

# I Jornada de Estudio del Videojuego Histórico

## Información

El [Seminario de Historia y Teoría de la Cultura](#) del Departamento de Historia Contemporánea (UMC) organiza, en colaboración con [Presura](#), el [Sello Arsgames](#) y varios medios digitales, la **I Jornada de Estudio del Videojuego Histórico**. En este encuentro académico se abordarán las representaciones del pasado en los videojuegos y se problematizarán los usos de la historia en dicho medio.

La jornada contará con varias mesas temáticas en las que participarán investigadoras e investigadores cuyo trabajo pionero desde la Historia y las Humanidades arroja luz sobre el pasado en formato digital.

## Programa

### Mesa "Antigüedad, Medievo y videojuegos"

- "¿Estéticas posibles o imposibles? Las representaciones de Grecia en los videojuegos". Ana Begoña Cadiñanos Martínez (investigadora independiente) y Ruth García Martín (UCLM/Arsgames)
- "Más allá de la batalla. El espectáculo de la violencia en los videojuegos de la antigua Roma". Jordi Rodríguez Danés (UAB)
- "*Primus inter pares*. Relaciones feudovasalláticas y política feudal en *Crusader Kings*". Jesús Sahuquillo Olivares (UCLM/Renovatio Medievalium)

### Mesa "Orientalismo, identidades y videojuegos"

- "Orientalismo digital. Análisis del contenido histórico de obras videolúdicas ambientadas y/o relacionadas con el Gran Próximo Oriente". Alberto Venegas Ramos (Universidad de Murcia/Presura)
- "*Let's make the prince Zoroastrian!*: La religión mazdeísta en la saga *Prince of Persia*". Laura Castro Royo (Universität Zürich/Las Plumas de Simurgh)
- "El pasado lúdico: El proceso de reconstrucción mitológica e histórica de Asia Oriental en el videojuego japonés". Tomás Grau (UAB)

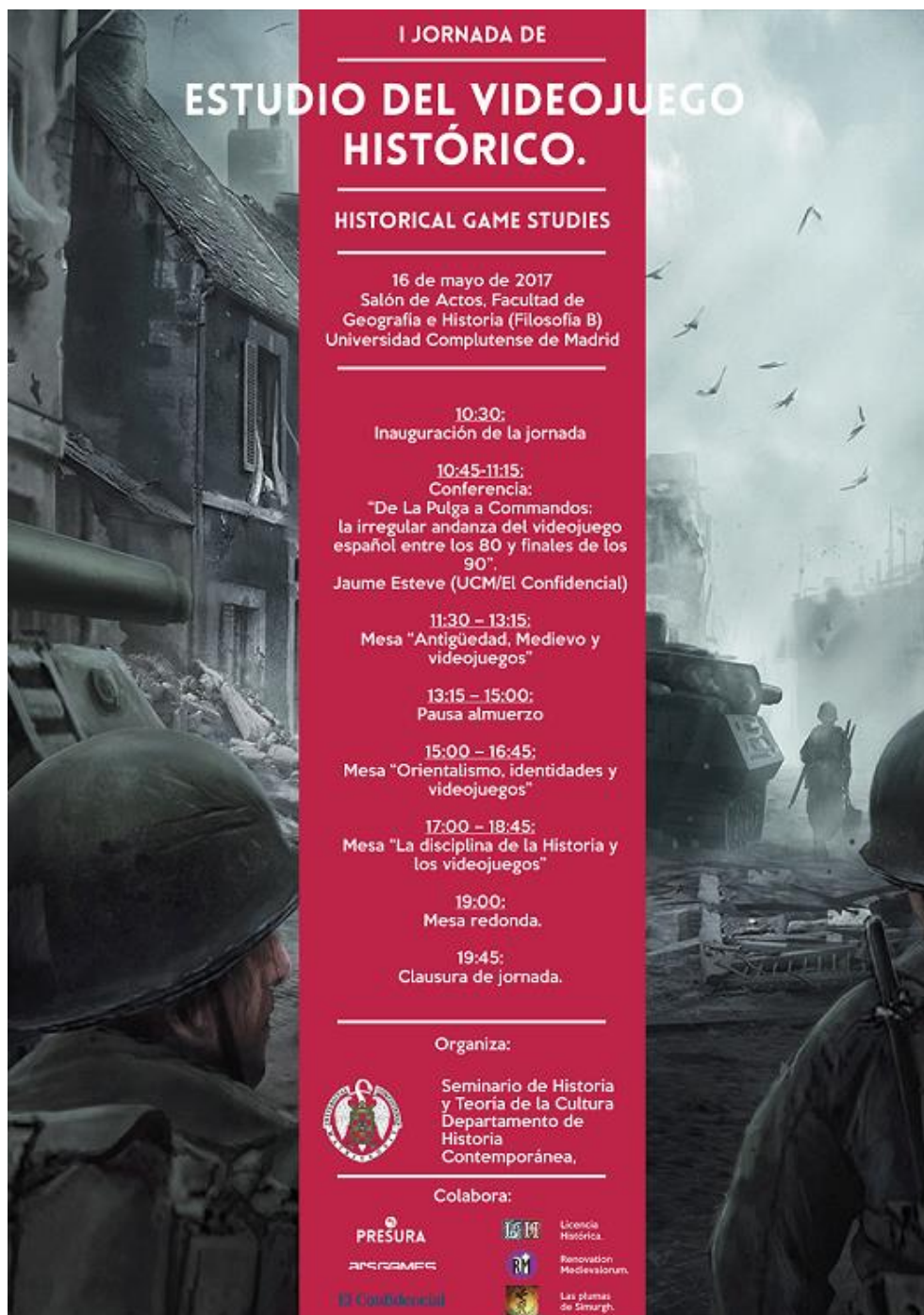
### Mesa "La disciplina de la Historia y los videojuegos"

