

Insistencias: Viejas inquietudes, nuevas inquietudes de los Game Studies

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.4 (1)

Línea de Investigación 18. Game Studies: Juego y Sociedad:
Perspectivas digitales contemporáneas.

Equipo de Investigación:

María Lujan Outon, Game On (Argentina), **Diego Maté**, Universidad Nacional de las Artes UNA (Argentina) y **José Angel Garfías Frías**, Universidad Autónoma del Estado de México, UNAM (México) Instituto de Investigación en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.4 fueron publicados en el [Cuaderno 160] que se detalla a continuación:

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°160. (2022-2023) Insistencias: Viejas inquietudes, nuevas inquietudes de los Game Studies. Coordinación María Lujan Oulton (Game On, Argentina), Diego Maté (Universidad Nacional de las Artes UNA) y Jose Angel Garfías Frías (Universidad Autónoma del Estado de México, UNAM). Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: "Resultados de Proyectos de Investigación 2022" en la edición 182 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Humberto Ángel Albornoz Delgado** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.4

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**
Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Notable**
Diversidad del enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**
Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Buena**
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

El juego, actividad lúdica inherente al ser humano, es fundamental para el desarrollo de las personas como elemento de exploración del mundo. Al conjugarse con la tecnología, hablando concretamente del videojuego, se ha perfilado como un medio con múltiples posibilidades de desarrollo y, por tanto, de análisis. Como campo académico de estudio formal, los Game Studies son relativamente recientes, por lo que encontrar en esta propuesta un abanico de acercamientos tan diverso de casos abordados a profundidad, cuyo nivel de reflexión es refrescante al poner en evidencia la consistencia de las metodologías empleadas y sus aportaciones.

Este abanico latinoamericano de experiencias nos permite visualizar la pluralidad de temáticas que se conjugan y abren diversos campos de exploración, reflexión y aplicación para los lectores. La violencia, por ejemplo, presente en juegos de video y los “efectos” en sus usuarios, ha sido tema de discusión y análisis desde hace tiempo. Encontramos, entre otros temas, un análisis sobre el significado de lo que puede o no ser considerado “violencia”, o si esta tiene un sustento orientado a un fin mayor, justo y ético.

Hallamos un notable análisis de puntos de vista que incide en nuestras propias creencias y nos hace reflexionar, por ejemplo, sobre como percibimos “lo violento” y cómo lo abordamos con posible “naturalidad” o indiferencia, dando por hecho factores sociales o históricos que tal vez nunca nos detuvimos a considerar y que pueden incidir socialmente en aspectos tan diversos como la promoción o “persuasión” política y tan sensibles como la violencia de género, ante lo cual los autores proponen al videojuego como una herramienta de activismo para visibilizar una problemática con fuerte presencia en nuestra región.

El acercamiento a problemáticas comunes, su análisis y las propuestas derivadas, nos invitan a explorar un sinnúmero de directrices de colaboración y nuevas perspectivas de desarrollo. Enfoques como la ludificación de evaluaciones-actividades para enriquecer la experiencia del aprendizaje, la búsqueda de propuestas interactivas eficientes, estéticas, libres y gratuitas que apoyen la exploración y construcción del conocimiento en la infancia, en busca de una transformación de la cultura, la exploración de una nueva forma de construir e interpretar espacios sonoros virtuales son, tan solo, algunas de las propuestas que el texto nos ofrece, evidenciando que las puertas a la contribución del Diseño (con cualquiera de sus apellidos) están abiertas; que muchas de las viejas inquietudes siguen presentes, pero que la búsqueda de respuestas a las preguntas (nuevas y viejas) está en manos de una comunidad académica en un franco camino de consolidación de los Game Studies como campo de estudio relevante, trascendente y con impacto social.

