

Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

Proyecto de Investigación N°18.5

(Cuarto proyecto de la Línea de Investigación 18: GamesStudies: 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) Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2023)

Resumen: El Proyecto de Investigación 18.5 avanza sobre la evolución y estabilización que los *game studies* hispanoamericanos han tenido desde su primera aparición hace dos décadas. La producción académica que comenzó retomando y reformulando las teorías fundantes de los *game studies* europeos y norteamericanos ha ido poco a poco abriendo lugar a líneas de trabajo regionales que dan cuenta de preguntas y construcciones teóricas propias. Si bien se pueden seguir detectando líneas de continuidad, se abren nuevos caminos a ser explorados que configuran una identidad hispanoparlante dentro del panorama internacional de los estudios sobre el videojuego. Aparecen problemáticas como lo sonoro, se perfilan teorías en torno a un futuro lúdico, se problematizan conceptos originados en la estética y se establecen vinculaciones con otros campos desde una mirada pos-contemporánea, inmersa ya en el siglo lúdico.

Palabras clave: Estética - Diseño - Lúdico - Identidades - Hispanoamericano

Acerca del Proyecto Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

El Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, 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. Particularmente el presente proyecto avanza sobre la evolución y estabilización que los *game studies* hispanoamericanos han tenido desde su primera aparición hace dos décadas. La producción académica que comenzó retomando y reformulando las teorías fundantes de los *game studies* europeos y norteamericanos ha ido poco a poco abriendo lugar a líneas de trabajo regionales que dan cuenta de preguntas y construcciones teóricas propias.

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. 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.

Las reflexiones y los resultados obtenidos en el Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, son continuación de los Proyectos 18.4 Insistencias: viejas inquietudes, nuevas

preguntas a los *Game Studies*, 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.

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 cinco proyectos finalizados en forma colaborativa con las siguientes instituciones: *Game ON!* El arte en Juego (Argentina), IIEAC-UNA, CONICET (Argentina), y Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Resultados del Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

a)- Publicaciones

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Buenos Aires N°189 (2023 / 2024) Coordinación María Lujan Oulton (UP y *Game ON!* El arte en Juego, Argentina) y Diego Maté (Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina). 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 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

María Luján Oulton y Diego Maté (2023 / 2024) Prólogo Página 11 a 17

Lara Sánchez Coterón (2023 / 2024) Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos (Pp. 19 a 32)

Ruth García Martín, Pablo Martín Domínguez y Begoña Cadiñanos Martínez (2023 / 2024) El Efecto-V brechtiano vs. mimesis en las representaciones del videojuego (Pp. 33 a 44)

Mario-Paul Martínez y Kevin Díaz Alché (2023 / 2024) Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura (Pp. 45 a 62)

José Manuel Chico Morales (2023 / 2024) ¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas (Pp. 63 a 81)

Geovanny Chávez (2023 / 2024) Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego (Pp. 83 a 98)

Guillermo Sepúlveda Castro (2023 / 2024) Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos (Pp. 99 a 112)

Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez (2023 / 2024) El juguete como vehículo de apropiación adyacente al videojuego (Pp. 113 a 127)

Sean Moscoso Samilla (2023 / 2024) Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos (Pp. 129 a 137)

Antonio Flores Ledesma (2023 / 2024) Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual (Pp. 139 a 155)

Julián Andrés Pibuel (2023 / 2024) Poetas con gafas de espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos (Pp. 157 a 171)

Javier Chimondeguy (2023 / 2024) La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico (Pp. 173 a 188)

Rubén Darío Hernández Mendo (2023 / 2024) El metajuego del desarrollo de juegos (Pp. 189 a 202)

Actas de Diseño N°47 (2024) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2023. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina Año 19.

En esta publicación se documentan las ponencias de la Comisión *Game Studies*, coordinada por Luján Oulton y Diego Maté, correspondientes a la presentación del Cuaderno 189 durante el VIII Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño.

b)- Congresos / Coloquios / Plenarios

Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones

VIII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, del 28 de julio al 4 de agosto de 2023.

En la comisión Game Studies de la VIII Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

María Luján Oulton y Diego Maté (Argentina)

Quinto Cuaderno de Game Studies. Tiempo de consolidaciones (Cuaderno 189)

Lara Sánchez Coterón (España)

Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos

Ruth García Martín, Pablo Martín Domínguez y Begoña Cadiñanos Martínez (España)

El Efecto-V brechtiano vs. mimesis en las representaciones del videojuego

Mario-Paul Martínez y Kevin Díaz Alché (España)

Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura

José Manuel Chico Morales (España)

¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas

Geovanny Chávez (Ecuador)

Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego

Guillermo Sepúlveda Castro (Chile)

Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos

Roberto Adrián García Madrid y Blanca Estela López Pérez (México)

El juguete como vehículo de apropiación adyacente al videojuego

Sean Moscoso Samilla (Chile)

Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos

Antonio Flores Ledesma (España)

Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual

Julián Andrés Pibuel (Argentina)

Poetas con gafas de espejo. La literatura y el videojuego como un cruce de aparatos enunciativos

Javier Chimondeguy (Argentina)

La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico

Rubén Darío Hernández Mendo (México)

El metajuego del desarrollo de juegos

d)- Evaluación Externa

El Proyecto 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, realizado entre la Universidad de Palermo, Game ON! El arte en Juego (Argentina) y el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica IIEAC-UNA, CONICET (Argentina), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno N°189 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por los Evaluadores **Rodrigo Pissetti** y **Sandra Rodríguez Mondragón**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2023. (Los dictámenes completos del Ciclo 5 de

Evaluación Externa pueden consultarse en Edición 211 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación).