



UNC

Universidad  
Nacional  
de Córdoba



Facultad de Filosofía  
y Humanidades UNC

**Universidad Nacional de Córdoba**  
**Facultad de Filosofía y Humanidades**  
**Escuela de Historia**

Programa de:  
**Seminario: Ojos de Videogame**  
Cultura digital y videojuego desde la  
semiótica y la historia cultural

(Cod. H0122)

**Año Lectivo: 2024**

Carreras: **Licenciatura en Historia**

Semestre: **1º**

Escuela: **HISTORIA**

Carga Horaria: **64 hs**

Hs. Semanales: **4 hs** (2hs teóricas, 2hs prácticas)

Planes: **1993 (Lic. en Historia)**

Ubicación en la Currícula: **Seminario optativo.**

Equipo Docente:

**Profesor responsable:**

Dr. E. Pablo Molina Ahumada

Prof. Asistente DSE por concurso – Historia de la Cultura, Esc. Historia, FFyH, UNC.

Prof. Titular DSE por concurso - Metodología de la Investigación, Esc. de Bibliotecología, FFyH, UNC.

[pmolina@unc.edu.ar](mailto:pmolina@unc.edu.ar)

**Equipo:**

Est. Camila Conde Vitale (Aydte alumna Historia de la Cultura, est. avanzada - Esc. de Historia, FFyH-UNC)

Est. Gabriela Timossi (Aydte. alumna Literatura Habla Inglesa, est. avanzada - Esc. de Letras, FFyH-UNC)

**Fundamentación**

El videojuego, asumido como un texto complejo de la cultura digital contemporánea, presenta rasgos y posibilidades de significar que merecen ser indagadas en profundidad, sobre todo si consideramos la relevancia e impacto de estos textos en diversos ámbitos de la cultura actual. La perspectiva analítica que provee la historia cultural es puesta en diálogo en este cursillo con la Semiótica Cultural lotmaniana (Lotman, 1996) para ofrecer un terreno fértil de análisis de algunos ejemplos que (parafraseando a Benito Pérez Galdós) abordan la sociedad presente como materia jugable.

Con aportes de la semiótica y la historia de la cultura, nos interesa potenciar la mirada de las disciplinas humanísticas a partir del concepto de “texto” que propone la Semiótica Cultural de Iuri Lotman (1996, 1998). Buscamos interrogarnos acerca de la capacidad de los textos videolúdicos para vehiculizar representaciones acerca del pasado y el presente. Esa interrogación conduce necesariamente a indagar qué aportes de los *game studies* son útiles para abordar el videojuego como texto cultural y cuáles son las herramientas más adecuadas para el abordaje de estos materiales en investigación, docencia y divulgación.

El modo en que los videojuegos participan de una política cultural de las emociones (Ahmed, 2015; Bartra, 2007) constituye el eje orientador del seminario para hilvanar los distintos aportes teóricos y ejemplos propuestos, dando sentido a la pregunta de este seminario acerca de los modos en que los videojuegos funcionan como artefactos a través de los cuales *leer* el presente. De allí su vocación transversal que nos impulsa a ofrecerlo a otras Escuelas y Departamentos de nuestra Facultad.

A lo largo de los encuentros y contando con la intervención a través de conferencias de profesores invitados especialistas en la temática, se busca generar un espacio introductorio y colectivo de reflexión teórico-metodológica acerca de los videojuegos como textos privilegiados para la investigación de procesos históricos contemporáneos.

### **Objetivos**

Se espera que los/as alumnos/as logren:

- Reflexionar sobre un corpus de videojuegos a partir de categorías de la historia y la semiótica culturales.
- Analizar la relación entre videojuego y política cultural de las emociones.
- Evaluar la potencialidad del videojuego en la investigación histórico-cultural, la docencia y la divulgación.

### **Ejes Temáticos**

#### **1. El presente como materia jugable. Juego, cultura y videojuegos.**

El juego como texto cultural: aportes desde la historia cultural y la semiótica de la cultura. Mundo contemporáneo y cultura digital: apuntes de definición. El videojuego según los *game studies*: características y dimensiones de análisis. Ojos de videogame: acerca del método para leer e investigar videojuegos.

