Enzo Valdés Zavala 23 de marzo, 2020

Grupo 12 Redacción

**Actividad 9°:  
  
Artículo sobre mi tema de trabajo escrito:  
  
“Problematizing Videogames: Teaching Students to Be Critical Players”**  
**Problematizando videojuegos: Enseñándole a estudiantes a ser jugadores críticos**

1-. ¿De qué trata el artículo?  
R=Trata de como los videojuegos, siendo entendidos como un complejo medio de comunicación dentro de la media, pueden ser utilizados como una herramienta al momento de enseñar y aplicarles la crítica mediática literaria.  
Se propone ahondar en el concepto del videojuego como un medio de comunicación, sus repercusiones en la media, como los profesores pueden crear una metodología flexible que permitan dotar a sus alumnos de un pensamiento critico y reflexivo al momento de experimentar un videojuego (así sean capaces de generar símiles con la cotidianidad y las situaciones dentro del juego); y como puede esto ser una herramienta de aprendizaje al momento de analizar otros medios.

2-. ¿Cuál es la importancia del tema en la disciplina?  
R= La importancia radica en la visualización del videojuego como un medio multimodal, y como es recibido por los consumidores.  
Se hace un paralelismo conforme a los análisis literarios de diferentes medios como autobiografías con respecto a los videojuegos, pero este ultimo al poseer diferentes ramas mediáticas que se complementan para presentar una experiencia mas completa (medios visuales y textuales, sonido, representaciones de movimiento y de espacio) necesita su propia metodología para poder ser analizado correctamente y no solo recaer en el aspecto narrativo.  
  
Este tipo de critica y análisis, al poseer mayores dimensiones y enfrentar el problema de profundizar un medio comunicativo reciente, le da tanto a profesores como alumnos herramientas deductivas y analíticas nuevas, un pensamiento critico que no se detiene en las capas mas superficiales del medio e indaga en los significados de cada pequeña acción reconocible y reconoce los efectos secundarios (conocidos como experiencias emergentes) que ocurren dentro y fuera del videojuego, dándole una mayor importancia a las interacciones jugador/entorno y jugador/jugador; recalcando que al analizar las situaciones presentadas dentro de este medio le da una nueva perspectiva a problemas cotidianos que estén relacionados con el tema del videojuego.

3-. ¿Qué se propone el autor?  
R= Por medio de generar un análisis complejo a la composición del videojuego, interpretándolo como un conjunto de medios, el autor propone una metodología flexible que le permita al analista tener mayor libertad y profundidad al momento de analizar por categorías el videojuego.

4-. ¿Qué temas se abordan?  
R= Aborda el análisis de medios de comunicación comunes, la definición compleja del videojuego como un medio de comunicación, los métodos de transmisión del videojuego y sus categorías esenciales, la retórica del videojuego visto como un conjunto de procesos de código, interacción y papel determinante del jugador dentro del videojuego al ser pieza clave, metodología de Bogost, metodología de Consalvo y Dutton´s, planteamiento de la metodologia, cuestionar diferentes categorias del videojuego, critica reflexiva de estas categorias, 4 nuevas categorias que sirven como plantilla de análisis basadas en la metodologia de Consalvo y Dutton´s, y aplicación de las plantillas como un modelo general a seguir que promueve el libre cuestionamiento del analista.

5-. ¿Qué perspectiva se sigue?  
R= Esta pregunta es complicada, porque se intenta seguir una perspectiva puramente profesional pero reiteradas veces nos hablan de la subjetividad de estos análisis por el factor de la jugabilidad personal de cada analista.  
Es parecida a una mezcla libre, donde hay modelos establecidos que sirven de plantilla pero se incita al libre pensamiento critico.

6-. ¿Qué trata de explicar o demostrar?  
R= Explica al videojuego como algo más que un simple medio de entretenimiento, con relevancia mediática y profundidad, también como una posible herramienta que impulsa el pensamiento critico y multidimensional de los estudiantes y maestros.  
Demuestra por medio de la comprensión técnica del videojuego su profundidad y complejidad, siendo el medio más didáctico de transmisión que tenemos a la fecha.

7-. ¿Cuál es la información más importante?  
R= La primera parte del escrito habla de los elementos cruciales del videojuego:

-Narrativa: Que es la historia abordada por el juego por medio de distintos métodos e interacciones.

-Interacción: Se refiera al nexo que genera el jugador con el entorno del juego, como se desenvuelve en este y como lo transforma.

-Jugabilidad: Que es la libertad de movimiento, dentro del espacio delimitado del juego, de una estructura rígida (jugador).

-Games/Juegos: Son las interacciones voluntarias donde el jugador sigue las reglas de comportamiento del programa, resolviendo un conflicto artificial por medios cuantificables.

Tras definir los elementos más identificables del videojuego, procede a proponer un análisis que tenga estas 4 categorías en consideración.

