

## Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

### Proyecto de Investigación N°18.5

(Cuarto proyecto de la Línea de Investigación 18: GamesStudies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas)

Directores del Equipo de Investigación

**María Luján Oulton**, Game ON! El arte en Juego y Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo (Argentina)

**Diego Maté**, Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2023)

---

**Resumen:** El Proyecto de Investigación 18.5 avanza sobre la evolución y estabilización que los *game studies* hispanoamericanos han tenido desde su primera aparición hace dos décadas. La producción académica que comenzó retomando y reformulando las teorías fundantes de los *game studies* europeos y norteamericanos ha ido poco a poco abriendo lugar a líneas de trabajo regionales que dan cuenta de preguntas y construcciones teóricas propias. Si bien se pueden seguir detectando líneas de continuidad, se abren nuevos caminos a ser explorados que configuran una identidad hispanoparlante dentro del panorama internacional de los estudios sobre el videojuego. Aparecen problemáticas como lo sonoro, se perfilan teorías en torno a un futuro lúdico, se problematizan conceptos originados en la estética y se establecen vinculaciones con otros campos desde una mirada pos-contemporánea, inmersa ya en el siglo lúdico.

**Palabras clave:** Estética - Diseño - Lúdico - Identidades - Hispanoamericano

---

### Acerca del Proyecto Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

El Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, reúne y avanza sobre el estudio de la producción de los *game studies* desde sus expresiones más canónicas y focalizadas en las prácticas más tradicionales, hasta las más diversas, abiertas y de experimentación. Particularmente el presente proyecto avanza sobre la evolución y estabilización que los *game studies* hispanoamericanos han tenido desde su primera aparición hace dos décadas. La producción académica que comenzó retomando y reformulan-

do las teorías fundantes de los *game studies* europeos y norteamericanos ha ido poco a poco abriendo lugar a líneas de trabajo regionales que dan cuenta de preguntas y construcciones teóricas propias.

Se acordó entre la Universidad de Palermo y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (ARG), avanzar en una investigación en la que participan académicos de ambas Instituciones, con la coordinación compartida de María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET), con el fin de generar un espacio de reflexión crítica en torno al diálogo e integración de los videojuegos -en contrapunto y relación- con distintos campos del conocimiento y la cultura. En síntesis se persigue promover el cruce epistemológico del dispositivo videojuego, narrativa, formatos de aprendizaje, investigación, socialización y procesos creativos, con otros campos del conocimiento con el fin de construir sus espacios de relación e integración. Sus principales objetivos son:

- Establecer diálogos y contrapuntos entre los distintos campos epistemológicos con el fin de contribuir a una construcción de relación e integración con otras esferas del conocimiento como la política, el activismo, la psicología, la educación, la robótica, las experiencias colaborativas, los sistemas de monetización, entre otros.
- Abordar al dispositivo videojuego en relación a la Innovación estética, los nuevos medios y narrativas interactivas, en su relación con otros campos del conocimiento y la cultura específica, para generar un espacio de participación crítica y producción de conocimiento.
- Establecer el lugar político, social, cultural y económico de las investigaciones nacidas en el seno de los Game Studies en su relación e integración con otros campos y cultura.
- Visibilizar y difundir las producciones académicas latinoamericanas en torno a los videojuegos, entendiendo la necesidad de incorporar la voz local dentro del marco internacional.

Las reflexiones y los resultados obtenidos en el Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de game studies: Tiempo de consolidaciones, son continuación de los Proyectos 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los Game Studies, 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, 18.2 Aproximaciones. Nuevos Enfoques en los Game Studies locales, y 18.1 Game Studies Juego y Sociedad, en el marco de la misma Línea de Investigación y bajo la misma Directora María Luján Oulton.

