

Game Studies. Juego y Sociedad

Re-apropiaciones y resignificaciones contemporáneas

Proyecto de Investigación 18.1

Equipo de Investigación

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)

Línea de Investigación 18.

Game Studies. Juego y Sociedad: Perspectivas digitales contemporáneas

Resultados publicados en el [Cuaderno 98]

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°98. (2021) Game Studies. Juego y Sociedad. El campo actual de los videojuegos en Latinoamérica. Coordinado por María Lujan Oulton. Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Año XXIII, Diciembre 2021, Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **María Belén Franco** y su *Dictamen se transcribe a continuación:*

Síntesis de la Evaluación

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

Fundamentos y Comentarios

Puede decirse que el campo disciplinar de los videojuegos, y también la investigación en dicho campo, son nuevos espacios de producción en comparación con las disciplinas más tradicionales como las ciencias exactas, por ejemplo.

Este Cuaderno, aborda un tema sumamente actual que se desarrolla en nuestro presente y con gran potencialidad en nuestro futuro inmediato tal como se explicita en sus artículos. Organizado bajo 5 nodos temáticos es posible identificar desde el comienzo hasta el final

múltiples aristas factibles de continuar siendo exploradas. Es así como se aborda el estado del arte de los Games studies y se identifican diversas corrientes en su historia; es posible también identificar convergencias y tensiones conceptuales, metodológicas, de enfoques, etc. tanto al interior del campo como en relación con otras disciplinas. Los artículos trabajan diversidad de temáticas de profundidad acotada, ya que es este compendio uno de los primeros pasos de construcción regional en la investigación de este campo.

Se presenta una pluralidad de miradas y voces que se entrecruzan en esta construcción de conocimiento y dan cuenta de un sólido trabajo con un barrido temático de mixtura regional. La diversidad de enfoques y numerosos intereses intelectuales convergen y evidencian una demanda latente respecto de las discusiones conceptuales que se están dando y que se proponen en el citado campo disciplinar. Son varios los artículos que muestran la preocupación de los investigadores por el abordaje metodológico para el estudio de los videojuegos y en respuesta a esa inquietud se proponen modos de dinamizar el diseño, trabajar las didácticas, abordar situaciones de salud, educación y bienestar ciudadano que exceden lo que en un tiempo pasado se concebía como “competencia” de un videojuego.

Estos aportes tienen la fortaleza de presentar un completo abanico de aproximaciones que van desde las inquietudes conceptuales a la permeabilidad del videojuego como producto cultural, pasando por lo metodológico y la identificación de múltiples espacios de acción; todo ello con un constante diálogo interdisciplinar.

El Cuaderno 98, avanza en la identificación y proposición de categorías para la construcción de una metodología de análisis de los videojuegos; interrelaciona arte, sociología, diseño, psicología, pedagogía entre otras disciplinas, trabaja diversidad de casos de estudio y sujetos, identifica al videojuego como resultado de una cultura y viceversa, propone dinámicas y didácticas, también se encarga de la función social de este “producto” atendiendo a lo colectivo-comunitario como a lo individual.

Los artículos aquí integrados invitan a continuar desarrollando y construyendo el campo desde la reflexión regional, dejando algunas conclusiones y múltiples aperturas.