

II JORNADA

# VIDEOJUEGO HISTÓRICO

13 abril 2018

un espacio de

divulgación

crítica

y reflexión

en torno a los

videojuegos de

contenido histórico

550/600

600/600

580/600

85/600



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
DE MADRID

DEPTO. DE  
HISTORIA MODERNA  
Y CONTEMPORÁNEA



SEMINARIO  
HISTORIA Y TEORÍA  
DE LA CULTURA



# II JORNADA DE ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

call for papers

**E**l Seminario de Historia y Teoría de la Cultura se enorgullece de convocar la "II Jornada de Estudio del Videojuego Histórico". Siguiendo la estela de su predecesora, este evento pretende convertirse en un espacio de divulgación, crítica y reflexión en torno a los videojuegos de contenido histórico. La excelente acogida que tuvo la primera edición hace que la celebración de una segunda edición sea casi obligatoria. El contenido de la I Jornada puede consultarse, en formato vídeo, pinchando en [este enlace](#).

## Historical Game Studies como disciplina:

Los videojuegos son un potente medio de comunicación y consumo de masas que, pese a su relativa longevidad, ha generado un variado elenco de representaciones del pasado que desafían a las formas tradicionales de hacer y consumir historia. Si bien su contenido y políticas de representación están directamente

influenciados por diversas corrientes historiográficas y formas de memoria colectiva e historia popular, sus características interactivas permiten la exploración de acontecimientos y procesos pretéritos como nunca antes se había hecho. Por otro lado, los procesos de diseño, producción y distribución de una industria como la videolúdica moldean, de forma inevitable, el contenido histórico de sus productos, generando tensiones entre la naturaleza lúdica y la representación verosímil del pasado. A lo que se une el marcado carácter ideológico que las narrativas históricas adquieren al quedar reflejadas en este tipo de artefactos culturales.

Finalmente, la plétora de formas de consumo por parte de los usuarios amplía aún más la variedad de discursos históricos capaces de emerger del formato videolúdico. Todas y cada una de estas cuestiones merecen la atención de investigadoras e investigadores procedentes no sólo del área de la Historia, sino también de disciplinas como la Comunicación Social, la Filosofía y los Estudios Culturales, por citar algunas. En la última década estas investigaciones han quedado aunadas bajo la etiqueta de los historical game studies, una línea de investigación que está consolidándose en las comunidades académicas anglosajona, nórdica y germana y que comienza a manifestarse en el mundo hispano.





## Call for Papers:

La "II Jornada de Estudio del Videojuego Histórico" conservará los mismos objetivos generales que su antecesora. Esto es, proporcionar un espacio de debate colectivo, generación de conocimiento y divulgación de investigaciones que traten sobre la representación del pasado en el software de entretenimiento.

La configuración de la II Jornada se basará en la convocatoria de un Call for Papers abierto a todo investigador, independiente o no, que esté dispuesto a compartir su trabajo sobre los videojuegos de contenido histórico desde distintas perspectivas. Entendemos el videojuego como un artefacto cultural sometido a una serie de condicionantes que provienen tanto de su producción como de su recepción.

>>>>>

Las líneas de trabajo propuestas, **tanto para profesionales procedentes del mundo académico como desarrolladores**, son las siguientes:

### >>> Perspectivas sociológicas y antropológicas:

-*Prácticas de consumo del videojuego histórico* (creación de comunidades, usuarios como creadores de contenido, mods, streamings...)

-*Las identidades y los videojuegos históricos* (género, sexualidad, etnia, clase...)

### >>> Perspectivas historiográficas y ciencias de la comunicación:

-*Análisis de ludonarrativas históricas*: hegemonías y subversiones en el relato histórico.

-El videojuego histórico en el marco de las *representaciones populares/públicas de la historia*.

### >>> Perspectivas de diseño y producción:

-*Lógicas de diseño en la industria del videojuego* y la representación del pasado.

-*Formas alternativas de representación lúdica del pasado* (indie).

## Plazos:

>> **Envío de propuestas:** Título, abstract (máximo 200 palabras) hasta el 28 de enero de 2018.

>> **Confirmación de seleccionados** 11 de febrero de 2018.

>> **Celebración de la Jornada** 13 de abril de 2018.

Los interesados deben enviar un correo indicando su nombre, institución (en caso de pertenecer a alguna) y propuesta a:

>>>>> [seminariohytcultura@gmail.com](mailto:seminariohytcultura@gmail.com) <<<<<



>> **Universidad Complutense de Madrid**

>> **F. Geografía e Historia**

>> **Dpto. Hª moderna y contemporánea**

>> **Seminario de Historia y Teoría de la Cultura**