

MITOLOGÍAS DEL SIGLO XXI

SESIÓN 3: *HOMO LUDENS*. OCIO Y JUEGO. LOS VIDEOJUEGOS

JUEVES 14 DE OCTUBRE,
17.00-19.00 H



© 2017 Shutterstock

Ponencia 1: Eurídice Cabañes

En la conferencia abordaremos el videojuego como uno de los productos culturales más complejos y relevantes de la contemporaneidad, analizando, en primer lugar, su impacto en nuestra sociedad actual. Veremos como el videojuego impregna otras áreas de la vida y entra en diálogo con otras muchas disciplinas: arquitectura, pintura, cine, ciencia, urbanismo y performance, entre otras.

Exploraremos algunas de las problemáticas que presenta: desde los patrones oscuros para el fomento de la adicción a la ausencia de diversidad en una industria con mucho poder para la generación de universos simbólicos y nuevas mitologías a través de las que comprender el mundo, pero también sus potencialidades para la intimidad, la empatía y la construcción conjunta de nuevas realidades.

Bibliografía general:

MURIEL, Daniel. *Identidad Gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Anaitgames, 2018.

ANTHROPY, Anna. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press. New York, 2012.

SCHRANK, Brian. *Avant-garde Videogames. Playing with Technoculture*. The MIT Press. Cambridge, 2016.

HEUSSNER, Tobias. Toiya Krsiten Finley, Jennifer Brandes Hepler y Ann Lemay, *The Game Narrative Toolbox*, Focal Press, Burlington 2015.

NAVARRO, Víctor. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Asociación Shangrila Textos Aparte, Santander 2015.

Publicaciones de libre acceso:

CABAÑES, Eurídice. "Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado". En: VELÁZQUEZ, H. (Ed.), *Sociedad Tecnológica y Futuro Humano*, vol. 2: *El ser humano en la era tecnológica*. Valencia: Tirant Le Blanch, 2021 (próximo a publicarse). Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

—. "Ciudades jugables: construcción ciudadana a través del juego". En: VELÁZQUEZ, H. (Ed.), *Sociedad Tecnológica y Futuro Humano*, vol.3: *Retos sociales y tecnología*, Valencia: Tirant Le Blanch, 2021 (próximo a publicarse). Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

—. "Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica". En: ESCRIBANO, Flavio (coord.), *Videojuegos y Juventud*. *Revista de estudios de juventud*, septiembre 12, nº 98, pp. 61-76. Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

CABAÑES, Eurídice y LUJÁN, María. "Hibridaciones contemporáneas: el nuevo ambiente estético". *Bit y Aparte*, nº 1, 2014, pp. 8-21. Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

CARRUBBA, Luca. *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* [tesis doctoral: Universitat de Barcelona], 2019. Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

VVAA. "Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica". *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, vol. 98, 2021. Para consultar el artículo [pincha aquí](#)

Ponencia 2: Alberto Oliván

La rápida evolución de los recursos narrativos del videojuego ha posicionado al medio como uno de los lenguajes más punteros y atractivos a la hora de trasladar historias, emociones y conceptos al público. La consecución de estos objetivos narrativos muchas veces trasciende las fórmulas más extendidas y tradicionales (y que podríamos reconocer como herencia directa del cine, la novela o el teatro: es decir, estructuras aristotélicas en tres actos, construidas en base a la existencia de unos personajes, un mundo y una trama) para explorar otras vías de comunicación sensorial, emocional y conceptual con el jugador.

Unas fórmulas que conectarían al videojuego con ámbitos creativos cercanos a la música o a la poesía lírica (en su interés por generar emociones puras) o incluso al arte conceptual (en su propósito de construir ideas y conceptos abstractos sin la intermediación de elementos narrativos tradicionales). A todo ello habría que sumar el uso de la interacción como motor central de la experiencia narrativa, autentico hecho diferencial del lenguaje video-lúdico que conforma una de sus características más definitorias y únicas.

Recursos digitales:

Publicaciones de Arsgames. Para consultar el catálogo [pincha aquí](#)

"The Machine To Be Another" es un sistema de realidad virtual que hace posible la ilusión de transferencia corporal. Para explorar el proyecto [pincha aquí](#)

El colectivo "Blast Theory" fusiona juego, espacio real y performance. Para conocer más [pincha aquí](#)

Juego "Privileged" del autor húngaro Zsolt Bartok. Para descargar y jugar [pincha aquí](#)

Videojuego "Sola" de Agustina Isidori. Para conocer más [pincha aquí](#)

Videojuego "Homozapping" de Arsgames. Para conocer más [pincha aquí](#)