



La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo abre la convocatoria para el *Séptimo Cuaderno de Game Studies*

Buenos Aires, Argentina, 25 junio de 2024

La expansión de la oferta del videojuego y de los fenómenos asociados a la ludicidad (relativos, por ejemplo, a la gamificación o las intervenciones urbanas propias que responden a la filosofía de las *playable cities*) generó un crecimiento de los estudios dedicados a esos temas tanto como de las perspectivas desde las que se los interroga. La comprensión de la producción videolúdica, así como de sus cruces con otras esferas de la cultura como el arte, el periodismo o el activismo, solo por nombrar algunos casos especialmente fértiles, han sido (y siguen siendo) objeto de aproximaciones y revisiones teóricas. Esos abordajes tienen la difícil tarea de acompañar las modulaciones de un campo de problemas que evoluciona a gran velocidad: las investigaciones, sin importar su escala (desde el *paper* hasta la tesis), pisan de cerca fenómenos signados por la mutación y la hibridez. Así lo confirman, por ejemplo, los trabajos, todavía incipientes y exploratorios, que indagan en la interacción entre videojuegos e inteligencia artificial (IA): la ausencia de certezas en la materia no obedece a fallas en las investigaciones sino a la labilidad y complejidad inherentes al fenómeno (incertidumbre que, por otra parte, afecta a una buena parte de las áreas del saber que se preguntan hoy por los usos y efectos de las IA). Es en el marco de este escenario que el *Cuaderno de Game Studies* de la Universidad de Palermo abre un llamado para su séptima edición.

Podrán presentarse propuestas de artículos que estén vinculadas al campo de los *game studies* en general, sean textos que tengan como objeto de estudio el juego en sus diversos aspectos y soportes (digital, físico y/o analógico), sus procesos de producción y desarrollo, cuestiones ligadas a la recepción o a su articulación con prácticas sociales. En este número abrimos la convocatoria, además, para textos que

funcionen como **fragmentos o extractos de tesis** (de maestría o de doctorado) que ya hayan sido defendidas o que estén en proceso de finalización. La inclusión de esta nueva modalidad se debe a dos razones: primero, al notable incremento del número de tesis sobre videojuego y fenómenos lúdicos en Argentina y la región; segundo, a la conciencia de que los protocolos y los tiempos de la producción de saberes no pueden restringirse únicamente al formato del *paper* y que, en consecuencia, deben considerarse textos que respondan a un proceso de largo aliento, ya cerrado o en vías de hacerlo, como lo es la escritura de una tesis.

Se detallan a continuación temas y áreas de problemas posibles (la lista no es excluyente):

- . videojuegos e inteligencia artificial (IA): usos y aplicaciones, tanto concretos como experimentales
- . *folk games*: videojuegos y juegos asociados a costumbres locales o que movilizan representaciones de tradiciones regionales o nacionales
- . los efectos de la pandemia en la producción, la circulación y el consumo de videojuegos
- . videojuego y medios de comunicación
- . videojuego y arte
- . videojuego y modos de apropiación
- . videojuego y ciencias de la educación
- . videojuego y construcción de audiencias/colectivos
- . videojuego y su inserción en circuitos de prácticas sociales
- . videojuego y deportivización/profesionalización (*esports*)
- . videojuego y política
- . videojuego y filosofía
- . streaming de videojuegos
- . videojuego y cine
- . videojuego y plataformas mediáticas/redes sociales
- . videojuego, conservación y patrimonio
- . videojuego y estudios del jugador
- . videojuego y literatura
- . videojuego y representación de grupos sociales
- . videojuego e inclusión
- . videojuego y modos de figuración de colectivos *queer*, LGTB y disidencias

Los abstracts (tanto de *papers* como de extractos de tesis) podrán presentarse hasta el lunes 30 de septiembre de 2024. Los mismos deberán tener un máximo de 600 caracteres sin contar espacios y deberán estar acompañados por cinco palabras clave. La selección de propuestas será notificada durante la primera quincena de octubre. Los papers finales deberán entregarse para su evaluación antes del 26 de enero de 2025. La aceptación final será notificada el 16 de febrero.

Las entregas deben enviarse a las siguientes direcciones: diegomateyo@gmail.com y luoulton@gameonxp.com

El *Séptimo Cuaderno de Game Studies* cuenta con el apoyo del **Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica** (IIEAC) de la Universidad Nacional de las Artes (UNA). El mismo es coordinado por María Luján Oulton, Diego Maté, Laura Palavecino y Candelaria Rivolta.

