



GAME ON!
El arte en juego

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

Buenos Aires, Argentina, agosto 2022

En los últimos quince años el lugar social del videojuego cambió radicalmente. El medio no solo trascendió la frontera del campo del entretenimiento y pasó a vincularse con otras esferas de la cultura como el periodismo, la pedagogía, la publicidad, el deporte profesional o el arte, entre muchos otros, sino que también se volvió objeto de estudio académico y generó en torno suyo un campo de estudios propios. Desde múltiples estrategias de abordaje, los *game studies* buscan comprender al videojuego en su especificidad tanto como en sus diálogos con otros medios y emplazamientos sociales. La pregunta por el presente y el pasado (y el futuro) del videojuego solo puede formularse atendiendo a ese cruce entre singularidad y aperturas, problematizando sus distintos modos de inscripción en la cultura y, al mismo tiempo, interrogando las formas de apropiación discursivas que el propio medio pone en obra.

Podrán presentarse propuestas de artículos que estén vinculadas al campo de los *game studies* en general, es decir, 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 de propias de la recepción o su articulación con prácticas sociales. Se listan a continuación temas y áreas de problemas posibles (la lista no es excluyente):

- . 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 sexuales

Los abstracts podrán presentarse hasta el lunes 31 de octubre de 2022. 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 noviembre. Los papers finales deberán entregarse para ser evaluados antes del 10 de febrero. La aceptación final será notificada el 10 de marzo.

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

El Quinto 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 y Diego Maté

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 *Game on! El arte en juego* (2009-2020) y cofundadora de GAIA (Game Arts International Assembly) junto a Jim Munroe (Canadá). 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. Luján es también integrante del grupo de estudio Videojuego, Juego y Game Studies, radicado en el IIEAC y coordinado por Diego Maté, así como integrante de la comunidad Women in Games Argentina.

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, para la que contó con una beca Conicet, problematiza los cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. Dirige 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 coeditó el *Segundo y Tercer Cuaderno de Game Studies* publicados por la UP y fue co-curador de la muestra *Game On! El arte en juego*. Es docente en la asignatura Teoría(s) del Juego (ORT).

El cuaderno 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](#)
- . [Segundo Cuaderno: Aproximaciones. Nuevos enfoques en los game studies locales](#)
- . [Tercer Cuaderno: Derivas: concentración y aperturas de los game studies](#)
- . [Cuarto Cuaderno: Insistencias: viejas inquietudes, nuevas preguntas de los game studies](#)