

Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies

Proyecto de Investigación N°18.3
(Tercer proyecto de la Línea de Investigación 18: GamesStudies:
Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas)

Directoras del Equipo de Investigación

María Luján Oulton, Game ON! El arte en Juego y Facultad de Diseño y Comunicación,
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. Argentina

Resumen: El Proyecto de Investigación 18.3 avanza e investiga sobre los itinerarios y derivas de los game studies y la interrelación del videojuego con diferentes zonas de la praxis social, entendida desde sus expresiones más canónicas y focalizadas en las prácticas más tradicionales, hasta las más diversas, abiertas y de experimentación. Las investigaciones se sitúan sobre temas que incluyen la gamificación, el género, las nuevas tecnologías, la infancia y la ética, entre otros, y que se organizan en torno a dos ejes (1) concentraciones, para aquellas que actualizan conceptos y polémicas ya abordados, y (2) aperturas, para el caso de las que ponen en fase a los game studies con nuevas perspectivas que los superan, dando cuenta de la efervescencia del campo local.

Palabras clave: Videojuegos - Gamificación - Género - Tecnologías – Subjetividades

Acerca del Proyecto Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies

El Proyecto 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, reúne y avanza sobre el estudio de la producción de los game studies desde sus expresiones más canónicas y focalizadas en las prácticas más tradicionales, hasta las más diversas, abiertas y de experimentación.

Se acordó entre la Universidad de Palermo y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (ARG), avanzar en una investigación en la que participan académicos de ambas Instituciones, con la coordinación compartida de María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET), 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 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, son continuación de los Proyectos 18.2 Aproximaciones. Nuevos Enfoques en los Game Studies locales, y 18.1 Game Studies Juego y Sociedad, en el marco de la misma Línea de Investigación y bajo la misma Directora María Luján Oulton. Sus principales objetivos son:

- Establecer diálogos y contrapuntos entre los distintos campos epistemológicos con el fin de contribuir a una construcción de relación e integración con otras esferas del conocimiento como la política, el activismo, la psicología, la educación, la robótica, las experiencias colaborativas, los sistemas de monetización, entre otros.
- Abordar al dispositivo videojuego en relación a la Innovación estética, los nuevos medios y narrativas interactivas, en su relación con otros campos del conocimiento y la cultura específica, para generar un espacio de participación crítica y producción de conocimiento.
- Establecer el lugar político, social, cultural y económico de las investigaciones nacidas en el seno de los Game Studies en su relación e integración con otros campos y cultura.
- Visibilizar y difundir las producciones académicas latinoamericanas en torno a los videojuegos, entendiendo la necesidad de incorporar la voz local dentro del marco internacional.

La Línea de Investigación 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 tres 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 Aproximaciones. Nuevos Enfoques en los Game Studies locales y 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, coordinados por María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina).

Resultados del Proyecto 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies

a)- Publicaciones

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Buenos Aires N°130 (2021 / 2022) 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, CO-

NICET (Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. Año XXIV. ISSN: 1668-0227.

Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el proyecto 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

- **Diego Maté y Ma. Luján Oulton** (2021 / 2022) Prólogo. Derivas: concentración y aperturas de los game studies (Pp. 11 a 14)
- **Guillermo Sepúlveda Castro** (2021 / 2022) Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical (Pp. 15 a 29)
- **Pamela Gionco** (2021 / 2022) Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix (Pp. 31 a 49)
- **Ramiro Moscardi** (2021 / 2022) Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética (Pp. 51 a 65)
- **E. Pablo Molina Ahumada** (2021 / 2022) Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA (Pp. 67 a 78)
- **Romina P. Gala y Flavia Samaniego** (2021 / 2022) Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina (Pp. 79 a 95)
- **Carla Di Biase, Tamara Morales, Carolina Panero y Yesica Terceros** (2021 / 2022) Neutralidad de género en localización de videojuegos (Pp. 97 a 114)
- **Carolina Di Palma** (2021 / 2022) Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales (Pp. 115 a 129)
- **Matías Alderete** (2021 / 2022) Lectores y videojugadores. La revista Top Kids y la Mortalkombatmanía (1994-1997) (Pp. 131 a 149)
- **Débora Imhoff, Godoy Juan Carlos, Cena Matías, Ferreira Pedro D.** (2021 / 2022) Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos (Pp. 151 a 168)
- **Guido Saá** (2021 / 2022) Vida, conciencia e individuo en SOMA: un análisis desde la cibernética (Pp. 169 a 182)

Actas de Diseño N°38 (2021) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2021. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina Año 16, Enero 2022.

En esta publicación se documentan las ponencias de la Comisión Game Studies, coordinada por Luján Oulton y Diego Maté, correspondientes a la presentación del Cuaderno 130 durante el VI Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño (Ponencias en Pp. 51-53).

b)- Congresos / Coloquios / Plenarios

Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies

VI Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, 19 al 23 de julio de 2021. En la comisión Game Studies de la VI Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

- **Guillermo Sepúlveda Castro** (Chile). *Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical*
- **Pamela Gionco** (Argentina). *Ni roja ni azul, verde infinito. Convergencia mediática y arqueología de los medios en el Universo Matrix*
- **Ramiro Moscardi** (Argentina). *Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética*
- **E. Pablo Molina Ahumada** (Argentina). *Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA*
- **Romina P. Gala y Flavia Samaniego** (Argentina). *Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina*
- **Carla Di Biase, Carolina Panero y Yesica Terceros** (Argentina) y **Tamara Morales** (España). *Neutralidad de género en localización de videojuegos*
- **Carolina Di Palma** (Argentina). *Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales*
- **Matías Alderete**. *Lectores y videojugadores. La revista Top Kids y la Mortalkombatmania (1994-1997)*
- **Leonardo Marengo, Débora Imhoff, Juan Carlos Godoy y Matías Cena** (Argentina) y **Pedro D. Ferreira** (Brasil). *Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos*
- **Guido Saá** (Argentina). *Vida, conciencia e individuo en SOMA (2015): un análisis desde la cibernética*
- **Diego Maté y Ma. Luján Oulton** (Argentina). *Derivas: concentración y aperturas de los game studies*

d)- Evaluación Externa

El Proyecto 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, realizado entre la Universidad de Palermo y Game ON! El arte en Juego (Argentina) y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno N°130 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por los Evaluadores **Martha Gutierrez Miranda** y **Hernán Ovidio Morales Calderón**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2021 (Ver *Curriculum Vitae* en pp. 189-202). (Ver todos los dictámenes de evaluaciones en edición 156 de Cuadernos).