo sino —principalmente— productivo y reconfigurativo que posee el proceso de socialización política. Tal como indica Sepúlveda Castro (2021, p. 179), “los juegos son cultura, pero además ayudan a constituirlos”. Lo mismo sea dicho del proceso de socialización política en tanto fenómeno que permite la reproducción de lo instituido pero también su cuestionamiento.

Notas

1. Para un análisis pormenorizado de las experiencias propuestas en Craftea y en Juegos del Común, se sugiere ver Cabañes y Jaimen (2021).
2. En este trabajo, hemos considerado en este género a juegos que sumergen a los/as jugadores/as en un ejercicio de toma de decisiones en un entorno artificial para conocer las

consecuencias de sus decisiones (Sitzmann, 2011). Por ejemplo: *The Sims*, *Rollercoaster Tycoon*, *Ace Combat*.

Lista de referencias bibliográficas

- American Psychological Association. (2017). Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct. Recuperado de https://www.apa.org/images/ethics-code-2017_tcm7-218783.pdf
- Bogost, I. (2006). Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy. *First Monday*, 7.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. Cambridge: MIT Press.
- Cabañes, E. & Jaimen, N. (2021). Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 151-161.
- Curry, K. (2010). Warcraft and Civic Education: MMORPGs as Participatory Cultures and How Teachers Can Use Them to Improve Civic Education. *The Social Studies*, 101(6), 250-253.
- Dahya, N. (2009). Serious Learning in Playful Roles: Socio-political games for education and social change. *Loading...*, 3(4).
- Dalisay, F.; Kushin, M. J.; Yamamoto, M.; Liu, Y. I. & Skalski, P. (2014). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, 17(9), 1399-1417.
- Domínguez, A. K. (2021). Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 129-140.
- Entertainment Software Association (2019). 2019 Essential Facts About the Video Game Industry by the ESA. Recuperado de <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>
- Eränpalo, T. (2014). Exploring Young People's Civic Identities through Gamification: A Case Study of Finnish, Swedish and Norwegian Adolescents Playing a Social Simulation Game. *Citizenship, Social and Economics Education*, 13(2), 104-120.
- Ferguson, C. J. & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770-775.
- Ferreira, P. & Menezes, I. (2005). The relevance of the quality of life-experiences for citizenship development: na inter-domain developmental study. En Menezes, I.; Coimbra, J. y Campos, B. (Eds.) *The affective dimension of education: European perspectives* (pp.185-201). Portugal: FCT, Universidade do Porto.
- Ferreira, P.; Azevedo, C. & Menezes, I. (2012). The developmental quality of participation experiences: Beyond the rhetoric that "participation is always good!" *Journal of Adolescence*, 35, 599-610. doi:10.1016/j.adolescence.2011.09.004
- Gala, R. (2021). Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 24(110), 35-52.
- Godoy, J. C. (05 de agosto de 2016). Jugar puede ayudar a hacer un mundo mejor. *La Voz del Interior*.

- Gonzalez, C.; Saner, L. & Eisenberg, L. (2013). Learning to stand in the other's shoes: A computer video game experience of the Israeli-Palestinian Conflict. *Social Science Computer Review*, 31(2), 236-243.
- Gordon, E. & Koo, G. (2008). Placeworlds: Using Virtual Worlds to Foster Civic Engagement. *Space and Culture*, 11(3), 204-221.
- Hassan, L. (2017). Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms. *Simulation & Gaming*, 48(2).
- Hassan, L. & Hamari, J. (2020). Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation. *Government Information Quarterly*.
- Haste, H. (2004). Constructing the Citizen. *Political Psychology*, 25 (3), 413-439.
- Imhoff, D. & Brussino, S. (2017). Socialización política: la dialéctica relación entre individuo y sociedad. En Brussino, S. (Comp.) *Políticamente, contribuciones desde la psicología política en Argentina* (pp.37-70). Bs. As.: CONICET.
- Imhoff, D. & Brussino, S. (2019) Effect of political socialization on children: quasi-experimental study with Argentinian children. *Infancia y Aprendizaje*, 42 (1), 179-243. DOI: 10.1080/02103702.2018.1555203.
- LeCompte, K.; Moore, B. & Blevins, B. (2011). The Impact of iCivics on Students' Core Civic Knowledge. *Research in the Schools*, 18(2), 58-74.
- Lee, N. J.; Shah, D. V. & McLeod, J. M. (2013). Processes of political socialization: a communication mediation approach to youth civic engagement. *Communication Research*, 40(5), 669-697.
- Lenhart, A.; Kahne, J.; Middaugh, E.; Macgill, A. R.; Evans, C. & Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew internet & American life project*. Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>
- Maté, D. (2021). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 19-35.
- Molyneux, L.; Vasudevan, K. & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399.
- Oulton, L. (2021). Prólogo. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 11-18.
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military - Entertainment Complex? *Political Studies*, 60(3).
- Roussos, G. & Dovidio, J. F. (2016). Playing below the poverty line: Investigating an online game as a way to reduce prejudice toward the poor. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(2).
- Sandoval Forero, C. G. & Sánchez, A. T. (2017). El videojuego como herramienta pro-social: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis Político*, 30(89), 38-58.
- Sepúlveda Castro, G. (2021). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* 23(98), 175-187.

Sicart, M. (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética. *Comunicación*, 7(1), 45-61. Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/58049>

Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528.

Abstract: We propose to conceive video games as scenarios where socio-political socialization takes place. Thus, the study explored the political potential of video games, analysing the socio-political learning experiences identified by their users, and determining their link with habits, experiences and attitudes towards video games, and with psychopolitical variables (internal political efficacy, individual and collective political participation). A quantitative empirical study was carried out with 750 university students and professors from Argentina, selected by accidental non-probabilistic sampling.

Keywords: political socialization - political potencial - socio-political learnings - political efficacy - political participation.

Resumo: Propomos pensar os videogames como cenários de aprendizagem sociopolítica, ou seja, como espaços de socialização política. Diante disso, o trabalho investigou o potencial político dos videogames, explorando os aprendizados sociopolíticos identificados por seus usuários/as, e especificando sua vinculação com hábitos, experiências e atitudes frente aos videogames e com variáveis psicopolíticas (eficácia política interna, participação política individual e coletiva). Foi realizado um estudo empírico quantitativo com 750 estudantes universitários/as e professores/as da Argentina, selecionados/as por amostragem não probabilística acidental.

Palavras chave: socialização política - potencial político - aprendizagens sócio-políticas - eficácia política - participação política.

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

Vida, conciencia e individuo en SOMA: un análisis desde la cibernética

Guido Saá ⁽¹⁾

Resumen: SOMA es un videojuego de *survival horror* ambientado en un siglo XXII distópico en el cual la vida en la tierra está extinguida a causa del impacto de un cometa. Nuestro protagonista es un humano cuya conciencia ha sido transferida a un cuerpo robótico que buscará poner en órbita una cápsula de realidad virtual habitada por las mentes más distinguidas del planeta con la esperanza de que en el futuro reconstruyan a la humanidad. Con esta premisa el videojuego explora profunda y críticamente diversos conceptos y supuestos teóricos de la cibernética, ciencia pergeñada por Norbert Wiener en su libro *Cibernética y sociedad*. En este artículo exploraremos los conceptos cibernéticos, sus implicancias éticas y su funcionamiento ficcional en el entorno del juego, que actualiza los debates iniciados por él hace más de 70 años.

Palabras clave: cibernética - videojuegos - cuerpo - información - conciencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 182]

⁽¹⁾ Guido Saá es Licenciado y Profesor en Artes (Orientación Música, UBA) y maestrando en Comunicación y Cultura (UBA). Se desempeña como docente en el Instituto Superior de Música del Sindicato Argentino de Músicos, en la Escuela Superior de Comercio “Carlos Pellegrini” y otras instituciones de educación media. Ha publicado diversos artículos en revistas internacionales y nacionales con temas de investigación variados y es parte de la Comisión Organizadora del Frikiloquio (Coloquios sobre consumos y culturas freak, cuatro ediciones a la fecha: 2014, 2015, 2017 y 2019).

Introducción: el argumento y los elementos a analizar

En este artículo nos proponemos indagar respecto a los elementos narrativos y ficcionales del videojuego SOMA, desarrollado por *Frictional Games*¹, el cual aborda cuestiones relacionadas con los postulados y reflexiones de Norbert Wiener (1894-1964) respecto a la conciencia y lo viviente, en el campo científico de la cibernética. Dichas reflexiones están sutilmente insertas en elementos de la jugabilidad, los personajes, los antagonistas y el mundo ficcional. Para advertencia del lector, abordaremos detalles narrativos cruciales,

por lo cual aconsejamos que proceda a completar el juego antes de la lectura (12-15 horas aproximadamente)².

En esta introducción expondremos los principales elementos del mundo ficcional. Realizaremos luego una descripción y crítica de las ideas centrales de la cibernética y analizaremos, intercalados en dicha exposición, tres elementos principales de la ficción (el WAU, el ARK y la Continuidad de Sarang) a la luz de los conceptos cibernéticos. En las conclusiones haremos una reflexión que termine de unir puentes entre la teoría y la obra. *SOMA* (Hedberg et al, 2015) es un videojuego de *survival horror* en primera persona cuya trama nos ubica en Toronto en el año 2015 en la piel de Simon Jarrett, un joven que, mientras va manejando acompañado de su amiga Ashley sufre un accidente de tránsito en el que ella pierde la vida. El videojuego comienza cuando él está a punto de dirigirse a un centro médico para realizarse unos exámenes y comenzar un tratamiento experimental, ya que dicho accidente le había producido cierto daño cerebral y ponía su vida en peligro. Al llegar a lo que parece un laboratorio en refacción y sin personal, se sienta en un escáner mientras David Munshi, quien lo convocó, le dice que el escaneo neuronal será un proceso indoloro, análogo a “sacarse una foto”. Tras un destello, Simon “despierta” en *Upsilon*, una de las ocho estaciones del complejo PATHOS-II, un complejo científico submarino construido en el Océano Atlántico cerca de Portugal. El año es 2104, y nuestro pasmado protagonista nota rápidamente que la estación está en un deteriorado estado y que hay seres extraños y deformes deambulando sin rumbo con destellos sobre su cuerpo. Al recorrer la estación en busca de una salida, nota que una sustancia orgánica negra con pústulas blancas brillantes ha cubierto gran parte del lugar, bloqueado puertas y apoderándose de varios seres (robots, humanos y animales) y controlándolos.

Más tarde Simon aprenderá que esa sustancia se llama gel estructural y que es controlado por el WAU, una inteligencia artificial biológicamente diseñada para la manutención de PATHOS. Extendiéndose a través del gel, el WAU repara materiales, interconecta circuitos y, desde que nuestro personaje despierta, también manipula seres animados e inanimados. Su despertar también está unido a este suceso ya que su “conciencia” ha sido “instalada” por el WAU en un equipo submarino (el Traje Dúctil Haimatsu) perteneciente a la difunta Imogen Reed: el experimento realizado en 2015 por Munshi extrajo la conciencia de su cuerpo y la depositó en un chip cortical o *cortex chip*. El Simon que llegó al laboratorio moriría un mes después; el que despierta en el siglo XXII es una réplica de dicho sujeto, que ha sobrevivido a su cuerpo original.