Este cuarto volumen de Cuadernos de Game Studies documenta confluencias, cruces, intersecciones de campos diversos con acercamientos interdisciplinarios aplicados en diversas propuestas. Apreciamos alcances, logros, fracasos, reflexiones. Lo más importante es que abre, al ojo del lector, nuevas puertas, caminos y posibilidades, generando nuevas preguntas que, como comunidad académica, deberemos abordar.

Insistencias: Viejas inquietudes, nuevas inquietudes de los Game Studies

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación 18.4 (2)

Línea de Investigación 18. Game Studies: Juego y Sociedad: Perspectivas digitales contemporáneas.

Equipo de Investigación:

María Lujan Outon, Game On (Argentina), **Diego Maté**, Universidad Nacional de las Artes UNA (Argentina) y **José Angel Garfias Frías**, Universidad Autónoma del Estado de México, UNAM (México) Instituto de Investigación en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Los Resultados del Proyecto de Investigación 18.4 fueron publicados en el [Cuaderno 160] que se detalla a continuación:

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°160. (2022-2023) Insistencias: Viejas inquietudes de los Game Studies. Coordinación María Lujan Outon (Game On, Argentina), Diego Maté (Universidad Nacional de las Artes UNA) y Jose Angel Garfias Frías (Universidad Autónoma del Estado de México, UNAM). Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: "Resultados de Proyectos de Investigación 2022" en la edición 182 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Manuel Fernando Mancera Martínez** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 18.4

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**
Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Notable**
Diversidad del enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**
Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Buena**
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

El carácter lúdico en el aprendizaje está asociado a la humanidad como modelo iniciático de construcción del conocimiento. De suerte sofisticada se ha ido intercalando en el conjunto académico para consumir los game studies como paradigma de la innovación docente. Esta intencionada transformación educativa lleva implícita un potencial intelectual del concepto del juego que añade, como capa extra, una nueva forma de comprender y abordar los distintos parámetros de la comprensión. Retomado como objeto cultural, la retórica de su aplicación es la determinante función de una dimensión ontológica construida desde la ecología de los medios para procesar los distintos niveles que nos ofrece la tecnociencia. Ese proceso de gamificación genera un horizonte de expectativas aún en los albores de un estudio reflexivo que nos aproxime a la realidad de esa inserción metodológica del proceso de aprendizaje. Implementado como secciones de quiz o como foley del devenir educativo, podemos construir un advergaming identitario que reformule y modifique los pilares de la educación.

El estudio y análisis de cualquier identidad creativa basada en el juego, más allá de la diversión y el entretenimiento puede empoderar al colectivo educativo para conformar un nuevo pensador. Con ello, y con todo, profundizar en las distintas pesquisas que, hoy por hoy, nos ofrecen los juegos es una necesidad aún denostada que hay que reformular y poner en valor para extraer de su potencial socio-educativo una herramienta de capacitación que mejore al conjunto educativo y, por ende, a la sociedad en su conjunto.

Cuaderno 160 recoge un grupo de artículos que diversifica la actualidad en relación al tema, siendo acertada la selección para aproximarnos a la actualidad del tema por estar en vigencia cualesquiera de sus aproximaciones culturales y estados competenciales. En cada uno de ellos se ha proyectado un nivel notable de estructura en la investigación, siendo diversificado el enfoque de los mismos por cuantos pormenores pudieran ser adoptados como modelo de reflexión. No obstante, el tratamiento y planteamiento de la problemática se dispersa en tanto en cuanto toca muchas fórmulas que amplía el abanico de problemáticas adscritas al tema, pero debiera reforzar, en conjunto, un hilo conductor para monetizar las conclusiones en un nuevo axioma educativo.

Más allá de, como hemos ya indicado, ese proceso iniciático de la aproximación del concepto lúdico al aula en niveles superiores, la contribución al avance del Diseño refuerza y empodera las distintas capas del conocimiento para profundizar e introducir, como debe ser, en la reflexión académica el juego y sus distintas posibilidades como referente del aprendizaje.