
Introduction to the DiGRA Spain Special Issues

Selected Articles from the 2021 Conference

Víctor Navarro-Remesal; Marta Martín Nuñez; and Antonio José Planells de la Maza

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. ix-xiii. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

The first conference of the Spanish chapter of DiGRA (DIGRAES21) was held at Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, in Mataró, Spain, between the 14th and the 17th of December, 2021. The chapter was established earlier that year, with 15 members from different universities on its founding board. DIGRAES21 was organised by the research groups, CTL (Tecnocampus) and ITACA-UJI. The main theme of the conference was, ‘The Map and the Game: Game Studies in Spain’, with the intention of bringing together the community of Spanish game scholars, and building an overview of the field in the country.

x Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

DIGRAES21 received 102 submissions, including for regular talks and applications for two pre-conference events: a research groups meeting and a doctoral consortium. In total, 10 groups and 27 PhD students presented their work. After an extensive blind peer review process, which included 40 reviewers from Spain and other countries, 45 talks were presented in tracks dedicated to Narrative, Philosophy, Discourse, Social Perspectives, Methodologies and Meta-research, Applied games, History, Aesthetics, Analogue games, Industry, and Development. Two of these tracks were carried out in English and the rest in Spanish or in a combination of both.

After the conference, authors were invited to submit full papers for this special issue. Submissions were accepted in either Spanish or English, to follow the goals of the chapter of both strengthening Spanish and hispanophone game studies, and connecting them to the international sphere. We received a total of 15 papers and put them through a new round of peer-reviews, with 30 additional reviewers. Out of these, 12 papers were recommended for publication. After editorial review, we decided to split them into two special issues under three different themes: one dedicated to Narrative and Fiction, and another combining Aesthetics and History.

These topics align well with the expertise of our three keynote speakers: Clara Fernández-Vara, an expert in narrative and history, gave a talk on Spanish video games in the 80s, titled ‘Los videojuegos españoles de los 80: Identidad, Apropiación, Representación’; Nelson Zagalo, an expert in engagement, aesthetics, and the history of games in Portugal, dedicated his talk to engagement and difficulty, titled ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; and Susana Tosca, an expert in narrative, transmedia, and reception, presented a talk on the history and praxis of the discipline itself, titled ‘Game Studies: The Game’.

The first special issue, Narrative and Fiction, includes texts on game spaces in traditional Spanish text adventures,

ludomusicology, philosophy of gameworlds, monsters, gameplay en abyme, and branded games. The first part of the second special issue, Aesthetics, sees video games through the lenses of the History of Art, Difficulty, and Aesthetics theory, while the second, History, includes works on Spanish board games in the 20th Century, iconic 90s developer Pyro Studios, and Spanish-made early video game consoles.

We hope these articles will be of interest to the wider game studies community, while at the same time serve to encourage language diversity in the field, and provide Spanish and Spanish-speaking scholars with a stimulus to keep getting together and contributing to game studies. DiGRA Spain plans to hold a biennial conference, and the next one, DIGRAES23, is already underway.

ACKNOWLEDGEMENTS

We wish to thank everyone involved in the conference, including all who attended, and the reviewers that made these two issues possible with their invisible and voluntary work.

Introducción a los números especiales de DiGRA España: Artículos seleccionados del congreso de 2021.

La primera conferencia del capítulo español de DiGRA (DIGRAES21) se celebró en el Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, en Mataró, España, entre el 14 y el 17 de diciembre de 2021. El capítulo se había establecido a principios de ese año, con 15 miembros de diferentes universidades en su junta fundacional. DIGRAES21 fue organizado por los grupos de investigación CTL (Tecnocampus) e ITACA-UJI. El tema principal de la conferencia fue ‘El Mapa y el Juego: Los Game Studies en España’, con la

intención de reunir a la comunidad de académicos españoles y construir una visión general del campo en el país.

DIGRAES21 recibió 102 propuestas, incluyendo comunicaciones regulares y solicitudes para los dos eventos de la pre-conferencia: una sesión de grupos de investigación y un taller doctoral,. En total, 10 grupos y 27 doctorandos presentaron sus trabajos en esos actos. Tras un extenso proceso de revisión por pares, que contó con 40 revisores de España y otros países, se presentaron 45 ponencias en sesiones dedicadas a Narrativa, Filosofía, Discurso, Perspectivas Sociales, Metodologías y Metainvestigación, Juegos Aplicados, Historia, Estética, Juegos Analógicos e Industria y Desarrollo. Dos de estas sesiones se realizaron en inglés y el resto en español o en una combinación de ambos idiomas.

Después del congreso, se invitó a los autores a enviar artículos completos para este número especial. Se aceptaron textos en español o inglés, siguiendo los objetivos del capítulo de fortalecer los Game Studies españoles e hispanohablantes y conectarlos con el ámbito internacional. Recibimos un total de 15 artículos y los sometimos a una nueva ronda de revisión por pares, con 30 revisores adicionales. De estos, 12 artículos fueron recomendados para su publicación. Después de la revisión editorial, decidimos dividirlos en dos números especiales bajo tres temas diferentes: uno dedicado a Narrativa y Ficción y otro que combina Estética e Historia.

Estos temas se alinean bien con la experiencia de nuestros tres ponentes principales: Clara Fernández-Vara, experta en narrativa e historia, dio una charla sobre los videojuegos españoles en los años 80 con ‘Los juegos españoles de los 80: identidad, apropiación, representación’; Nelson Zagalo, experto en engagement, estética e historia de los juegos en Portugal, dedicó su charla al engagement y la dificultad con ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; y Susana Tosca, experta en narrativa, transmedia y recepción, presentó una charla sobre la historia y práctica de la propia disciplina con ‘Game Studies: The Game’.

El primer número especial, Narrativa y Ficción, incluye textos sobre espacios en las aventuras textuales clásicas españolas, ludomusicología, filosofía de los mundos del juego, monstruos, jugabilidad en abyme y juegos de licencias o marcas. La primera parte del segundo número especial, Estética, analiza los videojuegos a través de las lentes de la Historia del Arte, la dificultad y la teoría de la Estética, mientras que la segunda, Historia, incluye trabajos sobre los juegos de mesa españoles en el siglo XX, la icónica compañía de los años 90 Pyro Studios y las primeras consolas de videojuegos de fabricación española.

Esperamos que estos artículos sean de interés para la comunidad de Game Studies en general, mientras sirven al mismo tiempo para fomentar la diversidad lingüística en el campo y proporcionar a los académicos españoles y de habla hispana un estímulo para seguir reuniéndose y contribuyendo a la disciplina. DiGRA España tiene previsto celebrar una conferencia bienal y la próxima, DIGRAES23, ya está en marcha.

AGRADECIMIENTOS

Deseamos agradecer a todos los que han participado en la conferencia de una forma u otra, incluidos todos los que asistieron, y los revisores que hicieron posible estos dos números con su trabajo invisible y voluntario.