

Game Studies. Séptima edición

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

Línea de Investigación 18: Game Studies: Juego y Sociedad: Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

Diego Maté y María Luján Oulton (Universidad Nacional de las Artes, UNA Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. (2025)

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.6 fueron publicados en el [Cuaderno 271] que se detalla a continuación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°271 (2024/2025) Game Studies. Séptima edición. Coordinación: Diego Maté y María Luján Oulton (Universidad Nacional de las Artes, UNA 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.vi271>.

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) / **Notable**

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

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

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

Fundamentos y Comentarios

La temática del cuaderno 271-Game Studies: séptima edición:

Cuanto a valoración para los avances y trabajos futuros de la investigación del cuaderno 271, veo la investigación recopilada en este volumen como notable en su propuesta de cartografiar el estado del campo y además lo expande con diversidad de temas, (video) juegos, métodos y tipo textual con calidad notable.

La decisión de duplicar el número de textos parece un acierto lo cual aporta un mapa extenso, variado y complejo del estado actual del recorte elegido para este cuaderno de Game Studies. Lo que justifica el notable en término de pluralidad y participación.

La calidad de la mayoría de los textos en término de problemática, análisis y tratamiento también se ve como notable.

La colaboración de DIGRA España señala un esfuerzo estratégico positivo que fortalece el diálogo de conexión académica fundamental para el área. Esto consolida el notable nivel alcanzado en términos de profundidad, consistencia y jerarquía.

En conclusión el cuaderno 271 se presenta como una pieza, muy bien organizada y presentada, de contribución al avance del Diseño del campo de los Game Studies. La apuesta editorial por la inclusión de voces emergentes y por el diálogo internacional resulta en una contribución académica fundamental y sugiere que el futuro de los estudios lúdicos pasa por una mayor interdisciplinariedad y una ampliación de sus fronteras metodológicas y objetuales.

Por fin, un detalle que no me gustaría dejar de señalar: me parece que hace falta ajustes de digitación en el prólogo “es objeto de una grandes transformaciones narrativas”.

Game Studies. Séptima edición

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

Línea de Investigación 18: Game Studies: Juego y Sociedad: Perspectivas digitales contemporáneas

Equipo de Investigación:

Diego Maté y María Luján Oulton (Universidad Nacional de las Artes, UNA Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. (2025)

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.6 fueron publicados en el [Cuaderno 271] que se detalla a continuación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°271 (2024/2025) Game Studies. Séptima edición. Coordinación: Diego Maté y María Luján Oulton (Universidad Nacional de las Artes, UNA 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.vi271>.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **María Angélica Martínez Rojas** 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) / **Notable**

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

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

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

Fundamentos y Comentarios

El "Cuaderno 271: Game Studies. Séptima edición" revela un logro impactante sobre la expansión significativa, consolidación y apertura del campo de los estudios del juego en la región, o como sugiere este mismo, los "estudios lúdicos". Sin embargo, no sólo se queda allí, sino que demuestra la creciente colaboración con instituciones internacionales que muestran el mismo interés. El aumento en las investigaciones relacionadas con esta creciente temática, las múltiples perspectivas, la diversidad de territorios desde dónde abordarlo y el gran interés en la ludicidad desde ángulos ajenos a los estudios del juego, permite que, no sólo el campo investigativo se abra a nuevas visiones, sino que los espacios académicos y laborales se expandan. La cantidad de artículos que encontramos en este cuaderno resulta gratificante para nuestro medio y demuestra una efervescencia académica que examina los juegos desde su impacto cultural, social, educativo, técnico y artístico. Desde una perspectiva constructiva, este cuaderno visibiliza la multidisciplinariedad de los estudios lúdicos, integrando y relacionando la filosofía, la psicología, la sociología, la tecnología digital y emergente, entre otras. El trabajo que ha permitido estudio de casos de gran relevancia en nuestros tiempos, como la inclusión, la desigualdad de género y la socialización, hace una contribución notable y diferencial sobre el significado y objetivo de un juego, y subraya el potencial de este para la reflexión crítica y la construcción de mejores sociedades. Aunque el resultado de estas investigaciones demuestre la escasez de datos oficiales sobre la industria en Argentina, y destaco que Colombia posiblemente tenga un panorama similar, se demuestra con gran satisfacción que estamos logrando, como región y como medio, un impacto positivo en nuestras sociedades, toda vez que, no sólo nos enfocamos en "divertir", sino en abordar diversas problemáticas que nos afectan como sociedad. La importancia de la interactividad con las audiencias, que genera una cocreación de experiencias inmersivas, nos expone esta oportunidad de reflexión como comunidad sobre valores, ética y moral de nuestra realidad.

Para el futuro, la diversificación de los objetos de estudio de espacios lúdicos más allá de los digitales, sugeriría una integración holística del valor que tiene este medio para las diversas formas de socialización del ser humano. Asimismo, la reflexión sobre las metodologías de enseñanza-aprendizaje de las diferentes etapas que requiere el desarrollo de un videojuego, incluyendo la ya mencionada temática del audio, lograría un equilibrio entre lo técnico y lo artístico, elementos claves para la formación integral. Finalmente, exhorto a nuestra comunidad académica a profundizar en la generación de nuevo conocimiento y a fortalecer la pertinencia de la investigación en asuntos tan relevantes y vigentes para nuestras juventudes.