

## Saltando el círculo mágico

### Proyecto de Investigación N°18.6

(Sexto 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)

**Resumen:** El Proyecto de Investigación 18.6 está dedicado a la problematización de juegos cuyos funcionamientos exceden la esfera del entretenimiento. Este desplazamiento, que pensamos bajo la figura o el acto de saltar el círculo mágico, dibuja un horizonte de fenómenos híbridos y oscilantes cuya complejidad exige, en muchos casos, un reajuste de las teorías y métodos de los game studies. Así lo muestran los siete artículos, tres entrevistas y dos extractos de tesis que integran este número.

**Palabras clave:** Videojuego - Game studies - Círculo mágico - Estética - Hibridez

### Acerca del Proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico

El Proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico, reúne y avanza sobre el estudio de juegos cuyos funcionamientos exceden la esfera del entretenimiento.

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.

Las reflexiones y los resultados obtenidos en el Proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico son continuación de los Proyectos 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 seis 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).

## Resultados del Proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico

### a)- Publicaciones

#### Saltando el círculo mágico

**Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°234** (2024/2025) 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). 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: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Esta edición de Cuadernos documenta y comunica los resultados alcanzados en el proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico, y a continuación se detallan los autores y artículos contenidos en ella:

**Diego Maté y María Luján Oulton** (2024/2025) Prólogo. Saltando el círculo mágico (Pp.133 a 138)

**Serafin Álvarez** (2024/2025) Cuestionando la primacía del pulgar. La estética de la inacción en los videojuegos contemplativos (Pp. 139 a 156)

**Marta Fernández Ruiz, Elisabet Fonts González y Eva Villegas Portero** (2024/2025) Percepción de la ética del cuidado en cozy games: Spiritfarer, Stardew Valley y Animal Crossing: New Horizons (Pp. 157 a 178)

**Gabriela Rosa Cicalese y Soledad Arreguez Manozzo** (2024/2025) Jugá por Malvinas: experiencia de game jam para malvinizar desde la primera universidad del Conurbano (Pp. 179 a 191)

**Camila Alejandra Gloria** (2024/2025) Una guerra diferente: videojuego sobre la historia de vida de una heroína anónima de la Guerra de Malvinas (Pp. 193 a 210)

**Melissa Cammilleri** (2024/2025) Ansiedades sociales y odio racial en videojuegos de terror. The Sinking City y la problematización del mundo ficcional lovecraftiano (Pp. 211 a 226)

**Adrián Ávila Pérez** (2024/2025) La cinematografía como elemento lúdico en Immortality de Sam Barlow (Pp. 227 a 237)

**Adriana García-Arias y Geovanny Chávez Matute** (2024/2025) Memoria social e individual en el videojuego: análisis del retrolugar y el imaginario social en Despelote y Paisaje y Artefactos (año 2800) (Pp. 239 a 254)

**Diego Maté** (2024/2025) Entrevista 1. Curiosidad constante. Entrevista a Victor Navarro-Remesal (Pp. 255 a 263)

**Laura Palavecino** (2024/2025) Entrevista 2. Otras formas de trabajar en comunidad. Entrevista a Isabelle Arvers (Pp. 265 a 272)

**Julián Kopp** (2024/2025) Entrevista 3. Historias extraordinarias. Entrevista a Guillermo Crespi (Pp. 273 a 281)

**Gadiel Ulanovsky** (2024/2025) Extracto de tesis Videjuegos y arquitectura. (1995-2021). Un estado de la discusión (Pp. 283 a 301)

**Laura Analía Palavecino** (2024/2025) Proyecto Astrolabio. Laboratorio para experimentar con el arte, la ciencia, la tecnología y el juego mediante poéticas celestes (Pp. 303 a 336)

**Actas de Diseño N°48** (2025) Semana Internacional de Diseño en Palermo 2024. 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 234 durante el IX Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

## **b)- Congresos / Coloquios / Plenarios**

### **Saltando el círculo mágico**

IX Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Semana Internacional del Diseño en Palermo, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina, del 23 de julio al 2 de agosto de 2024.

En la comisión Game Studies de la IX Edición del Coloquio, los autores presentaron personalmente las reflexiones y conclusiones del proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico. A continuación se detallan los autores y sus ponencias:

#### **María Luján Oulton y Diego Maté**

Presentación Saltando el círculo mágico (Cuaderno 234)

#### **Serafin Álvarez**

Cuestionando la primacía del pulgar. La estética de la inacción en los videojuegos contemplativos

#### **Marta Fernández Ruiz, Elisabet Fonts González y Eva Villegas Portero**

Percepción de la ética del cuidado en cozy games: Spiritfarer, Stardew Valley y Animal Crossing: New Horizons

#### **Gabriela Rosa Cicalese y Soledad Arreguez Manozzo**

Jugá por Malvinas: experiencia de game jam para malvinizar desde la primera universidad del Conurbano

#### **Camila Alejandra Gloria**

Una guerra diferente: videojuego sobre la historia de vida de una heroína anónima de la Guerra de Malvinas

#### **Melissa Cammilleri**

Ansiedades sociales y odio racial en videojuegos de terror. The Sinking City y la problematización del mundo ficcional lovecraftiano

#### **Adrián Ávila Pérez**

La cinematografía como elemento lúdico en Immortality de Sam Barlow

#### **Adriana García-Arias y Geovanny Chávez Matute**

Memoria social e individual en el videojuego: análisis del retrolugar y el imaginario social en Despelote y Paisaje y Artefactos (año 2800)

#### **Diego Maté**

Curiosidad constante. Entrevista a Victor Navarro-Remesal (Entrevista 1)

#### **Laura Analía Palavecino**

Otras formas de trabajar juntos. Entrevista a Isabelle Arvers (Entrevista 2)

**Julián Kopp**

Historias extraordinarias. Entrevista a Guillermo Crespi (Entrevista 3)

**Gadiel Ulanovsky**

Extracto de tesis Videojuegos y arquitectura. (1995-2021). Un estado de la discusión.

**Laura Analía Palavecino**

Proyecto Astrolabio. Laboratorio para experimentar con el arte, la ciencia, la tecnología y el juego mediante poéticas celestes.

**d)- Evaluación Externa**

**El Proyecto 18.6 Saltando el círculo mágico**, 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°234 de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (ver detalle en punto a. de este artículo), fue evaluado exitosamente por los Evaluadores **Raquel Paiva Godinho** y **Oscar Acuña Pontigo**, miembros internacionales del Equipo Externo de Evaluación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo, durante el año 2024.