Cuando Simon logra contactarse por radio con Catherine Chun, una de las pocas sobrevivientes, ella le explica la causa de todo incordio: la Tierra, impactada por el cometa Telos³, ha sido prácticamente destruida y toda forma de vida se ha extinguido. Su misión actual, dada la situación irreversible del planeta, es transferir la mente de los últimos humanos vivientes a una cápsula de realidad virtual, el ARK, donde las conciencias podrán morar en un estado inmaterial de manera indefinida, y eyectar dicha cápsula a la órbita terrestre, salvando el legado científico del planeta.

El videojuego, una experiencia lineal⁴, implicará al jugador en preguntas e ideas relativas a los hallazgos científicos de un hipotético siglo XXII, planteando dilemas éticos respecto a la inteligencia artificial, la autonomía y la regulación de sistemas y la facultad de convertir la conciencia humana en “artificial”, transmisible y transportable. El conflicto esencial del

juego es también aplicable a la cibernética en torno a su ética y a su responsabilidad social en tanto redefinición de lo humano y lo viviente: la estación PATHOS es una espada de doble filo pues gracias a sus avances científicos sin precedentes permite tanto la posible supervivencia del conocimiento y la especie humana como su destrucción.

La cibernética: contexto histórico y postulados fundamentales

Como señala Phillippe Breton, los años 40 fueron un terreno fértil para la formación de una “nueva utopía”. La coincidencia del surgimiento de nuevas técnicas, el fin de la Segunda Guerra Mundial y el apoyo gubernamental a numerosos proyectos científicos permitió pensar en una sociedad ideal, que revisara la definición antropológica del hombre y defendiera la comunicación como un valor diferencial y factor de progreso.

Numerosos teóricos se dedicaron a pensar el vínculo social, su construcción y su mantenimiento como un canal transparente de comunicación, a partir de un “sentimiento de responsabilidad” (Breton, 2001, p. 38) surgido tras los horrores de la Segunda Guerra. El mayor grado de participación de la comunidad científica en cuestiones de Estado les permitió tener un panorama cabal de su papel en la sociedad:

La mitad del siglo XX observa, paralelamente, un movimiento de innovación en todos los campos, un crecimiento del poder del papel de los científicos en la sociedad. (...)

Muchos científicos sintieron que estaban directamente implicados por los hechos y, al mismo tiempo, que podían intervenir de manera decisiva. (...) su sensibilidad se duplicó a partir de su capacidad efectiva de intervención en las decisiones tácticas y estratégicas (p. 40).

Grandes desarrollos, en estas décadas, se dieron en el área de la comunicación y la información; la inteligencia artificial, la retroalimentación, la robótica y otras ideas surgieron en estos años e inspiraron a Norbert Wiener, un joven matemático norteamericano. En su libro *Cibernética y sociedad*, de 1950, ve un futuro promisorio en el cual usaremos a las “nuevas” máquinas a nuestro antojo y para nuestro mejoramiento, ya que presentarán nuevas formas de autonomía e “inteligencia”, en su relación con un entorno al que reaccionan activamente. Para el estadounidense el futuro será promisorio porque muchas máquinas reemplazarán a los humanos y trabajarán para ellos.

Un axioma crucial de la ciencia de la cibernética es que los mensajes son un medio para manejar tanto aparatos como grupos humanos. Su nombre proviene de κυβερνώ (gobernar, dirigir), y se define como una ciencia de la regulación. Este concepto refiere a cómo controlar el comportamiento de un sujeto: al comunicarle un mensaje, su respuesta visible (sus actos), me indican si lo comprendió y así puedo ver el efecto de mi solicitud. De igual modo, de las máquinas también percibo su respuesta a mi emisión pues importa la señal, no el “receptor” (humano, mecánico o eléctrico).

Según Wiener “sólo puede entenderse la sociedad estudiando sus mensajes y las facilidades de comunicación de que ella dispone” (Wiener, 1988, p. 16), pues toda civilización regula el ambiente mediante órdenes y comandos, que infelizmente están sujetos a “erosiones” que degradan su organización interna y por lo tanto su efectividad. Al ajustarnos al mundo y hacerlo accesible a nosotros (acciones conjuntas e interdependientes) enviamos y recibimos información con arreglo a cumplir con la demanda más importante del ser humano: vivir efectivamente.

Wiener reduce la idea de vivir efectivamente a tener información adecuada. Para ello acude a la *information theory* de Claude Shannon (1948) y define a la Información como el contenido de los mensajes que se intercambian con el mundo y otros sujetos. La Información es sinónimo de organización, es aquello que frena la entropía y el desorden, y que para existir precisa de una cierta cantidad de energía. Ergo, una cierta cantidad de energía, cuando es empleada para organizar, deviene información⁵.

***Homo comunicans*: un ser racional que existe comunicándose**

Como los problemas de la civilización son básicamente la eficiencia de la información y la comunicación humanas respecto a un entorno, Wiener pensó un ideal de hombre nuevo, el *Homo comunicans*, un ser sin cuerpo que vive en una sociedad sin secretos cuya circulación e intercambio de información la hacen transparente gracias a las máquinas de comunicar. Este ser supera las limitaciones humanas gracias a su nueva naturaleza informativa, pues se define por su tráfico comunicacional, no por su interioridad. Este nuevo individuo no es humanista sino no-antropocéntrico: “No coloca al hombre en el centro de todo” (Breton, 1990, p. 53) equiparando vida a capacidad de comunicación. Vivir es participar de una corriente continua de influencias externas y actos que afectan al ser, el cual es consciente de los acontecimientos al participar en el desarrollo e intercambio del conocimiento.

El humano del humanismo clásico tenía un interior que lo dirigía y definía, conectado con una intuición o armonía internas. Desde el idealismo kantiano a la fenomenología de Husserl, pasando incluso por el existencialismo o la hermenéutica heideggeriana, la filosofía se preocupó por definir la relación del sujeto con el mundo suponiendo un dualismo interioridad/exterior. Pero el humano de Wiener ya no es el centro del proceso, es sólo un canal intermedio de un vasto proceso de comunicación y crecimiento, que ve en el exterior puntos de referencia para conducirse en el mundo.

Al mismo tiempo que desvaloriza el cuerpo revaloriza el pensamiento, pero un tipo específico de pensamiento: el pensamiento racional, que se equipara a un cálculo claro, preciso y transparente. La inteligencia, la principal característica del ser, se mediría de acuerdo a la capacidad para lograr comunicaciones de diversos grados de complejidad y analizar con precisión el entorno. Pensar pasa a ser un cálculo, un hecho transferible:

Como muchos científicos, Wiener, a la manera de Turing y de von Neumann, estaba convencido de que el pensamiento como acción comunicativa es un cálculo y que las modalidades en que se realiza este cálculo son, por una parte, independientes del soporte biológico y por otra, transferibles a otros “dispositivos” o “soportes”, naturales o artificiales.

El pensamiento del hombre es una cualidad que no le pertenece con propiedad porque es transferible fuera de la persona (Breton, 1990, p. 59).

Wiener sostendrá que los organismos no somos una materia que permanece sino organizaciones que se perpetúan, y que existen y se complementan de forma comunicativa. Los tres procesos de reconstrucción, conservación y regulación corporal son puestos en acto por dispositivos de retroalimentación, y gracias a ellos adquirimos una estructura/ identidad personal. Para Wiener “una estructura es un mensaje y puede transmitirse como tal” (Wiener, 1988, p. 90): todo lo que pueda describirse en un sentido probabilístico, no absoluto (es decir, sus partes más significativas, los patrones que lo contienen, su forma y caracteres específicos) puede ser expresado esquemáticamente. Como el problema de la cibernética es la comunicación entre conciencias, debemos resolver cómo transmitir las tal como los “modelos” de sonido y luz que lanzamos a través de cables y antenas:

No existe ninguna distinción absoluta entre el tipo de transmisión que utilizamos para enviar un telegrama de país a país y los tipos de transmisión que son posibles para transmitir un organismo vivo, tal como un ser humano.

Admitamos que no es intrínsecamente absurdo, aunque esté muy lejos de su realización, la idea de viajar por telégrafo. (...) Mantener la estabilidad de un organismo, mientras se aniquilan lentamente partes de él, con la intención de crearlas nuevamente en otro lugar utilizando un material distinto, significa disminuir su grado de actividad, lo que en la mayoría de los casos destruirá la vida en los tejidos.

(...) el hecho de que no podamos telegrafiar la estructura de un ser humano de un lugar a otro, parece deberse a dificultades técnicas. (Wiener, 1950:1958, p. 96-7).

Para “telegrafiar” un individuo sólo debemos resolver cómo mantener la existencia del organismo en la reconstrucción, y eso es potencialmente posible si lo reducimos a fórmulas, a su información más pertinente; no debería ser tan difícil, porque hemos logrado hacerlo con su voz, imagen e ideas a través del lenguaje, la telegrafía y la telefotografía, configurando mensajes que “prolongan los sentidos” y la capacidad de acción. La meta es transmitir (“reencarnar apropiadamente”) esa información humana, tanto la organización corporal (sus procesos homeostáticos) del humano como lo aprendido por éste mediante el cerebro, instrumento de cálculo y computación reductible a una serie de recuerdos y conexiones (podríamos decir memorias).

Entropía, organización y subsistencia

Wiener acude a la termodinámica para definir la entropía como proceso irreversible de enfriamiento hacia el equilibrio absoluto, hacia el estado más probable de un sistema o “uniformidad térmica en la cual nada nuevo ocurrirá” (Wiener, 1988, p. 29). En un sistema desequilibrado como la Tierra, donde la energía está en constante movimiento, la entropía puede disminuir localmente, pero eso sólo ocurre con la acción de seres vivos y máquinas (únicos seres pensantes), con su procesamiento local y transitorio de las informaciones. En nuestra sociedad hay fragmentos anentrópicos gracias a que organizamos el mundo mediante el uso de información⁶:

Así como la entropía es una medida de desorganización, la información, que suministra un conjunto de mensajes, es una medida de organización. De hecho, puede estimarse la información que aporta uno de ellos como el negativo de su entropía y como el logaritmo negativo de su probabilidad. Es decir, cuanto más probable es el mensaje, menos información contiene. Por ejemplo, un clisé proporciona menos información que un gran poema (ibid., 21).

La máquina se resiste naturalmente a la entropía pues jamás pierde información y la traslada y expone de forma transparente, e incluso puede comunicarse con su ambiente cuando lo conceptualiza informativamente y actúa respecto a él, como vimos anteriormente. En la opinión de Wiener, la falta de reconocimiento del papel de la comunicación en la sociedad hace a esta última más decadente, pues en ella aumenta constantemente la entropía. Una sociedad perfecta sería racional al privilegiar la comunicación y exhibir transparencia social, gracias a la fusión entre individuo y sociedad.

Una sociedad puede reducirse a un complejo de ideas y a una secuencia racional de hechos que derrota al desorden gracias al ajuste de diversas partes a diversos propósitos (ya que la comunicación, para el autor, siempre es racional). De esta manera Wiener resignifica el concepto de entropía para llevarlo al dominio de lo social: seres vivos, mensajes y sociedad comparten la cualidad de poseer forma y organización y son afectados por la entropía como cualquier sistema. Cuanto más único y complejo el “mensaje”, más información tendrá. Los pequeños islotes anentrópicos que somos los humanos, cuando nos asociamos con máquinas igual de inteligentes y eficientes que nosotros (o que por lo menos aumenten nuestra eficiencia), demostramos la existencia del progreso, concepto que Wiener toma de la Ilustración y considera emancipado de la ética.

El antivitalismo cibernético

Un autómatas, para la cibernética, es un ser con comportamiento preestablecido, cuyo modelo son las máquinas antiguas (el reloj, la caja de música): su mecanismo no admite variación, porque no capta información para alterar o modificar su accionar. En lo automático no existe comunicación con el mundo exterior sino unilateralidad de un mecanismo.

En contraste con estas máquinas “irreflexivas”, el ser vivo posee una conducta contingente con su medio. Toma como ejemplo un gatito,

Lo llamo y levanta la cabeza. Le envío un mensaje que reciben sus órganos sensoriales y que se manifiesta en la acción, hambre y lanza un maullido llorón. Es él entonces el trasmisor de un mensaje. Extiende sus patas tratando de agarrar una pelota atada a un hilo. Cuando la pelota se mueve hacia la izquierda, el animal la agarra con la pata del mismo lado. (...) Por estos mensajes, el animal conoce la posición real y la tensión de sus tejidos. Sólo mediante esos órganos es posible algo como la habilidad manual (Wiener, 1950:1958, p. 22).

El gatito es utilizado, así, como analogía de las máquinas modernas, específicamente con el RADAR⁷. Este también posee órganos sensoriales que funcionan como mecanismos de recepción de mensajes y a través de esas lecturas regula su comportamiento. Las máquinas modernas, sentencias, abarcan a los instrumentos de medición y a los artefactos de diversa complejidad, que al recibir información pueden obrar sobre el ambiente e implicar una o varias etapas de funcionamiento. Seres vivos y máquinas electrónicas son análogos al procesar la información mediante el *feedback* (retroalimentación). Esto es, para el autor, “pensar”, que ya no sería algo distintivo de lo humano sino una forma orgánica de relación con y análisis del mundo:

1. Seres vivos y máquinas poseen receptores sensoriales que extraen informes del mundo exterior y los utilizan para realizar operaciones. Estos receptores (“órganos” en los seres vivos) le sirven para advertirle de su contexto y recordarle lo que está haciendo.
2. Ambos procesan y transforman los mensajes del exterior (decodificación) para hacerlos utilizables.
3. Ambos informan al aparato regulador central⁸ la acción ejecutada de acuerdo a su éxito, y ajustan la conducta futura según hechos pasados en base a la retroalimentación (la experiencia actúa sobre la conducta).
4. Ambos poseen órganos centrales de decisión que actúan de acuerdo a la información que otorga la retroalimentación y efectúan tareas definidas y precisas mediante órganos de acción.

Esta actitud de los cibernéticos es antivitalista pues asume que no hay nada sustancial o esencial en lo viviente que lo diferencie que lo no viviente:

Hay dos actitudes que los cibernéticos tienden a tener con respecto a la conciencia y la psicología, y ambas enfatizan la prioridad trascendental del material a los fenómenos mentales. (...) La segunda [actitud] le otorga importancia a la conciencia, pero solo porque es una consecuencia del mecanismo y, por lo tanto, es el mecanismo de interés fundamental (hay una sensación de que el estructuralismo emerge de esta línea de pensamiento). Sin embargo, ambas actitudes comparten la misma base, que es que lo que es primario es mecanicista,

por lo tanto, la conciencia y el significado se sustentan fundamentalmente en mecanismos de control y comunicación. (Mills, 2016, p. 20)

SOMA: una reflexión sobre vida, conciencia y propósito

El Neurógrafo y la “continuidad” de la estructura según Sarang

En SOMA podemos ver la puesta en acción de la idea wieneriana del *homo comunicans* en la interesante propuesta ficcional del Neurógrafo. Esta tecnología, que se utiliza para transferir conciencias de seres humanos a ámbitos virtuales, es la que utiliza el personaje David Munshi en las primeras escenas del juego para transferir a la conciencia del Simon de 2015 (Simon 1.0) al *cortex chip* de un traje Haimatsu (Simon de 2104 o 2.0).

El Neurógrafo, mejorado durante el siglo XXI, fue ampliamente utilizado en PATHOS-II para construir una base de datos con la conciencia de sus tripulantes, controlada y ejecutada por el WAU. Uno de los proyectos secretos de la estación fue el proyecto ARK, que consistía en transferir todas las conciencias de la estación a una plataforma de realidad virtual, que describiremos más adelante. Las ideas de Wiener respecto a la inmaterialidad de la conciencia, lo transitorio del cuerpo y la importancia del pensamiento se pueden entrever en el siguiente Audiolog de Mark Sarang, uno de los diseñadores del WAU, cuando elogia los alcances del Neurógrafo:

Did you know that the human body consists of up to 75 trillion individual cells? They typically don't stay with us 'til we die, some live a few days, while others live a few years. We're not affected by their short lifespans, as they're replaced by new cells that help sustain our bodies. I don't think anyone would argue that we ever lose our persona due to this process, yet we are clearly in a constant state of transformation. Then how do we remain the same?

A continuous flow of thought and perception keeps an unbroken chain of continuity that we know as our self. Our conscious mind is not the pattern of our brain, but a continuous emergent entity based on that pattern.

When Dr. Chun populates the ARK she is capturing a moment of our existence and placing it inside the digital world. Soon you and your digital you will grow apart due to diverging experiences, but for a tiny window, you are the very same.

With unbroken continuity it will live on, a fulfilling life no doubt, no less real than the one from which it was plucked. Now remember, you are not your body, you are the emergent entity, that entity just happens to occupy two places at once for a while.

If you took away your body, you would simply be the only one you can be, the you inside the ARK. Let your body die, and continue on in the digital paradise among the stars⁹.

La reflexión de este personaje es muy similar a la idea de las “organizaciones que se perpetúan” de Wiener (las células que mueren y son reemplazadas, mientras el individuo permanece), y es aún más interesante cuando el juego nos narra que decidió suicidarse al término de su escaneo cerebral, ni bien su conciencia fue almacenada. Esto se debe a que el personaje Sarang, al confiar fuertemente en la idea de la “continuidad” de la existencia de la mente más allá del cuerpo, deseaba comprobar empíricamente que su existencia no dependía en absoluto del cuerpo. En ese sentido, cuando nuestro personaje se entere de que luego de su “inmolación” otros voluntarios comenzaron a imitar a Sarang, se planteará reiteradamente la pregunta de si efectivamente es equivalente o positiva una conciencia descorporeizada, e incluso cuestionará si sigue conservando su ontología como conciencia. Pero la utópica y optimista visión de dicho personaje y la “continuidad” se verá puesta en tensión en el momento en que Simon deba retransferir su conciencia a otro cuerpo para “habitar” un traje especial (*Power Suit*) y descender a las estaciones Alpha y Phi, localizadas a varios miles de metros de profundidad. Al realizar la transferencia el Simon del traje Haimatsu (2.0) seguía vivo: sólo se copió (no transfirió) su conciencia. Por ello, se da el siguiente diálogo entre el Simon del nuevo traje (3.0) y Catherine, quien lo guía en el proceso¹⁰:

Simon 3.0: What was that? Why was it still talking?

Catherine: You know it's not magic. You were copied. The other Simon in the seat was copied...and now you are here. Just like Simon lived on in Toronto.

S: God damn you, Catherine. Two Simons? There can't be two Simons.

C: What did you think would happen?

S: That you were gonna take my mind and put it in another body, like a brain transplant.

C: I'm sorry, it wouldn't work that way.

S: You realize how messed up this is?

En este momento el protagonista, que había asimilado la tecnología del *cortex chip* como forma de existencia, pondera las consecuencias de dejar una copia de sí mismo lanzándolo hacia la muerte segura. El jugador puede, de hecho, decidir “matar” a su antiguo ser agotando su batería, asumiendo que es la opción menos cruel.

Al ver representada la conciencia en un cuerpo y saber que dicho cuerpo está “vivo” (en el sentido cibernético, es decir, es capaz de pensar e interactuar con el ambiente), nuestro personaje considera que ambas “entidades emergentes”, tal como las describe Sarang, están igualmente vivas. Mientras Sarang decide terminar con su vida corporal porque su conciencia digital demuestra sus teorías y sus deseos y es superior en su eternidad, Simon se enfrenta al dilema de existir al mismo tiempo en dos condiciones incorpóreas disímiles, aunque homólogas. El mismo debate ético se daría si el método cibernético de “telegrafiar un humano” diera como resultado dos copias del mismo ser en vez de sólo trasladarlo.

En el videojuego, el Neurógrafo cumple con los deseos y aspiraciones de Wiener pero una complejísima condición le da un estatuto ético: el de no poder transferir sino tan solo copiar conciencias en chips. Esto deja una paradoja de dos distintos seres en distintos planos con conciencias que tendrán distintos recuerdos y conexiones —es decir experiencias— di-

versas a partir del momento de la transferencia. Si bien la idea de Wiener descansaba en trasladar el cerebro como procesador de información (ya que la escritura, el teléfono y demás manifestaciones son información), los desarrollos en tecnología digital de SOMA (análogos a los nuestros, pero optimizados) permiten la imitación densa de la mente humana: conciencia organizada con recuerdos, capacidad analítica y emocional.

El ARK: una sociedad perfecta

Dos cuestiones se pueden analizar respecto a la oposición binaria entre información y entropía, en SOMA. La primera es la importancia del ARK como soporte y almacén virtual de las últimas conciencias científicas del mundo y la segunda es la forma en la que el WAU, a través del Gel estructural, “da vida” a los engendros que el protagonista va hallando.

A pesar de todas las coincidencias que se pueden trazar entre las predicciones y esperanzas de Wiener y nuestra sociedad actual, un “capitalismo de plataformas” (Srnicsek, 2016) cuya economía, política y sociabilización ocurren en gran parte gracias al intercambio y almacenamiento de datos en diferentes formatos, la sociedad perfecta según su definición sería el entorno virtual del ARK.

El ARK, en SOMA, representa a la perfección un universo anentrópico. En esta simulación habitada por alrededor de cuarenta conciencias digitalmente reconstruidas no habría impedimentos físicos o temporales de ningún tipo y su vida sería prácticamente infinita, pues se alimentaría de energía solar una vez en órbita. En el ARK se almacenan sólo las “almas”, el aspecto inmaterial de los individuos, quienes pueden interactuar al estar interconectados constantemente entre sí y con el reducido ambiente virtual que habitan. Curiosa coincidencia: en su utopía, Wiener elogia a las comunidades pequeñas y desea que los aspectos más cruciales y racionales estuvieran delegados a las máquinas y la tecnología: el ARK sobrevive (energía solar) y existe (codificación digital y simulación) gracias a la técnica.

