

**Programa de Estudios Interdisciplinarios
Facultad de Humanidades
Universidad de Puerto Rico
Recinto de Río Piedras**

ESIN 4056-004

Humanidades en Acción: Ludum Digital: Videojuegos, jugadores y contextos virtuales

MJ 8:30-9:50am

LPM-210

Profesor Alfredo E. Rivas, Ph.D.

3 créditos

alfredo.rivas@upr.edu

Libro de texto:

Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies* (1 edition). London: SAGE Publications Ltd.

Objetivos del curso:

- Familiarizar al estudiante con distintos acercamientos teóricos utilizados para análisis e investigación en el área de videojuegos.
- Estudiar la trayectoria histórica del video juego, y su relación con las corrientes epistemológicas de la ludología.
- Contextualizar el devenir histórico del videojuego y sus vínculos con otros productos culturales, como son la literatura y el cine.
- Enfrentar al estudiante a las distintas modalidades, categorías, vocabularios audiovisuales del videojuego.
- Desarrollar un trabajo al menos dos trabajos de investigación que intente la aplicación de al menos uno de os modelos teóricos discutidos.

Bosquejo del curso:

Este curso intenta explorar los videojuegos como campo de estudio transdisciplinario. Se atenderá la historia de los videojuegos como punto de enlace a nuevas corrientes y modelos teóricos para estudiar esta experiencia poshumana. Se verán en su contexto distintos tipos de videojuegos como son simulaciones, juegos de roles, juegos de estrategias y MMORPG's. Desde una perspectiva poshumanista, se analizarán nociones de identidad, hipermediación y entornos virtuales multimediáticos. El curso tiene un componente de investigación práctica que demanda del estudiante el desarrollo de una bitácora como jugador (*Gamer's Journal*) y un análisis de juego desde el marco teórico de la Teoría de la Actividad.

Fecha	Temas	Horas de trabajo
Septiembre 21-23	Introducción a marcos teóricos y acercamientos de estudio.	3 hrs.
Septiembre 28	La condición poshumana. Acercamientos desde la figura del ciborg al área del videojuego.	1 1/2 hrs.
Septiembre 4-6	Teoría de la Actividad como posible marco metodológico para el estudio del videojuego.	3 hrs.
Septiembre 11-13	Historia del videojuego y trasfondo. Corrientes y categorías.	3 hrs.
Septiembre 18-20	El videojuego en el contexto de los estudios culturales. Comienza la bitácora del jugador/a (Gamer's Journal)	3 hrs.
Septiembre 25-27	EL contexto de la simulación.	3 hrs.
Octubre 2-4	Se entrega la bitácora del jugador/a. Examen parcial.	3 hrs.
Octubre 9-11	Discusión de las bitácoras. Discusión de la metodología de estudio del videojuego desde el modelo de Teoría de la Actividad.	3 hrs.
Octubre 16-18	Comienza la crónica del jugador/a. Las problemáticas del <i>engagement</i> .	3 hrs.
Octubre 23-25	El videojuego como herramienta de aprendizaje. Principales posturas y proyectos sobre el videojuego como pieza pedagógica.	3 hrs.
Octubre 30- Noviembre 1	Curva de aprendizaje vs. Dificultad. La mecánica interna del juego.	3 hrs.
Noviembre 6-8	Representación y simulación. Sobre género, raza e identidad en el videojuego.	3 hrs.
Noviembre 13-15	Violencia simulada. La muerte como estrategia del jugador. El videojuego de zombies: licencia para el asesinato en masa.	3 hrs.
Noviembre 20-22	Violencia simulada: ¿hay espacio para el modelaje?	3 hrs.
Noviembre 27-29	Rituales finales y repaso de contenidos y tareas.	1 ½
Diciembre 4-6	Entrega de la crónica del jugador/a. Examen final.	3 hrs.

Metodología:

Conferencias, grupos de discusión, proyección de material audiovisual, y presentación de otros productos culturales.

Recursos del aprendizaje:

En el curso se utilizará el equipo tecnológico disponible en el salón LPM-210. Además, el curso cuenta con los recursos tecnológicos de La universidad de Puerto rico, Recinto de Río Piedras, que incluyen recursos disponibles en el Laboratorio de Psicología de la Facultad de Ciencias Sociales.

Evaluación y requisitos:

- Exámenes parciales (60%) Habrá dos exámenes parciales durante el semestre.
- Bitácora del jugador/a (15%)
- Crónica del jugador/a (15%)
- Asistencia (10%): Se requiere la asistencia a clase. Si el estudiante falta más de tres veces en el semestre sin excusa o causa justificada a la nota final se le restará un diez por ciento (10%).

Sistema de calificación:

Se utilizará un sistema de calificación cuantificable (calificaciones de la A a la F).

