



I CIRCULAR

II Jornada Cultura y Videojuegos 2019

El Departamento de Humanidades y la Carrera de Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello convocan a académicos, investigadores y estudiantes a participar en la **II Jornada “Cultura y Videojuegos”**, sobre cultura jugable, cultura lúdica y *critical gaming*, que se realizará **en octubre de 2019** en el Campus Creativo de la UNAB.

El objeto de la Jornada consiste en proponer un acercamiento académico y humanístico a los videojuegos, que los comprenda no solo como un mero entretenimiento, sino como un artefacto cultural y estético con profundas implicaciones sociales y políticas. En tanto que objetos culturales vividos y jugados por millones de personas en todo el mundo, los videojuegos generan formas de estar en el mundo; de relacionarnos con los demás; de enfrentar elecciones morales, éticas y políticas; a la vez que reinterpretan nuestra propia tradición cultural a través de mundos interactivos cada vez más complejos. Sin embargo, a pesar de su cotidianeidad y envergadura económica, el videojuego no recibe la misma atención que otros objetos culturales de masas (literatura, cine, televisión, etc.). Por este motivo, desde disciplinas en principio dispares como las Humanidades y el Diseño de Juegos Digitales, queremos proponer al público chileno un acercamiento al mundo del videojuego que desvele, por un lado, el aspecto más crítico de los videojuegos; y, por otro, la parte más lúdica de las disciplinas humanísticas. La segunda versión de esta iniciativa espera, de este modo, poder consolidarse como un espacio de diálogo y debate en torno a la cultura del videojuego.

Formato y tema de las ponencias

La jornada prevé la presentación de ponencias sobre diversos **temas que aborden el mundo del videojuego desde la perspectiva de las disciplinas artísticas, humanísticas, educativas y**

sociales, y tendrán una **duración aproximada de 20 minutos**. Algunos de los posibles enfoques contemplados serían:

- Influencias artístico-literarias en videojuegos.
- Reflexiones sobre las implicaciones filosóficas, artísticas o culturales de determinados mundos lúdico-virtuales y su representación de la realidad.
- Lecturas sociales o antropológicas del consumo del videojuego contemporáneo.
- Historia de los videojuegos.
- Análisis de narrativas lúdicas digitales desde, por ejemplo, la perspectiva del relato hegemónico y su subversión (análisis de género, sexualidad, etnia, clase, etc.).
- Aplicaciones educativas de los videojuegos.

Envío de propuestas

Las propuestas de ponencia se enviarán en formato Word y tendrán la **forma de un “abstract” o resumen de un máximo de 200 palabras**, con un título acorde a la temática de la Jornada. Deberán incluir nombre del autor/a, grado académico y filiación institucional o profesional, en caso de tenerla. También deberá incluirse un **listado de videojuegos** referenciados. Se enviarán a los siguientes correos, **antes de las 23:59 horas del 1 de septiembre de 2019**: mario.prades@unab.cl; pablo.ortuzar@unab.cl. Los resultados se comunicarán el **8 de septiembre**.

Coordinación General

- **Pablo Ortúzar Kunstmann** (coordinador Diseño de Juegos Digitales).
- **Mario Prades Vilar** (académico Licenciatura en Historia)

Para mayor información contactar con alguno de los coordinadores, en las direcciones de correo arriba indicadas.

12 de julio de 2019