

Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.5 (1)*

Línea de Investigación 18. GamesStudies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

María Luján Oulton, Game On: El arte en Juego

Diego Maté, Universidad Nacional de las Artes (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo.

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.5 fueron publicados en el [Cuaderno 189] que se detalla a continuación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°189 (2023 / 2024) Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones. 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. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: "Resultados de Proyectos de Investigación 2023" en la edición 210 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Rodrigo Pissetti** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.5

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**

Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Notable**

Diversidad de enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**

Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Notable**

Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

Os artigos publicados no Cuaderno Nº189 constituem uma inestimável contribuição para o campo da pesquisa e formulações teóricas nos estudos dos jogos, em suas dimensões artística, cultural e social, alçando a produção científica de autores da América Latina para o centro do debate mundial. Rompendo com a hegemonia de um campo dominado nas últimas décadas por publicações norte-americanas e europeias, os textos oferecem novos olhares sobre a produção e consumo dessas mídias, estabelecendo relações e contextualizando as principais referências teóricas da área em abordagens multidisciplinares e transversais que interessam a todos que atuam com as tecnologias digitais, comunicação, design, artes, sociologia e antropologia.

Os trabalhos publicados no Cuaderno Nº189 foram organizados em três grupos. Os artigos do primeiro conjunto se aprofundam no enfoque artístico dos jogos, na sua concepção e percepção estética e filosófica. Explorando a expansão das suas possibilidades comunicativas, abordam tanto as narrativas tradicionais de gamificação como em suas inovações disruptivas, evidenciadas nos últimos anos. Jogos que, apesar de toda aura de ineditismo, frequentemente recorrem aos conteúdos, estilos e linguagens do passado, apropriando-se de elementos consagrados séculos atrás em campos como o do das artes plásticas e o das artes cênicas. Posicionando-se em um espaço de tensão entre o real e o hiper-real, entre o cotidiano e o extraordinário, as pesquisas revelam que, ao mesmo tempo que retomam e renovam elementos do passado, os jogos atualmente contam com a evolução das tecnologias digitais para proporcionar experiências cada vez mais sensoriais e imersivas.

Os artigos que compõem o segundo grupo se dedicam à reflexão sobre os aspectos históricos, sociológicos e antropológicos dos jogos. Resgatando conceitos fundamentais da ludologia, abordam o jogo como objeto cultural, que se inspira, reconfigura e ressignifica o brinquedo. Mais do que a simples diversão e ludicidade, hoje a gamificação serve de memória e patrimônio cultural.

O terceiro grupo de artigos se expande para campos do saber como o da cibercultura, semiótica, crítica cultural e estudos literários. É o grupo de textos mais diverso, com pesquisas dedicadas a questões como o funcionamento ideológico que estrutura os jogos, a remodelação da experiência narrativa por meio de diferentes recursos lúdicos e o potencial e possibilidades dos recursos sonoros – abordagem pouco usual em uma área que sempre priorizou a atenção sobre os aspectos visuais.

Em síntese, os artigos do Cuaderno Nº189 fornecem uma rica base teórica e abrem caminhos inéditos e estimulantes para uma reflexão sobre o papel dos jogos no mundo contemporâneo. As mais relevantes fontes e correntes teóricas, de diferentes campos do saber, são acionadas na busca pela compreensão dessas mídias, comprovando a complexidade das suas várias camadas de significação – e seu irreversível impacto sociocultural. A perspectiva bastante original dos estudiosos latino-americanos revelam como os países da região incorporaram culturalmente e vêm contribuindo com o desenvolvimento dos jogos, abrindo um caminho de reflexão e produção teórica que tende a se expandir cada vez mais.

A continuación se transcribe el Dictamen traducido al castellano:

Los artículos publicados en Cuaderno N°189 constituyen una inestimable contribución al campo de la investigación y formulación teórica de los estudios de juegos, en sus dimensiones artística, cultural y social, llevando la producción científica de autores latinoamericanos al centro del debate global. Rompiendo con la hegemonía de un campo dominado en las últimas décadas por publicaciones norteamericanas y europeas, los textos ofrecen nuevas perspectivas sobre la producción y el consumo de estos medios, estableciendo relaciones y contextualizando las principales referencias teóricas del área en enfoques multidisciplinares y transversales que resultan de interés para todos aquellos que trabajan con tecnologías digitales, comunicación, diseño, artes, sociología y antropología.

Los artículos publicados en Cuaderno N°189 se han organizado en tres grupos. Los artículos del primer grupo profundizan en el enfoque artístico de los juegos, su concepción y percepción estética y filosófica. Explorando la expansión de sus posibilidades comunicativas, abordan tanto las narrativas tradicionales de la gamificación como las innovaciones disruptivas surgidas en los últimos años. Juegos que, a pesar de su aura de novedad, recurren a menudo a contenidos, estilos y lenguajes del pasado, apropiándose de elementos establecidos hace siglos en campos como las artes visuales y las artes escénicas. Situándose en un espacio de tensión entre lo real y lo hiperreal, entre lo cotidiano y lo extraordinario, la investigación revela que, al mismo tiempo que retoman y renuevan elementos del pasado, los juegos se apoyan actualmente en la evolución de las tecnologías digitales para ofrecer experiencias cada vez más sensoriales e inmersivas.