POLÍTICAS INSTITUCIONALES:

Integridad académica y responsabilidad social

Ética:

El plagio (el tomar oraciones, párrafos o ideas de trabajos hechos por otras personas y presentarlos como propios) o cualquier conducta que represente deshonestidad en su desempeño académico resultará en la no aprobación del curso, en acción disciplinaria de acuerdo con las normas de la Universidad de Puerto Rico o ambas.

ENFOQUE DE LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOBRE DIVERSIDAD

Nos acercamos al concepto de diversidad desde el contexto de nuestra identidad cultural cuya hibridez histórica nos facilita una heterogeneidad intrínseca a nuestra manera de ser y de pensar.

Partimos de la convicción de que las diferencias en los seres humanos no pueden constituir desigualdad sino afirmación de identidad individual, derecho adquirido por la propia naturaleza de lo que somos.

Nos guía, entre otros postulados, el artículo 4 de la Declaración Universal sobre la diversidad cultural de la UNESCO (2002) que afirma que “la defensa de la diversidad cultural es un imperativo ético, inseparable del respeto a la dignidad de la persona humana.”

Fomentamos la comprensión de la pluralidad de identidades en una disposición de inclusión en términos de género, raza, etnia, orientación sexual, religión, modos de pensar y ser, trasfondo cultural, origen nacional, clase social, edad, ideología política, etc.

Cumplimos a cabalidad con la Ley 51 de 17 de junio de 1996 que da a las personas con impedimentos el derecho a recibir el acomodo razonable para el desarrollo de sus capacidades y habilidades particulares.

Honramos el artículo 6 del Reglamento de Estudiantes de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras que establece que "no se podrá privar a ningún estudiante, por razón de sexo, raza, origen, condición social, credo político o religioso, del derecho de asociación ni de los servicios y programas que brinda la Universidad."

Por la propia naturaleza de los saberes que investiga y estudia el campo de las comunicaciones, nos guía el interés de fomentar en el diseño curricular la dimensión transdisciplinaria, multicultural e internacional del mismo, estimulando así no solo el conocimiento sino las sensibilidades pertinentes para la comprensión de las diversas identidades que nos definen.

Derechos y obligaciones:

1. El/la estudiante deberá conocer y cumplir con los Reglamentos Universitarios y con las políticas institucionales de la Universidad de Puerto Rico con relación a hostigamiento sexual, uso y abuso de drogas y alcohol, uso ético legal de las tecnologías de información, disciplina en el salón de clases, honestidad académica, entre otras. Todo/a estudiante que viole las disposiciones de los Reglamentos Universitarios o que incumpla las políticas institucionales será referido/a a la Oficina de Coordinación de Asuntos Estudiantiles para la aplicación de las medidas disciplinarias que correspondan conforme a la reglamentación universitaria.

2. Los/las estudiantes que tengan necesidades especiales o que padezcan de condiciones medicas o de algún tipo de impedimento físico, mental o emocional que requiera de acomodo razonable, deberán notificarlo a la Oficina de Asuntos de Personas con Impedimentos del Recinto, a la brevedad posible, para poder proveerle el acomodo razonable necesario, a tenor con las leyes federales y estatales aplicables.

1. Los/las estudiantes que reciban servicios de Rehabilitación Vocacional deben comunicarse con el profesor al inicio del semestre para planificar el acomodo razonable y equipo asistido necesario conforme a las recomendaciones de la Oficina de Asuntos para las Personas con Impedimentos(OAPI) del Decanato de Estudiantes.

Bibliografía

- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Bogost, I. (2015). *How to Talk about Videogames* (1 edition). Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Cyborg Óptimo: una mirada al proceso cognitivo de la atención voluntaria en la era poshumana*. (2012). (Doctoral Dissertation). University of Puerto Rico, San Juan, Puerto Rico. Retrieved from ProQuest Dissertations & Theses database.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition: Revised and Updated Edition* (2nd edition). New York: St. Martin's Griffin.
- Haraway, D. J., Hables-Gray, C., Eglash, R., Clynes, M. E., Meyers, A., Driscoll, R. W., ... Dick, P. K. (1995). *The Cyborg Handbook* (1st edition). New York: Routledge.
- Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies* (1 edition). London: SAGE Publications Ltd.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (Reprint edition). Penguin Books.
- Perron, B., & Wolf, M. J. P. (Eds.). (2008). *The Video Game Theory Reader 2* (1 edition). New York: Routledge.
- Rivas, A. (2013). Artificios del Intelecto: escenarios poshumanos, autopoesis de la máquina y mentes incorporadas en nuevos paradigmas de inteligencia artificial. *Teknocultura- Revista de cultura digital y movimientos sociales*, 10(3).
- Rivas, A. (2017). Bailando con Zelda: reflexiones sobre el videojuego como herramienta de (des)control e (hiper)atención. In *Perspectivas del desarrollo Humano: Prevención y Promoción en Niños y Adolescentes*. San Juan, Puerto Rico: Editorial Publicaciones Gaviota.
- Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, NY: Simon & Schuster.

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The Video Game Theory Reader* (1 edition). New York; London: Routledge.