

1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2019.

Hablemos sobre videojuegos: estrategias argumentativas en YouTube.

De Piero, José Luis.

Cita:

De Piero, José Luis (Noviembre, 2019). *Hablemos sobre videojuegos: estrategias argumentativas en YouTube*. 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/jose.luis.de.piero/19>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pQ4a/svk>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Hablemos sobre videojuegos: estrategias argumentativas en YouTube.

José Luis De Piero

INVELEC – CONICET – UNT

jldp1989@gmail.com

Resumen

Dentro de las diversas prácticas discursivas propias del YouTube, nos llaman la atención las de la comunidad de los *gamers*, en particular, los videos en los que los usuarios discuten sobre la calidad y la jugabilidad de distintos videojuegos. En estas piezas discursivas se evidencia un manejo crítico y consciente de recursos argumentativos. Las preguntas iniciales de este trabajo son qué estrategias argumentativas se despliegan al crear estas producciones discursivas, cómo se produce el intercambio con los usuarios y qué posibilidades brinda esto para el ámbito educativo. Los objetivos, entonces, son analizar las producciones discursivas argumentativas montadas en tales videos y proponer aplicaciones didácticas. Para ello se partirá como marco referencial de la teoría de la argumentación desde una postura que integra la perspectiva retórica y la perspectiva pragma-dialéctica, sumado a los aportes del Análisis del Discurso Digital y de la Alfabetización Digital Mediática. Para el análisis se consideraron cinco videos de Youtubers en los que revisan el juego *The legend of Zelda: Ocarina of Time* de la consola Nintendo. Finalmente, se proponen posibles proyecciones al ámbito del aula para el trabajo sobre la argumentación como contenido curricular integrado con conocimientos propios del ámbito digital.

Palabras clave

Argumentación – videoblog – videojuegos – análisis del discurso digital – alfabetización crítica mediática.

Introducción

Consideramos a YouTube un espacio social practicado, propicio para la formación de comunidades de práctica. En este entorno, los sujetos pueden permitirse agruparse según intereses particulares, pero, al mismo tiempo, estas prácticas van modificando a los sujetos y generan nuevas maneras de decir y de comunicarse.

Pensamos entonces en las comunidades *gamer*, que han cobrado notable relevancia siendo estos los canales que cuentan con mayor cantidad de suscriptores. El producto principal de esta comunidad son los llamados *gameplays*, donde los creadores juegan y comentan sobre su experiencia al jugar pero también existen críticas, historias y revisiones de los juegos, que nutren las distintas producciones surgidas en este entorno.

Las preguntas que nos motivaron a realizar este trabajo son qué estrategias argumentativas despliegan los *youtubers* al momento de crear ciertos productos, cómo se produce el intercambio con los usuarios y qué posibilidades brinda esto para el ámbito educativo. Por ello, los objetivos del presente trabajo son analizar las producciones discursivas argumentativas montadas en los videos de discusión de videojuegos de YouTube y proponer aplicaciones didácticas de tales producciones.

Marco Teórico y Antecedentes

El marco teórico general para la argumentación será desde una postura que integra tanto la perspectiva retórica como la perspectiva pragma-dialéctica (Perelman & Olbrechts-Tyteca, 1970; Van Eemeren & Grootendorst, 2002). A estos aportes, se le suman los de la Comunicación mediada por computadoras (Thurlow, Lengel & Tomic, 2004) y de la Alfabetización Crítica Mediática (Kellner y Share, 2019).

Sobre el juego que nos convoca existen algunas fuentes que han ahondado en su relevancia. El trabajo de Sivak (2009) refleja el valor del juego como un hito en la historia por todas sus innovaciones. Sobre su creador, Shigeru Miyamoto, de Winter (2015) ha dedicado un volumen a su legado en tres de sus obras, siendo *The legend of Zelda* una de las más importantes. También existen trabajos de las repercusiones de este juego en otros ámbitos como el de la filosofía (Cuddy, 2009), la literatura (Castellanos Vázquez, 2016; Pugh, 2018), o la música (Gervais, 2015).

Resulta relevante mencionar los trabajos referidos directamente a las aplicaciones de YouTube en contextos alfabetizadores. Entre las primeras aproximaciones están los trabajos de Trier (2007a, 2007b) quien presenta usos de YouTube para el aula. Por su parte, Hartley (2009) ofrece una mirada sobre las relaciones aun existentes entre YouTube y los medios tradicionales, aunque ligada a las primeras limitaciones del sitio. Bloom & Johnston (2010) avanzan un poco más sobre la propuesta de la alfabetización mediática y cómo YouTube puede ser empleado para promover intercambios interculturales. Por último, queremos destacar los trabajos referidos a la retórica digital: Olaizola (2013) introduce una breve historia del término y plantea que la retórica clásica sigue presente, pero nutrida con las nuevas posibilidades que brindan los sitios web. Fialmente, Johnson & Wallin (2009) realizan una revisión de los intercambios entre estudiantes a través de YouTube y la Web 2.0 que fomentan lo que denominan *alfabetización retórica*.