### **Bibliografía**

BARICCO, Alessandro (2019) "Play" en *The Game*. Barcelona: Anagrama, p. 41-76.

ELIAS, Norbert y DUNNING, Eric (2014) "1. La búsqueda de la emoción en el ocio" en *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: FCE, p. 111-143.

HUZINGA, Johan (2012) "1. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural" en *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, p. 13-53.

LOTMAN, Iuri (1996) "Acerca de la semiosfera" en *La Semiosfera I*. Madrid, Cátedra. Págs. 11-26.

MATÉ, D. (2021). Games studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudio de Diseño y Comunicación*, (98), 175-187.

SADIN, Éric (2018) "1. De la revolución digital al advenimiento de una antropología" en *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, p. 37-63.

#### **2. El espacio y su modelización digital**

La historia cultural y la ciudad contemporánea. La ciudad como problema semiótico. Los espacios urbanos y la modelización digital. Modelos de espacio, recorridos turísticos y caos: comportarse en la ciudad: *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013); *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018).

## **Bibliografía**

- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2017) "Héroe y ciudad digital". *LIS. Letra, imagen, sonido. Ciudad mediatizada*. 17. Disponible online: <http://revistalis.com.ar/index.php/lis/article/view/286>
- MATÉ, Diego (2017) "Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego". *Tópicos del Seminario*. 38. Disponible online: <https://topicosdelseminario.buap.mx/index.php/topsem/article/view/507>
- MATÉ, Diego (2019) "Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator". *Panambí. Revista de investigaciones artísticas*, 9, pp. 19-31. Disponible online: <https://revistas.uv.cl/index.php/Panambi/article/view/1198/2098>
- SADIN, Éric (2018) "Introducción: El tiempo de las catástrofes" en *La siliconización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, p. 15-48.
- VENEGAS RAMOS, Alberto (2018) "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego". *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 28, p. 323-346. Disponible online: <https://doi.org/10.20318/revhisto.2018.4225>

## **Ludografía**

- ROCKSTAR NORTH (2013) *Grand Theft Auto V*. PC Game. EEUU: Rockstar games.
- QUANTIC DREAM (2018) *Detroit: Become Human*. PS4 (2018); PC Game (2019). EEUU: Sony Interactive.

### **3. Empatía e historia a través de videojuegos**

La Historia en el videojuego: posibilidades de inmersión e interactividad. Tensiones entre verosimilitud, veracidad y persuasión en el texto digital. Retrolugares: el caso de la Edad Media. La Historia como *playground*.

## **Bibliografía**

- CHAPMAN, Adam (2016) "Introduction" in *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, p. 14-48. Traducción ofrecida por equipo de cátedra.
- DELUMEAU, Jean (2012) "4. Tipología de los comportamientos colectivos en tiempos de peste" en *El miedo en Occidente*. Taurus, p. 129-182.
- LOTMAN, Iuri (2006) "La caza de brujas: Semiótica del miedo", *Criterios*, 35, 17-36.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2017) "Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego". *Luthor*, 32, mayo. Disponible online: <http://revistaluthor.com.ar/spip.php?article167>
- MURRAY, Janet (1999) "5. Actuación", en *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós, pp. 139-166.

## **Ludografía**

- UBISOFT MONTREAL (2010) *Assassin's Creed II*. PC Game. Ubisoft.

ASOBO STUDIO (2019) *A Plague Tale: Innocence*. PC Game. Focus Home Interactive.

#### 4. Videojuegos, retórica y emociones

La enunciación en videojuegos: la construcción de enunciatarios. Ética y arte de fracasar jugando videojuegos: emociones, experiencias y experimentación. Acerca de la empatía, la persuasión y la administración de la atención. Los videojuegos como entornos emotivos diseñados. La retórica procedural.

#### **Bibliografía:**

AHMED, Sara. (2015) "Introducción: sentir el propio camino" en *La política cultural de las emociones*. PUEG-UNAM, 19-45.

BOGOST, Ian (2010) "Political processes" in *Persuasive games*. The MIT Press, p. 67-99.

