

Derivas: concentración y aperturas de los *game studies*

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.3 (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 18.3** 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 Hernán Ovidio Morales Calderón, 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) / Notable

Fundamentos y Comentarios

Las investigaciones coordinadas por Diego Maté y María Luján Oulton compiladas bajo la publicación titulada “Derivas: concentración y aperturas de los game studies” divulgadas en Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°130, dejan constancia de como la gamificación se ha convertido en una tendencia y un objeto de estudio asociado directamente a procesos de aprendizaje y a la resolución de problemas morales.

La explosión digital abre horizontes a la ficción interactiva en contextos controlados, los medios y la cultura se fusionan en las producciones para formatos de cine, televisión y videojuego.

Algo que anteriormente se asociaba al recreo y a la diversión, hoy se expande a espacios o ámbitos que van más allá de lo tecnológico. El compromiso profesional y la adquisición de conceptos éticos son conceptos se traen a discusión generando argumentos y nuevos tópicos. Los videojuegos son plataformas para permear aprendizajes sociales, culturales y políticos. Pueden llegar a formar criterios en los usuarios, apelando a los pre-saberes, a la moral y a la noción de sexualidad.

Este fenómeno está cambiando las concepciones teóricas de la cibernética, del discurso y del límite entre el trabajo y el juego. Se habla también de indiferencia para dirigirse al público, especialmente en una perspectiva donde la brecha de género alimenta exclusión y desigualdad.

La monetización del “tiempo libre” es una realidad evidente, los videojuegos son cronófagos y logran generar rentas no solo por su compra primaria, sino también del llamado extractivismo de datos.

La actualidad es relativa, se abre campo al abordaje de nuevos temas y múltiples marcos teóricos, la presente edición presenta diferentes posturas y coyunturas que alimentan el conocimiento e influencias del videojuego.