

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Departamento de difusión

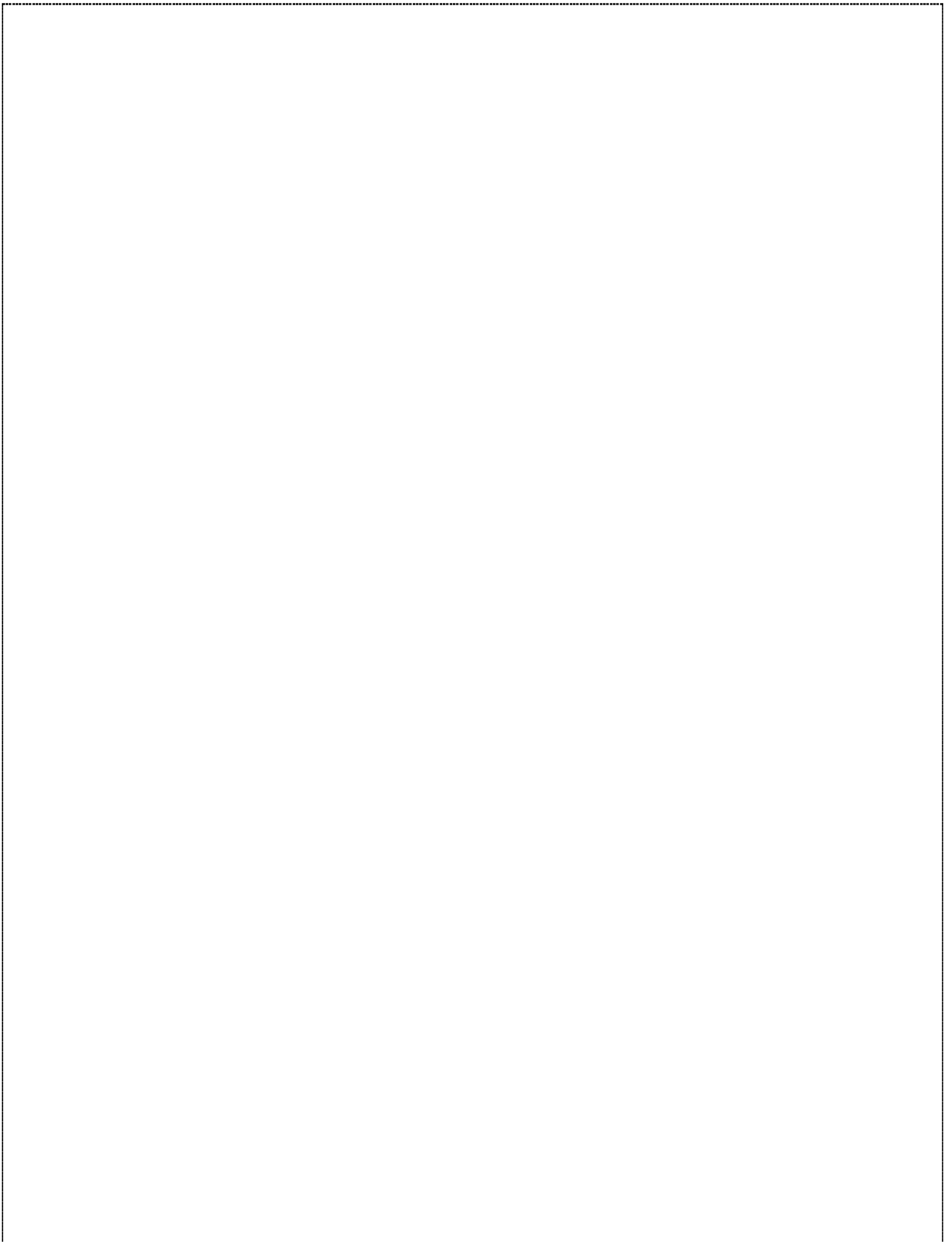
**Taller de análisis de videojuegos
contemporáneos**

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.