**La Línea de Investigación 18: Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas** dirigida por **María Lujan Oulton** se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2018 en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina), e incluye hasta el momento cinco proyectos finalizados en forma colaborativa con las siguientes instituciones: Game ON! El arte en Juego (Argentina), IIEAC-UNA, CONICET (Argentina), y Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

## Resultados del Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

### a) Publicaciones

**Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Buenos Aires N°189** (2023 / 2024) Coordinación María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego, Argentina) y Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

- **María Luján Oulton y Diego Maté** (2023 / 2024) Prólogo Página 11 a 17
- **Lara Sánchez Coterón** (2023 / 2024) Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos (Pp. 19 a 32)
- **Ruth García Martín, Pablo Martín Domínguez y Begoña Cadiñanos Martínez** (2023 / 2024) El Efecto-V brechtiano vs. mimesis en las representaciones del videojuego (Pp. 33 a 44)
- **Mario-Paul Martínez y Kevin Díaz Alché** (2023 / 2024) Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura (Pp. 45 a 62)
- **José Manuel Chico Morales** (2023 / 2024) ¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas (Pp. 63 a 81)
- **Geovanny Chávez** (2023 / 2024) Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego (Pp. 83 a 98)
- **Guillermo Sepúlveda Castro** (2023 / 2024) Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos (Pp. 99 a 112)
- **Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez** (2023 / 2024) El juguete como vehículo de apropiación adyacente al videojuego (Pp. 113 a 127)
- **Sean Moscoso Samilla** (2023 / 2024) Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos (Pp. 129 a 137)
- **Antonio Flores Ledesma** (2023 / 2024) Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual (Pp. 139 a 155)
- **Julián Andrés Pibuel** (2023 / 2024) Poetas con gafas de espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos (Pp. 157 a 171)
- **Javier Chimondeguy** (2023 / 2024) La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico (Pp. 173 a 188)

- **Rubén Darío Hernández Mendo** (2023 / 2024) El metajuego del desarrollo de juegos (Pp. 189 a 202)

• **Actas de Diseño N°47 (2024)**

Semana Internacional de Diseño en Palermo 2023. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina Año 19.

En esta publicación se documentan las ponencias de la Comisión Game Studies, coordinada por Luján Oulton y Diego Maté, correspondientes a la presentación del Cuaderno 189 durante el VIII Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño.

## b) Congresos / Coloquios / Plenarios

### Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

VIII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, del 28 de julio al 4 de agosto de 2023.

En la comisión Game Studies de la VIII Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones. A continuación se detallan los *autores y sus ponencias*:

- **María Luján Oulton y Diego Maté** (Argentina). Quinto Cuaderno de Game Studies. Tiempo de consolidaciones (Cuaderno 189)

- **Lara Sánchez Coterón** (España). Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos

- **Ruth García Martín, Pablo Martín Domínguez y Begoña Cadiñanos Martínez** (España). El Efecto-V brechtiano vs. mímesis en las representaciones del videojuego

- **Mario-Paul Martínez y Kevin Díaz Alché** (España). Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura

- **José Manuel Chico Morales** (España). ¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas

- **Geovanny Chávez** (Ecuador). Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego

- **Guillermo Sepúlveda Castro** (Chile). Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos

- **Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez** (México). El juguete como vehículo de apropiación adyacente al videojuego

- **Sean Moscoso Samilla** (Chile). Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos

- **Antonio Flores Ledesma** (España). Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual

- **Julián Andrés Pibuel** (Argentina). Poetas con gafas de espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos
- **Javier Chimondeguy** (Argentina). La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico
- **Rubén Darío Hernández Mendo** (México). El metajuego del desarrollo de juegos

#### d) Evaluación Externa

El **Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones**, realizado entre la Universidad de Palermo, Game ON! El arte en Juego (Argentina) y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno N°189 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por los Evaluadores **Rodrigo Pissetti y Sandra Rodríguez Mondragón**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2023. (Los dicámenes completos del Ciclo 5 de Evaluación Externa pueden consultarse en Edición 211 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación).