Proyecto de ensayo final Pensamiento Critico

Nombre?

Servidor/realm?

**Planteamiento del problema:** ¿De que**(é)** manera un videojuego puede reflejar la conducta humana ante eventos críticos y c**(ó)**omo el pensamiento crítico nos permite actuar ante ocios constructivos y situaciones reales como una pandemia? El videojuego World of Warcraft de la compañía “Blizzard Entertainment” que es un juego MMORPG (mas~~s~~sive multiplayer online role-playing game) o videojuego multijugador masivo en línea, tuvo **(su propio)** evento pandémico que ocurrió en el año 2005 que se originó por un error informático **(el cual)** que desató una serie de diversas conductas entre las cuales **(encontramos eventos que)** no están tan lejos **(de)** ~~en~~ lo que es la realidad de la pandemia actualmente; Los moderadores del juego al enterarse de la gravedad del error informático hacia los jugadores, ordenaban no salir de sus capitales realizando cuarentenas voluntarias, mantener la distancia social y cuidarse previniendo que los jugadores de nivel bajo sean afectados ya que hasta los jugadores principiantes eran afectados por esta enfermedad. Sin embargo, ha habido jugadores que colaboraban con otros jugadores que se encargaban de “sanar” a los enfermos, otros que desobedecían las indicaciones propagando más la enfermedad incluso algunos jugadores que culpaban a otros como responsables de la causa de la enfermedad, tal era el caso en los inicios de la pandemia cuando medios alarmistas culpaban al gobierno chino con la teoría de que el virus del COVID 19 fue originado en un laboratorio

Este caso fue analizado por los epidemiólogos Nina Fefferman y Eric Lofgren (2007) que utilizaron a la pandemia virtual modelando el comportamiento humano en respuesta a una pandemia real. Ellos concluyen que las enfermedades virtuales son una excelente simulación en cuanto a la conducta de las personas en la vida real, yo concuerdo con los autores que usar los videojuegos como un marco experimental nos permite interactuar y analizar los grupos sociales que interactuamos, **(de)** la misma forma como el uso de nuestro pensamiento crítico como diría Santuc (2017) es un ejercicio “pr**(á)**actico y autodidacta” **(No queda clara la relación entre una cosa y otra, sería bueno desarrollar mejor la relación.)**

**Justificación de la bibliografía:** Para la elaboración de este ensayo se ha considerado como principales autores a Fefferman y Lofgren (2007) como indicación del evento presentado en el lado teórico como a Santuc (2017) para sustentar lo fundamental del curso explicando la importancia del pensamiento crítico; primero mencionare al filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga (1938) quien escribió la obra *“Homo Ludens, un estudio del elemento lúdico en la cultura”* en cual es un estudio histórico y antropológico en la cual como el hombre como un ser lúdico se desenvuelve y expresa sus pensamientos e ideas en la cual se expresa de manera simbólica. Ese término lo llama “Circulo Mágico” que se refiere al espacio en el que se suspenden las normas y la realidad del mundo exterior, y se reemplazan por la realidad artificial de un mundo sintético, y por las normas que lo rigen. Lo que Huizinga quiere decir que en un espacio lúdico se puede suspender las normas de la realidad

**(T)** también mencionare a Arendt (1995) en relación a la banalidad del mal en la conducta de algunos jugadores que independientemente carecen de intenciones malignas pudieron a llegar a contagiar a los demás jugadores debido a que**(,)** según el evento, los li**(í)**deres de algunas “hermandades” que son grupos de jugadores daban las ordenes de contagiar a los jugadores de niveles bajo y esparcir la enfermedad.

**(Bien, pero hubiera sido bueno comentar cada fuente a profundidad. Sería bueno que desarrolles mejor el vínculo con Arendt.)**

Metodología:

Para la elaboración de este ensayo he decidido implementar un esquema dividido en 5 subtemas en l**(o)**as que voy a señalar lo siguiente:

**Introducción**

1. Antecedentes del evento de la pandemia virtual: Iniciare**(é)** el tema explicando los hechos
2. Análisis de la conducta de los jugadores: Abordare**(é)** la relación entre la conducta de los jugadores sustentando a Hannah Arendt (1995) en su obra: “De la historia a la acción, El pensar y las reflexiones morales” en la cual se ha visto que algunos jugadores presentaron una conducta en la cual **(la banalidad del mal se hizo patente, en el sentido en que gente no necesariamente mala comente actos inadecuados, como por ejemplo, dejar la oración a medias.)**
3. Reflexión del evento y su relación con el pensamiento cr**(í)**itico:

**(Bien, pero te he pedido varias veces mayor rigurosidad. Tu tema es posible, pero debes cumplir formalmente con algunas cosas. Revisa tu ortografía y redacción, cita adecuadamente y sobre todo: trata con cuidado el contenido de la información que transmutas. Buen trabajo!)**

**Puntos: 11/15**

Referencias bibliográficas:

Arendt. H (1995). De la historia a la acción, El pensar y las reflexiones morales. Ediciones Paidos. España

Blanco Aza, D. (2018). Interactividad: El videojuego como medio de creación artística (Revisado ed.). Recuperado de <https://gredos.usal.es/handle/10366/139126>

Huizinga, J (1938). Homo Ludens, un estudio del elemento lúdico en la cultura. Recuperado de

https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf

Fefferman. N & Lofgren. E (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. Recuperado de:

<https://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099(07)70212-8/fulltext#secd13618587e215>

Santuc. V (2017) El topo en su laberinto, 2da edición. Universidad Antonio Ruiz de Montoya.