

## Saltando el círculo mágico

### Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación N°18.6 (1)

**Línea de Investigación 18.** Games Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

**María Luján Oulton.** Game ON! El arte en Juego y 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. (2024)

---

**Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.6 fueron publicados en el [Cuaderno 234] que se detalla a continuación:**

**Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°234 (2024/2025)** Saltando el círculo mágico. 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 Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2024” en la edición 243 de Cuadernos.

---

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Oscar Acuña Pontigo** y su Dictamen se transcribe a continuación:

### Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.6

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

## Fundamentos y Comentarios

Completar con la opinión académica valorativa (en castellano) que evalúe el Resultado de la Investigación (Cuaderno N°234) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas.

Los campos interdisciplinarios pueden entenderse como construcciones que emergen para desafiar los límites y fragmentaciones de los conocimientos disciplinarios tradicionales. En este contexto, los escritos recopilados en *Game Studies: Saltando el círculo mágico* proponen un replanteamiento de las fronteras y límites del estudio de los videojuegos, explorándolos desde múltiples perspectivas y campos de conocimiento que van más allá del plano objetual y visual. Este número se destaca por integrar aproximaciones desde la estética, la psicología, la sociología y la teoría crítica, contribuyendo así a un análisis complejo y multifacético que sitúa a los videojuegos en un lugar central dentro del debate académico contemporáneo.

Lejos de simplemente diversificar temáticas, los textos aquí presentados promueven una diversidad teórica unificada por un núcleo conceptual: la idea de que los videojuegos trascienden su función de entretenimiento y tienen impactos significativos en esferas sociales, políticas y educativas. Este desplazamiento conceptual se sustenta en la noción del “círculo mágico”, un marco teórico que tradicionalmente delimita el espacio lúdico, pero que, en estos estudios, se expande para considerar los videojuegos como prácticas culturales híbridas con profundas implicaciones sociales.

La cohesión teórica que proporciona el “círculo mágico” permite a los autores transitar fluidamente desde la problematización de los videojuegos hacia su recontextualización como fenómenos que operan más allá del entretenimiento. Esta perspectiva no solo amplía el campo de estudio, sino que también transforma el discurso académico, posicionando a los videojuegos como agentes de impacto cultural. Los textos no solo evidencian las problemáticas inherentes a los videojuegos, sino que abren debates necesarios sobre temas como la gamificación de la vida cotidiana, los sesgos de género, la reconfiguración del espacio físico al digital, y la representación en los medios digitales.

Sin embargo, este enfoque interdisciplinario también presenta desafíos para los investigadores, en particular la necesidad de consolidar un marco teórico robusto que articule los *Game Studies* como un campo con identidad propia. Si bien los escritos de este volumen muestran avances significativos en la teorización y metodologías, aún se evidencia la necesidad de un desarrollo conceptual más cohesivo que pueda integrar estas miradas dispares en un cuerpo teórico definido. Esto implica un desplazamiento de los *Game Studies* desde un enfoque meramente proyectual hacia un campo consolidado que permita una comprensión más amplia de fenómenos sociales contemporáneos.

En definitiva, los escritos de *Game Studies: Saltando el círculo mágico* nos invitan a reconocer que los videojuegos exceden la esfera del entretenimiento y se convierten en un objeto de estudio esencial para comprender su influencia en la cultura contemporánea. Esta

revalorización exige a investigadores y diseñadores reconsiderar el impacto más amplio de sus prácticas, promoviendo una aproximación crítica e interdisciplinaria. Los estudios aquí presentados sugieren que el futuro del campo demandará un compromiso renovado hacia la comprensión de los videojuegos como agentes de cambio cultural, capaces de intervenir y transformar nuestra realidad social.



# Saltando el círculo mágico

## Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación N°18.6 (2)

**Línea de Investigación 18.** Games Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

**María Luján Oulton.** Game ON! El arte en Juego y 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. (2024)

---

**Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.6 fueron publicados en el [Cuaderno 234] que se detalla a continuación:**

**Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°234 (2024/2025)** Saltando el círculo mágico. 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 Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2024” en la edición 243 de Cuadernos.

---

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Raquel Paiva Godinho** y su Dictamen se transcribe a continuación:

### Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.6

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

## Fundamentos y Comentarios

Completar con la opinión académica valorativa (en castellano) que evalúe el Resultado de la Investigación (Cuaderno N°234) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas.

La temática del Cuaderno N°234, *Game Studies: Saltando el círculo mágico* ofrece una contribución significativa al campo de los games studies. Felicito por la diversidad de los textos seleccionados.

En cuanto a valoración para los avances y trabajos futuros de la investigación, recomiendo que los resúmenes sean estandarizados, incluso si se opta por un estilo de resumen no estructurado. Esto con el fin de facilitar al lector la comprensión del texto. Por lo tanto, se considera fundamental una descripción completa y concisa de los componentes clave de la metodología del estudio y de los hallazgos más importantes de la investigación. Este elemento suele proporcionar la primera impresión, a menudo la más importante, permitiendo identificar el valor potencial o la relevancia del enfoque de la investigación y de los resultados obtenidos. Se sugiere incluir como estándar: contexto, propósito, metodología, resultados y conclusión.

Como un primer aporte específico, en “Cuestionando la primacía del pulgar. La estética de la inacción en los videojuegos contemplativos” encontramos una temática importante. Se recomienda un ajuste de coherencia entre el título y el resumen. En caso de enfoque en el concepto de “juegos contemplativos”, para avanzar en la investigación sobre los videojuegos contemplativos, resulta fundamental establecer una definición clara y precisa de este concepto. La comparación con juegos similares puede ser más difícil cuando el objetivo es proponer una tipología. Ampliar el último párrafo de la página 147 por ejemplo o aún presentar un gráfico o tabla con las informaciones necesarias de lo que es exclusivo de los contemplativos. A pesar de la calidad de la discusión en el texto, la ausencia de una definición clara constituye una limitación del estudio. Deja al lector con interrogantes sobre el alcance y las características de este tipo de juegos. Limita también su uso por otros investigadores. También me parece fundamental presentar de forma clara en el cuerpo del texto un ítem de objetivos e metodología.

El segundo aporte es para el artículo “Percepción de la ética del cuidado en cozy games: Spiritfarer, Stardew Valley y Animal Crossing: New Horizons” han realizado una valiosa contribución al campo de los estudios de juegos. Sin embargo, considero pertinente señalar una limitación en relación con la muestra seleccionada. La homogeneidad de la muestra, compuesta exclusivamente por estudiantes universitarios del CITM (Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia) de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC), puede restringir la generalización de los resultados obtenidos. Se sugiere incluir una discusión más detallada sobre las implicaciones de esta característica en la sección de limitaciones del estudio. Además, sería conveniente destacar explícitamente en las conclusiones que los hallazgos obtenidos pueden no ser representativos de una población más amplia. Especialmente, las entrevistas constituyen un aporte excepcional para el cuaderno. Se posicionan como un punto de partida prometedor para futuras investigaciones en el campo.

Por fin, un detalle que no me gustaría dejar de señalar: ajustes de digitación “los game studies” y “en games tudies” página 157.