María Luján Oulton es magíster en Comunicación y Creación Cultural por la Fundación Walter Benjamin. Su tesis de maestría, aprobada con honores, se ocupó de la problemática de la curaduría de videojuegos dentro del circuito artístico. Luján es directora de la exhibición *Now Play This* (Londres), cofundadora de GAIA (Game Arts International Assembly) junto a Jim Munroe (Canadá) y de Women in Games Argentina. En el 2018 inauguró la línea de investigación del *Cuaderno de Game Studies* en la Universidad de Palermo, del cual es actual coeditora junto a Diego Maté. Integró el grupo de estudio Videojuego, Juego y Game Studies, radicado en el IIEAC y coordinado por Diego Maté, durante diez años dirigió la exhibición *Game on! El arte en juego*, que se presentó en los principales centros culturales de Buenos Aires y también tuvo ediciones itinerantes. Dictó seminarios de posgrado en diversas universidades y colaboró con artículos y ensayos en publicaciones nacionales e internacionales.

Diego Maté es licenciado en Crítica de Artes, magíster en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Su tesis doctoral (beca Conicet) problematiza los cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. Dirigió el grupo de estudio Videojuego, Juego y Game Studies radicado en el IIEAC, y editó el sexto número de los *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*. Junto a Luján Oulton coedita los *Cuadernos de Game Studies* publicados por la UP desde su segunda edición. Fue cocurador de la muestra *Game On! El arte en juego*. Fue docente en la asignatura “Teoría(s) del Juego” (ORT) y dicta los seminarios “Del Homoludens al siglo lúdico. Videojuegos, arte y sociedad” (Universidad Nacional de Rosario), “Teorías de lo lúdico, lo didáctico y el entretenimiento” (Universidad Nacional de Córdoba / UNA), “Tendencias críticas en el videojuego: el ingreso a la Modernidad” (Universidad Maimónides) y “Medialidades” (Universidad de Buenos Aires). Es docente de grado en la Universidad Nacional de las Artes, Universidad Torcuato Di Tella y Universidad de Palermo.

Laura Palavecino es artista visual, docente e investigadora en el campo del arte tecnológico y los *game studies*. Es Magíster en Artes Electrónicas, recibida con honores en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU-UBA) y tiene formación en Bellas Artes (EMBA, Carlos Morel). Trabaja en la industria del videojuego como artista y diseñadora de UI/UX. Lleva adelante

proyectos artísticos e investigaciones que conectan la tecnología, la interactividad y los oficios artísticos tradicionales buscando reflexionar sobre los lazos entre cultura y naturaleza. Su tesis de maestría explora la relación del arte con el cielo mediante procesos artísticos contemporáneos que evocan una conexión antigua con la naturaleza. Su trabajo ha formado parte de numerosas exposiciones en Argentina y el exterior en Fundación Proa, Museo de la Inmigración, Cultural San Martín, CCK, BIENALSUR, Festival AMAZE (Berlín), Now Play This (Londres) y Aux futurs ancestraux (Guyancourt), entre otros. Es docente en el seminario “Del Homoludens al siglo lúdico. Videojuegos, arte y sociedad” (Universidad Nacional de Rosario) y co-fundadora de Women in Games Argentina.

Candelaria Cardozo Rivolta es estudiante de la Licenciatura en Imagen y Sonido por la Universidad Católica de Salta. Su tesis profundiza en la relación entre los aspectos lúdicos y narrativos del videojuego y en sus distintas configuraciones. Integra Women in Games Argentina y estudia diseño de videojuegos en Academia Brinca y Game Design LA. Sus intereses de investigación se ubican en la intersección entre la narratología y la semiótica aplicadas a los juegos digitales.

El *Cuaderno de Game Studies* forma parte de los *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo*. La misma es una revista académica de alcance internacional con arbitraje y editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ininterrumpidamente desde el año 2000. Los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación cuentan con la colaboración de evaluadores externos ajenos al equipo editorial y a la Universidad de Palermo

Actualmente, los cuadernos son una publicación en versión gráfica (ISSN 1668-0227) y digital (ISSN 1853-3523). Los Cuadernos se encuentran incluidos en Scielo (Scientific Electronic Library Online), en el Núcleo Básico de Revistas Científicas Argentinas del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas (CONICET), en Latindex, DIALNET, en EBSCO Information Services y Google Scholar.

- información sobre los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/enfoque_y_alcance.php
- Instrucciones para los autores:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/envio_articulos.php

Aquí pueden consultarse los cuadernos previos:

. Primer Cuaderno. *Game studies*: el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica (2019)

. Segundo Cuaderno. Aproximaciones. Nuevos enfoques en los *game studies* locales (2020)

. Tercer Cuaderno. Derivas: concentración y aperturas de los *game studies* (2021)

. Cuarto Cuaderno. Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los *game studies* (2022)

. Quinto Cuaderno. Tiempo de consolidaciones (2023)

. Sexto Cuaderno. Saltando el círculo mágico (2024) (en proceso de corrección)