

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Departamento de difusión

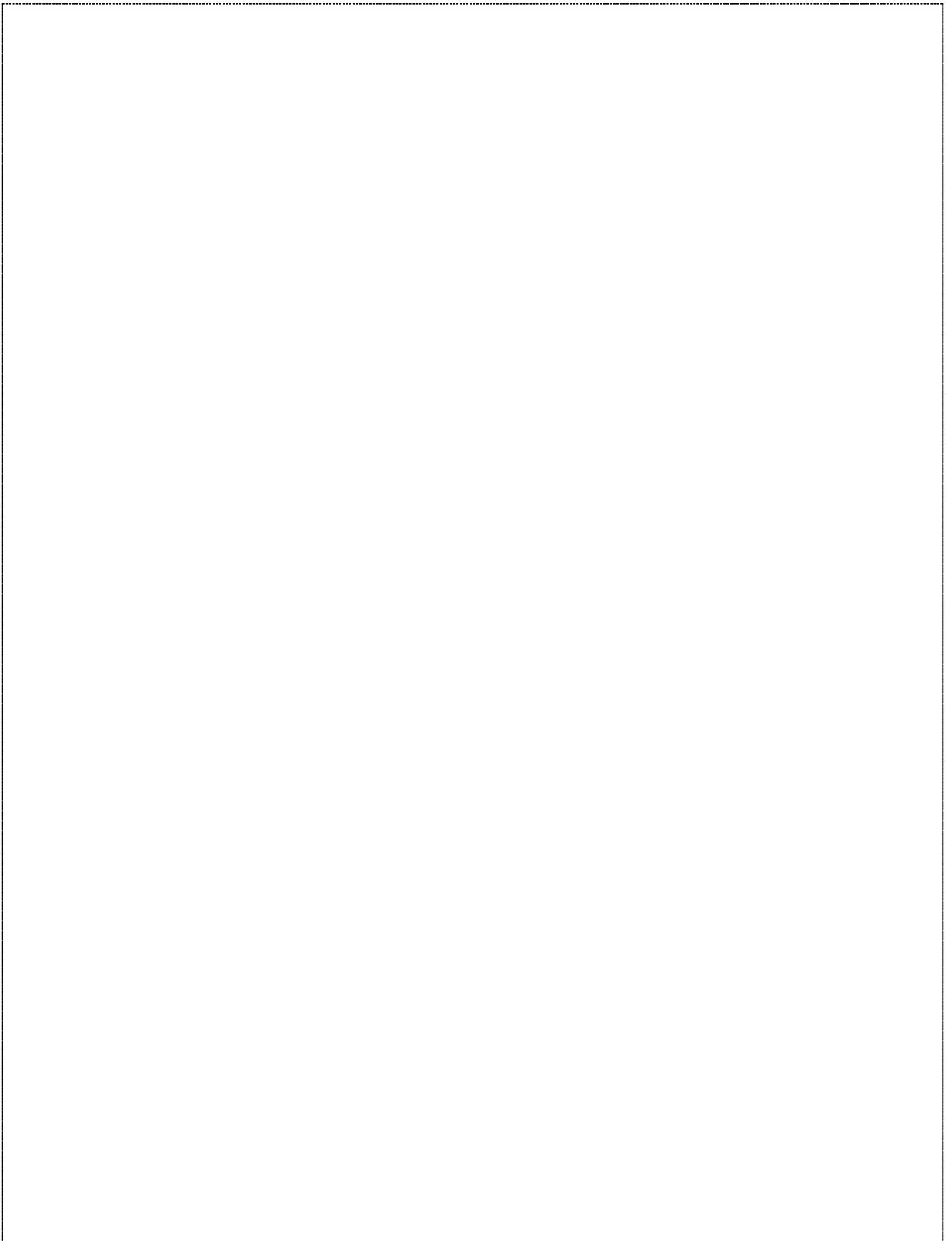
**Taller de análisis de videojuegos
clásicos**

Propuesta de taller extracurricular.

