

Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.3 (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. Argentina

Los Resultados del **Proyecto de Investigación 18.3** fueron publicados en **Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*** [Cuaderno 130] que se detalla a continuación:

- Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Buenos Aires N°130 (2021 / 2022) **Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies**. Coordinación: María Lujan 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 18.3

Los resultados del Proyecto de Investigación 18.3 fueron evaluados por Martha Gutierrez Miranda, 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) / Notable
- Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / Notable
- Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / Buena

Fundamentos y Comentarios

El área de los game studies, en su estructura más formal, ha sido muy recientemente re-ferida en la literatura y poco explorada, por lo que situarnos en contexto, a través de este cuaderno, es un gran acierto. Resulta pertinente, pues a pesar de que temas como la gamificación, la ludificación, las tecnologías y los procesos de aprendizajes, se han interrelacionado y analizado ampliamente, no se vinculan directa y exclusivamente con ellos. De ahí que se valore la actualidad de las propuestas presentadas y sus enfoques.

Se trastocan dimensiones pedagógicas, visuales, epistemológicas y otras esferas, complejas, pero novedosas. Los cruces con referentes como son la cultura, el arte y hasta el periodismo, permiten ir integrando un ámbito de acción disciplinar más abiertos y completo. Resulta atinado que se hayan identificado dos grandes dimensiones generales dentro la temática de los game studies, por un lado, las concentraciones y por otro, las aperturas, lo que permite entender claramente las problematizaciones y discusiones.

A medida que se van revisando los temas, el campo de estudio a los game studies se vuelve más amplio, pues los artículos van integrando un marco teórico vasto, para comprender su fenomenología, en algunos casos de forma general, en otros de forma muy específica. Luego de revisar la manera en que se estructuraron los textos, se induce más bien que se trata de un enfoque transversal, que permite considerar a la tecnología como un eje que atraviesa múltiples campos disciplinares, a partir del juego o de los videojuegos y la gamificación. Incluso se resignifican algunos conceptos y temáticas, como el aprendizaje, la apropiación cultural, las dimensiones de género, las narrativas y hasta la mediación y el consumo.

Aunque no se trate de un cuaderno situado específicamente sobre el ámbito del diseño, trastoca algunos puntos de encuentro importantes que trascienden del objeto de estudio a los sujetos, y su abordaje nos sitúa en un campo de especialización disciplinar de reciente discusión, que inminentemente debe considerar al diseño como un fundamento importante, especialmente para la representación. Aunque pareciera que está más vinculado con los estudios culturales, especialmente por el énfasis que se pone en el impacto y las apropiaciones del presente, algunos documentos, permiten dar cuenta de los análisis y toda la reflexión en torno a ejes comunes, que definitivamente se relacionan con la visualidad y los estudios visuales, dónde también el diseño juega un importante papel.

Y finalmente, se ponen también sobre la mesa discusiones que, aunque pueden parecer más añejas desde la dimensión pedagógica o didáctica, siguen siendo el centro de las mesas de debate, pues se perfilan sobre escenarios de acción de lo que debe o no debe ser y desde la ética o bien la psicología, siguen entablando los temas de discusión. Los discursos contemporáneos, la puesta en común, las formas de hacer narrativa, las nuevas formas de apropiación cultural y otros temas de interés general se van revisando a lo largo de este cuaderno, que resulta por demás interesante y en el que cabe la posibilidad de seguir explorando, analizando y polemizando.