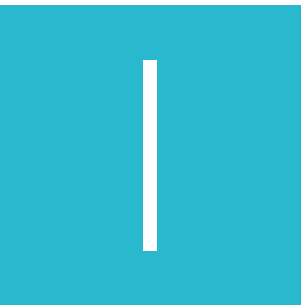




Explorando las Dimensiones de los Videojuegos y la Investigación Contemporánea en Latinoamérica

Exploring the Dimensions of Video Games and Contemporary Research in Latin America

INTRODUCCIÓN

Blanca López

Universidad Autónoma Metropolitana

belp@azc.uam.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9666-8739>

Profesora investigadora del Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, responsable del grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, y del programa de investigación Cultura Lúdica y Humanidades Digitales; coordina el Posgrado en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco. Presidenta de DIGRA MX Asociación de Investigación de Juegos Digitales. Desarrolla investigación sobre lenguaje y videojuegos. Participa en la Academia de las Familias Mexicanas contra la y es parte del Comité Científico del Observatorio Internacional sobre Políticas de Drogas.

Ruth Sofía Contreras Espinosa

Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC)

ruth.contreras@uvic.cat

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9699-9087>

Ruth S. Contreras Espinosa es doctora en Ingeniería Multimedia y coordinadora en proyectos internacionales de investigación financiados por la Unión Europea. Su área de especialización incluye UX/UI, investigación de UX, estudios de videojuegos, aprendizaje basado en juegos, gamificación, tecnologías para el aprendizaje, serious games y diseño de interacción. Es profesora titular en la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. También es evaluadora externa de la Agencia Portuguesa de Evaluación y Acreditación (A3ES) en Multimedia y Juegos, de la Agencia de Certificación en Innovación Española (ACIE) y de la Agencia Estatal de Investigación (AEI). Embajadora de Women in Games y cofundadora de DIGRA México.

José Ángel Garfias Frías

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

angelgarfias@politicas.unam.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8807-1107>

Doctor en ciencias políticas y sociales por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Profesor titular "A" de tiempo completo en la misma institución. Miembro del Sistema Nacional de investigadores del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT) Nivel 1. Imparte clases en la UNAM, la Universidad Anáhuac México y el Tecnológico de Monterrey. Es coordinador del grupo de investigación La Finisterra, comunidad de investigadores de industrias creativas, videojuegos, comics, animación y lucha libre.

RECIBIDO: 2024-10-09 / ACEPTADO: 2024-10-23

El campo de los *Game Studies* se ha abierto espacios cada vez más significativos en distintos ambientes académicos. Una de las características contemporáneas más relevantes que cabe destacar es la especificidad que su carácter adquiere, según la región del mundo en que son desarrollados. A pesar de que el fenómeno del videojuego es global, lo cierto es que tanto su consumo como su apropiación, al igual que las maneras de interpretarlo y estudiarlo, varían según factores como el acceso, la economía, la educación y la cultura regionales.

Ante este panorama, se construyen los textos seleccionados para el presente número. Los autores presentan propuestas teóricas y metodológicas que, a pesar de que se originaron en otros contextos, han sido contrastadas con el fenómeno de los videojuegos estudiados y consumidos en Hispanoamérica. Por lo anterior, los textos presentados abren la posibilidad del debate en torno a la aplicación y vigencia de autores y postulados ya conocidos, pero también el diálogo con nuevas posturas y formas de abordar el objeto de estudio.

En la sección del monográfico, se ofrecen cinco perspectivas que atraviesan tanto los campos académicos analizados desde la investigación básica hasta propuestas de investigación aplicada que van dirigidas al desarrollo. Estos textos tocan temas sensibles, como son las crisis humanitarias y la representación transmedial de conflictos regionales como el crimen organizado. También se ofrecen lecturas alternativas de juegos AAA vistos desde la perspectiva latinoamericana.

Uno de los aportes que es necesario señalar es la construcción de marcos teóricos y metodológicos para el desarrollo de la investigación en el campo de los *Game Studies* que atiendan a las necesidades de nuestra región. El crecimiento de la investigación sobre videojuegos en América Latina ha enfrentado retos, entre los cuales no sólo se cuentan las dinámicas de poder en cuanto a la legitimidad de la producción, sino también las barreras de idioma, así como la falta de espacios académicos y editoriales para lograr la difusión de resultados. También es necesario añadir que los investigadores no siem-

pre cuentan con el apoyo de sus instituciones para la realización de investigación, por lo que gran parte de los resultados presentados han sido producto de espacios independientes a las academias.

En los artículos presentados, los autores muestran que los *Game Studies* en nuestra región tienen una voz propia y aspiran a dar cuenta de formas particulares en que se construyen los objetos de estudio. Cabe recordar que gran parte de la producción mundial de videojuegos no contempla a los jugadores de LATAM como su mercado principal, a pesar de que se trata de una región con un consumo muy importante de entretenimiento digital. Por lo anterior, resulta evidente la necesidad de estudiar las formas en que esos objetos han sido apropiados y significados.

A pesar de todo, los *Game Studies* son un campo que llegó al Cono Sur para quedarse. Prueba de ello es el crecimiento de la producción académica, así como la calidad que esta ostenta el día de hoy. Invitamos al lector a que atraviese los textos que este número presenta y que se permita jugar con los mundos a través de las miradas de sus autores.