



Dr. Gabriel Domínguez Partida

Gabriel Domínguez Partida (Ph.D., Texas Tech University) is a Professor and Assistant Dean of Audiovisual Production and Communication at Universidad Panamericana, Guadalajara. His area of study focuses on how media representations available by the media impact the formation of cultural identity. He has presented his research projects at different National and International Conferences, in addition to publishing articles and book chapters about Mexican TV series and movies. In addition, he is a certified screenwriter by UCLA.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2697>

Cómo citar: Domínguez Partida, G. (2022). Editorial. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(2). <https://doi.org/10.21555/rpc.v4i2.2697>

EDITORIAL

Dr. Gabriel Domínguez Partida

Editor Asociado, Director de Comunicación y Creación Audiovisual, Escuela de Comunicación, Universidad Panamericana, Campus Guadalajara

En el mundo actual, la virtualidad se presenta como una necesidad y no ya como una novel invención. En consecuencia, la investigación de la comunicación ha incluido estas nuevas tecnologías digitales como un área de estudio con el afán extender el conocimiento y aplicación de las teorías seminales del proceso comunicativo. Aunque esta incorporación se ha hecho con cierta reticencia, cada vez es más común encontrar voces académicas que reivindicuen el rol de estas tecnologías y la complejidad de sus aplicaciones, alejándose de la inclusiva influencia negativa en las audiencias. Uno de esos medios es los videojuegos.

Con este enfoque, nuestra revista ha buscado propiciar un punto de reflexión que permita proponer nuevas miradas al estudio de los videojuegos. Ya sea por la interactividad que propician, por la habilidad cognitiva y motora que demandan o por las funciones que cumplen en relación con los jugadores, los videojuegos se han convertido en un fértil terreno de estudio desde distintas ópticas.

Un área en particular que buscamos alentar en este número, en especial en el monográfico, es la experiencia latinoamericana e hispana en relación con los videojuegos. Una fuerte influencia para abordar este tópico fue el simposio *La experiencia Hispana y Latinoamericana en los videojuegos: Imágenes, Industria y Audiencias* organizado por el Instituto Thomas Jay Harris para la Comunicación Hispana e Internacional y el programa de Diseño de la Cultura del Juego parte de la Facultad de Medios y Comunicación de la Texas Tech University en febrero de 2022; un evento que sin dudas marcó un parteaguas para visibilizar una conversación para la que pocos foros existen.

En concordancia al simposio, nuestra revista incluye seis artículos provenientes de universidades en México, Estados Unidos, Argentina y Cuba, integrando la discusión de once autores sobre el mundo de los videojuegos y su relación con la identidad Latinoamericana e Hispana. Para iniciar, nos complace contar la aportación de Nicholas D. Bowman (Universidad de Syracuse),

sin duda una de las voces actuales más importantes en el estudio académico de los videojuegos como medio de comunicación. Su ensayo sirve como un llamado de atención a la ausencia de voces académicas que ayuden a descolonizar el estudio de los videojuegos de la óptica anglosajona, integrando miradas latinoamericanas e hispanas que ayuden a alejarse del enfoque de pánico moral. El escrito de Bowman es un exhorto que contextualiza la importancia de los demás trabajos presentados en este número.

Una mirada a las industrias mexicanas y cubanas es el eje central de dos artículos. Primero, Stephanie Barquet y Bernardo Flores, ambos de la Universidad Panamericana (Campus México) proponen analizar el presente y el futuro del desarrollo de videojuegos para móviles en México desde la óptica de las industrias locales. Conceptos como el éxito, los posibles obstáculos, y el rol de la identidad nacional para competir en un mercado global son puestos en evidencia en una exploración de este sector. Alineado a este texto, Hamlet López del Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello, así como Fidel Alejandro Rodríguez, Carlos Fernández y Amanda Pérez de la Universidad de La Habana, Cuba, colaboran en una panorámica de la industria de videojuegos cubana. Su trabajo, también de carácter exploratorio, mapea de forma precisa a los jugadores claves de la región y las políticas que les aplican. Ambos artículos concluyen que, la única forma de competir en un mercado global, es encontrar estrategias vinculantes entre los actores públicos y privados con el fin de fortalecer la industria.