- "El papel de los historiadores en la saga *Assassin's Creed*. Realidades, posibilidades y retos para el futuro de nuestra profesión". Iris Rodríguez Alcaide (UAM/Licencia Histórica)
- "Pulsa X para historiar. Epistemología y narrativa entre el videojuego y la historia". Fede Peñate Domínguez (UCM)
- "Explorando el potencial del videojuego para deconstruir la historia". Manuel Alejandro Cruz Martínez (University of Sussex)

Por otro lado, la conferencia inaugural correrá a cargo de Jaime Esteve, periodista e investigador especialista en la historia del desarrollo de videojuegos en nuestro país. Finalmente, contaremos con una mesa redonda en la que se plantearán cuestiones sobre la situación de los *historical game studies* en España desde la perspectiva de la universidad, el mundo editorial y los medios digitales.

La jornada tendrá lugar el **martes 16 de mayo de 2017** a partir de las 10:30 en el **Salón de Actos de la Facultad de Geografía e Historia (Filosofía B)** de la **Universidad Complutense de Madrid** (c/ Profesor Aranguren s/n, 28040, Madrid).

Para más información pueden dirigirse a: [seminariohytcultura@gmail.com](mailto:seminariohytcultura@gmail.com)



I JORNADA DE

# ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO HISTÓRICO.

HISTORICAL GAME STUDIES

16 de mayo de 2017  
Salón de Actos, Facultad de Geografía e Historia (Filosofía B)  
Universidad Complutense de Madrid

10:30:  
Inauguración de la jornada

10:45-11:15:  
Conferencia:  
"De La Pulga a Commandos:  
la irregular andanza del videojuego español entre los 80 y finales de los 90".  
Jaime Esteve (UCM/El Confidencial)

11:30 – 13:15:  
Mesa "Antigüedad, Medioevo y videojuegos"

13:15 – 15:00:  
Pausa almuerzo


15:00 – 16:45:  
Mesa "Orientalismo, identidades y videojuegos"

17:00 – 18:45:  
Mesa "La disciplina de la Historia y los videojuegos"


19:00:  
Mesa redonda.


19:45:  
Clausura de jornada.

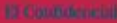
Organiza:


 Seminario de Historia y Teoría de la Cultura  
Departamento de Historia Contemporánea,


Colabora:


 PRESURA

 ARCA

 El Confidencial

 Licencia Histórica

 Renovation Medievalorum

 Las plumas de Simurgh.