Los artículos del segundo grupo reflexionan sobre los aspectos históricos, sociológicos y antropológicos de los juegos. Recordando conceptos fundamentales de la ludología, abordan el juego como objeto cultural, que se inspira en el juguete, lo reconfigura y lo resignifica. Más que simple diversión y ludificación, la gamificación sirve hoy de memoria y patrimonio cultural.

El tercer grupo de artículos se expande hacia campos del saber como la cibercultura, la semiótica, la crítica cultural y los estudios literarios. Es el grupo de textos más diverso, con investigaciones dedicadas a cuestiones como el funcionamiento ideológico que estructura los juegos, la remodelación de la experiencia narrativa a través de diferentes recursos lúdicos y el potencial y las posibilidades de los recursos sonoros, un enfoque poco habitual en un campo que siempre ha priorizado la atención a los aspectos visuales.

En resumen, los artículos del Cuaderno N°189 aportan una rica base teórica y abren nuevas y estimulantes vías de reflexión sobre el papel de los juegos en el mundo contemporáneo. Se utilizan las fuentes y corrientes teóricas más relevantes de diferentes campos del conocimiento en la búsqueda de la comprensión de estos medios, demostrando la complejidad de sus diversas capas de significado - y su irreversible impacto sociocultural. La originalísima perspectiva de los estudiosos latinoamericanos revela cómo los países de la región han incorporado y contribuido culturalmente al desarrollo de los juegos, abriendo un camino de reflexión y producción teórica que tiende a expandirse cada vez más.

^(*) *Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones* fue evaluado por dos miembros del Comité Externo de Evaluación: Rodrigo Pissetti y Sandra Rodríguez Mondragón.

Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.5 (2)*

Línea de Investigación 18. GamesStudies: Juego y Sociedad.
Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

María Luján Oulton, Game On: El arte en Juego

Diego Maté, Universidad Nacional de las Artes (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo.

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.5 fueron publicados en el [Cuaderno 189] que se detalla a continuación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°189 (2023 / 2024) Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones. 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. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2023” en la edición 210 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Sandra Rodríguez Mondragón** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.5

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**
Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Buena**
Diversidad de enfoques (Pluralidad, Participación) / **Buena**
Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Notable**
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

Esta quinta edición del Cuaderno de *game studies* de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo representa la consolidación de la investigación en videojuegos en español. Los ensayos reunidos muestran una madurez en el campo, estableciendo conexiones con otras disciplinas y tradiciones, reforzando el propósito inicial de los Cuadernos: visibilizar y valorar la producción académica en este ámbito.

El volumen abarca ensayos de Argentina, Chile, México, Ecuador y España, reflejando una creciente producción académica en la región hispanoparlante. Estos ensayos se dividen en tres categorías centrales que exploran diversas intersecciones entre los videojuegos y otras áreas de estudio.

En la primera categoría, los ensayos examinan la relación entre los *game studies* y las artes. Lara Sánchez Coterón investiga cómo la reconfiguración de los controles de juego puede tener un impacto crítico en la experiencia estética lúdica. Además, se exploran conexiones entre el teatro y los videojuegos, presentando el concepto de “ludovivio” como una unión innovadora entre las artes escénicas y la tecnología.

La segunda categoría se centra en el juego expandido y su inserción en la cultura. Guillermo Sepúlveda indaga en los modos contemporáneos de gamificación, cruzando la filosofía y la *ludología* clásica. Además, se examina la transformación del juguete en objeto cultural, siguiendo estrategias *transmedia* similares a las de la industria cinematográfica.

En el tercer grupo de ensayos, se exploran temas menos explorados en los *game studies*. Se abordan propuestas metodológicas para el análisis de la escucha en videojuegos y se aplican enfoques semióticos a la relación entre literatura y videojuegos. También se realiza una crítica ideológica de los juegos de estrategia y se explora la *autorreflexividad* en el desarrollo de juegos.

En general, esta edición refleja un fortalecimiento en los estudios de videojuegos en español, evidenciando una diversidad de enfoques y una mayor conexión con otras disciplinas. Los ensayos abordan una variedad de temas que van desde la reconfiguración de los controles de juego hasta la expansión *transmedia* de los juguetes y la *autorreflexividad* en el diseño de videojuegos. A través de la conexión con el teatro, la literatura y otros campos; así los ensayos muestran cómo los videojuegos se entrelazan con distintas áreas de conocimiento; también reflejan una madurez en el campo, con conexiones interdisciplinarias y una diversidad de enfoques que amplían la comprensión de los videojuegos como objeto de estudio académico.

Este volumen contribuye a dar visibilidad y valorar la producción académica en este campo en constante evolución.

^(*) *Quinto Cuaderno de Game Studies: Tiempo de consolidaciones* fue evaluado por dos miembros del Comité Externo de Evaluación: Rodrigo Pissetti y Sandra Rodríguez Mondragón.