Materiales y métodos

Para el análisis se consideraron cinco videos de Youtubers en los que revisan el videojuego *The legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Nº	Título	Enlace	Fecha	Canal
1	¿Por qué Ocarina of Time es considerado el mejor juego de la historia?	https://youtu.be/MtOPZGChoxE	27/07/19	Ishierro
2 ^a	Zelda Ocarina of Time: ¿El Mejor Juego de la Historia? [Parte 01] - Pepe el Mago	https://youtu.be/gGHKGi0do0U	19/05/15	Pepe El Mago
2b	Zelda Ocarina of Time: ¿El Mejor Juego de la Historia? [Parte 02] - Pepe el Mago	https://youtu.be/N3mPcwL5MkU	24/05/15	Pepe El Mago
3	Why The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time Is The Best Damn Game Ever	https://youtu.be/W9b24OU7vNk	30/06/17	VideoGamerTV
4	Come Ocarina of Time cambiò l'industria dei videogiochi	https://youtu.be/LHu5qhlCh1o	21/11/18	Multiplayer.it
5	Ocarina of Time - 20 Years of Perfection	https://youtu.be/NUZKGjXl3eo	21/11/18	Schaffrilllas Productions

Tabla 1. Fuente: Elaboración Propia

Cabe destacar que los videos 2a y 2b se consideran como una unidad por ser dos partes de un mismo tema. Se revisó en los videos si respondían a la estructura retórica clásica de la argumentación y los recursos que emplearon, tanto retóricos como visuales y sonoros.

Resultados

Respecto a la estructura, en todos los videos notamos un respeto por la estructura clásicas, abriéndose con una invitación a la audiencia a comprometerse con el contenido. Los videos más extensos (1, 2 y 5) se detienen en una narración que apela a la experiencia personal de los usuarios mientras que los más breves (3 y 4) apenas mencionan de manera sucinta el surgimiento del juego. La argumentación se despliega en todos los casos durante la mayor parte del video, sin embargo, es destacable la manera de organizarla en los videos 1 y 6. En el primero el creador presenta los puntos clave que repasará a lo largo de su exposición organizados en distintos aspectos que él considera hacen al juego el mejor de la historia. El último, por su parte, presenta toda su argumentación como una gran renarración de la historia del juego, pero apelando a la analogía para presentar su punto de vista hacia el final: el juego es una historia también personal, sobre la vida de una persona. Todos los videos tienen una conclusión muy breve que invita a la adhesión a la comunidad más que a la postura del autor que se supone evidente luego de la exposición.

Respecto a los recursos, los más abundantes son los ejemplos y las comparaciones. La idea de que es el mejor juego se sustenta en que fue la base para el surgimiento otros y se analiza cada detalle técnico en relación con los juegos que los aprovecharon.

Las narraciones de las experiencias personales, las apelaciones a las emociones de la audiencia y la construcción de un enunciador que es parte de una misma comunidad construyen un *ethos* propio de la semiosfera de YouTube.

Es destacable también la forma en la que articulan el sonido. Siendo la música uno de los temas centrales en este juego, el uso por parte de los creadores a partir de los sentimientos que evocan estas canciones.

Es notable también la apelación al criterio de autoridad presente en los videos 2 y 4. Las citas refieren principalmente a revistas de videojuegos reconocidas por la comunidad y a los mismos desarrolladores.

Otro elemento a mencionar el papel de la imagen: no sólo existe un adecuado manejo de la edición del video, sino también un montaje que se adecua a la lógica propia del sitio donde el llamado *corte directo* resulta un recurso fundamental de la comunidad youtuber.

Por último, queremos destacar el papel que cumplen los llamados *memes* extraídos de distintos escenarios de la cultura popular además de la cultura web, que dialogan con una audiencia con la que se supone se comparten estos conocimientos.

Discusión

La retórica digital de estos videos ofrece posibilidades novedosas respecto de una exposición oral ante un auditorio o en un texto escrito: los recursos empleados y la articulación con la imagen y el sonido hacen de estos textos multimodales y multimediales productos mucho más ricos en recursos, sin embargo, como se señala en otros trabajos (Olaizola, 2013), estos respetan las estrategias clásicas, principalmente en la estructura y la disposición de la información.

Los argumentos recurrentes en todos los casos a las innovaciones técnicas (Sivak, 2009) y al impacto cultural del juego (Cuddy, 2009) reflejan un manejo adecuado de las fuentes y de la búsqueda de información (Trier J. , 2007) y responden a los valores propios de la comunidad que los comparte, los entiende y los multiplica (Jackson & Wallin, 2009).