FRASCA, Gonzalo (2009) "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción", *Comunicación*, 7, 34-44.

JUUL, Jesper (2013) "5. Fictional Failure" in *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Videogames*. The MIT Press. Material de cátedra. Traducción realizada por E. Pablo Molina Ahumada.

MATÉ, Diego (2019) "Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras", *Inmediaciones de la comunicación*, 14-1, 129-150. Disponible online: <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2889/2929>

MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2021) "Emociones virtuales: asimetría y diálogo en videojuegos de David Cage" en D. Maté (Coord.) *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica. Nº 6: Videojuego, juego y Game Studies*. IIEAC, UNA, pp. 64-77. Disponible online: <http://iieac.criticadeartes.una.edu.ar/wp-content/uploads/2021/03/2021-una-ca-cuaderno-iieac-nro-6.pdf>

#### **Ludografía:**

CASE, Nicky (2019) *Adventures with Anxiety*. Web del autor: <https://fantasmashy.github.io/anxiety-Es-La/>

I GOT GAMES (2020) *Time Princess.: Dreamtopia* Android Game. Singapore: IGG.

MOUNTAINS (2020) *Florence*. PC Game. Annapurna Interactive.

NEWSGAMING (2002) *September 12<sup>th</sup>: A Toy World*. Flash game. Newsgaming. Disponible online: [www.newsgaming.com/games/index12.htm](http://www.newsgaming.com/games/index12.htm)

NOMADA STUDIO (2019) *Gris*. Devolver Digital.

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

AARSETH, Espen J. (1997) *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

ABU-LUGHOD, Lila (2006) "Interpretando la(s) cultura(s) después de la televisión: sobre el método", *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 24, p. 119-141.

BARTRA, Roger. (2007). "1. Las redes imaginarias del terror político" en *Territorios del terror y la otredad*. Pre-Textos, p. 13-34.

- BERTI, Agustín (2022) "Neocolonialismo atencional y tranqueras digitales" en *Nanofundios: crítica de la cultura algorítmica*. Editorial UNC y La Cebra, pp. 167-188
- BOGOST, Ian (2010) *Persuasive games*. The MIT Press.
- COLEMAN, Gabriella (2013) *Coding freedom*. Princeton and Oxford, Princeton University Press. Disponible: <http://gabriellacoleman.org/Coleman-Coding-Freedom.pdf>
- DE CERTEAU, Michel (1999) "Cap. IX. Relatos de espacio" en *La invención de lo cotidiano. 1: Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, pp. 127-142.
- DYER-WITHEFORD, Nick and DE PEUTER, Greig (2009) "6. Imperial City: *Grand Theft Auto*" in *Games of empire. Global capitalism and video games*. Minnesota University Press, p. 153-184. Material de cátedra. Traducción realizada por María Paula Álvarez de Miguel.
- ELIAS, Norbert y DUNNING, Eric (2014) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: FCE.
- HARVEY, David (2007) "Los espacios del capitalismo global", *Espacios de crítica y producción*, 35. 20-32.
- HUZINGA, Johan (2012) *Homo Ludens*. Alianza.
- JUUL, Jesper (2013) *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- LÉVY, Pierre (2007) *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- LITTAU, Karen (2008) *Teorías de la lectura: libros, cuerpos y bibliomanía*. Manantial.
- MATÉ, Diego (2022) *Jugadores imaginados. Para un modelo de análisis de la enunciación en el videojuego*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de las Artes. Inédita.
- MURIEL, Daniel y CRAWFORD, Garry (2023) *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual*. Ampersand.
- NAVARRO, J. (2017). *El videojugador*. Anagrama.
- PEREZ LATORRE, O. (2012) *El lenguaje videolúdico*. Laertes.
- SARLO, Beatriz (2009) "5. La ciudad imaginada" en *La ciudad vista*. Siglo XXI, p. 183-216.
- SCOLARI, Carlos (ed). (2013) *Homo Videoludens 2.0: Del Pacman a la gamification*. Barcelona, Universitat de Barcelona. Disponible online: <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>
- THIBAUT, Mattia (2016) "Lotman and play: For a theory of playfulness based on semiotics of culture", *Sign Systems Studies* 44 (3), 295-325.
- VENEGAS RAMOS, Alberto (2020) "La microficción histórica interactiva y la ruptura de la memoria estética en el videojuego". *Microtextualidades. Revista internacional de microrrelato y minificción*, 7, págs. 95-109. Disponible online: <https://doi.org/10.31921/microtextualidades.n7a6>