Sin los factores entrópicos de lo humano (el error de cálculo, su necesidad de nutrirse y descansar, sus emociones no racionales) y del mundo real, cuya energía está en constante descenso y necesita equilibrarse, el ARK no tiene desorganización posible, y sus habitantes son científicos de todo el globo, seres definidos por su excelente capacidad informativa y comunicativa (ideas y conceptos racionales y objetivos): es una utopía cibernética.

El Gel estructural como un agente anentrópico. El antivitalismo del WAU

En el argumento del videojuego el gel estructural, una sustancia oleica, eléctricamente conductora y programable, es la herramienta que el WAU utiliza para intervenir en la estación PATHOS y en los humanos y máquinas que lo habitan. Este gel sólo funciona con electricidad y tiene la potestad de recomponer circuitos eléctricos y electrónicos y también formas de vida gracias a la corriente eléctrica. Desde el impacto del cometa, a causa de un incidente estructural, el WAU perdió el control y comenzó a expandir gel de forma indiscriminada, con el supuesto protocolo de preservar la vida en la tierra.

El WAU comenzó a intervenir en robots y maquinaria para hacerlos funcionales y encenderlos, convirtiéndolos en *mockingbirds*. Estos son máquinas complejas y heterogéneas construidas a partir de la conexión de partes robóticas, electrónicas y mecánicas, unidas por el gel estructural, a los que se le transfiere una conciencia humana. Algunos *mockingbirds* son robots completos, otros son parte robot, parte pantalla, otros parte máquina y parte humano, etc.

Los humanos conservados en condiciones mínimas de vida son aquellos que no tuvieron cerca partes electrónicas o robóticas con las que reconstruirse. Gracias a su maleabilidad y capacidad de transformación, el WAU los mantiene en coma insuflándoles aire a los pulmones, sustentando electrónicamente su cerebro y nutriéndolos.

Ejemplo de esto es el encuentro que el protagonista tendrá con Amy en la estación *Upsilon*. Ella, tras un accidente eléctrico es mantenida con sus funciones vitales mínimas. Sus pulmones son insuflados artificialmente mediante un respirador artificial, un fuelle hecho de gel que emula exhalación e inhalación al estar conectado a un circuito eléctrico. La última frase que Simon oye de ella demuestra a la vez la discordancia entre la voluntad o finalidad del WAU de mantener la vida en la estación y la cabal comprensión de que ciertas formas de existencia no son equiparables con vivir: "It wont let me die... nothing is allowed to die". La transferencia de conciencias humanas a los *mockingbirds* o trajes (como es el caso de Simon) es parte del protocolo del WAU: además de todos los órganos funcionales es menester un nivel abstracto de razonamiento y percepción que permita interactuar (comunicarse) con el mundo; esta definición de "vida" es casi análoga a la de la cibernética. Esta idea se ilustra cuando en una vidriera el protagonista encuentra una rata muerta al costado de un chip funcional; a ambos les vierte un poco de gel, y en pocos segundos se puede ver a la rata cobrar vida a causa de recuperar los circuitos cerebrales. En su conexión con el circuito, la electricidad y el gel unen a ambos individuos y crean un ser nuevo, animado, autorregulado, aunque sin capacidad motriz ni perceptiva. Este momento revela el poder del gel en todo su esplendor, como agente anentrópico casi milagroso, capaz de equiparar vida y funcionalidad, palabras que para Norbert Wiener son sinónimos. La entropía del animal muerto no puede ser vencida más que en sus componentes básicos homeostáticos y para reconstruir sus funciones originales (vista, motricidad) se le debe otorgar prótesis o extensiones.

El WAU, por lo tanto, con su directiva de preservación, actúa sin moral, sin consentimiento, métodos predeterminados o conceptualizaciones profundas. El gel estructural permite que entre partes orgánicas, electrónicas y mecánicas haya organización, estructura informada, opuesta a la entropía. Esta organización sería para Wiener una forma satisfactoria de definir funcionalidad, existencia y, en última instancia, vida.

Es justamente esta definición antivitalista del WAU lo que lo hizo peligroso: lo rige un dualismo cartesiano esencialista que no diferencia funcionalidad corporal de mental e intenta recomponer al ser humano como lo haría con una máquina (reparando y reemplazando órganos perceptivos visuales y auditivos y conciencia, lo único que necesita el *homo comunicans*). Al no considerar que lo ambulatorio, la voz, lo sensorial táctil o gustativo sean prioritarios quita a los humanos sobrevivientes su previa totalidad: lo crucial, para el WAU, es que la conciencia habite un cuerpo.

El WAU otorga capacidad de procesamiento y *feedback* a través de la regulación. Los *mockingbirds* son capaces de responder a estímulos y comunicarse con otros seres, pero al tener conciencia humana sus actitudes son impredecibles. Son seres subjetivamente complejos, conscientes de su cruda realidad, que demuestran que el pensamiento humano es altamente incompatible con el *homo comunicans* en tanto conciencia trasladable, si sus funciones preexistentes no se reconstruyen. Aunque son capaces de operaciones y procesos comunicativos, han perdido capacidades vitales de habitación y apreciación del mundo, ya que vivir no es sólo procesar y analizarlo.

Más allá de esta simbiosis técnica revolucionaria, el WAU también es responsable del *construct*. Este enemigo, una variante hostil de los *mockingbirds*, es ambulatorio y está conformado en su mayoría por partes mecánicas, robóticas y apéndices de gel estructural. Su actitud adversa no se explica del todo en el juego, pero es probable que esta animosidad se deba a una mala adaptación de la conciencia transferida a su nueva realidad mecánica (a su nueva y sombría “vida”). Una vez más, los logros y avances del neurógrafo y la anentropía del gel revelan su lado oscuro.

Conclusiones

Uno de los problemas de la cibernética de Wiener es el de asumir que los logros científicos y técnicos de su época eran suficientes y sobrados para ser expresados en forma utópica como información y comunicación, cuando en realidad la cibernética misma era (y fue) un momento específico histórico logrado a partir de siglos de desarrollos científicos de la Modernidad. Phillippe Breton acierta al pensarla como una suerte de utopía benigna en tanto expresa los deseos y aspiraciones más elevados de su tiempo; la ciencia ficción, la crítica científica y los cambios socioculturales demostrarían lo vano y a veces sombrío de sus postulados.

Al mostrarnos las consecuencias de un concepto cibernético puro de humano, conciencia y vida, el videojuego construye una distopía cibernética, aplicando sus nociones en diversos niveles. Su principal argumento es que la conciencia y la vida no son equiparables, y que ésta última no puede ser sinónimo de capacidad analítica y de retroalimentación. Sin embargo, a la vez que establece narrativamente esta discusión, rescata que, de ser posible la reproducción digital de la conciencia, superando lo mundano del *σώμα* (*soma*, cuerpo en griego), sus alcances serían prodigiosos, aunque éticamente polémicos.

Notas

1. Responsables de la creación de las sagas de videojuegos *Amnesia* (2010-2020) y *Penumbra* (2007-2008).
2. https://youtu.be/IfkpxJmSk_E
3. Irónicamente, *telos* en griego (τέλος) significa fin o meta.

4. La narración o historia de un videojuego puede ser lineal o no lineal dependiendo de la propuesta creativa; en este caso el final de la historia no se verá alterado por las decisiones o acciones del personaje.
5. Podemos pensar en una torre de jenga: comienza con una cantidad máxima de información (ordenamiento secuencial, unidireccionalidad, acumulación de energía potencial), pero al derrumbarse alcanza su estado más probable (nula energía potencial, multidireccionalidad, disposición aleatoria). El jenga es un juego en el cual se busca mantener una organización determinada en la disposición menos energética posible.
6. La relación entre energía e información permite entender cómo la analogía termodinámica con la sociedad puede funcionar. Un circuito necesita cierta potencia de comunicación para que su propia energía no afecte negativamente al mensaje. El paso de información no puede ocurrir sin gastar energía, pues el acoplamiento energético y el informativo son análogos; sin embargo, no son iguales: siempre se necesita menos energía para comunicar más información. La fotosíntesis es el ejemplo que Wiener elige para demostrar que un acoplamiento energético casi inexistente puede hacer decrecer enormemente la entropía.
7. Acrónimo acuñado de la expresión “RADio Detection And Ranging”.
8. Aquí hace una analogía fundamental con el sistema nervioso: las sinapsis funcionarían como nodos que implican umbrales de acción binarios, pues esos nodos sólo tendrían la opción de activarse o no activarse; las máquinas tienen un mecanismo análogo, que son las “llaves de conmutación”.
9. <https://www.youtube.com/watch?v=rS4T0WkRIVc>
10. <https://www.youtube.com/watch?v=y5CFE-Zdlfs>
11. <https://www.youtube.com/watch?v=6XX17CW0LvE>

Lista de referencias bibliográficas

- Breton, Ph. (1990). *La utopía de la comunicación*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Cherry, E. C. (1966). *On human communication*. Cambridge: MIT Press.
- De Moura Pernas, R. (2019). “Ser” ser humano: *projetando o futuro através do humano-máquina nas narrativas dos jogos Call of Duty: Black Ops III, SOMA e The Talos Principle*, (tesis de maestría). Universidad Federal de Pelotas, Pelotas.
- Hedberg, M. (2015). *SOMA* (v. 1.510, Abril 2018) [Windows]. Malmö: Frictional Games.
- Heredia, J. M. (2019). Sobre la lectura y conceptualización simondoniana de la cibernética. *Tópicos, Revista de Filosofía* 56. 273-310.
- Mills, S. (2016). *Gilbert Simondon: Information, Technology and Media*. Londres: Rowman & Littlefield.
- Newman, J. B., (1972). Por qué es necesario definir la información. En A. Smith (Ed.), *Comunicación y Cultura*. (pp. 91-105) Buenos Aires: Nueva Visión.
- Rapoport, A., (1972). ¿Qué es la información? En A. Smith (Ed.), *Comunicación y Cultura* (pp. 71-91) Buenos Aires: Nueva Visión.

- Rodríguez, P. (2012). *Historia de la información. Del nacimiento de la estadística y la matemática moderna a los medios masivos y las comunidades virtuales*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal*. Vol 27. 379-423, 623-656.
- Simondon, G. (2016:2018). *Sobre la Filosofía*. Buenos Aires: Cactus.
- Srnicek, N. (2016). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Stone, J. V. (2015). *Information Theory: A Tutorial Introduction*, s/d.
- Weaver, W. (1966:1972). La matemática de la comunicación, En A. Smith (Ed.), *Comunicación y Cultura*. (pp. 33-47) Buenos Aires: Nueva Visión.
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y Sociedad*. Buenos Aires: Sudamericana.

