

INFORME DEL TRABAJO FINAL DE GRADO. DOCENTE TUTOR.

Datos:

Estudiante: Marcelo Bentos

Tipo de trabajo: Monografía

Título: Apuntes sobre videojuegos y
producción de subjetividad.

Docente Tutor/a: Prof. Enrico Irrazábal

Docente Revisor/a: Asist. Mag. Natalia Laino

Período solicitado para Lectura Pública: 2ª quincena de junio 2016.

Comentarios generales:

1-. Aspectos Formales:

- El Trabajo Final de Grado se ajusta a los requerimientos formales de presentación (carátula, resumen, cantidad de páginas, tipo y tamaño letra, interlineado):
- Redacción: La ortografía, así como la sintaxis del monográfico son adecuadas.
- Manejo de las fuentes bibliográficas: La TFG contienen una utilización respecto a sistema de citación y referencias bibliográficas de acuerdo a la normativa vigente.

2- Articulación teórica:

- Relevancia del tema elegido. El tema elegido es relevante porque plantea cuestionamientos y perspectivas analíticas “incómodas” en relación a los agenciamientos y las subjetividades que conforman los flujos capitalísticos. Abre un espacio de problematización que interroga el pensamiento moderno, el proyecto científico de la modernidad, en tanto cristalización de juegos de verdad. Introduce una mirada acerca de la porosidad entre la virtualidad como imaginiería y el acaecer fenomenológico de la materialidad de aquello entendido como “fantasía”, ensoñación, increado, que comienza a decantar como formación de expresión y contenido.
- Nivel de análisis y discusión. Realiza un recorrido que permite ir tejiendo la urdiembre del campo de problemas, tanto como tejido, entramado, como también trama de interrogantes y una intriga. Define en primera instancia las nociones de

video juegos y videos jugadores, la relación entre nuevas tecnologías, tecnología y proliferación informática, inserta en la cotidianidad y en pliegues cada vez más frondosos de nuestras subjetividades. En la producción de juegos de creciente complejidad, en los procesos comunicacionales, en los aspectos cognitivos y de aprendizajes, en el mundo académico. Define más adelante la noción de juego y como estas plantean la necesidad de una crítica radical a la realidad. La realidad “física”, su extensión y la “derivada”. Crítica que reclama el análisis de una torsión y nueva composición del espacio-tiempo.

El recorrido que arma la trama se detiene como lo hizo con espacio-tiempo en la imagen y el movimiento. Soportado el recorrido en las conceptualizaciones esquizoanalíticas reflexiona sobre el cine, la espectacularización, los procesos de las producciones de imágenes mentales, virtuales, formales reales, la maquinación video juego/video jugadores. Realiza un recorrido por los video juegos en línea para mostrar la dinámica de la producción maquinaica.

- Ingresar en un tramo final, que tiene un tránsito a través de la porosidad de la economía libidinal y política desde la mirada analítica de la economía global, la dinámica capitalista y las “microeconomías” de los juegos. Que conduce a pensar la descorporeización (conexión con el juego, desconexión del cuerpo) como la extracción de plusvalor a través del cine de un tipo de cine espectacularizado. Un devenir tecnológico de extracción de ganancia del tiempo de ocio. Cierra el análisis con un giro que resituye el análisis ante la posibilidad de quedar atascado en binarismos múltiples. Indaga los planos de consistencias de las definiciones medicalizantes, patologizantes de adicción y las desplaza hacia las efectuaciones inmanentes de los flujos de capital, fundamentando desde Guattari. Cambia adicción por captación, no como solución sino como problema, incertidumbre, estrategia de abordaje.
- Nivel de sistematización e integración.
Tiene un buen nivel de sistematización, organización e integración conceptual y de líneas de análisis
- Claridad conceptual en la presentación y desarrollo de la temática.
El proceso ideatorio seguido, las conexiones fundadas conceptualmente son claros y con referentes que solidifican su planteo. El desarrollo de la temática por momentos parece que queda atrapada en una contradicción pero lo sorteando, sobre

todo al final que se hace más claro como puede resolver la dimensión sociohistórica, la económica de la “realidad física”, con las micreconomías del juego, la extracciones múltiples de plusvalías reales/virtuales espectaculares cinéfilas y gamers. Líneas estratégicas, fugaces que son atrapadas por agenciamientos medicalizantes a través del encorsetamiento adictivo. Reduccionismo psiquiatrizante, psicologizante, que lima las puntas de fugaz de un pensamiento que otorga toda la potencialidad del problema.

- Redacción y coherencia interna en el trabajo.

La redacción es adecuada y el trabajo guarda coherencia interna al resolver algunos recorridos que necesitan conexiones que se logran. No obstante parece que es una reflexión que debería devenir en proyecto de investigación, que tenga la posibilidad de otros tiempos, extensivos y no cotrarios a intensivos, para poder detenerse en devenires anunciados, pero no posible de ser desarrollados en el marco de un TFG. La monografía tiene las ventajas de los meandros de la reflexión y los límites, quizás de no abrir la puerta a un desarrollo de investigación que lo puede dar a futuro un proyecto.

- Uso de terminología específica.

Realiza una utilización adecuada y específica disciplinar y transdisciplinar.

3- Proceso de tutoría:

Se cumplieron los acuerdos establecidos entre tutor y tutoreado.

Fue un buen proceso de producción del trabajo final

Consideración final:

El trabajo es muy bueno, creativo por la elección del tema y su forma de abordaje. La reflexión sobre el mundo virtual y el real es muy interesante porque muestra como allí se juega una apuesta entre la dominación estratificante y el resquebrajamiento de esas placas por medio de un movimiento de desplazamiento en el punto de tensión, ruptura del binarismo por la multiplicidad histórica, historizante, la producción de líneas que tejen una diagramática (que paradójicamente sirven para una analítica TFG) de la porosidad, los plegamientos subjetivantes de un espacio derivado. Los video juegos, los videojugadores, la maquinación de las “almas y los cuerpos”, las creaciones de nuevos tiempos-espacios-imágenes que fundan planos de consistencias de virtualidades que

comienzan a concientizarse en los actos mismos que se van realizando, actualizando. Formalizaciones de expresión y contenidos que desnudan los bosquejos de los agenciamientos de enunciación y deseos, donde las capturas biologicistas, medicalizantes juegan sus apuestas ahistorizantes, no invalidado, sino componiendo el juego, la tensión, adicción-captación. En la construcción de una mirada restitutiva del social histórico, de un devenir político, económico, libidinal, deseante, crítico.