

Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.2 (1)
Línea de Investigación 18. Game Studies: Juego y Sociedad

Equipo de Investigación:

María Luján Oulton, Game ON! El arte en Juego y Facultad de Diseño y
Comunicación, Universidad de Palermo • Diego Maté por Instituto de Investigación
y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina).
Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo

Los Resultados del **Proyecto de Investigación 18.2** fueron publicados en **Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales** [Cuaderno 121] que se detalla a continuación:

- Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°110. (2020-2021) Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales. Coordinación: María Luján Oulton y Diego Maté. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Año XXIV. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: "Resultados de Proyectos de Investigación 2021" en la edición 155 de Cuadernos.

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.2

Los resultados del Proyecto de Investigación 18.2 fueron evaluados por Gabriel Bernal García, miembro del Comité Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño y su dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis

- 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) / Buena

Fundamentos y Comentarios

Con respecto a la publicación: “Aproximaciones, nuevos enfoques en los Game Studies”, los temas incluidos me parecen pertinentes y están con un enfoque actual, analítico y que en el desarrollo de cada investigación pueden aportar al crecimiento y generación de nuevas tendencias en el tema de los videojuegos, por otra parte, en la generación de nuevas propuestas en diseño teniendo como apoyo la tecnología y la vinculación de nuevos medios digitales.

Analizando los diferentes temas, las narrativas transmedia se convirtieron en un aspecto fundamental en el desarrollo de la comunicación actual, el crecimiento y la portabilidad de las pantallas digitales facilita la interactividad en cualquier lugar y momento, por lo cual los videojuegos adquieren cada día más relevancia y se requiere crear nuevas propuestas permanentemente. La temática de los talleres es una acción válida para el diseño y análisis previo para la implementación de propuestas finales.

Con respecto a la creación de video juegos políticos, es una opción diferente y aunque no pretende generar rentabilidad, es importante desde el punto de vista de propaganda y de aporte social, siendo también otra gran opción para desarrollar comunicación e información en grupos objetivos determinados.

Por otra parte, los video juegos continúan su evolución, las historias iniciales se retroalimentan y se actualizan para llegar a nuevos perfiles y grupos objetivos, continúa la vinculación relevante entre el cine y los videojuegos como estructura de generación de historias. La vinculación del arte y la cultura a los videojuegos es una forma de ampliar el conocimiento en las diversas comunidades, la opción de vincular la tecnología con el arte seguirá latente en esta industria y servirá como ideación y construcción de grandes proyectos.

La construcción de nuevo conocimiento es clave en la investigación actual, por lo tanto la interacción de diversos actores y la ludificación permite una estrategia para lograr cumplir objetivos con la vinculación de lenguajes artísticos.

Temas como la psicología, la sociología y la antropología son valiosos e importantes para las vivencias de un videojuego, creando sensaciones y estados de ánimo entre los diferentes actores, se pueden generar elementos cognitivos positivos, y esta es una buena opción para establecer herramientas diferentes desde el punto de vista clínico como opción de nuevos videojuegos.

Los géneros literarios han determinado el desarrollado de los videojuegos, la ciencia ficción como eje natural de la idea y el diseño siempre ha sido el eje temático predominante, es importante analizar que otros géneros literarios se puedan incluir.

Finalmente, este documento de investigación es valioso, actualizado y puede ser utilizado como material de consulta para la industria de los videojuegos, por los profesionales del área y por los estudiantes interesados en la creación, diseño y desarrollo de los mismos.