Semestre 2022-1

Prof. Emanuel Jetzai Velazco Arriaga

(Propuesta de taller virtual)



Semblanza del profesor:

Emanuel Jetzai Velazco Arriaga

Licenciado en Comunicación y Periodismo por parte de la Facultad de Estudios Superiores Aragón UNAM.

Especialista en Sistemas Digitales Avanzados para la Computación y el Diseño Gráfico por parte del Instituto Tecnológico CCPM Nezahualcóyotl.

Recibió constancia del Taller de Análisis de Videojuegos Clásicos impartido por el Dr. David Cuenca Orozco en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM.

Recibió constancia del Taller de Guion impartido por Alejandro Valenzuela de parte del grupo Cinespacio24.

Fue columnista en el programa *Tiempo de análisis* producido por RadioUNAM con la sección titulada *Avalancha* así como conductor del podcast de nombre *La trifuerza* organizado por el Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México.

Cursó los talleres Creación de personajes, Adaptación a Radio y Televisión, Actuación Aplicada a la Comunicación y Actuación y Doblaje impartidos por Carlos “Kael” Domínguez Pineda en la Facultad de Estudios Superiores Aragón.

Ha impartido conferencias en la Universidad Iberoamericana, la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, y la Escuela Bancaria y Comercial con temas relacionados a los videojuegos.

Actualmente es estudiante en el Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales en la maestría de Ciencias de la Comunicación

Teléfono: 55-64-97-01-64

e-mail: emanuelvelazco25@gmail.com

Presentación.

El videojuego es un producto cultural contemporáneo de gran impacto y con amplias vías de crecimiento. Gracias al apoyo de las llamadas nuevas tecnologías de información y comunicación, así como a la gran variedad de medios por donde puede difundirse para su práctica, cada vez son más los usuarios que juegan, crecen, se forman y se entretienen con este medio, cuyas características particulares son las de conformarse como un sistema digital de expresión audiovisual lúdico e interactivo.

Los videojuegos se ubicaron al inicio en el interior de salas recreativas y espacios públicos para introducirse más adelante al interior de millones de hogares y negocios comerciales alrededor del mundo. Actualmente incluso se hacen presentes dentro de museos como el Metropolitan Museum of Art de Nueva York, el Smithsonian Museum of Art en Washington, el Museo Arte Alameda en la ciudad de México, por mencionar algunos ejemplos. Asimismo, los videojuegos están presentes en diversas universidades y centros académicos que aprovechan las posibilidades virtuales de esa tecnología para realizar congresos, encuentros académicos, conferencias y clases online.

Varias son las generaciones que han crecido empleando videojuegos (los cuales se han comercializado de manera internacional por casi cincuenta años) para comunicarse en línea, para ponerse en contacto entre sí al interior de sus mundos virtuales y generar comunidades e identidades digitales, para realizar compras virtuales obteniendo ganancias económicas reales dentro de sus espacios, ofertar productos con el posicionamiento de la marca, para trabajar e incluso educarse y alfabetizarse en distintos sentidos.

Se trata, pues, de una industria tecnológica que anualmente genera ganancias económicas arriba de otros medios como son la música o el cine. Ahora bien, los orígenes del videojuego como industria se remontan a 1972 cuando se empiezan

a generar ganancias en las máquinas tragamonedas con el mítico videojuego Pong, el cuál desató una oleada de producciones para ofrecer diferentes propuestas en salones recreativos llenos de arcadas o “maquinitas” donde se podía jugar Asteroids, Donkey Kong, Pac-Man, entre otros. Para la década de los ochenta, se muestra su verdadero potencial en las consolas de videojuegos caseras que aprovechan los televisores de los hogares. Los videojuegos cobran una pertinencia social muy particular una vez que los usuarios que los practican y los entienden se sienten satisfechos e identificados por la experiencia. A si mismo esta década vio lo mejor y lo peor que la industria pudo ofrecer, y como el aspecto creativo del videojuego resulta en un medio de expresión para los desarrolladores.