Define la crítica del videojuego como una basada esencialmente en la jugabilidad/interacción del jugador en tiempo real, incluyendo la narrativa y dándole un papel clave al jugador al momento de analizar el producto. No es lo mismo que dos personas analicen el mismo juego si tienen tiempos e interacciones distintas dentro del campo de posibilidades que ofrece el entorno del juego.

Cuestiona el papel del jugador dentro del videojuego y sus limitantes (que puedo y que no puedo hacer), que elementos le hacen sentirse inmerso dentro del medio y como los mensajes que transmite el juego llegan por distintos medios de comunicación.

Analizar como llegan estos mensajes al receptor, como son construidos, y como se transmiten por medio de las categorías ya mencionadas.

Es aquí donde viene Bogost, un analista maestro de este medio que propone al videojuego como un conjunto de mini procesos (llamados unidad de operaciones) que tienen tareas específicas y delimitadas por sus reglas computacionales.

Estas unidades de operaciones conforman el argumento general del videojuego, dándole una retorica con sentido.  
Después, por medio de una comparación con los silogismos, propone un método de análisis que es la retórica procedural.  
La retórica procedural es el uso de procesos como retorica verbal en una oratoria y en retorica visual en la practica del uso de imágenes.  
  
Despues entramos en el análisis de Consalvo y Duttons, que por medio de establecer 4 categorías de análisis como una plantilla, propone una metodología para analizar por puntos al videojuego.  
  
Las 4 categorias son:  
  
-Inventario de objetos  
-Estudio de la interfaz  
-Interacción con el mapa  
-Gameplay Log

Por medio de establecerse preguntas por cada categoría, se buscan potenciales problemas relacionados con la interacción del jugador y la categoría que esta inmerso.  
Asi se ejecuta un análisis completo y diverso de un videojuego,

8-. ¿Qué posición adopta el autor frente al tema?  
R= Neutral, de expositor.

9-. ¿Cuál es la pregunta clave que el autor intenta contestar?  
R= ¿Cómo se analiza un videojuego, siendo un medio propio y multimodal?

10-. ¿Qué otras posiciones se plantean en la lectura?  
R= El análisis libre de medios literarios y una comparación con el medio del videojuego, como se propone un estudiante critico y reflexivo de los medios que consumen.

11-. ¿Cuáles son los puntos fuertes?  
R= Una metodología flexible con plantillas de uso y de guía, una retorica basada en los diferentes medios que involucran al videojuego,  
una descripción del videojuego bajo el concepto de medios multimodales, ejemplos de aplicación en videojuegos populares.

12-. ¿Cuáles son los puntos débiles?  
R= La metodología depende de la experiencia del gameplay de cada analista, siendo algo subjetiva.

13-. ¿Cuáles son los puntos positivos?  
R= -Videojuego como experiencia  
 -Categorías del videojuego  
 - Plantilla del videojuego con análisis por cada categorias.  
 - Perfil critico del analista

14-. ¿Cuáles son los puntos negativos?  
R= - Subjetividad del análisis al videojuego

15-. ¿De qué modo o con qué argumentos se sostiene la posición?  
R= Por medio de la metodologia de Consalvo y Duttons, complementándose con la retorica de Bogost, analistas que dieron introspección al videojuego

16-. ¿Cuáles son los ejemplos?  
R= El famoso videojuego multijugador conocido como League of Legends, que pertenece al genero Multiplayer Online Battle Arena, es analizado por la categoría de Gameplay Log, determinando el comportamiento agresivo de sus jugadores debido a la competición que exige este juego.

17-. ¿A qué conclusiones llega?  
R= El videojuego es un medio complejo y variado, su análisis no esta definido objetivamente como otros medios, pero la plantilla de Consalvo y Duttons ejerce un impulso en los estudiantes para que puedan desarrollar un pensamiento critico y reflexivo, siendo capaces de extrapolar situaciones dentro y fuera del juego para su comprendimiento y aplicación en la vida cotidiana.  
  
18-. ¿En qué sentido genera valor?  
R= Genera valor al aproximarse al videojuego como un medio complejo, funcional, profesional que merece su propio tipo de análisis.

19-. ¿Cuáles son las palabras desconocidas? Colocar su definición.  
R= Silogismos:  
 Razonamiento deductivo e inductivo que consta de 2 proposiciones como premisas y una conclusión que es inferida deductivamente de las premisas.

20-. ¿Cuándo y dónde se publicó? Colocar la bibliografía en formato APA  
R=   
Mark Love. (2017). PROBLEMATIZING VIDEOGAMES: TEACHING STUDENTS TO BE CRITICAL PLAYERS . 2017, de TextJournal, Woosong University 17-2 Jayang-dong, Dong-gu, Daejeon 300-718, South Korea Sitio web: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1159108.pdf