



## I CIRCULAR

### I Jornada Cultura y Videojuegos

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 **I Jornada “Cultura y Videojuegos”**, sobre cultura jugable, cultura lúdica y *critical gaming*, que se realizará los días **14 y 15 de junio de 2018** 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 el mundo; de relacionarnos con los demás; de enfrentar elecciones morales, éticas y políticas; a la vez que nos acercan a la literatura, la filosofía y la historia 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 primer acercamiento al mundo del videojuego que desvele, por un lado, el aspecto más crítico y socialmente implicado de los videojuegos; y, por otro, la parte más lúdica de las disciplinas humanísticas.

La Jornada prevé **dos formas de participación**, dirigidas a públicos complementarios.

- 1) **Ponencias** sobre la relación entre las artes y las humanidades y el mundo del videojuego (dirigido a académicos, investigadores y profesionales del sector).
- 2) Concurso de **análisis de videojuegos** (dirigido a estudiantes y público en general).



## Presentación de ponencias

Las ponencias pueden abarcar **temas diversos que aborden el mundo del videojuego desde la perspectiva de las disciplinas artísticas, humanísticas y sociales**, y tendrán una **duración aproximada de 30 minutos**. Sin ser exhaustivos, 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.).

Las propuestas 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.

## Concurso de análisis de videojuegos

La Jornada prevé realizar, junto a una mesa de ponencias, un concurso de análisis audiovisual de videojuegos. Así, se premiarán los tres mejores análisis presentados, que se proyectarán durante la Jornada. En el concurso se valorará el acercamiento a un videojuego o una saga concreta desde una **perspectiva que profundice su alcance social y cultural**, en tanto artefacto que incide en nuestra forma de entender y vivir en la sociedad. Un ejemplo de este tipo de acercamiento lo encontramos en la lista de reproducción “Gaming wisely” del canal de Youtube “Wisecrack” (<https://www.youtube.com/user/thugnotes/featured>).



## Universidad Andrés Bello

Los análisis tendrán una **duración máxima de cinco minutos** y se **presentarán en formato de vídeo mp4 a través de un enlace externo**. Este se enviará por correo electrónico, indicando nombre de los autores y filiación institucional, en caso de tenerla. No hay ningún tipo de condición formal para realizarlos: **el estilo de producción del vídeo es libre**.

### **Envío de propuestas**

Tanto los resúmenes de las ponencias como los enlaces a los vídeo-análisis se enviarán a los siguientes correos, **antes de las 23:59 horas del 3 de junio de 2018**: [mario.prades@unab.cl](mailto:mario.prades@unab.cl); [pablo.ortuzar@unab.cl](mailto:pablo.ortuzar@unab.cl). Los resultados se comunicarán el **8 de junio**.

### **Instituciones organizadoras UNAB:**

- Dirección General de Vinculación con el Medio.
- Licenciatura en Historia.
- Carrera de Diseño de Juegos Digitales.

### **Coordinación General:**

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

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

**23 de abril de 2018**