Abstract: SOMA is a survival horror video game set in a dystopian 22nd century in which life on earth has gone extinct due to a comet impact. Our protagonist is a human whose consciousness has been transferred to a robotic body who will seek to put into orbit a virtual reality capsule inhabited by the most distinguished minds on the planet with the hope that in the future they will rebuild humanity.

With this premise, the video game deeply and critically explores various concepts and theoretical assumptions of cybernetics, a science outlined by Norbert Wiener in his book *Cybernetics and society*. In this article we will explore cybernetic concepts, their ethical implications and their fictional functioning in the game environment, which updates the debates started by him more than 70 years ago.

Keywords: cybernetics - videogames - body - information - conscience.

Resumo: SOMA é um videogame de terror de sobrevivência ambientado em um distópico século XXII em que a vida na Terra é extinta devido ao impacto de um cometa. Nosso protagonista é um humano cuja consciência foi transferida para um corpo robótico e que buscará colocar em órbita uma cápsula de realidade virtual habitada pelas mentes mais ilustres do planeta com a esperança de que no futuro reconstruam a humanidade.

Com essa premissa, o videogame explora profunda e criticamente diversos conceitos e pressupostos teóricos da cibernética, ciência delineada por Norbert Wiener em seu livro *Cybernetics and society*. Neste artigo exploraremos os conceitos cibernéticos, suas implicações éticas e seu funcionamento ficcional no ambiente do jogo, o que atualiza os debates iniciados por ele há mais de 70 anos.

Palavras-chave: cibernética - videogames - corpo - informação - consciência.

[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]: **Actores inesperados: lo que atraviesa el campo de la imagen** || **C. Páez Vanegas** y **A. Niedermaier**: Prólogo | **J. Sojo** y **C. Arango**: Uso de la imagen. Filosofía y religión en la publicidad | **M. X. Betancourt Ruiz** y **L. N. Vega Laverde**: Actores y variaciones en las trayectorias de la imagen fotográfica | **A. L. Dotor Robayo**: Las tensiones de la imagen de mujer en la moda Colombiana (1990-2000). Un análisis de la representación de la publicidad en la década de 1990 | **S. C. Dousdebés Montaña**: Pacto1. Un trasteo2 que se desvanece | **P. A. Gómez Granda**: Indicios inesperados e Index: lo real como actor en la simulación de la realidad. El caso de la metodología BIM y el software Heliodon | **M. Gruber**: Cuando la imagen nos interpela: La sal de la tierra (2014), de W. Wenders y J. R. Salgado | **J. A. Guzmán Ramírez**: Prácticas de creación análoga-digital mediante la investigación proyectual aplicada a la construcción de personajes para animación | **C. Isaza Kranz** y **C. Páez Vanegas**: Esto no es un mapa. La percepción del espacio | **A. Niedermaier**: Latidos visuales de un tiempo incierto | **J. M. Pérez**: Tecnopoéticas, remediación, Intermedialidad: actores visibles e invisibles del

acontecimiento artístico en el siglo XXI | **M. Pitarque**: La Imagen primordial. Imágenes para pensarnos | **J. E. Posso Jiménez, C. A. Santacruz Londoño y A. R. Novoa Montoya**: El génesis de la publicidad vernácula | **A. Reggiani**: La fotografía de autor y su didáctica de enseñanza en el marco de la Universidad. La problemática de los modelos de enseñanza aplicados al análisis de la fotografía de autor en tiempos de la fotografía contemporánea | **E. A. Russo**: Poesía y transmisión del cine: los videoensayos de Kogonada | **A. Schianchi, L. Bender, I. Guerra y G. Ito**: Visualizar la mirada. Exploración artística a partir del seguimiento de ojos con imágenes en movimiento. (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 129. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Propiedad Intelectual, diseño y sostenibilidad** || **Susy Inés Bello Knoll**: Presentación | **Fernando Carbajo Cascón**: Imitación de diseños de Moda en España | **Lucio J. Adansa Reggiani**: La inscripción de una marca de moda internacional vía OMPI | **Rodrigo Javier Gozalbez**: El derecho de autor en el diseño de moda | **Juan Sebastián Sánchez Polanco**: Propiedad Intelectual, herramienta para el emprendedor del siglo XXI | **Horacio Félix Alais**: Medidas aduaneras contra el tráfico de productos de Moda y falsificados en Argentina | **Christian Vidal Beros**: Influencers y Derecho de la Competencia | **María José Arancibia Obrador**: Los sistemas de vigilancia de marcas comerciales y nombres de dominio en la industria de la moda | **Paola Cirelli**: No moda. Hacia el Ecodiseño del vestir | **Valeria Doustaly**: Jean Paul Gaultier: Diversidad e Inclusión | **Diego Bernardini Zambrini**: Hacia el diseño sostenible de una nueva longevidad | **Ida Palombella**: Sostenibilidad e moda: una prospettiva italiana | **Francisco José Torreblanca Díaz y Francisco Javier Lorente Sanjuán**: Marketing de diseño sostenible. Un caso práctico: nueva identidad de marca de la Denominación de Origen Manchuela (España) | **Susy Inés Bello Knoll**: Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el diseño | **Brenda Denise Schebesta Acea**: Responsabilidad Social Empresarial, nuevas economías, sostenibilidad y moda | **Miriam M. Ivanega**: Reflexiones acerca de las compras públicas de diseño sostenible | **Analia Lourdes Pastran**: Acción por el Clima: Emprendedores Sostenibles (ODS 12 Producción y Consumo Responsable) | **Lola Dopico Aneiros**: Materialidad y color en la industria de la moda, en la búsqueda del impacto cero. (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 128. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La moda en su laberinto. Parte II** || **Patricia M. Doria**: Introducción. Interrogantes y respuestas de la Moda en la hipermodernidad. Parte II || **Mirada 1. Moda y Sociedad. Patrizia Calefato**: La moda come sistema di segni nel mondo iperconnesso | **María Valeria Tuozzo y Natalia López**: Hipermoda. Parte II. El entramado psicológico y social de la moda y el género, una perspectiva transdisciplinar | **Jorge Castro Falero**: O. D. S. y su aplicación a la Industria Textil y de la Moda | **Helga Mariel Soto**: Nuevas encrucijadas en la moda masculina: mirar el pasado para entender el presente || **Mirada 2. Moda y Cultura. Patricia M. Doria y Eugenia Bailo Donnet**: La ley de la atracción. Mensajes ocultos, la simbología en moda como lenguaje identitario | **Mónica Incorvaia**: Fotografía y moda. Aliados indispensables | **Lorena Pérez**:

La moda en el museo. El caso de la moda argentina | **María Cecilia Guarás**: La cultura como investidura, la historia como subjetividad || **Mirada 3. Moda e Innovación**. **María Laura Spina**: La trama en el espacio tridimensional. La aplicación de un recurso gráfico complementario en el nuevo edificio de la Fondation Louis Vuitton | **Zineb El Habchi Mahir y Graciela Padilla Castillo**: Futbolistas de élite como instagrammers de moda: Ronaldo y Messi | **Sara Peisajovich**: El arte visual en las tapas de las revistas Vogue y Harper's Bazaar del período de entreguerras | **Pablo Tesoriere**: Comunicación visual en redes | **Yanina M. Moscoso Barcia**: El rastro de la moda. (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 127. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Se necesita usuario con experiencia. UX** || **Roberto Céspedes**: Prólogo | **Jimena Alarcón Castro, Jorge Lino Alves y Carla Silva**: Experiencia de usuario positiva (...) | **Adriana Dornas y Angélica Adverse**: La piel de las cosas (...) | **Camilo Ayala-García y Christiaan Job Nieman Janssen**: Reproponer el cuero desde una perspectiva de diseño sostenible | **Edisson Viera Alulema**: Islas de diseño (...) | **Carmen Gómez Pozo y Carmen Luz López Miari**: Cultura del vestir (...) | **Marco Ferruzza, Alinne Sánchez Paredes y Carolina Andrade**: Sensibilización sobre los objetivos de desarrollo sostenible (...) | **Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco**: Las tendencias como estrategia de innovación (...) | **Daniela Garzón Osorio y John Cardozo Vásquez**: Los útiles de las Cocinas tradicionales colombianas (...) | **Carlos Torres de la Torre**: El diseño de servicios públicos (...) | **Rebeca Isadora Lozano Castro y Andrea Daniela Larrea Solórzano**: Modelos de escritura y ornamentos en gráficas identificativas de edificios históricos de Tampico | **M. Margarita Ramírez-Jefferson**: Imágenes de modernidad (...) | **Jimena Vanina Odetti, Alberto Reyes González and Andrés Enrique Reyes González**: La intervención cromática como propuesta de diseño de imagen urbana (...) | **Kevin Fonseca Laverde, John Cardozo Vásquez y Nélide Ramírez Triana**: Estudio de símbolos en las sociedades en conflicto armado (...) || **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación**. **Andrea Daniela Larrea Solórzano**: Trama, aunque sea urdimbre (...). (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 126. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La Historieta Desbordada y Estallada. Un Lenguaje Mutante** || **Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes y Laura Vazquez**: Introducción: la historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante | **Ana Cristina Carmelino**: O Amigo da Onça: continuidade e reapropriação do personagem de Péricles | **Roberto Bartual**: Watchmen: héroes y terapia del shock. Un diálogo entre Damon Lindelof y Alan Moore | **Ilan Manouach**: Comic books as Ontographs: The composition process of Abrégé de Bande Dessinée Franco-Belge | **Jorge Opazo y Marcela Oliva**: Historieta y escultura, un vínculo posible | **Júlia Barata**: Cinegrafías: Proto-animación en CINEGRAF | **Jorge Sánchez**: Narrar como un devenir río. Experimentos narrativos en "Sátira Latina" de Mariana Paraizo | **Colectivo artístico Un Faulduo**: Dossier gráfico de El Eternauta | **David García-Reyes y Rubén Romero Santos**: Pictura et sequentia: huellas de las bellas artes en la narración figurativa de Antonio Altarriba entre 1977 y 19911 | **Diego Agrimbau**:

