



GAME ON!
El arte en juego

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

Buenos Aires, Argentina, septiembre 2023

En la actualidad, la producción de los game studies, tanto a nivel regional como internacional, se encuentra en un momento de expansión. Los estudios académicos dedicados al videojuego, su oferta, sus formas de producción, los modos de apropiación de parte de quienes juegan, así como las relaciones entre el videojuego y otras esferas de la cultura (como el arte, la política, la pedagogía o el activismo, entre muchos otros), crecen y consolidan siguiendo el ritmo de los quiebres y recuperaciones que se observan en el panorama videolúdico. Con la convicción de que esos trabajos, sean primeras exploraciones o investigaciones de largo aliento, contribuyen a la comprensión del videojuego en tanto principal medio de masas del presente, pero también de las maneras en las que la sociedad hace uso(s) del videojuego, el Cuaderno de Game Studies de la Universidad de Palermo abre un llamado para su sexta 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. 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

Los abstracts podrán presentarse hasta el lunes 30 de noviembre de 2023. 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 diciembre. 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 *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. Integra 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. 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 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*. Es docente en la asignatura “Teoría(s) del Juego” (ORT), dicta el seminario “Del Homoludens al siglo lúdico. Videojuegos, arte y sociedad” (Universidad Nacional de Rosario) y “Tendencias críticas en el videojuego: el ingreso a la Modernidad” (Universidad Maimónides).

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](#)

. Quinto Cuaderno: Tiempo de consolidaciones