## RÉGIMEN DE CURSADO

Dado el carácter de Seminario, este espacio curricular sólo admite promoción. El régimen de cursado y la propuesta de evaluación se ajustan a las normas vigentes en la FFyH establecidas por Régimen de Alumnos de la FFyH. Resolución Nro. 363/99 del H.C.D (Modificada por las Resoluciones N°462/99, 248/02 del H.C.D.), aprobada por Res. Nro. 408/02 H.C.S; Régimen de Estudiante Trabajador y/o con familiares a cargo (Res. HCD 172/12); Reglamento de

Seminarios, Cursos y Materias Optativas (Res. 505/88 del Delegado del HCS, modificado por Res. HCD FFyH 341/92) y Res. HCD FFyH 353/2014, así como toda otra reglamentación vigente aplicable.

El seminario propone encuentros presenciales y semanales de discusión (marzo a junio) sobre la bibliografía asignada y comentario de los videojuegos seleccionados, recorriendo los ejes temáticos propuestos. Las categorías teóricas y problemáticas serán expuestas y desarrolladas por el docente responsable, con participación específica en presentación de dos casos por parte del equipo colaborador. Cada encuentro contará con una instancia de presentación y discusión de categorías fundamentales sugeridas por la bibliografía, y posteriormente se abrirá una instancia de debate y discusión a partir de los aportes de lxs asistentes según su propio recorrido de lectura y/o experiencia de juego.

Este seminario fomenta una reflexión teórico-metodológica acerca del abordaje de nuevos artefactos textuales y las posibilidades de utilización en el campo de la investigación académica, docencia universitaria y en Nivel Medio y divulgación. Se trata de perfeccionar instrumentos de lectura analítica de videojuegos a partir del diálogo interdisciplinario entre la historia cultural y la semiótica de la cultura, proponiendo a lo largo de los encuentros un trabajo progresivo de complejización del análisis, conducente a la elaboración de un trabajo final escrito evaluado. Cada encuentro semanal tendrá una duración de 3 horas (a lo que se suma 1 hora de tutoría) sobre los textos de bibliografía y ludografía propuestos, así como inquietudes de los participantes con otros textos teóricos y/o videolúdicos.

#### **EVALUACIÓN**

Quienes cursen el seminario deberán aprobar **dos trabajos prácticos** con una calificación igual o mayor a 7 (siete) para obtener la condición de promoción. Posteriormente, la **evaluación final** del seminario consistirá en **un escrito monográfico** inédito y original, de entre 7 y 10 páginas A4 (bibliografía incluida), donde se plantee una hipótesis de lectura para alguno de los juegos trabajados o su relación con otro(s) propuesto(s) por lxs estudiantes, abordado desde alguna(s) de las categorías trabajadas en los encuentros. Los criterios de evaluación de ese trabajo escrito son la pertinencia conceptual, la claridad expositiva, la originalidad y autonomía reflexiva para el abordaje del caso y la corrección en la presentación formal y escrita del trabajo. La nota mínima para la aprobación de ese escrito es 7 (siete) y el mismo deberá ser comentado en una **instancia de coloquio** obligatoria con el equipo de cátedra, en fechas establecidas según calendario académico de la FFyH.

#### **CRONOGRAMA TENTATIVO**

1er semestre 2024:

**Eje 1:** marzo y abril

**Eje 2:** abril

**Eje 3:** mayo

**Eje 4:** junio

**Presentación de trabajo final escrito para coloquio:** al menos 10 días antes de la fecha de coloquio.

**Coloquios:** Fecha según sea establecido en calendario académico.



Dr. E. Pablo Molina Ahumada  
Febrero 2024