

Videjuego, Juego y Game Studies: Interrelación del videojuego con otros campos del conocimiento

Proyecto de Investigación

N°18.2

Equipo de Investigación⁽¹⁾

María Luján Oulton

por Game ON! El arte en Juego (ARG) y Facultad de Diseño
y Comunicación, Universidad de Palermo (ARG)

Diego Maté

por Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y
Crítica - IIEAC-UNA, CONICET (ARG)

Resumen: El Proyecto de Investigación 18.2 presenta desde una multiplicidad de enfoques y de objetos, la dispersión constitutiva propia del campo de los *game studies*, en este caso enfocado al ámbito local, los que empiezan a establecerse en el nuevo milenio con el empuje de investigadores, obras y espacios específicos. Constituye la segunda parte de un camino de visibilización e investigación cuyo objetivo es fomentar la producción nacional de *game studies*. El proyecto gira en torno a la interrelación del videojuego con diferentes zonas de la praxis social, mayormente externos al campo, y que llegan al videojuego impulsados por una misma inquietud: dar cuenta de la integración de los videojuegos en sus respectivos ámbitos de desarrollo.

Palabras clave: Diseño - *Game Studies* - Apropiación - Cultura - Videojuegos - Sociedad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 287]

⁽¹⁾Los CVs del Equipo de Investigación pueden consultarse en el Capítulo Directores de Líneas y Coordinadores de Proyectos de esta misma Edición.

Acerca del Proyecto 18.2

Videjuego, Juego y Game Studies:
Interrelación del videojuego con otros campos del conocimiento

El Proyecto 18.2 Videjuego, Juego y Game Studies: Interrelación del videojuego con otros campos del conocimiento, reúne y avanza sobre el estímulo a la producción nacio-

nal de los *game studies* y a la interrelación del videojuego con diferentes zonas de la praxis social, donde se compilan trabajos de investigación -mayormente externos al campo- que llegan al videojuego impulsados por una misma inquietud: dar cuenta de la integración de los videojuegos en sus respectivos ámbitos de desarrollo.

Se acordó entre la Universidad de Palermo y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica

IIEAC-UNA, CONICET (ARG), 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) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET), 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 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies: Interrelación del videojuego con otros campos del conocimiento, son continuación del Proyecto 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.

Acerca de la Línea 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 dos proyectos finalizados el 18.1 Game Studies Juego y Sociedad: Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas, coordinado por María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en

Juego) y el 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies, coordinado por María Lujan Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina).

Mapa de Áreas y Proyectos

El Proyecto 18.2 se vincula con todas carreras de grado y posgrado, dado que impacta en la incorporación de la investigación en la lógica de la docencia universitaria, aunque de manera fundamental con la carrera de Comunicación Digital, Diseño de Imagen y Sonido, Licenciatura en Dirección Cinematográfica, Licenciatura en Fotografía, Licenciatura en Televisión, Producción de Televisión, entre otras. Además está vinculado con la línea de investigación N°6 Convergencia Pedagógico Digital.

Productos y Resultados

a)- Publicaciones

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°110. (2020-2021) Aproximaciones, Nuevos Enfoques en los Game Studies Locales Facultad de Diseño y Comunicación Año XXIV, Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Esta publicación documenta y comunica los resultados alcanzados en el Proyecto 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies (finalizado), y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

Oulton María Luján, Maté Diego (2020/2021) Prólogo (Pp. 11 a 16)

Nallar Durgan A, Alamo Sofía B, Drelichman Valeria, Colantonio Facundo (2020/2021) Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design (Pp. 17 a 34)

Gala Romina P (2020/2021) Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires (Pp. 35 a 52)

Ibañez María Florencia (2020/2021) Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph (Pp. 53 a 64)

Jacobo Monica (2020/2021) La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones (Pp. 65 a 76)

Lombardelli Maria Julieta, Torres Diego, Fernandez Alejandro (2020/2021) Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos (Pp. 77 a 92)

Maté Diego (2020/2021) Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos (Pp. 93 a 110)

Moscardi Ramiro (2020/2021) Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos (Pp. 111 a 128)

Rossi Luis (2020/2021) Un análisis de los videojuegos como agenciamientos (Pp. 129 a 143)

Vizzotti Martín M (2020/2021) De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación (Pp. 143 a 158)

b)- Congresos / Coloquios / Plenarios

V Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino. Universidad de Palermo, 27 de julio de 2020. XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo.

En la comisión Game Studies, se presentaron las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.2 Videojuego, Juego y Game Studies (Finalizado) expusieron: Durgan A. Nallar, Sofía B. Alamo, Valeria Drelichman, Facundo Colantonio, Luis Rossi, María Florencia Ibañez, Martín M. Vizzotti, Mónica Jacobo, Ramiro Moscardi, Romina P. Gala, María Julieta Lombardelli, Diego Torres, Alejandro Fernandez y Diego Maté.

A continuación se detallan las ponencias presentadas en esta Comisión coordinada por la Directora del proyecto Luján Oulton y Diego Mate:

Durgan A. Nallar, Sofía B. Alamo, Valeria Drelichman y Facundo Colantonio (Argentina)

Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design

Luis Rossi (Argentina)

Un análisis de los videojuegos como agenciamientos

María Florencia Ibañez (Argentina)

Programando mundos. Rebelión y homenaje a los videojuegos en Wreck-it Ralph

Martín M. Vizzotti (Argentina)

De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación

Mónica Jacobo (Argentina)

La objetualidad entre los videojuegos y el arte. Controles alternativos e instalaciones

Ramiro Moscardi (Argentina)

Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos

Romina P. Gala (Argentina)

Un acercamiento posible a la creación de videojuegos políticos en Buenos Aires

María Julieta Lombardelli, Diego Torres y Alejandro Fernandez (Argentina)

Motivando la construcción de conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos

Diego Maté (Argentina)

Juegos terribles: dificultad y nuevos excesos lúdicos

c)- Formación de Posgrado e Impacto curricular

La Directora **María Lujan Oulton** es Docente Invitada de la Facultad de Diseño y Comunicación e incorpora los contenidos de su investigación a sus asignaturas.

Abstract: Research Project 18.2 presents, from a multiplicity of approaches and objects, the constitutive dispersion of the field of game studies, in this case focused on the local sphere, which are beginning to be established in the new millennium with the push of researchers, specific works and spaces. It constitutes the second part of a path of visibility and research whose objective is to promote the national production of game studies. The project revolves around the interrelation of the video game with different areas of social praxis, mostly external to the field of game studies that reach the video game driven by the same concern: to account for the integration of video games in their respective areas of development .

Keywords: Design - Game Studies - Appropriation - Culture - Videogames - Society

Resumo: O Projeto de Pesquisa 18.2 apresenta, a partir de uma multiplicidade de abordagens e objetos, a dispersão constitutiva do campo dos estudos de jogos, neste caso centrado na esfera local, que começam a se estabelecer no novo milênio com o impulso dos pesquisadores, obras e espaços específicos. Constitui a segunda parte de um caminho de visibilidade e pesquisa que tem por objetivo promover a produção nacional de estudos de jogos. O projeto gira em torno da inter-relação do videogame com diferentes áreas da práxis social, em sua maioria externas ao campo dos estudos de jogos que chegam ao videogame movidos pela mesma preocupação: dar conta da integração dos videogames em suas respectivas áreas de desenvolvimento. .

Palavras chave: Design - Estudos de jogos - Apropriação - Cultura - Videogames – Sociedade

[Las traducciones de los resúmenes fueron realizadas a través de traductor automático]