Desde la época antigua, el avance tecnológico en los medios de comunicación ha representado cambios en la sociedad, la cultura y nuestra concepción de la realidad. La invención de los diferentes medios de comunicación, desde la imprenta hasta el ordenador, implica nuevas formas de relación, nuevas oportunidades de aprendizaje, entretenimiento, organización y comprensión.

Actualmente vivimos en una sociedad permanentemente conectada e hipermediada (Scolari, 2007) con una “cultura de la convergencia” donde los usuarios se apropian de los medios y constantemente les dan forma y los reconfiguran. (Jenkins, 2008: 30-32) Las nuevas plataformas de comunicación surgen y proporcionan nuevas maneras de transmitir información y de entender el mundo, sin embargo, hace falta proponer elementos teóricos para poder observar la manera en que se pueden aprovechar dichos medios y generar un mayor provecho para el ser humano.

En este sentido, los videojuegos han surgido como un medio de comunicación que cada vez genera mayores adeptos y que crece día a día en todo el mundo, un ejemplo de esto es que en 2016 se registraron 209,008,000 jugadores en América Latina. De esta manera, el continuo avance tecnológico en el mundo de los videojuegos representa un cambio de concepciones y paradigmas sobre los mismos.

Actualmente nos enfrentamos a un mundo en cambio conducido por la pandemia causada por el virus SARS-CoV-2, cuyas repercusiones económicas y sociales son evidentes. Ante este panorama, la industria del videojuego ha logrado mantenerse vigente logrando que las personas opten por nuevos espacios para la interacción con sus seres queridos además de actos de protesta relacionados a la igualdad de género, mientras cuidan de su salud.

Es durante este mismo año 2020 donde se promulgo la inclusión del videojuego a la lista de causantes de adicción por parte de la Organización mundial de la Salud, misma que recomendó el uso de los videojuegos para evitar las interacciones físicas durante el confinamiento.

De esta manera, 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 contemporáneos busca debatir en torno a las temáticas y el contexto en el que se desarrollaron los videojuegos más populares del momento, para hacer una reflexión sobre el camino que trazarán esta industria, que sin duda será un pilar de la educación y entretenimiento del siglo XXI.

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 las sagas más influyentes en la actualidad.
- Adquirir capacidades para fomentar la investigación y análisis de videojuegos como producto cultural.
- Desarrollar habilidades para la crítica profunda de la estética y diseño de los videojuegos.
- 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	Super Mario 64	Identificar, el paso de videojuegos bidimensionales a tridimensionales.
2	Age of Empires	Conocer la razón del éxito de estos juegos de estrategia
3	Metal Gear Solid	Identificar los elementos del lenguaje cinematográfico en videojuegos.
4	Tekken	Comprender la evolución de los videojuegos de peleas a partir del entorno tridimensional.
5	Grand Theft Auto III	Identificar las características de los videojuegos de mundo abierto.
6	Pro Evolution Soccer	Apreciar la evolución en el diseño de videojuegos de fútbol.

7	God of war	Analizar el proceso de adaptación de mitología griega en videojuegos.
8	Halo	Entender las bases de los videojuegos de First Person Shooter
9	Gears of war	Identificar el proceso de inteligencia colectiva en videojuegos.
10	Rock Band	Dar cuenta de la incursión de la industria musical en los videojuegos
11	Wii Sports	Conocer el uso de nuevas interfaces basadas en detectores de movimiento
12	Assassin's Creed	Comprender cómo se hace un videojuego histórico con temática profunda.
13	The Last of Us	Conocer el papel de las exclusivas para el éxito contundente de una consola
14	Catherine	Analizar la evolución de las temáticas en videojuegos.
15	E-sports	Analizar el panorama de los juegos electrónicos y su impacto comercial y cultural.
16	Pandemia 2020	Analizar como el mundo se adaptó a los espacios otorgados por el videojuego para tomar este punto como un antes y un después en la industria.

Necesidades y propuesta de horario.

Para el funcionamiento del Taller de análisis de videojuegos contemporáneos (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:

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.