

Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.2 (2)
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. Argentina

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 Diego Felipe Larriva Calle, 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) / Notable
- Diversidad del enfoques (Pluralidad, Participación) / Buena
- Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / Buena
- Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / Notable

Fundamentos y Comentarios

Tras la revisión del Cuaderno 110, Aproximaciones. Nuevos enfoques en los game studies locales, de manera general con una visión macro de los estudios que en este se desarrollan, que tienen como eje central de la investigación sobre los videojuegos y su relación con los gamers, la integración de los videojuegos en diferentes puntos de su desarrollo con las economías en desarrollo de Latinoamérica. En algunos casos con una inmersión teórica en posturas de desarrolladores y autores que están permitiendo fundamentar un base teórico conceptual que ubique al diseño de videojuegos en una línea en común para todos los desarrolladores latinoamericanos, que permita generara a los usuarios una experiencia más inmersiva y relacionada con su idiosincrasia. Como parte de la comunidad de desarrolladores de videojuegos, investigaciones como las que se propone el Cuaderno 110 nos ayudan a entender la actualidad del diseño y desarrollo de videojuegos en Latinoamérica, su relación con la comunidad, y en esta dependencia cual es el papel de los diferentes actores que participan de estos diálogos; entender al videojuego como una herramienta muy eficaz en su relación comunicacional con las generaciones actuales, la capacidad que tiene de introducirnos en experiencia personales que son construidas por actores diferentes a los comunes como: artistas, diseñadores, programadores, ilustradores y más, que aportan interactividades diferentes construyendo universos tan variados como los usuarios que participan de estos.

Es importante señalar el valor experimental de las diferentes investigaciones como eje central de la publicación, valor que es muy propio de la estructura que tiene los indie games, que por su naturaleza rescatan valores como los contenidos, la historia, interactividad, para alcanzar relevancia en un espacio dominado por empresas AAA de desarrolladores. Analizando procesos propios e independientes que marcan la posibilidad de tomar caminos diferentes el momento de integrar: sociedad-cultura, con el análisis de proyectos de construcción y diseño de videojuegos en diferentes áreas, se va construyendo y complementando la visión teórica con la que más adelante se fundamentaran otros proyectos en el área.

El cuaderno analiza con claridad y sobre todo con una visión de nuestra realidad las relaciones entre transmedia, el arte, conocimientos colectivos, diferentes interactividades con los videojuegos desde las diferentes dinámicas que estos plantean, los procesos y cuáles son sus objetivos muestran con eficiencia la modularidad y estrategias propias de game design, los artículos muestran la intención de los desarrolladores al dar cuenta de la importancia de trabajar con videojuegos en diferentes áreas de desarrollo.

Considero muy importante ahondar más en proyectos que manejan esta línea de estudio, dar énfasis en los que proponen en inmersión, experimentación. Trabajos con equipos colaborativos que muestran una variedad de elementos que como podemos ver pueden ser estudiados cada uno por separado o en su conjunto, estos análisis desde lo teórico-práctico son generadores de espacio de reflexión que luego permiten generar la experimentación dentro de los proceso de diseño, fundamentales para proponer experiencias diferentes en el diseño y desarrollo de videojuegos, mostrando matices disruptivas que construyen nuevos espacios de aplicación del videojuegos, mistándonos constantemente que es una disciplina en construcción constante que está todavía lejos de llegar a sus límites tanto desde el punto de vista creativo como técnico. Si bien las investigaciones des-

tacan la importancia de la experimentación, es importante analizar la importancia de los videojuegos desde el punto de vista de la diversidad de los actores involucrados, tanto en el desarrollo como en el uso, permitiendo entender de mejor manera los videojuego desde las múltiples disciplinas que lo construyen y la fuerza que estos tienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.