El videojuego como producto cultural, como bien simbólico productor y reproductor de sentido, se vuelve un objeto de estudio sumamente interesante el cual a partir de un análisis a través de diferentes teorías y metodologías permitirá una comprensión completa e integral de uno de los medios de comunicación de mayor crecimiento e impacto en el actual siglo XXI.

El taller de análisis de videojuegos clásicos pretende ser justamente ese espacio, en el que se ofrezca una formación sólida en torno a la cultura de la industria del entretenimiento electrónico desde sus inicios, a la vez que se inste a la reflexión y crítica a través del juego, la experimentación directa con dicha tecnología y una serie de debates en clase, además de actividades relacionadas a los temas para facilitar el acercamiento, con miras todos ellos a la creación de investigadores de videojuegos con formación teórica, pero al mismo tiempo capaces de desarrollar estrategias creativas para la producción de nuevas propuestas de juegos de video.

Además, debido a las más recientes modificaciones a los planes de estudio aprobadas dentro de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM (las cuales incluyen, entre otras cuestiones, la conformación de dos nuevas asignaturas en materia tecnológica: Animación Digital y Teorías para el Diseño de Videojuegos) el presente taller se vuelve un excelente complemento y una valiosa

ayuda para reforzar las nociones de esas materias.

Propuesta

El referente directo del Taller de análisis de videojuegos son los talleres de análisis cinematográfico, en los cuáles se dedican a la proyección, discusión y análisis de materiales cinematográficos. De esta manera se puede hacer una reflexión profunda de estos productos culturales y además se pueden conocer materiales fuera de lo común, fomentando la recuperación histórica de materiales. Con ese mismo espíritu, en el Taller de análisis de videojuegos contemporáneos se propiciará un entorno donde se brindarán las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para que el participante se incorpore para jugar, analizar y discutir sobre diversos tópicos en relación con los videojuegos.

Cada sesión del Taller de análisis de videojuegos contemporáneos funcionará en tres etapas que en su totalidad durarán en promedio dos horas:

Primera etapa: se hace una presentación del tema a discutir donde se ofrecen algunos datos y antecedentes para explicar cuál será el hilo conductor en la sesión. (50 minutos).

Segunda etapa: Se hace una revisión del videojuego a través de contenido audiovisual para analizar a profundidad los juegos en cuanto a gameplay, y al impacto que los diferentes títulos han tenido en la sociedad (60 minutos).

Tercera etapa: Se abre una sesión de preguntas, respuestas sobre la sesión a través de la plataforma Kahoot con el fin de reforzar lo aprendido (10 minutos).

Objetivos

- Conocer diferentes videojuegos, principalmente obras clásicas interactivas de décadas anteriores.
- Adquirir capacidades para fomentar la investigación y análisis de videojuegos como producto cultural.
- Desarrollar habilidades para la crítica profunda de la estética y el diseño de los videojuegos, así como los elementos que dan pie a su imagen.
- Aprender estrategias para la construcción y aplicación de conceptos en el futuro desarrollo de videojuegos propios.

Temario del curso por sesión

Sesión	Tema	Objetivo
1	Pong	Conocer los orígenes de la industria del videojuego. Los nombres de los creativos y las firmas comerciales internacionales más importantes.
2	Space Invaders	Identificar las particularidades del contexto en que se crean los videojuegos. Reconocer la matriz cultural propia de una región que diseña videojuegos y las diferencias que guarda con otras latitudes de creativos de juego digital.
3	Pac-man	Conocer las características del diseño de personajes para videojuegos, así como entender la importancia de narrativas y tramas articuladas de manera interactiva.
4	Activision	Analizar los pormenores de un buen diseño en videojuegos. Conocer las etapas que dan pie al proceso concreto de diseño de videojuegos propios de la época.
5	Crash de los 80's	Analizar las características de los diseños malos en videojuegos y las causas relacionadas con la economía política que genera desequilibrios en su industria, así como el cierre de compañías completas.
6	Donkey	Identificar las particularidades de los videojuegos japoneses.

	Kong	Estudiar los elementos que dan pie a la imagen propia de los personajes y las ambientaciones propias de videojuegos nipones.
7	Tetris	Comprender la base de los videojuegos de estrategia. Entender los conflictos de la Guerra Fría que originaron videojuegos en la URSS y las diferencias que presentaban con los títulos de otras regiones.
8	Super Mario Bros.	Debatir los pormenores de una de las sagas de videojuegos más importantes y comprender la manera en la que se ha consolidado como referente directo (icónico, simbólico, ético) de la industria.
9	The Legend of Zelda/Mega man	Identificar el cambio en el diseño de videojuegos con énfasis en la historia. Ubicar las tramas complejas referidas a novelas literarias audiovisuales videojugables.
10	Final fantasy	Conocer las bases narratológicas del videojuego. Descubrir las pautas narrativas que articulan el lenguaje específico del videojuego.
11	Konami/Tecmo	Analizar las sagas de estas dos empresas de videojuegos y trazar un esquema diferencial entre Licenciario y Desarrollador para la creación de videojuegos de manera industrial.
12	Sega Genesis	analizar las sagas de videojuegos de esta empresa de los noventa. Comprender las estrategias dentro de los videojuegos que buscan abrir la monopolización de sus productores y comercializadores.
13	Street Fighter	Ver la influencia de un nuevo género de videojuegos que existe y sobrevive en el juego competitivo y en las arcadas cuyo impacto influye en gran medida en la interpretación de la cultura.
14	Pokémon	Revisar una de las franquicias de videojuegos portátiles más

		importantes y como consolida su nicho en un concepto base y los diseños de múltiples criaturas a gusto de los jugadores, estallando en un fenómeno que perdura hasta el día de hoy.
15	Mortal Kombat	Indagar en el porqué de la violencia en los videojuegos y como Mortal Kombat influyó en la creación de clasificaciones para varias clases de público.
16	Resident Evil	Estudias el uso de los lenguajes de otros medios como el cine y la literatura en el juego de video para consolidar su propio lenguaje, apto para diversas situaciones, como el género Survival Horror.

Necesidades y propuesta de horario.

Para el funcionamiento del Taller de análisis de videojuegos clásicos (de manera virtual) se espera que se facilite el acceso a una cuenta por parte de la institución (Zoom, Google meet, Webex), para facilitar el acceso a los alumnos a la clase y poder llevar un control de la misma.

La propuesta de horarios para las sesiones semanales es en orden de preferencia:

- **Martes: de 14:00 a 16:00 hrs.**
-

Dependiendo de a lo que el Departamento de Difusión convenga.

Bibliografía:

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. California, JHU Press, 1997.

Burnham, Van. *Supercade: a visual history of the videogame age, 1971-1984*. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, 2001.

Cassell, Justine. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MIT Press. 2000.

Crawford, Chris. *The art of game computer design*. USA, Mc Graw Hill, 1984.

Garfias Frías, José Ángel. "Política y videojuegos" en *Cuadernos del seminario Interdisciplinario de comunicación e información*. México, Plaza y Valdez - UNAM, 2006.

Gee-James, Paul, *What videogames have to teach us about learning and literacy*, New York, Palgrave MacMillan, 2009.

King, Lucien, *Game on: The history and culture of videogames*, London, Lawrence king, 2002.

Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, 1997.

Jenkins, Henry, *Convergence Culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008.

Jenkins, Henry, *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009.

Juul, Jesper, *Half-real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press, 2005.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona. España: Editorial Gedisa, S. A.