

Diego Maté

diegomateyo@gmail.com

Palabras clave: interfaz, videojuego, semiótica, nuevos medios, dispositivo

“El videojuego y la interfaz: metadiscursividad lúdica”

Maestría en Crítica y Difusión de las Artes

Resumen

La interfaz ha sido largamente estudiada dentro del campo de la informática y, más recientemente, del videojuego. La multiplicidad de enfoques parece coincidir en algunos aspectos claves, como en su carácter vincular y su dimensión informativo-comunicacional. Sin embargo, la noción ha perdido especificidad y utilidad al designar una enorme cantidad de fenómenos distintos. Este trabajo realiza un recorrido por algunos conceptos de interfaz provenientes del campo de la informática y del estudio de los medios tanto como de los *game studies*, y propone una serie de ajustes metodológicos que permitan poner en relación el concepto con otro de una importancia central para la semiótica: el del dispositivo. Finalmente, se analizan tres casos en los que la interfaz adquiere un rol determinante en la producción de sentido.

Equipamiento: PC, cañón.