Las representaciones latinoamericanas son el eje central de los artículos propuestos por Javier Aldape (Texas A&M University) y Gastón Bernstein (Universidad de Buenos Aires). El primer autor se enfoca en el análisis textual de *Red Dead Redemption 1* y recoge tanto los estereotipos del país como los tropos históricos de la Revolución Mexicana que se entretajan en una narrativa que permite al jugador reforzar/desafiar concepciones sobre México. Por su parte, Bernstein propone un

pertinente recorrido por la estereotipación de la cultura y las identidades latinoamericanas que han fomentado los jugadores dominantes. Culmina su trabajo con una serie de juegos que buscan romper y concientizar a jugadores no latinos al respecto de las realidades y problemáticas de las naciones latinoamericanas, evidenciando la labor de las industrias locales para descolonizar su representación.

Por último, el monográfico incluye un estudio de la audiencia que consume videojuegos. La pieza escrita por Freddy Hernández y Lourdes Mateos de la Universidad Popular Autónoma de Puebla reúne las experiencias de jugadores universitarios y las habilidades cognitivas, sociales y emocionales que se desprenden de su experiencia en torno a los *esports*, concluyendo con el énfasis en el rol activo que tiene la audiencia.

La sección miscelánea, por su parte, no se queda atrás en la reflexión de las representaciones Latinoamericanas e Hispanas que se desprenden de otros medios de comunicación. Académicos de Estados Unidos, México y España utilizan el cine, la música, la televisión y la palabra escrita para realizar planteamientos en torno a la identidad.

En el primer artículo, José Sánchez (United Independent School District) y Arthur Soto-Vázquez (Texas A&M International University) presentan la construcción de una identidad mexicanoamericana híbrida en la escena musical del rock en la frontera entre México y Estados Unidos. Mientras que Olga García-Defez (Universitat Jaume I de Castellón España) traza la evolución de los modelos de masculinidad en la sociedad española desde el análisis de una serie de televisión en la que se puede vislumbrar la negociación de una masculinidad hegemónica desafiada por los cambios sociales y políticos experimentados por España. Por su parte, Agustín Vivas (Universidad de Extremadura) propone también un análisis textual, pero en este caso de la Colección de Papeles Varios del Archivo Histórico de la Universidad de Salamanca para trazar la forma en la que la sátira política se convierte en un género que propicia la configuración social y refleja las problemáticas y rasgos del contexto en que se produjeron.

El cine es utilizado como punto de partida en los últimos tres artículos de este número. Primero, José Luis Valhondo propone una discusión de la feminidad y las problemáticas actuales que enfrenta al respecto de su libertad y las políticas del contexto. A través del análisis del filme *Swallow* (2021) y las interacciones de la protagonista con diversos agentes, quedan al descubier-

to una serie de relaciones cruciales para la definición de la feminidad de nuestra protagonista. Por su parte, José López Yepes (Universidad Complutense de Madrid) rastrea a través de varios filmes la función que estos tienen para la representación de un hecho histórico. Concluye señalando la discordancia entre realidad y ficción audiovisual, advirtiendo que la representación no debe ser tomada por cierta sino como una puerta de entrada a conocer más de la realidad que retrata. Finalmente, Nihar Sreepada (Missouri State University) y Gabriel Domínguez (Universidad Panamericana) se adentran al análisis de un texto cinematográfico, *Joker* (2019), y la influencia social que este ha tenido. A pesar de que el personaje es utilizado en la vida real como un estandarite en contra de la opresión sistemática, su adopción no revela las políticas de daltonismo que operan al interior del relato.

Conviene enfatizar la importancia de voltear a ver los videojuegos como un vehículo de amplia riqueza comunicativa cuya injerencia en la interacción humana ha sido poco analizada. El rol que estos juegan actualmente supera ya el de muchas industrias tradicionales de comunicación que dieron origen al estudio de las teorías fundacionales. Sumado a esto, su alcance global y exigencias interactivas para la audiencia hacen de los videojuegos un medio mucho más complejo de lo que aparenta. Por último, los temas de representación que se desprenden de cada artículo aquí presentado son un constante recordatorio de que la identidad social e individual no puede concebirse sin la “realidad” mediaticada que nos circuncida. Nuestra identidad es hoy, más que nunca, una coproducción que se desprende de los contenidos audiovisuales que consumimos. \