

# Game Studies: Juego y Sociedad Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas Proyecto de Investigación N° 18.1

Equipo de Investigación<sup>(1)</sup>

María Luján Oulton

por Game ON! El arte en Juego (ARG),

Sol Echevarria y Bárbara Echevarria

por Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo (ARG)

---

**Resumen:** El Proyecto de Investigación 18.1 presenta e inaugura la investigación en el campo de los *Game Studies* en Latinoamérica. Propone en su recorrido un panorama exhaustivo y reflexivo que cubre los distintos ejes que se abordan por académicos, investigadores, artistas, desarrolladores y profesionales que desde distintas epistemologías llegan al mundo de los videojuegos. Se ha buscado trabajar y dar cuenta del amplio abanico de abordajes, cambios paradigmáticos y nuevos conceptos que están surgiendo hoy, cuando los videojuegos se ponen en relación con la sociedad. Se da cuenta así de las relaciones que se pueden establecer entre los videojuegos y las narrativas, las artes visuales y la música, la educación, la comunicación y las ciencias.

**Palabras clave:** *Game Studies* - Híbrido – Experiencia – Participante – Estética – Sensibilidades -Comunicación – Transdisciplinariedad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 281]

---

<sup>(1)</sup>Los CVs del Equipo de Investigación pueden consultarse en el Capítulo Directores de Líneas y Coordinadores de Proyectos de esta misma Edición.

## Acerca del Proyecto 18.1

Game Studies: Juego y Sociedad  
Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas

El Proyecto 18.1 Game Studies: Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas, busca adentrarse en el campo actual de los *Game Studies* latinoamericana-

nos, visibilizando e incentivando la producción local académica que explora las vinculaciones entre los videojuegos y la sociedad. Entiende al dispositivo videojuego como un engranaje clave del paradigma informacional que ha excedido su finalidad original de mero entretenimiento y se ve abordado hoy desde múltiples campos con diversos objetivos. Es la sociedad misma la que toma control sobre el dispositivo videojuego desencadenando un giro cultural configurador de un *neo-homo-ludens*.

Avanza en una investigación en la que participan académicos de diversas Instituciones con la coordinación de María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego), 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. Las reflexiones y los resultados obtenidos en el Proyecto 18.1 Game Studies Juego y Sociedad, se continúan desarrollando en el 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies: Interrelación del videojuego con otros campos del conocimiento, en el marco de la misma Línea de Investigación y bajo la misma Directora María Luján Oulton.

Sus principales objetivos son:

- Generar un espacio de participación crítica y producción de conocimiento, en torno al dispositivo videojuego entendiéndolo como una pieza clave en nuestro presente informacional y educativo
- Abordar al dispositivo videojuego en relación a la Innovación estética, los nuevos medios y narrativas interactivas.
- Establecer diálogos y contrapuntos entre los distintos campos epistemológicos.
- Intervenir productivamente desde una reflexión crítica sobre los posibles usos, reconfiguraciones y re-apropiaciones del dispositivo videojuego.
- Establecer el lugar político, social, cultural y económico de las investigaciones nacidas en el seno de los Game Studies.
- Visibilizar y difundir las producciones académicas latinoamericanas en torno a los videojuegos, entendiendo la necesidad de incorporar la voz local dentro del marco internacional.

## Acerca de la Línea 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 dos proyectos finalizados el 18.1 Game Studies Juego y Sociedad: Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas, coordinado por María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y el 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies, coordinado por María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina).

## Mapa de Áreas y Proyectos

El **Proyecto 18.1** se vincula con todas carreras de grado y posgrado, dado que impacta en la incorporación de la investigación en la lógica de la docencia universitaria, aunque de manera fundamental con la carrera de Comunicación Digital, Diseño de Imagen y Sonido, Licenciatura en Dirección Cinematográfica, Licenciatura en Fotografía, Licenciatura en Televisión, Producción de Televisión, entre otras. Además está vinculado con la línea de investigación N°6 Convergencia Pedagógico Digital.

## Productos y Resultados

### *a)- Publicaciones*

**Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°98.** (2021) Game Studies. El campo actual de los videojuegos en Latinoamérica. Facultad de Diseño y Comunicación Año XXIII, Diciembre 2021, Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

*Esta publicación documenta y comunica los resultados alcanzados en el Proyecto 18.1 Game Studies. Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y resignificaciones contemporáneas (finalizado), y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:*