Las aplicaciones posibles para el aula tienen que ver por un lado con los contenidos tradicionales referidos a la narrativa y a la construcción de sentidos dentro de los videojuegos (Castellanos Vázquez, 2016) y de la web (Bloom & Johnston, 2010), pero también, por otro lado, con la exploración de contenidos nuevos como la edición de video y sonido, que forman parte de un conjunto más amplio de habilidades reconocidos por la Alfabetización Crítica Mediática (Kellner & Share, 2019).

Conclusiones

Querríamos concluir con una reflexión sobre la relevancia de estas prácticas. Entendemos que la apropiación de nuevas herramientas en un entorno que se percibe

como propio por parte de los y las jóvenes y adolescentes ha permitido una difusión mayor de contenidos y se ha vuelto una herramienta de empoderamiento para muchos que no encontraban un lugar dónde comunicar sus ideas. La posibilidad de sentirse parte de una o muchas comunidades al mismo tiempo brinda nuevos espacios de intercambio entre pares que se alejan, en ocasiones, de los espacios impuestos como la escuela. Sin embargo, es interesante pensar en las posibilidades de utilizar estos espacios también para ofrecer nuevas maneras de aproximarse al conocimiento.

En el caso concreto analizado, los temas de un aula de lengua y literatura aparecen inmediatamente: para la lectura de las fuentes contenidos como el texto narrativo, la comprensión lectora o la crítica literaria aplicada a los videojuegos; para la producción de videos contenidos como el texto argumentativo, los recursos, la organización de la información, el proceso de escritura. Pero además se requiere de conocimientos de informática, de música, de artes, de historia, de economía, etc.

No desconocemos que, si bien los videojuegos son propios de la cultura popular, existen limitaciones para contextos de clases más bajas que no tienen acceso a ellos. Sin embargo, lo nos interesó aquí es relevar un tipo de prácticas concretas que puede ser aplicada pero que también puede ser reapropiada por distintos sujetos de acuerdo con sus intereses.

Referencias

- Bloom, K., & Johnston, K. M. (2010). Digging into YouTube Videos: Using Media Literacy and Participatory Culture to Promote Cross-Cultural Understanding. *Journal of Media Literacy Education*, 2(2), 113-123. Obtenido de <https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol2/iss2/3>
- Castellanos Vázquez, T. A. (2016). El cuento de hadas en los nuevos medios: ¿Cómo participa la hipertextualidad en el desarrollo del infante? Caso de estudio The Legend of Zelda. *Razón y Palabra*, 20(4_95), 257-286.
- Cuddy, L. (2009). *The Legend of Zelda and Philosophy: I link therefore I am*. Chicago: Open Court.
- de Winter, J. (2015). *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Gervais, N. (2015). Harmonic Language in The Legend of Zelda: Ocarina of Time. *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, 8(1), 26-42. doi:10.5206/notabene.v8i1.6599
- Hartley, J. (2009). Uses of YouTube Digital Literacy and the Growth of Knowledge. En J. Burgess, & J. Green, *YouTube. Online Video and Participatory Culture* (págs. 126-143). Cambridge: Polity Press.

- Jackson, B., & Wallin, J. (2009). Rediscovering the "Back-and-Forthness" of Rhetoric in the Age of YouTube. *College Composition and Communication*, 61(2), 374-396. Obtenido de <http://www.ncte.org/library/NCTEFiles/Resources/Journals/CCC/0612-dec09/CCC0612Rediscovering.pdf>
- Kellner, D., & Share, J. (2019). *The Critical Media Literacy Guide. Engaging Media and Transforming Education*. Boston: Brill Sense.
- Olaizola, A. (2013). Retórica Digital o de la Argumentación en/con los medios digitales. *Luthor Entender, destruir y Crear*, IV(16). Obtenido de <http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article80>
- Perelman, C., & Olbrechts-Tyteca, L. (1970). *Traité de l'argumentation. La nouvelle rhétorique*. Paris: PUF.
- Pugh, T. (2018). The Queer Narrativity of the Hero's Journey in Nintendo's The Legend of Zelda Video Games. *Journal of Narrative Theory*, 48(2), 225-251. doi:10.1353/jnt.2018.0009
- Sivak, S. (2009). Each Link in the Chain is a Journey. An Analysis of The Legend of Zelda: Ocarina of Time. En D. Davidson, *Well Played 1.0 Video Games, Value and Meaning* (págs. 283-314). Pittsburgh: ETC Press.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: Sage.
- Trier, J. (2007). "Cool" engagements with YouTube: Part 1. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(5), 408-412. doi:10.1598/JAAL.50.5.7
- Trier, J. (2007). "Cool" engagements with YouTube: Part 2. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(7), 598-603. doi:10.1598/JAAL.50.7.8
- Van Eemeren, F., & Grootendorst, R. (2002). *Argumentación, comunicación y falacias, una perspectiva pragma-dialéctica*. Chile: Ediciones de la Universidad Católica de Chile.