



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

*Buenos Aires, Argentina, 20 de abril de 2026*

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 generativa: 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 novena 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 generativa: 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 domingo 18 de octubre de 2026.** 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 última semana de octubre. Los *papers* finales deberán **entregarse para su evaluación hasta el domingo 24 de enero de 2027.** La aceptación final será notificada el 21 de febrero.

Las entregas deben enviarse a las siguientes direcciones: [diegomateyo@gmail.com](mailto:diegomateyo@gmail.com) y [luoulton@gameonxp.com](mailto:luoulton@gameonxp.com)

El *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) y de los equipos de investigación "Historia cultural del pasado reciente. Redes locales e internacionales entre artes y políticas del período 1966-2019" y "Antropología de la fiesta y el juego", ambos radicados en el **Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades "María Saleme de Burnichon"** (CIFYH) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). El *Cuaderno* es coordinado por María Luján Oulton, Diego Maté, Laura Palavecino, Candelaria Rivolta, E. Pablo Molina Ahumada y Mónica Jacobo

*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 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, ha sido también directora artística de *Oasis. The videogame exhibition* (Madrid 2022, Mexico 2023) del festival *Now Play This* (Londres 2024/2025) entre otros proyectos artísticos relacionados con el videojuego y el arte de nuevos medios. 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 Argentina de la Empresa.

*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), Aux futurs ancestraux (Guyancourt), FACT Gallery (Liverpool), Festival Hiperorgânicos 11 (Rio de Janeiro) y Somerset House/Now Play This (Londres), entre otros. Es docente en los seminarios "Del Homoludens al siglo lúdico. Videojuegos, arte y sociedad" (Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario) y "La Animación y el Videojuego en el contexto de las artes contemporáneas" (Maestría en Dirección y Producción de Animación y Videojuegos de la Universidad Nacional de las Artes y la Universidad Nacional de Córdoba). Es 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.

*E. Pablo Molina Ahumada* es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña como docente en la Facultad de Lenguas y en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba. Participa en el dictado de cursos de posgrado en distintas carreras de la UNC, la Universidad Nacional del Comahue y en la sede CURZA (Viedma) de la misma. Cuenta con publicaciones de artículos y capítulos de libros, además de conferencias y entrevistas, que abordan la relación entre semiótica cultural, videojuegos y cultura digital, con particular interés en las formas retóricas y semióticas de modelización de la figura heroica, el espacio y relación avatar/jugador/a en videojuegos. Es director de un proyecto de investigación con subsidio SECyT-UNC 2023-2027 que pone en diálogo aportes de la semiótica, la antropología y los estudios de performance para el análisis de prácticas de fiesta y de juego. Desde 2019 dicta en la Escuela de Historia de la Facultad de Filosofía y Humanidades (UNC) el seminario "Ojos de Videogame. Cultura digital y videojuegos desde la semiótica y la historia cultural". En 2005 fue galardonado con el premio

Academia Argentina de Letras por su desempeño académico. Ha sido vicepresidente y presidente de la Asociación Argentina de Retórica, Director de la Carrera de Especialización en Estudios de Performance (FA, UNC) y Vicedirector de la Escuela de Historia (FFyH, UNC), siendo actualmente Director de dicha escuela.

*Mónica Jacobo* es artista y Doctora en Artes por la Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña como docente e investigadora en la Facultad de Artes de dicha institución, ha dirigido becas doctorales y proyectos de investigación acreditados por la Secretaría de Ciencia y Tecnología de la UNC, entre ellos, *Representaciones de la postnaturaleza en el Antropoceno. Del dibujo a la realidad virtual (2023–2025)*. Forma parte de la Comisión Académica de la Maestría en Producción y Dirección de Animación y Videojuegos de la Universidad Nacional de Córdoba-Universidad Nacional de las Artes. Ha desempeñado funciones de gestión académica en la Facultad de Artes (UNC) como la de Secretaría de Posgrado, y actualmente integra como consejera el HCD de la Facultad de Artes. Desde 2012 publica indagaciones sobre arte y videojuegos desde una problematización de los vínculos entre prácticas artísticas y videojuegos. Como artista, sus obras han sido exhibidas en espacios institucionales y festivales nacionales e internacionales, entre ellos el Salón Nacional de Artes Visuales, el Museo de las Mujeres (Córdoba), el Museo Sívori, así como en eventos internacionales como FILE (São Paulo). Su producción artística actual, que incluye experiencias inmersivas, entornos interactivos y desarrollos en realidad virtual, se inscribe en el campo expandido del arte y el videojuego, explorando formas de interacción, percepción y agencia más allá del paradigma antropocéntrico. En esta línea, investiga los vínculos entre subjetividad, ecologías críticas y tecnologías.

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

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](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](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/envio_articulos.php)

## Ediciones anteriores

- . 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)
- . Séptimo Cuaderno de *Game Studies* (2025)
- . Octavo Cuaderno de Game Studies (2026) (en preparación)