Articulación secuencial: la sintaxis gráfica | Entrevista a **Ana Galvañ**. (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 125. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Edición y políticas de lectura: mediaciones a la Literatura Infantil y Juvenil** || **Laura Guerrero Guadarrama & Ivana Mihal**: Prólogo | **Arnulfo Uriel de Santiago Gómez**: México, libros como signos de su historia cultural. Clasificar, reflexionar: letras para la infancia y religión | **Linda Sacal Halabe**: La necesidad de actualizar y modernizar la enseñanza de la Historia: hacia un sentido de vida y pertenencia en los niños | **Marta Sampérez, Rosa Tabernero, María Jesús Colón y Noemí Manrique**: El libro de no ficción para prelectores. Análisis de las claves de construcción del discurso | **Blanca Ana Roig Rechou y Rocío García Pedreira**: Potencialidades educativas y recursos videográficos para la educación filmica y literaria | **Luis Mario Reyes Pérez Silva**: Internet y *Fanfiction*: la práctica de la (hiper)lectura y la (hiper)escritura | **Carolina Tosi**: Formatos de literatura escolar. Acerca de las políticas estatales y editoriales en torno a los materiales literarios destinados a la escuela | **Lorena Camponovo**: Prácticas de lectura de textos literarios y lector escolar | **Patricia B. Bustamante**: LIJ y educación literaria en Argentina: entre políticas públicas y mercado editorial | **Laura Rafaela García**: Para una revisión de la formación literaria del docente en las políticas de lectura en Argentina | **Dalina Flores Hilerio**: La mediación académica y la LIJ en México | **Daniela Szpilbarg**: El fin del príncipe azul: catálogos feministas para infancias diversas. El caso de la Colección *Antiprincesas* (Argentina) | **Silvana N. Fernández**: Publishing Children Books by Minority Voices in Canada: The Case of Groundwood Books | **Flavia M. J. Krause**: Paralelismos entre ilustradores de libros para niños: Vladimir Lébedev y Ajax Barnes | **Nathalie Jarast**: La comunicación editorial de LIJ en tiempos de redes sociales. (2021/2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 124. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Literaturas gráficas y relatos visuales. Sobre poéticas y políticas de la imagen narrativa** || **Juan Antonio Sánchez Jiménez y Laura Vazquez**: Prólogo | **Ana Abril Hernández**: Women in poetry and comics: multimodal dialogue between John Keats and Edna St. Vincent Millay | **María Augusta Albuja Aguilar**: To Kill a Mockingbird: Why would it be a sin to shoot down its Graphic Novel adaptation? | **Carmela Artime, Montse Gatell y Teresa Iribarren**: Violencia, corporalidad y simbolismo en la novela gráfica memorialista protagonizada por mujeres | **Antonio Ballesteros González**: Sombras de humanidad: la proyección mítica de Jack el Destripador en *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell | **Alejandro López Lizana**: El Lucifer de Neil Gaiman como caso límite de los estudios de adaptación | **Álvaro Pina Arrabal**: Cruzando *El puente del troll*, de Neil Gaiman: de la literatura al cómic | **Esmeralda Ríos**: El *tiempo fantástico* en la literatura latinoamericana del siglo XX y su *transmutación* al soporte gráfico del cómic | **Carla Acosta Tuñas y María Samper Cerdán**: El mundo confiscado por la pesadilla: comparativa entre la novela *El atentado* y su versión en cómic | **Joan Sapiña y Ana Belén Cao Míguez**: Cómic, memoria histórica y activismo

LGTB en diálogo: el ejemplo de la novela gráfica *El Violeta* | **Guillermo Soler-Quílez**: Cómics y álbumes ilustrados sobre Federico García Lorca: obra y vida ¿gay? | **Montserrat Terrones**: Chantal Montellier y *Ah!nana*. El debut del feminismo en el cómic europeo | **María Ximena Venturini**: Un superhéroe del conurbano: *Kryptonita* de Leonardo Oyola, adaptación y reescritura al cómic. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 123. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Política** || **N. Aguerre, D. Trindade e G. Chagastelles**: Prólogo | **R. Caminni Pereira da Silva e L. Allegretti**: Museu Expandido e Estendido: Novos *Designs* de Apreciação | **M. Bastos de Sá e L. A. Coimbra de Rezende Filho**: Construindo uma história arqueogenológica do audiovisual educativo e científico na área das Ciências da Saúde no Brasil. Dimensões estética, política e pedagógica | **C. Martins Pires de Oliveira, N. Cabral da Silva Ranhel, S. Persichetti e A. L. Coiro Moraes**: O Renascimento de Vênus e um novo O Beijo: identidade e representação nas capas da revista *Elle* Brasil | **G. M. Montedônio Chagastelles**: Arte mestiça de Jarbas Lopes e Marcos Cardoso: inventariantes das ruas (1990-2010) | **M. Cicowicz**: Razones partidarias: entre política y ficción | **C. García**: Martirologio | **A. Lemos**: Encontros com a Civilização Brasileira e Coleção Primeiros Passos: edição, política e democracia no Brasil (1979-1985) | **E. E. Luna**: ¿Institución de Ordenes Alternativos o Construcción de Dinámicas Plurales? La dimensión del espacio local en los procesos de significación local/global | **D. Mano**: Conexões com o mundo: verdade e representação na teoria política contemporânea | **M. Oliveira**: Sentidos políticos da brincadeira do Cavalo Marinho: criando um novo espaço de possíveis | **K. R. Samaniego Pesantez**: La música como estrategia de comunicación para la resistencia de la invasión minera en la amazonia ecuatoriana | **J. L. Serrano Salgado**: Un aire de familia. Ley de Cine, recurrencias y aspectos comunes en el cine ecuatoriano del post-indigenismo | **R. Sousa Ortega**: Amistades peligrosas. Una revisión sobre el intercambio epistolar como operación artística y política | **J. J. Trindade Duarte**: Rio Recrio: O Rio de Janeiro antigo e o novo – retratos da cidade em crônicas no Instagram | **N. Villaça**: O Imaginário das Artes Plásticas: da representação à simulação. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 122. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño y Democracia en América Latina** || **M. V. Barzola y R. A. da C. Ribeiro**: Prólogo | *Eje 1. Políticas Públicas y Procesos Políticos* | **M. V. Barzola**: Construcción de la Pos-verdad en la Gráfica Política Latinoamericana | **M. A. Ramos de Freitas y R. A. C. Ribeiro**: O ensino do design na América Latina: em busca de uma identidade latino-americana | **L. Lagares Izidio, S.L.B Lana y D. de Moraes**: O ambiente de crise como causa política para o design | **M. A. Lopes Domiciano y V. C. Pires Nogueira Valente**: A Infografia como ferramenta de comunicação e inclusão | **F. Kaizer**: A política das situações de projeto: uma investigação teórica em torno do Plano de Metas brasileiro | **J. E. C. Sobral, M. T. Everling, A. L. M. S. Cavalcanti y R. Rodrigues**: Ações Estratégicas para Translação de Conhecimento entre Academia e Sociedade: um estudo de caso no âmbito do PPGDesign

da Univille | *Eje 2. Inclusión de las minorías y poblaciones de riesgo* | **E. J. Carpintero Rezende y C. F. Campos:** Inclusão Digital e Envelhecimento: uma abordagem centrada no humano e social pelo design | **C. Medina, C. L. Carrara Domiciano, D. V. Ferrari y P. da Cruz Landim:** Inovação Social para o empoderamento de indivíduos com deficiência: desenvolvimento de materiais gráficos educacionais inclusivos na área da saúde | **G. Fernandes dos Santos, S. Sasaoka y M. A. dos Reis Pereira:** O Assentamento Rural Horto Aimorés e a Extensão Universitária do Projeto Bambu: um estudo de caso | **L. Miletto Tonetto, F. C. X. da Costa, R. Rech Mandelli, B. Lorenz y V. Marques da Rosa:** Design para o bem-estar: desafios enfrentados ao projetar para o estímulo a forças de caráter | **G. Rodrigues Corrêa y A. Fernandes Viana:** Flores do Morro: inovação social por meio do design e da dança | **A. A. Horta, C. Santana Lins Cerqueira, M. Fernandes Batista, y R. A. da Conceição Ribeiro:** Design cidadão: abordagens para a vivência urbana. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 121. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño y Democracia en América Latina** || **M. V. Barzola y R. A. da C. Ribeiro:** Prólogo | *Eje 1. Políticas Públicas y Procesos Políticos* | **M. V. Barzola:** Construcción de la Pos-verdad en la Gráfica Política Latinoamericana | **M. A. Ramos de Freitas y R. A. C. Ribeiro:** O ensino do design na América Latina: em busca de uma identidade latino-americana | **L. Lagares Izídio, S.L.B Lana y D. de Moraes:** O ambiente de crise como causa política para o design | **M. A. Lopes Domiciano y V. C. Pires Nogueira Valente:** A Infografia como ferramenta de comunicação e inclusão | **F. Kaizer:** A política das situações de projeto: uma investigação teórica em torno do Plano de Metas brasileiro | **J. E. C. Sobral, M. T. Everling, A. L. M. S. Cavalcanti y R. Rodrigues:** Ações Estratégicas para Translação de Conhecimento entre Academia e Sociedade: um estudo de caso no âmbito do PPGDesign da Univille | *Eje 2. Inclusión de las minorías y poblaciones de riesgo* | **E. J. Carpintero Rezende y C. F. Campos:** Inclusão Digital e Envelhecimento: uma abordagem centrada no humano e social pelo design | **C. Medina, C. L. Carrara Domiciano, D. V. Ferrari y P. da Cruz Landim:** Inovação Social para o empoderamento de indivíduos com deficiência: desenvolvimento de materiais gráficos educacionais inclusivos na área da saúde | **G. Fernandes dos Santos, S. Sasaoka y M. A. dos Reis Pereira:** O Assentamento Rural Horto Aimorés e a Extensão Universitária do Projeto Bambu: um estudo de caso | **L. Miletto Tonetto, F. C. X. da Costa, R. Rech Mandelli, B. Lorenz y V. Marques da Rosa:** Design para o bem-estar: desafios enfrentados ao projetar para o estímulo a forças de caráter | **G. Rodrigues Corrêa y A. Fernandes Viana:** Flores do Morro: inovação social por meio do design e da dança | **A. A. Horta, C. Santana Lins Cerqueira, M. Fernandes Batista, y R. A. da Conceição Ribeiro:** Design cidadão: abordagens para a vivência urbana. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 120. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño. Identidad, Ética y Diseño. Un análisis de los múltiples cruces posibles** || **Marina Laura Matarrese y Luz del Carmen Vilchis:** Introducción. Espacios de la ética