**Oulton, Luján** (2021) Prólogo (Pp. 11 a 18)

**Maté Diego** (2021) Game studies: apuntes para un estado de la cuestión (Pp. 19 a 35)

**Alvarez Igarzábal Federico** (2021) En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa (Pp. 37 a 51)

**Cacik Luciana** (2021) Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad (Pp. 53 a 73)

**Oulton, Luján** (2021) Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales (Pp. 93 a 106)

**Blanco Sebastián y Zabala Gonzalo** (2021) Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores (Pp. 107 a 119)

**León C. Patricio A.** (2021) Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma (Pp. 121 a 128)

**Domínguez, Ana Karina** (2021) Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger (Pp. 129 a 140)

**Alvarez Jacinto Quesnel** (2021) Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño (Pp. 141 a 150)

**Cabañes Euridice; Jaimen Nestor** (2021) Videojuegos para la participación ciudadana (Pp. 151 a 161)

**Lombardelli Julieta** (2021) Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva (Pp. 163 a 174)

**Sepúlveda Castro, Guillermo** (2021) Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural (Pp. 175 a 187)

### **b)- Congresos / Coloquios / Plenarios**

**3º Plenario de Directores de Investigación DC. 26, 27 y 29 de agosto de 2019.** En este tercer plenario los Directores de las Líneas y Proyectos de Investigación presentaron a sus pares y al conjunto del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación, los resultados obtenidos y/o en proceso (publicaciones y acuerdos), junto con los avances de Proyectos. La Directora de la Línea de Investigación N°18 presentó a sus pares, los resultados del Proyecto 18.1 Game Studies. Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y resignificaciones contemporáneas.

**IV Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino. Universidad de Palermo, 29 de julio de 2019. X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo.**

En la comisión coordinada por María Luján Oulton, Sol Echevarría y Bárbara Echevarría se expusieron las conclusiones del proyecto 18.1 Game Studies. Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y resignificaciones contemporáneas, condensadas en la presentación del Cuaderno 98 del mismo nombre. La publicación brinda un amplio abanico de artículos agrupados en nodos temáticos, que sirven de introducción al campo académico de los videojuegos, sus relaciones con la narrativa, las artes visuales y la música, su incidencia y posibles usos en la educación y las ciencias, y los distintos modos en que pueden verse apropiados, re-configurados y re-interpelados por la sociedad actual.

Expusieron: María Luján Oulton, Sol Echevarría, Bárbara Echevarría, Luciana Cacik, Diego Mate, Ana Karina Domínguez, Patricio A. León C., Sebastián Blanco, Gonzalo Zabala, María Julieta Lombardelli, Laura Palavecino, y Guillermo Sepúlveda Castro.

*A continuación se detallan las ponencias presentadas en esta Comisión coordinada por María Luján Oulton, Sol Echevarría y Bárbara Echevarría:*

**Luciana Cacik** (Argentina)

*Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad*

**Diego Mate** (Argentina)

*Game Studies: apuntes para un estado de la cuestión*

**María Luján Oulton** (Argentina)

*Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales*

**Ana Karina Domínguez**

*Diseño de Videojuego como terapia de juego para Niños con Asperger*

**Patricio A. León C.**

*Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma*

**Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala** (Argentina)

*Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores*

**María Julieta Lombardelli** (Argentina)

*Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva*

**Laura Palavecino** (Argentina)

*Videojuegos, Arte, Naturaleza y Maravilla. Una poética de las interfaces*

**Guillermo Sepúlveda Castro** (Argentina)

*Trans-gamificación: Del videojuego como producto al videojuego como totalidad cultural*

**2º Plenario de Directores de Investigación DC, 27 y 4 de septiembre – 2018.** Es este segundo plenario los Directores de las Líneas y Proyectos de Investigación presentaron a sus pares y al conjunto del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación, los resultados obtenidos y/o en proceso (publicaciones y acuerdos), junto con los avances de Proyectos. La Directora de la Línea de Investigación N°18 anticipó el comienzo del Proyecto 18.1 Game Studies. Juego y Sociedad. Re-apropiaciones y resignificaciones contemporáneas.

### ***c)- Formación de Posgrado e Impacto curricular***

La Directora **María Lujan Oulton** es Docente Invitada de la Facultad de Diseño y Comunicación e incorpora los contenidos de su investigación a sus asignaturas.

---

**Abstract:** Research Project 18.1 presents and inaugurates research in the field of Game Studies in Latin America. It proposes in its journey an exhaustive and reflective panorama that covers the different axes that are addressed by academics, researchers, artists, developers and professionals who come to the world of videogames from different epistemologies. It has sought to work and account for the wide range of approaches, paradigmatic changes and new concepts that are emerging today, when video games are related to society. Thus, he realizes the relationships that can be established between videogames and narratives, visual arts and music, education, communication and science.

**Keywords:** Game Studies - Hybrid - Experience - Participant - Aesthetics - Sensitivities -Communication - Transdisciplinarity

**Resumo:** O Projeto de Pesquisa 18.1 apresenta e inaugura pesquisas na área de Estudos de Jogos na América Latina. Propõe em seu percurso um panorama exaustivo e reflexivo que abarca os diferentes eixos que são abordados por acadêmicos, pesquisadores, artistas, desenvolvedores e profissionais que vêm ao mundo dos videogames a partir de diferentes epistemologias. Tem procurado trabalhar e dar conta do amplo leque de abordagens, mudanças paradigmáticas e novos conceitos que estão surgindo hoje, quando os videogames se relacionam com a sociedade. Assim, percebe as relações que podem ser estabelecidas entre videojogos e narrativas, artes visuais e música, educação, comunicação e ciência.

**Palavras chave:** Estudos de jogos - Híbrido - Experiência - Participante - Estética - Sensibilidades - Comunicação - Transdisciplinaridade

[Las traducciones de los resúmenes fueron realizadas a través de traductor automático]

---