

Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*

Proyecto de Investigación N°18.4

(Cuarto proyecto de la Línea de Investigación 18: Games Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas)

Directores 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)

José Ángel Garfías Frías, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2022)

Resumen: El Proyecto de Investigación 18.4 avanza sobre el estudio de las nuevas preguntas y viejas inquietudes acerca de los *game studies*. Cuando los *game studies* empezaron a delimitarse como campo de estudio a comienzos del nuevo milenio tuvieron que luchar por hacerse un lugar propio dentro de la academia. Dos décadas después, la producción académica del campo exhibe, por debajo de sus quiebres, debates y novedades más espectaculares, líneas de continuidad que señalan inquietudes e interrogantes que se perpetúan. Estas continuidades confirman que los *game studies*, al igual que muchos otros espacios y disciplinas, se consolidan en torno a un conjunto de reflexiones e intereses cuya reiteración acaba por conferirle al campo un rostro singular, una identidad propia.

Palabras clave: Game Studies - Academia - Continuidades - Quiebres

Acerca del Proyecto Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*

El Proyecto 18.4 **Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a 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, el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (ARG), y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 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), Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET) y José Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM), 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 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *Game Studies*, son continuación de los Proyectos 18.3 Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, 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 cuatro proyectos finalizados, el 18.1 Game Studies, Juego y Sociedad: Reapropiaciones y re-significaciones contemporáneas, coordinado por María Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego), 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 Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina) y el 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *“game studies”* coordinado por María Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego), Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina) y Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM).

Resultados del Proyecto 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*

a. Publicaciones

• **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Buenos Aires N°160** (2022-2023). Coordinación María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego, Argentina), Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina) y Ángel Garfías Frías (Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el proyecto 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

- **María Luján Oulton, Diego Maté y José Ángel Garfías Frías** (2022-2023). "Prólogo. Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los *game studies*" (pp. 11 a 16)

- **Pablo Gobira, Emanuelle de Oliveira Silva y Luiz Carlos de Oliveira Ferreira** (2022-2023). "Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales" (pp. 17 a 28)

- **Mariano Mancuso** (2022-2023). "Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios" (pp. 29 a 48)

- **Anibal Rossi** (2022-2023). "LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario" (pp. 49 a 66)

- **Lucila Fogiel, Inés Heredia y Virginia Noé** (2022-2023). "Imágenes de infancias en los desarrollos digitales" (pp. 67 a 78)

- **Lelia Fabiana Perez** (2022-2023). "Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa" (pp. 79 a 98)

- **Mónica Jacobo** (2022-2023). "Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género" (pp. 99 a 107)

- **Lautaro Alberto Dichio Suárez** (2022-2023). "La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos" (pp. 109 a 125)

- **José Ángel Garfías Frías y Roberto Carlos Rivera Mata** (2022-2023). "La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios" (pp. 127 a 137)

- **Clara Cisneros Hernández** (2022-2023). "Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional" (pp. 139 a 148)

- **Adrián Ávila Pérez** (2022-2023). "La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos" (pp. 149 a 161)

• **Actas de Diseño N°42** (2023) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2022. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina Año 17, Enero 2023.

En esta publicación se documentan las ponencias de la Comisión Comisión Game Studies, coordinada por Luján Oulton, Diego Maté y José Ángel Garfías Frías correspondientes a la presentación del Cuaderno 160 durante el VII Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño.

b. Congresos / Coloquios / Plenarios

Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*

VII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, 18 al 22 de julio de 2022. En la comisión Game Studies de la VII Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies*. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

- **Pablo Gobira, Emanuelle de Oliveira Silva y Luiz Carlos de Oliveira Ferreira** (Brasil). "Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales"
- **Mariano Mancuso** (Argentina). "Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios"
- **Anibal Rossi** (Argentina). "LudumProba: una propuesta para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario"
- **Lucila Fogiel, Ines Heredia y Virginia Noe** (Argentina). "Imágenes de infancias en los desarrollos digitales"
- **Lelia Fabiana Perez** (Argentina). "Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa"
- **Mónica Jacobo** (Argentina). "Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género"
- **Lautaro Alberto Dichio Suarez** (Argentina). "La percepción sonora como marco de análisis: procesos de hibridación entre ambiente y foley en videojuegos"
- **Jose Angel Garfías Frias y Roberto Carlos Rivera Mata** (México). "La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios"
- **Clara Cisneros Hernandez** (México). "Marketing turístico sustentado en la industria del videojuego japonés: emplazamiento publicitario, extensión diplomática y presencia internacional"
- **Adrián Avila Pérez** (México). "La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos"

d. Evaluación Externa

El Proyecto 18.4 **Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas a los *game studies***, realizado entre la Universidad de Palermo y Game ON! El arte en Juego (Argentina), el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET

(Argentina), y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno N°160 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por los Evaluadores **Humberto Albornoz Delgado** y **Manuel Fernando Mancera Martínez**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2022 (Los dictámenes completos del Ciclo 4 de Evaluación Externa pueden consultarse en Edición 183 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación).