

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 2025-1

Prof. Sergio García Gerardo

## **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, los cuáles se dedican a la proyección, discusión y análisis de materiales cinematográficos. Por su parte el taller se ha dado de manera exitosa durante un par de semestres consolidando su nicho gracias al interés de los alumnos de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, alumnos de otras facultades de la UNAM, y externos interesados en el videojuego.

De esta manera se puede hacer una reflexión profunda de dichos productos culturales y además se pueden conocer objetos culturales audiovisuales fuera de lo común, fomentando así la recuperación histórica de materiales. Así mismo, en el Taller de Análisis de Videojuegos se propiciará un entorno donde se brindarán las herramientas conceptuales y metodológicas necesarias para que el participante se incorpore para jugar, experimentar, analizar y discutir sobre diversos tópicos en relación con los videojuegos.

Cada sesión Taller de análisis de videojuegos funcionará en cuatro etapas, mismas 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 que explican cuál será el hilo conductor en la sesión. (30 minutos).
- • Segunda etapa: se proporciona teoría y conceptos viables para el estudio del videojuego en relación al tema a discutir con la intención de abrir el debate y conocer los fenómenos del videojuego (20 min).
- • Tercera etapa: se aplicará una actividad en relación con el tema para facilitar la comprensión de los alumnos y como un primer acercamiento al desarrollo de videojuegos (30 min).
- • Cuarta etapa: Los alumnos jugaran los títulos a analizar o (en modelo híbrido) o se realizará una dinámica gameplay con el cual los alumnos pueden acercarse a los juegos. (40 min)

## 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.

Sesión	Tema	Objetivo
1	Pong – Aventur	Conocer los orígenes de la industria del videojuego, así como los nombres de los creativos y las firmas comerciales internacionales más importantes.
2	Space invaders – Pitfall	Identificar las particularidades del contexto en que se crean los videojuegos. Reconocer la matriz cultural propia de una región que diseña los juegos de video y las diferencias que guarda con otras latitudes de creativos de juego digital.
3	Pacman - Dragon's lair	Analizar el proceso de desarrollo de la narrativa del videojuego y las diferentes formas de construcción de un relato mediante la interacción y la construcción de significados por parte del jugador.
4	Tetris – Contra	Comprender la base de los videojuegos de estrategia. Entender los conflictos bélicos que influyeron en la evolución del videojuego, así como la representación de estos y su influencia que originaron.
5	Crahs del 80	Analizar las características de los diseños malos en videojuegos y las causas relacionadas con fenómenos económicos, políticos, sociales y culturales que generan desequilibrios en su industria, así como el cierre de compañías completas.
6	Super Mario - Bros Sonic	Conocer las características del diseño de personajes para videojuegos, su relación con el proceso de significación, la importancia de narrativas y tramas articuladas de manera interactiva.
7	Videojuegos independientes	Conocer las diversas propuestas de desarrollo de videojuegos por diferentes tipos de comunidades de la

	- Piratería	época, añadiendo el análisis del proceso de reproducción, distribución, y adquisición de un producto.
8	Zelda - Metroid	Analizar el proceso de desarrollo de un escenario mediante su función dentro del videojuego resaltando en como se han adaptado diferentes formas de proyección nacientes del cine, fotografía y otras presentaciones artísticas.
9	Splathause - Monkey island	Comprender las primeras propuestas de distribución, desarrollo, adquisición e interacción de videojuegos mediante diferentes tipos tecnológicos, así como la influencia de los videojuegos para la evolución tecnológica de la época.
10	La abadía del crimen - Comic Zone	Examinar el fenómeno de la transmedia y su relación con el videojuego mediante un análisis de la ecología de medios de las décadas del 70, 80 y 90.
11	Quake - Mario Kart 64	Comprender la evolución tecnológica del videojuego, resaltando las nuevas formas de jugabilidad que influyeron en la creación de software y hardware de diferentes sistemas de los primeros años de la década del 90.
12	Another Word - Alone in the dark	Estudiar el uso de mensajes musicales, voces humanas o computarizadas, efectos de audio y silencios como elementos del propio lenguaje del videojuego, con ellos se entenderá la importancia y el nacimiento de diferentes géneros los cuales implementan diversos ambientes sonoros como el caso del survival horror y otros relacionados a la ciencia ficción.
13	Fenómeno de las multimedias - Mortal Kombat	Indagar en las diferentes aplicaciones de los videojuegos para la divulgación de temas sociales, históricos, científicos y culturales mediante la construcción de significados durante el acto de juego y las diferentes formas de representaciones de violencia.
14	Pokémon - Snake	Examinar el desarrollo de elementos tecnológicos portátiles y la relación del consumo de videojuegos. Revisar como se construye una franquicia y el proceso de la vida de un producto tecnológico.
15	Metal Slug - Castlevania	Analizar la evolución del desarrollo de los videojuegos de la década del 90, así como su influencia para la creación de juegos posteriores. Estudiar como se generan conceptos de interacción sociales mediante la tecnología.
16	Residet Evil - Heart of Darkness	Comprender la influencia que tiene los juegos clásicos mediante los fenómenos remake y demake mediante la creación de capital cultural.

### **Necesidades y propuesta de horario.**

Para el funcionamiento del Taller de análisis de videojuegos sólo se requiere de un salón de clases, para conectar consolas de videojuegos y una computadora personal que correrán por cuenta del profesor. Al final del curso se otorgará constancia de participación.

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

- Clase virtual (Discord) jueves de 18:00 a 20:00 hrs.  
Link para entrar a la clase: <https://discord.gg/83jWM2NvcU>
- Clase presencial (FCPyS) viernes de 13:00 a 15:00 hrs  
El salón será asignado según lo que determine la coordinación de talleres

Puntos que destacar con esta nueva modalidad

- La clase presencial y virtual se verán los mismos temas y con las mismas dinámicas
- Acceder a las dos clases (virtual y presencial) no duplicará la adquisición de constancias al finalizar el curso
- Si durante las clases el alumno decide cambiar de modalidad (presencial a virtual o viceversa) se debe de poner en contacto con el profesor
- En la posibilidad de grabar las sesiones virtuales se les informará a los presentes y ellos tomarán la decisión de tener un registro de video respetando sus derechos de privacidad
- Para las sesiones virtuales se inclina a los interesados en instalar el programa Discord (si aún no lo tienen) y realizar su cuenta gratuita, añadiendo que quienes tengan problemas de acceder al servidor del taller deben de ponerse en contacto con el profesor