

# INFORME DE EVALUACION TRABAJO FINAL DE GRADO

**Estudiante:** Marcelo Bentos

**Título:** "Apuntes sobre videojuegos y producción de subjetividad".

**Docente Tutor/a:** Prof. Tit. Enrico Irrazábal

**Docente Revisor/a:** Asist. Mag. Natalia Laino

**Período solicitado para Lectura Pública:** segunda quincena de junio 2016.

## 1. Aspectos formales:

- Se trata de un trabajo monográfico que cumple con los aspectos formales para la presentación de un TFG (caratula, formato, resumen, páginas).
- La redacción es clara, tiene un adecuado nivel ortográfico y de sintaxis. Se destaca una escritura fluida para la lectura.
- Se visualizan algunos errores en el manejo de las normas APA, presenta varias inconsistencias a lo largo del texto y en la lista de referencias bibliográficas.

## 2. Articulación teórica:

- El autor se propone realizar un análisis de los videojuegos (masivos y con conexión a internet) como campo problemático, ligado a la noción de producción de subjetividad. Para esto, y reconociendo su dimensión de red-compleja, se propone desarrollar: implicancias económicas, condiciones de producción, relaciones con la vida cotidiana, componentes de su dimensión artística, entre otros. Cabe distinguir su propósito sostenido a lo largo del trabajo de producir líneas de apertura.
- Se destaca el intenso trabajo que el autor realiza en la búsqueda de antecedentes y en el uso, profundidad y detenimiento en el manejo de las referencias conceptuales que utiliza. Se visualiza su capacidad creativa en el uso de los conceptos-autores-articulaciones que convoca para abordar su tema-campo-problema, y parecería que se permite usarlos *a su gusto*, es decir en función de su recorrido, según como los va '*precisando*'. En ese sentido se destaca el uso de la filosofía como un aporte fundamental para abordar temas trabajados por la psicología como por ejemplo las "adiciones", que en este caso, le permite al autor generar condiciones de pensamiento y problematización.
- Problematiza una cierta concepción *temporo-espacial* tradicional y la hace dialogar con los aportes filosóficos de autores como Deleuze, Guattari y Bergson incluyendo la dimensión de lo virtual.

- Recurre a los estudios del cine de Deleuze para estudiar los videojuegos en su dimensión artística, pero sobre todo para analizar su vinculación con el pensamiento y la producción de subjetividad. Esto le permite trabajar lo virtual desde los dos tipos de imágenes que Deleuze analiza, *imagen-movimiento* e *imagen-tiempo*. Es en esta última que se da lugar al tiempo aiónico, tiempo intensivo (vibraciones, composición, excitación cerebral, pensamiento), y es interesante el potencial que identifica el autor en estos estudios vinculándolos a las producciones de los videojuegos.

- Se inclina hacia una especial atención a los *videojuegos de rol multijugador masivo en línea* (MMORPG) por el tipo de relaciones que estos generan con el jugador-personaje, por el fuerte componente en la vida cotidiana de las personas y por sus modos de producción subjetiva. Trabaja el concepto *descoporeización* de Mendizábal para visualizar los videojuegos en su posibilidad de experimentación o como territorio que se cierra sobre sí mismo.

- Aborda la incorporación de los videojuegos en la maquinaria de producción capitalística, desde la microeconomía y la economía global, analizando sus vinculaciones con las reglas del mercado y por lo tanto con la producción de subjetividad.

- Resulta interesante y novedoso el abordaje que hace de los videojuegos y las adicciones, diferenciando *adicción* de *captación* (flujos capitalísticos), resaltando la dimensión política en esta discusión que permite despatologizar el tema y sacarlo del la cuestión individual.

- Cabría anotar que en cuanto a los desarrollos conceptuales sobre producción de subjetividad, si bien quedan articulados de algún modo en los distintos apartados, no quedan lo suficientemente desarrollados teniendo en cuenta la importancia que les otorga en la relación con los videojuegos.

- Las conclusiones finales abren algunas ideas no trabajadas necesariamente a lo largo del trabajo que muestran, por un lado un modo de pensamiento inquieto por parte del autor, pero que dejan ciertas ganas en el lector(a) de conocer cómo está pensando algunos temas que presenta allí, por ejemplo la pregunta ¿cómo y cuándo intervenir desde la psicología?

### **3. Consideración final:**

En síntesis, es un muy buen trabajo que aporta elementos para pensar el uso de los videojuegos vinculados a la producción de subjetividad, desde la idea de una red compleja de elementos que desbordan, comprendiendo por lo menos al cuerpo, la red informática, los soportes tecnológicos, flujos capitalísticos, lógicas de mercado, etc. Cumple con los requisitos para pasar a la defensa.