

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 2024-2

Prof. Gallardo Pérez Diego

Semblanza del profesor:

Diego Gallardo Pérez

Licenciado en Ciencias de la comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Continúa con sus estudios de maestría en Comunicación e innovaciones tecnológicas en el Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales.

Ha impartido clases en la FCPyS como profesor adjunto en las materias de Consulta de fuentes y lectura numérica del mundo; Investigación en comunicación; Diseño y producción de videojuegos y Animación digital.

Ha realizado conferencias en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales sobre temas relacionados con videojuegos.

Teléfono: 55-64-98-96-09

e-mail: diego.gallardo@politicas.unam.mx ; sauser.one.19@gmail.com

Presentación.

Los videojuegos alcanzaron al mundo. En la época en donde apenas la industria de entretenimiento se alzaba pobremente con arcades y títulos como Space Invaders, no podría decirse esto. Pero hoy sí.

Los videojuegos dejaron de ser el juguete que sólo era para niños y comenzaron a inundar muchas facetas de la vida cotidiana. Rebasaron naciones, empresas, edades y prejuicios, para hoy día ser una de las industrias más rentables. Tan sólo en México, según la consultora The Competitive Intelligence Unit, hay 66.5 millones de videojugadores de 6 años o más en el país (2023). Pero no sólo hablamos de impacto social sino también económico, ya que en el mismo reporte *Gaming en México en 2022: #JugarNoEsCosaDeNiños*, se dice que los juegos de video se llevaron ingresos por \$35,884 millones de pesos en el 2022.

Todo esto se puede explicar tomando en cuenta diversos fenómenos sociales, políticos, económicos, psicológicos, tecnológicos, etc. Podemos, por ejemplo, hablar de la necesidad intrínseca del ser humano de aprender jugando, pero esta vez, en un espacio digital. “Hoy en día jugar videojuegos es una proyección hacia otro soporte de una actividad que el ser humano ha practicado desde siempre.” (Garfias, 2021, p. 165).

Ya sea por una cuarentena mundial o la velocidad con la que avanza la tecnología, este “otro soporte”, sólo responde a las exigencias de la vida moderna. Hoy día los videojuegos no sólo tiene una narrativa en donde un fontanero debe ir y rescatar a la princesa mientras derrota a los malos o no sólo son una carita amarilla huyendo de fantasmas mientras acabas con los gránulos esparcidos por el terreno.

Hoy hay juegos que te permiten relacionarte con personas aunque no las conozcas, creando vínculos como señala Adolfo Gracia en muchos de sus trabajos. También hay algunos que más que una narrativa o lugar de encuentro, fungen como plataforma de creación artística como el caso de Minecraft.

El juego descrito por Huizinga como una labor de creación-recreación cultural y social en su texto *Homoludens* (2007), no deja de lado su vigencia sólo por un cambio de plataforma. El ser humano juega y seguirá jugando, como una actividad de diversión o emulación social y es parte de las labores del científico social ir allá, donde se crean reglas, personajes, mundos y universos tan ricos y vastos como en el que habitamos.

El taller de análisis de videojuegos contemporáneos busca analizar cómo estos productos han nacido, crecido y cambiado a lo largo de los años. Cómo han dejado de ser sólo algo para niños y han pasado a ser mucho más, un objeto digno de estudio y reflexión en muchos niveles. Cómo han impactado a la sociedad y a las industrias creativas, en general.

Propuesta.

El referente directo del Taller de análisis de videojuegos son los talleres de análisis cinematográfico, en los cuales se dedican a la proyección, discusión y análisis de materiales de este tipo. Asimismo, se puede hacer una reflexión profunda de estos productos culturales, además se pueden conocer materiales fuera de lo común, fomentando la recuperación histórica de dichos recursos.

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, ya sea como industria creativa, fenómeno social y económico o deporte.

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

- Primera etapa: 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 Revisión del videojuego a través de contenido audiovisual para analizar en 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 y respuestas a través de la plataforma Kahoot con el fin de reforzar lo aprendido (10 minutos).

Objetivos.

- Dar a conocer diferentes videojuegos, principalmente las sagas más influyentes en la actualidad.

- Brindar aptitudes para fomentar la investigación y análisis de los videojuegos como producto cultural y creativo.
- Ayudar al desarrollo de habilidades para la crítica profunda de la estética y diseño de los videojuegos.
- Enseñar 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	Metal Gear Solid	Identificar los elementos del lenguaje cinematográfico en videojuegos.
3	Tekken	Comprender la evolución de los videojuegos de peleas a partir del entorno tridimensional, conocer el significado de la figura del gladiador, y los roles de género
4	Grand Theft Auto. San Andreas	Identificar las características de los videojuegos de mundo abierto y conversar sobre la violencia a través del libertinaje en el videojuego.
5	Pro Evolution Soccer	Apreciar la evolución en el diseño de videojuegos de fútbol así como entender al deporte como fenómeno social, económico, político y de la comunicación.
6	God of war	Analizar el proceso de adaptación de mitología griega en videojuegos.
7	Halo	Entender las bases de los videojuegos de First Person Shooter
8	Gears of war	Identificar el proceso de inteligencia colectiva en videojuegos.
9	Rock Band	Dar cuenta de la incursión de la industria musical en los videojuegos
10	Assassin's Creed	Comprender cómo se hace un videojuego histórico con temática profunda.

11	Wii Sports	Conocer el uso de nuevas interfaces basadas en detectores de movimiento
12	The Last of Us	Conocer el papel de las exclusivas para el éxito contundente de una consola.
13	Alien Isolation y Sombras de Mordor	Conocer como la Inteligencia artificial (IA) en los videojuegos ha progresado significativamente para abonar a la experiencia del jugador.
14	E-sports	Analizar el panorama de los juegos electrónicos y su impacto.
15	Free Fire	Analizar el impacto de los videojuegos para móviles.
16	Pandemia 2020	Analizar cómo 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 se solicita un aula con la posibilidad de proyectar los videojuegos para los alumnos. El cañón como la computadora corren a cargo del profesor por lo que se espera que el aula tenga las condiciones adecuadas.

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

- Viernes: de 13:00 a 15:00 h. Dependiendo de lo que el Departamento de Difusión convenga.

Bibliografía:

- Cassell, Justine. (2000). Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, MIT Press.
- Garfias Frías, J. Á. (Ed.). (2017). Aportes para la construcción de teorías del videojuego. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Garfias Frías, J. Á. (Ed.). (2018). Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0 (Primera). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Huizinga, J. (2008). Homo ludens (1a. ed., 7a. reimpr.). Alianza.
- THE CIU. (2023). "Gaming en México en 2022: #JugarNoEsCosaDeNiños". The Competitive Intelligence Unit (CIU.). Agosto 27, 2023. Recuperado de: <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2023/7/3/gaming-en-mxico-en-2022-jugarnoescosadenios>