

Game Studies. Séptima edición

Proyecto de Investigación N°18.7

(Séptimo 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) Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo. Argentina (2023)

Con la colaboración de DIGRA (Digital Games Research Association, España)

Resumen: El Proyecto de Investigación 18.7 está dedicado a demostrar el panorama de consolidación y apertura en el campo de los game studies. El proceso puede observarse los problemas globales a estudios de casos que resultan ser de interés, hasta la variedad de perspectivas, atentas a la especificidad del videojuego o en cruce con disciplinas tradicionales, de los distintos tipos de trabajos, investigaciones de largo aliento, artículos, trabajos finales y/o avances de tesis. La efervescencia de los *game studies* de la región se articula con la colaboración de DIGRA España, una de las instituciones pioneras en la indagación académica de los fenómenos lúdicos.

Palabras clave: Videojuego - Game studies – Consolidación

Acerca del Proyecto 18.7 Game Studies. Séptima edición

El Proyecto 18.7 *Game Studies. Séptima edición*, está dedicado a demostrar el panorama de consolidación y apertura en el campo de los game studies.

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), Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET) con la colaboración de DIGRA (Digital Games Research Association, España), 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 18.7 *Game Studies. Séptima edición*, son continuación de los Proyectos 18.6 Saltando el círculo mágico; 18.5 Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones, 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. 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 siete proyectos finalizados: **18.1** Game Studies, Juego y Sociedad: Re-apropiaciones y re-significaciones contemporáneas, coordinado por María Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego); **18.2** Aproximaciones. Nuevos Enfoques en los Game Studies locales, **18.3** Derivas: Concentración y Aperturas de los Game Studies, **18.5** Quinto Cuaderno de *game studies*: Tiempo de consolidaciones y **18.6** Saltando el círculo mágico coordinados por María Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina); **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 Garfias Frías (Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM); y **18.7 Game Studies**. Séptima edición coordinado por María Luján Oulton (UP y Game ON! El arte en Juego) y Diego Mate (IIEAC-UNA, CONICET, Argentina) con la colaboración de DIGRA (Digital Games Research Association, España).

Resultados del Proyecto 18.7 *Game Studies*. Séptima edición

a)- Publicaciones

Game Studies. Séptima edición

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°271 (2025) 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) con la colaboración de DIGRA (España). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi271>. Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el proyecto 18.7 *Game Studies*. Séptima edición, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

- Diego Mate; María Luján Oulton; Laura Palavecino; Candelaria Rivolta** (2025) Presentación *Game Studies*. Séptima edición (Pp. 13 a 21)
- Jordi Montañana Velilla; Alberto Porta Pérez** (2025) Prólogo DiGRAES (Pp. 23 a 27)
- Antonia Hargreaves Bueno; Mary Anne Argo Chávez** (2025) *Game Studies* en Sudamérica: problematizando los estudios sobre juegos en la región (Pp. 29 a 48)
- Agustín Alinastro** (2025) *Made to Upgrade* : de la preservación y obsolescencia del videojuego en la cultura digital (Pp. 49 a 67)
- Romina Gala; Denise Krepki; M. Clara Cattaneo Esnaola** (2025) Trabajo y videojuegos: un análisis de la industria argentina desde una perspectiva de género (Pp. 69 a 94)
- Ignacio Abratte** (2025) Para una revisión de las prácticas de socialización en los entornos del videojuego (Pp. 95 a 107)
- Lautaro Alberto Dichio Suárez** (2025) Factores clave en la enseñanza del audio para videojuegos: cómo abordar la convergencia entre lo técnico y lo artístico (Pp. 109 a 131)
- Lelia Fabiana Pérez; Kevin Skreka** (2025) Mediatisaciones del juego de mesa: transformaciones en el paso de lo analógico a la digitalidad (Pp. 133 a 156)
- Guillermo Sepúlveda Castro** (2025) De la ludicidad a la ludogénesis: procesos de configuración lúdico-societal y sus implicancias sociológicas (Pp. 157 a 165)
- Ciro Botta** (2025) Sobreviviendo al Elíseo: funciones de la parodia en *Disco Elysium* (Pp. 167 a 184)
- Jessica Blanco Marcos** (2025) Aguanta y sobrevive: cómo el horror, la violencia y los cuerpos femeninos se entrelazan en la narrativa de *The Last of Us Part I & II* (Pp. 185 a 204)
- Bruno Borgna** (2025) Derivas utópicas fragmentadas: *Pathologic*, técnicas territoriales y la síntesis idealismo-materialismo (Pp. 205 a 215)
- Martina Meana** (2025) Entre la decisión y la emoción: la interactividad como co-creación y la inmersión psicológica, emocional y narrativa en *Detroit: Become Human* (Pp. 217 a 232)
- Elisa Vial; Kevin Rececchi** (2025) Videojuegos y psiquiatría: procesos de normalización, discursos hegemónicos y prácticas normativas en *Fran Bow* y *Mind Scanners* (Pp. 233 a 261)
- Javier A. Pérez Díaz** (2025) Jugar el estallido social chileno de 2019: una interpretación afectiva y expresiva de su cartografía de videojuegos (Pp. 263 a 290)
- Camila Conde Vitale** (2025) Renovadas modelizaciones para miedos pasados: la peste a través del videojuego *A Plague Tale: Innocence* (Pp. 291 a 308)

- Bruno Arguinzonis** (2025) Comunidad de jugadores y presencialidad: un acercamiento al funcionamiento y los valores de la comunidad argentina de *Counter Strike* (Pp. 309 a 332)
- Mateo Terrasa Torres** (2025) “¿También puedes cocinar mi cigarro?”. Sistemas de (des)control, comedia y extrañamiento en el género *fumblecore* (Pp. 333 a 347)
- Diego A. Mejía Alandia** (2025) Nostalgia, videojuegos y postcomunismo: de la estetización del pasado a la nostalgia espacial soviética (Pp. 349 a 363)
- Martín Fernández Martorell; Marçal Mora Cantallops** (2025) “Por primera vez el televisor sirve para jugar”: *Overkal*, la pionera española de las consolas europeas (Pp. 365 a 380)
- Miguel Sicart** (2025) El *roguelike* como forma poética (Pp. 381 a 397)
- Marina Codony Lleonart** (2025) Los bloques de los juegos de construcción: Conceptualizando una tipología de juego a partir de sus mecánicas y rasgos distintivos (Pp. 399 a 415)

Actas de Diseño N°48 (2025) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2025. Comunicaciones Académicas. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión 1850-2032. ISSN Online: 2591-3735.

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 271 durante el X Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

b)- Congresos / Coloquios / Plenarios

Game Studies. Séptima edición

X Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. XX Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, del 24 de julio al 1 de agosto de 2025.

En la comisión Game Studies de la X Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.7 *Game Studies. Séptima edición*. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

Diego Mate; María Luján Oulton; Laura Palavecino; Candelaria Rivolta

Presentación *Game Studies. Séptima edición*

Jordi Montañana Velilla; Alberto Porta Pérez

Prólogo DiGRAES

Antonia Hargreaves Bueno; Mary Anne Argo Chávez

Game Studies en Sudamérica: problematizando los estudios sobre juegos en la región

Agustín Alincastro

Made to Upgrade : de la preservación y obsolescencia del videojuego en la cultura digital

Romina Gala; Denise Krepki; M. Clara Cattaneo Esnaola

Trabajo y videojuegos: un análisis de la industria argentina desde una perspectiva de género

Ignacio Abratte

Para una revisión de las prácticas de socialización en los entornos del videojuego.

Lautaro Alberto Dichio Suárez

Factores clave en la enseñanza del audio para videojuegos: cómo abordar la convergencia entre lo técnico y lo artístico

Lelia Fabiana Pérez; Kevin Skreka

Mediatizaciones del juego de mesa: transformaciones en el paso de lo analógico a la digitalidad

Guillermo Sepúlveda Castro

De la ludicidad a la ludogénesis: procesos de configuración lúdico-social y sus implicancias sociológicas

Ciro Botta

Sobreviviendo al Elíseo: funciones de la parodia en *Disco Elysium*

Jessica Blanco Marcos

Endure and survival : cómo el horror, la violencia y los cuerpos femeninos se entrelazan en la narrativa de *The Last of Us Part I & II*

Bruno Borgna

Derivas utópicas fragmentadas: *Pathologic*, técnicas territoriales y la síntesis idealismo-materialismo

Martina Meana

Entre la decisión y la emoción: la interactividad como co-creación y la inmersión psicológica, emocional y narrativa en *Detroit: Become Human*

Elisa Vial; Kevin Rebecchi

Videojuegos y psiquiatría: procesos de normalización, discursos hegemónicos y prácticas normativas en *Fran Bow* y *Mind Scanners*

Javier A. Pérez Díaz

Jugar el estallido social chileno de 2019: una interpretación afectiva y expresiva de su cartografía de videojuegos

Camila Conde Vitale

Renovadas modelizaciones para miedos pasados: la peste a través del videojuego *A Plague Tale: Innocence*

Bruno Arquinzonis

Comunidad de jugadores y presencialidad: un acercamiento al funcionamiento y los valores de la comunidad argentina de *Counter Strike*

Mateo Terrasa Torres

“¿También puedes cocinar mi cigarro?”. Sistemas de (des)control, comedia y extrañamiento en el género *fumblecore*

Diego A. Mejía Alandia

Nostalgia, videojuegos y postcomunismo: de la estetización del pasado a la nostalgia espacial soviética

Martín Fernández Martorell; Marçal Mora Cantallops

“Por primera vez el televisor sirve para jugar”: *Overkal* la pionera española de las consolas europeas

Miguel Sicart

El *roguelike* como forma poética

Marina Codony Leonart

Los bloques de los juegos de construcción: Conceptualizando una tipología de juego a partir de sus mecánicas y rasgos distintivos

d)- Evaluación Externa

El Proyecto 18.7 Game Studies. Séptima edición, 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) con la colaboración de DIGRA (España), cuyos resultados fueron publicados en el Cuaderno N°271 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por las Evaluadoras **María Angélica Martínez Rojas y Raquel Paiva Godinho**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2025.