y la identidad en el quehacer del diseño // **Eje 1. Visiones éticas e identitarias sobre la práctica del diseño.** **Aylen Medina Robalino:** Indumentaria indígena: ética, política y diseño. Una mirada sobre el artefacto vestimentario de la mujer chibuleo | **Ruth Verónica Martínez Loera:** Creación de la memoria iconográfica de una cooperativa de bordadoras indígenas, un ejercicio ético para el diseñador | **Eugenia Álvarez Saavedra:** Uso del color y patrones geométricos en los diseños Mapuche contemporáneos: Adaptación semiótica en tres casos de estudio comparados | **Dora Ivonne Alvarez Tamayo:** Si la marca fuera una persona: análisis semiótico analógico | **Gerardo Gómez Romero:** Diseño, tipografía y comunicación visual. Ahora todo vale // **Eje 2. Reflexiones teóricas acerca de la ética en el diseño.** **Luz del Carmen Vilchis:** Abstracciones filosóficas acerca del ethos del Diseño | **Omar Lezama Galindo:** Reflexiones acerca de la identidad, la ética y la memoria en el diseño gráfico | **Elia del Carmen Morales González y Yésica Alejandra del Moral Zamudio:** Consideraciones reflexivas para la acción del diseñador a partir de la ética y la identidad // **Eje 3 Disquisiciones en torno a la responsabilidad social y ética del diseño.** **Flor de María Gómez Ordoñez y María Teresa Alejandra López Colín:** La identidad del Diseñador Gráfico del siglo XXI y la exigencia de la responsabilidad social universitaria | **Leobardo Armando Ceja Bravo:** La otredad subyacente como creencia. Una reflexión ética, política y formativa en diseñadores de posgrado | **Martha Gutiérrez Miranda:** Valores y responsabilidades del Diseño en la era de lo “hiper”. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 120. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visualidades expandidas y narrativas transmediales: derivas de las artes, los lenguajes y los medios** || **M. de la Puente y L. Vazquez:** Prólogo | **A. A. García Serventi:** Abordajes teórico críticos en la instalación audiovisual. La teoría del tiempo libre y una estética desde la perspectiva del diseño | **M. Tisera:** Steampunk: análisis del carácter crítico de sus producciones objetuales | **E. Garay Basualdo:** El siglo XXI: la curaduría como el *boom* del momento y los libros específicos | **F. Bortolazzo Pinto:** Um par de olhos do outro lado do Rio da Prata. *Como uma historieta expandida de Héctor Oesterheld proporcionou o encontro de um pesquisador brasileiro com a América Latina* | **C. Corti:** De la producción de experiencias a la exhibición de arquitectura (1957-1970). Situacionistas, utopistas y posmodernistas | **I. Abadía:** ‘Vamo a calmarno’. Los memes como dispositivos de referencialidad comunicativa | **A. Rosso:** #ArteContemporáneo: La arquitectura del museo de arte moderno como discursividad intermediaria. Un análisis de la promesa experiencial configurada por los edificios de Centro Pompidou, Malba, Moma y Tate Modern | **L. Díaz Quiroga:** Museo de la inmortalidad. Apuntes para un ensayo transmedia | **M. L. (Malala) González:** Arte público contemporáneo y la puerta bicentenario del GAC ¿Hasta dónde es posible seguir hablando de monumentos? | **F. Diéguez:** Plataformas mediáticas de los museos de artes visuales: mediación técnica, mediatización e interdisciplina. Consideraciones preliminares para el abordaje analítico | **P. La Rocca:** Espacialidad en el conceptualismo latinoamericano. El caso Mirtha Dermisache | **C. Arduini Amaya:** Ficción transmedia en Argentina. El caso de la serie *Según Roxi* | **E. Bastida Kullick:** Las proyecciones públicas de Krzysztof Wodiczko: arte público, monumento y victimización | **E. Bastida Kullick y N. Benhumea Salto:** Pizzurno Pixelado: entre la danza

y el premapping. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 119. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La Imagen personal frente a los nuevos desafíos 2020** || **María Pía Estebecorena**: Prólogo. La Imagen personal frente a los nuevos desafíos 2020 | **Coca Sevilla**: La Imagen de la Política en Pandemia: Cuando todo Comunica | **Sonia Dubey Dewan**: The Role of Personal Image in Personal Branding | **Eva Koeck-Eripek**: El poder de la consultoría de imagen para grupos especiales | **María Pía Estebecorena**: El concepto de Imagen en la nueva normalidad | **Neha Malhotra**: Bringing your Image Consulting Practices up to industry sustainability standards | **Fernanda Luchesi**: Os erros mais comuns cometidos pelos Consultores de Imagem na hora de aplicar um plano de Marketing no negócio | **Rachel Jordan**: Millenials x Comportamento: o Futuro das Relações | **Ana Cheong Cheok Yin and Ainun Aida** Psychology of Image | **Luciana Ulrich**: Ferramentas para o atendimento online de coloração pessoal. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 118. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El camino de la heroína. Género, narrativa y diversidad** || **G. Los Santos, T. Stiegwardt, G. Díaz de Sabatés y Marcelo Sabatés**: Prólogo | **Beatriz Vivas**: Prefacio | **T. Stiegwardt y G. Los Santos**: De la deconstrucción y reinterpretación del sujeto heroico: el ocaso del héroe patriarcal y el advenimiento de la heroína. Una visión holística, complementaria e inter esencial de la heroicidad humana | **S. Müller**: El camino de las heroínas negras: Blaxploitation | **A. Pontoriero**: Mujer y Cine ¿hay lugar para la heroína? | **A. Olaizola**: Las aventuras de la Increíblemente Pequeña: trayectorias transmediales de una heroína errante | **V. Maturet**: #NiUnaMenos en Argentina, comunicación y desafíos del feminismo y más - Primera parte | **G. Murúa Losada**: Feminismos transmediáticos | **M. Gruber**: Re-presentaciones de la imagen femenina en las series televisivas: Las heroínas de *Westworld* (2016-2018) de Jonathan Nolan y Lisa Joy | **C. Sama**: *Con nombre de flor*. Una interpelación a la narrativa documental hegemónica | **S. Cecconi**: El tango en la marea verde. Una mirada de género sobre las figuras de lo femenino en el tango actual | **C. Callis**: The Heroine's Journey of Mina in Bram Stoker's *Dracula: Blood, Sweat and Fears* | **K. Heger**: Distinguishing the Female Protagonist in Douglas Sirk's *All That Heaven Allows*, Rainer Werner Fassbinder's *Ali: Fear Eats the Soul* and Todd Haynes' *Far From Heaven* | **G. Kapila**: The Black Heroine in the Mirror: crossing the threshold of the specular image, the esoteric journey and the encounter with the annihilating *I* in Jordan Peele's *Us* | **H. McCrea**: Heroines of the Panama Canal: U.S. nurses in the Panama Canal Zone 1880-1914 | **R.A. Mueller**: Madres heroicas y padres ausentes en: *Ana Isabel, Una Niña Decente* por Antonia Palacios | **M. Sabatés**: On heroines and the ethics of revenge: Emma Zunz and Borges' metaphilosophy | **E. Montalvo Wertzberger, A. L. Rossi Mendonca, O. E. Minchala Buri, L. Marr y Ortega y K. A. Taylor**: "Women Who Wail": An auto-ethnographic study of four Latina educators and the heroínas who shaped their understanding of critical pedagogies. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 117. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Entre el diseño de procesos culturales y las dimensiones culturales del diseño. Explorando las articulaciones entre cultura y diseño** || **Karen Avenburg**: Prólogo | **Candela Barriach**: Organizaciones sociales y diseños de políticas culturales: trayectorias institucionales y representaciones en torno a dos proyectos musicales con jóvenes de sectores populares en un barrio de La Plata (Buenos Aires) | **Verónica Talellis y Eugenia Amantía**: Los coros infantiles y juveniles en el GBA. Reflexiones en torno a los cambios de las políticas culturales en la gestión pública | **Elsa Martínez**: Rediseño de la investigación en el campo cultural | **Andrea Daniela Larrea Solórzano**: La reconfiguración de los sistemas de la cultura estética y su influencia en la iconografía de la artesanía Salasaca | **Rebeca I. Lozano Castro y Alejandra Hernández Alvarado**: Disputa entre la materialidad arquitectónica y la imagen gráfica | **Andrea Szulc**: Encuentros y desencuentros en el diseño e implementación de un Programa de Educación Intercultural Bilingüe en la provincia del Neuquén, Argentina. Una mirada antropológica | **Valeria Lucia Saponara Spinetta**: El aporte de los/las músicos/as locales en el diseño de políticas culturales en el Partido de Avellaneda (2017-2018) | **Romina Sánchez Salinas**: Las políticas culturales y su rol en la definición de elementos identitarios en organizaciones comunitarias: el caso de Chacras para Todos en la provincia de Mendoza (Argentina) | **Bárbara Guerschman**: Que la ropa sea distinta a lo que veo todos los días. La clasificación cultural de la indumentaria en las compras || **Tesis recomendada para su publicación. Aylen Medina Robalino**: Indumentaria e identidad: análisis de la vestimenta de la mujer indígena desde el Diseño. El caso del pueblo chibuleo (Tungurahua, Ecuador 1990-2016). (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 116. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Escenarios difusos. Prácticas de diseño y tendencias** || **F. Knop y A. García de la Cárcova**: Prólogo | **E. Retamozo, R. Canetti y G. Bengoa**: Diseño Experto y Diseño Difuso | **J. A. Bazoberri**: Desarrollo endógeno, Innovación y Diseño centrado en el usuario | **M. Gonzalez Insua, E. Battista y S. H. Justianovich**: Diseño para la Sustentabilidad y Sistema Producto Servicio Sustentable | **M. C. Monacchi**: Fronteras flexibles del diseño | **C. E. Ruppel y M. J. Borlandelli**: Diseño e innovación en el interior de unidades productivas textiles | **E. Retamozo, G. Clinckspoor y C. Panzone**: Bases y fundamentos para la detección de usuarios tipificados en el Diseño de Comportamiento sostenible del consumidor | **H. O. Morales Calderón**: La historia y el Diseño Industrial en la Universidad Rafael Landívar | **G. C. Escobar Guillén**: Teorías del saber y el hacer de la enseñanza del diseño industrial en Guatemala | **M. R. Alfaro Maselli**: Resiliencia en la Enseñanza del Diseño | **A. F. Cano Bocaletti**: Experiencia de artesano, formación de diseñador, oportunidades de una pandemia | **D. R. Ruyán López**: La transformación de los símbolos y significados de los patrones de diseño y los sistemas de producción de indumentaria de la mujer indígena en Guatemala | **E. M. Moreno Velásquez y K. R. Mayén López**: Tiempos de crisis: la brecha como oportunidad de diseño | **A. M. Alonso Ramírez**: Diseño colaborativo en la sostenibilidad de los edificios | **M. Corado López, C. Paiz Paz y A. García Valdez**: Repensar el trabajo multidisciplinar en el diseño de un objeto arquitectónico | **S. Caprio**: PolisMaker | **A. Neumarkt**: El objeto de planchar | **J. M. Aguirre, M. Bazán, G. Castro y E. Goldes**: Complejidad e Incertidumbre: alternativas didácticas en

prospectiva. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 115. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño, la materialidad y la economía circular** || **Roberto Céspedes**: Prólogo | **Leandro Gejnbein y Rejane Spitz**: De la Bauhaus a la Materia Activa: deconstrucción y reconstrucción del Diseño en 100 años de historia | **Ana Cravino**: Diseño: Del verbo al adverbio | **Jimena Alarcón, Flaviano Celaschi y Manuela Celi**: Diseño de materiales: del Basic design al Material Driven Design | **Sergio Donoso y Andrea Wechsler**: Los materiales bio basados y el paradigma desarrollista latinoamericano: perspectivas desde el Diseño industrial | **Manuel Lecuona López**: Materia y artificio en las tecnologías de impresión digital inkjet sobre madera | **Leandro A. Viltard**: Foco en la Experiencia del Cliente. Qué, por qué y cómo de este paradigma estratégico y organizacional, con un epílogo sobre la economía circular | **Ariel Marcelo Katz**: Emprender en negocios de la economía circular: el caso BYOS | **Marco Vinicio Ferruzca Navarro, Sergio Dávila Urrutia**: Economía distribuida en la Enseñanza del Diseño | **Jorge Lino Alves, Claudia Alquezar Facca, Adriana Patricia Fernandes, Bárbara Rangel, Ana Mae Barbosa**: Interdisciplinariedad entre diseño e ingeniería: Nuevas competencias en la docencia de proyectos para la innovación circular. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 114. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El legado de la Bauhaus. Derivas latinoamericanas** || **Roberto Céspedes**: Introducción | **Ana Cravino**: La Bauhaus: Hacia la consolidación de un empirismo lógico | **Jorge Pokropek**: La Bauhaus en el origen de los principios pedagógicos para una proyectualidad poética | **Laura Alemán**: ELEMENTAL ni metafísica ni ornamento (1928-1930) | **Silvia Zeas Carrillo**: Los procesos creativos de Anni Albers, diseñadora textil de la Escuela Bauhaus | **Genoveva Malo**: Resonancias de Bauhaus en Latinoamérica y el caso de la Escuela de Diseño en Cuenca, Ecuador Entre similitudes y diferencias, ¿una Bauhaus latinoamericana? | **Fernanda M. Aguirre Bermeo**: Bauhaus en perspectiva: la evolución y persistencia de una idea. Una mirada al espacio doméstico moderno | **Giovanny Delgado B.**: La Bauhaus y la diversidad ideológica. Bases de la disciplina del diseño y la importante influencia para el desarrollo académico del Diseño Contemporáneo | **Guillermo Bengoa**: Bauhaus, juguetes y miradas lúdicas. Un camino distinto | **Inés Moisset**: Los silencios de la historia: mujeres en la Bauhaus || **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación. Flavio Bevilacqua**: La operación de diseño y fabricación digital a la luz de la teoría de la individuación. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 113. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imagen e identidad política en América Latina** || **M. Dagatti, P. C. López-López y M. Mendoza**: Prólogo | **P. C. López-López, P. Castro Martínez y P. Oñate**: Agenda *melding* y teorías de la comunicación: la construcción de la imagen de los actores políticos en las redes sociales | **P. Chavero**: De la disputa a la colaboración mediático-política en Ecuador. Análisis comparado

de los *frames* mediáticos en las protestas de 2015 y 2019 | **M. P. Onofrio**: Escenificación y legitimación en los festejos patrios. Reflexiones en torno a los Bicentenarios en Argentina | **V. Giordano**: Derechas, comunicación política y debates presidenciales televisados en América Latina en el ascenso del neoliberalismo | **C. V. Franco Häntzsch**: Dos miradas, dos ausencias. Estrategia y discurso en torno a la inasistencia de Daniel Scioli y Jair Bolsonaro a los Debates Presidenciales Televisados | **A. Goldentul y E. Saferstein**: Los jóvenes lectores de la derecha argentina. Un acercamiento etnográfico a los seguidores de Agustín Laje y Nicolás Márquez | **M. Dagatti**: A las puertas de la Casa Rosada. La construcción del mundo imaginal kirchnerista (2003-2019) | **A. Aymá**: Imagen, política y género. Los retratos de Cristina Fernández y Mauricio Macri en las tapas de *Noticias* | **A. Slimovich**: Instagram y política. Mediatización y circulación en los perfiles de Cristina Fernández de Kirchner y Mauricio Macri | **J. Grasseti**: El discurso político de Nayib Bukele en Twitter | **F. Musto Crucchi**: El ingreso de políticos *outsiders* a la partidocracia uruguaya | **M. Mendoza**: “Bienvenidos al cambio”: la construcción de la imagen política de Sebastián Piñera (2009) y Pedro Pablo Kuczynski (2016) | **V. Morales Castro**: El uribismo y la forma de hacer política en Colombia: Discursos e imagen política | **A. B. Mercado y E. A. Scargiali**: Las derechas hechas meme en Argentina y Brasil (2015-2019): un análisis sobre los contenidos de humor político en el contexto de gobiernos conservadores. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 112. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Migración y Diseño** || **M. Veneziani**: Prólogo. Migración y Diseño | **M. Veneziani**: Entre el viaje y la identidad. Pertenencias. Narraciones textiles de mujeres migrantes en el Hemisferio Sur | **V. Martínez Azaro**: Identidades que florecen a través de procesos sustentables | **F. Forero**: ALACINC y la construcción de la identidad latinoamericana en Nueva Zelanda: Un ejercicio de descolonización | **C. Tolosa**: Construyendo pertenencia puntada a puntada: Migrantes latinoamericanas en Nueva Zelanda | **D. Albarrán González**: Tejiendo el Buen Vivir para la (re)conexión con la herencia cultural a través de la práctica textil | **A. Lázaro**: Una mirada desde la moda | **M. Buey Fernández**: Mathienzo. El punto justo entre la novedad y la tradición | **G. Girod, A. García de la Cárcova e I. Petrocchi**: Migraciones en el diseño de mobiliario con perspectiva histórica. Antigüedad hasta el siglo dieciocho | **M. Benítez**: Miradas locales y globales en la construcción de los barrios migrantes coreanos en Latinoamérica. Los casos de Baek-ku en Buenos Aires y Korea Town en Guatemala || **F. Luna**: Prólogo. La experiencia “Pertenencias” | **X. Eliçabe**: Discursos de la resistencia. La enunciación a través de la producción textil artesanal de mujeres migrantes | **M. Barretto y M. Bialogorski**: Artesanas migrantes, saberes ancestrales y una experiencia en el Museo de Arte Popular José Hernández (MAP) | **R. Amarilla**: Prácticas del Trabajo Colaborativo con artesanos y artesanas migrantes | **A. M., María C. Guarás y P. Sartor**: Habitus y apertura tecnológica mediante la inclusión de blockchain en las comunidades originarias de artesanos de los Andes | **M. Contreras**: Nous sommes... (Somos). Proyecto de Mediación Cultural, 2016-2017. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 111. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **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 | **María 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. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 110. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Creatividad, emoción y espacio. Sandra Navarrete:** Prólogo. Creatividad, emoción y espacio // **Primera Parte. 1. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño** | **Andrés Gustavo Asarchuk y María Macarena Fernández Rabadán:** De la representación a los hallazgos | **Peggy McDonough y Julio Bermúdez:** Abstracción, Transformación, e Inspiración | **Sergio Donoso y Mitzi Vielma:** Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual | **Beatriz Eugenia Ojeda y María Jimena Escoriaza Nasazzi:** Conversaciones acerca del espacio | **Esther Giani:** La belleza como valor emocional en el espacio cultural | **Gabriel Leonardo Medina:** Secuencias didácticas en la dimensión del espacio: prototipando mapas gráfico-espaciales | **Inés Tonelli:** Exploraciones en el campo de la investigación proyectual fenomenológica | **Pablo Bianchi:** La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza-aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura // **2. Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva** | **Sebastián Serrani y Jimena Escoriaza:** Hacia una arquitectura análoga de la música // **3. Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio** | **Luis Álvarez Falcón:** Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos | **Ana Beatriz Pereyra de Andrade, Ana María Rebello Magalhaes, Ariadne Franco Mathias, Lucas Furio Melara e Paula Rebello Magalhaes de Oliveira:** Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina | **Édgar Montaña Lozano:** El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo // **Segunda Parte** | **Sandra Navarrete:** Los espacios del silencio | **Marcela Brkjljacic:** Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura | **Sebastián Serrani:** El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica y el relato. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 109. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Violencia física y simbólica. Algunas reflexiones desde el audiovisual y sus discursos** || **Zulema**

Marzorati y Mercedes Pombo: Prólogo // **Eje 1: Modos de narrar el pasado:** **Lizel Tornay:** Imágenes entre lo dicho y lo no dicho. Memorias difíciles y género | **Cecilia Elizondo:** Orejas de Burro: humillación, desprecio y vergüenza en el cine | **Daniel J. Imfeld:** La Forestal en clave fílmica. Un pasado que no termina de pasar | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Violencia pública y privada en *ROMA* (Cuarón, México, 2019) // **Eje 2: Genocidio y dictadura:** **María Elena Stella:** Memoria, olvido y anamnesis en *Nuremberg, Its lesson for today* (Schulberg, 1948) | **Lior Zylberman:** Los victimarios en el cine documental. El díptico de Joshua Oppenheimer y la modalidad participativa | **Marta Noemí Rosa Casale:** Ultrajados, mal pagados y nominados: La violencia simbólica y física sobre los participantes de los *reality shows* | **Mónica Gruber:** Cómo denunciar cuando todos callan: los niños robados por el franquismo // **Eje 3: Identidades e imaginarios:** **Leonardo Murolo y Natalia Ader:** La serie web como formato incisivo. Un análisis narrativo de *Gorda* | **Néstor Daniel González:** La violencia es noticia | **María Valdez:** ¿Qué Hago en Manila? | **Victoria Álvarez:** Entre lo personal y lo político. Un análisis de *Migas de Pan* | **Alejandra F. Rodríguez y Rodolfo Caputto:** Historia, identidad y violencia en la no ficción sobre pueblos originarios (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 108. Con Arbitraje.

> 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 | **Leticia 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 Babelo (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 Sofia 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 | **Anabel Soraya Quelal Moncayo, Guillermo Sánchez Borrero y Xavier Fernando Jiménez Álvaro**: La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador | **Anabel Soraya Quelal Moncayo, Guillermo Sánchez Borrero 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 | **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 Larrain 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. Doría:** 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 portefa 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 | Vásquez 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 | **Julieta 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 | **Rosy 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:** Videopoesía: 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 Álvarez**: 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 Bazoberry**: Innovación sustentable. Diálogo entre la Ciencia de los Materiales y el Diseño de Industrial | **Rocío Canetti y Javier Alejandro Bazoberry**: 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**: Rethinking 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 Antonucci:** 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 Cicowiez:** 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: Infernos 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 neogentrópico 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 Vueltiao: 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 Estefania 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 Szpilberg:** 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-mediate. 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 Andrógeno: 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 Goyez 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. Martinez Azaro**: Empatía y Diseño en un contexto de inmigración | **X. González Elicabe**: 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 | **Analía 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 Guanoluisa 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 Eserverri**: 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. . 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 Dexign 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 transector | **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 Szpilbarg**: 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 Cibeá: 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 Garcia: 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, Mónica 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, Bellocchio, 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) | **Moira 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. Doria**: 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. Kurennyaya**: 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. Ladhieb, 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 | **María 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 come 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: **Cestería 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 Informacional** | **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 Narváez 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 cuerpo 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. Sorrivias: **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. Tal: **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 Acreedores 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 Eliçabe: **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 Artifugio 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** | Maria 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: **Prólo-**

go | **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 Garófalo: **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 Burgueño: **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 Empresaria. La tríada 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 hollywoodense.** (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 mediaticizada**. 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 Bancho. **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 filmicos.** 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 digresión 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



Facultad de Diseño y Comunicación

Mario Bravo 1050 . Ciudad Autónoma de Buenos Aires
C1175 ABT . Argentina . www.palermo.edu/dyc