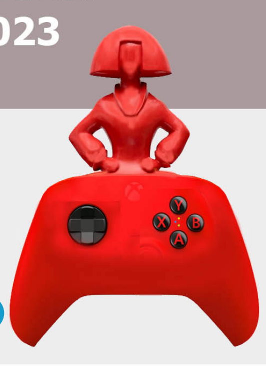
2º Congreso Internacional de DiGRA España 2023 (DIGRAES23)



El videojuego en España

historia, identidad, cultura

25 al 28 de abril de 2023

FECHAS PROGRAMA

El Segundo Congreso Internacional de DiGRASpain (DIGRAES23) tendrá lugar en Fuenlabrada (Madrid), del 25 al 28 de abril de 2023, en la Universidad Rey Juan Carlos, organizado por la URJC, la Universidad de Alcalá y el capitulo español de DIGRA. Este segundo congreso sigue la estela abierta por el DIGRAES21 celebrado en Tecnocampus, en diciembre de 2021 y que inauguró el capítulo DiGRA Spain con un encuentro que se centró en los Game Studies en España. En DIGRAES23 se abordan nuevos campos del videojuego en España, un medio que por su claro dominio internacional opaca muchas veces el trabajo de profesionales y académicos de nuestro país. Creemos que es necesario sacar a luz tanto en este congreso como en los futuros la realidad e un sector que emerge como puntero en el panorama mediático del siglo XXI pero que no cuenta con espacios de discusión y debate con la serenidad y profundidad que requiere al reflexión académica, fuera de los circuitos mediáticos y los canales comerciales.

Abordaremos temas como los enfoques que hasta ahora ha tenido la historia del videojuego en España, la precepción del videojuego como producto cultural desde las administraciones, los estudios mediáticos y los profesionales o el papel de las identidades culturales del país en los videojuegos. DIGRAES23 acepta aportaciones metodológicas variadas y contribuciones sobre diferentes formas de juego, sean analógicos o digitales, en el contexto español.

ORGANIZACIÓN:

Universidad Rey Juan Carlos · Universidad de Alcalá · DiGRA Spain

Comité científico y organizador

COMITÉ CIENTíFICO:

Dr. Adrián Domínguez Díaz, Universidad de Alcalá, España.
Dr. Adso Fernández Baena, Tecnocampus-UPF, España.
Dr. Alberto Murcia Carbonell, UC3M, España.
Dr. Alberto Venegas, Universidad de Murcia, España.
Dr. Alejandro Lozano Universidad de Salamanca, España.
Dra.Alexandra Samper Martínez, Tecnocampus-UPF, España.
Dr. Antonio César Moreno Cantano, Universidad Complutense, España.
Dr. Antonio José Planells de la Maza, Tecnocampus-UPF, España.
Dr. Antonio Loriguillo, Universitat Jaume I, España.
Dra. Beatriz Legerén Lago, Universidad de Vigo, España.
Dra. Beatriz Pérez Zapata, Tecnocampus-UPF, España.
Dr. Carlos Moreno Azqueta, Universidad de Castilla-la Mancha, España.
Dr. Carlos Ramírez-Moreno, Universidad Loyola, España.
Dr. Cristina Villalonga Gómez, Universidad de Nebrija, España.
Dr. Daniel Aranda, UOC, España.
Dr. Jordi Sánchez-Navarro, UOC, España.
Dr. José Zagal, Universidad of Aveiro, Portugal.
Dra. Lara Sánchez Coterón, Universidad Complutense Madrid, España.
Dra. Mar Marcos, Universidad Complutense de Madrid, España.
Dr. Marçal Mora-Cantallops, Universidad de Alcalá, España.
Dra. María-José Establés Universidad Complutense, España.
Dra. María-Ruth García-Pernía Universidad de Alcalá, España.
Dra. Marta Martín Núñez, Universitat Jaume I, España.
Dr. Mateo Terrasa-Torres, Universidad de las Islas Baleares, España.
Dr. Miguel Sicart, IT University of Copenhagen, Dinamarca.
Dr. Óliver Pérez-Latorre, Universidad Pompeu Fabra, España.
Dra. Patricia Trapero Llobera, Universidad de las Islas Baleares, España.
Dra. Raquel Echeandía. Universidad de Alcalá, España.
Dr. Salvador Gómez, Universidad de Valladolid, España.
Dra. Sara Cortés, Universidad de Alcalá, España.
Dra. Shaila García Catalán, Universitat Jaume I, España.
Dr. Víctor Navarro Remesal, Tecnocampus-UPF, España.

COMITÉ ORGANIZADOR:

Dirección:

Dr. Alfonso Cuadrado, Universidad Rey Juan Carlos, España.
Dr. Marçal Mora-Cantallops, Universidad de Alcalá, España.

Programa

DÍA 25 DE ABRIL PRECONGRESO JORNADA DOCTORANDOS

9:00 Recepción de participantes

9:30 **Mesa de doctorandos. Presentación trabajos. 1° parte**
AULA 322 AULARIO III

Videojuegos e imagen del poder. Continuidad y variación en el lenguaje videlúdico: las representaciones históricas y ficcionales del poder (Rita Aloy Ricart)
Socialización política en videojuegos de simulación de gobierno (Carlos Moreno Azqueta)
Análisis de sombras de guerra: la Guerra Civil Española desde los Game Studies (Leonardo Ruiz Gómez)
Apocalipsis digital: análisis mitocrítico sobre las narrativas del fin del mundo en videojuegos de fantasía (1990-2020) (Andrea Quero)

11:30 Pausa y café

12:00 **Mesa de doctorandos. Presentación trabajos. 2° parte**
AULA 322 AULARIO III

La evolución de la estética del videojuego desde las teorías del formalismo ruso (Miguel Rodrigo de Haro)
Cuando el mundo virtual se siente real. La inmersión el engaño a los sentidos (Cristina Ogando González)
La «naturaleza-imaginada» y «la pantalla-imaginaria»: dos enfoques estéticos para interpretar el imaginario de nuestra modernidad (José Manuel Chico Morales)
Identidad Gamer y masculinidad: Narrativas y Tipología en el uso del videojuego (Pablo Romero-Medina)

14:00 Comida

DÍA 26 DE ABRIL CONGRESO

9:00 Recepción de participantes

10:00 Inauguración del congreso por el decano de La Facultad de Ciencias de la Comunicación, D. Rafael Gómez Alonso.
Presentación del Congreso a cargo de los directores.

10:30 **MESA 1**
AULA 322 AULARIO III

Los videojuegos como industrias culturales.

Intervienen:
- Pablo Sánchez López (URJC)
- Representante de la BNE: Conservación de los videojuegos españoles.
- Proyección del Documental *Edición Coleccionista*. La conservación de los juegos desde los fans

12:30 Pausa y café

13:00 **MESA 2**
AULA 322 AULARIO III

Videojuegos e Impacto Social en España

Intervienen:
- Elena Morán (Juegaterapia). Videojuegos para la salud: La quimio jugando se pasa volando
- Teresa de la Hera (Erasmus University Rotterdam) . Empathy Games: un análisis desde la perspectiva cultural española
- Salvador Gómez García (UCM). Personajes políticos en el juego móvil: La democracia española en perspectiva lúdica

14:30 Comida

15:30 **Comunicaciones I.1**
Perspectivas sociales y de representación, identidad, colectivos españoles.
AULA 322 AULARIO III

Chair: Marçal Mora-Cantallops

- ¿Qué temas ocupan a los game studies en España? Una revisión de la literatura en números especiales dedicados a la disciplina
- Walking simulators como nostalgia reflectiva. Un paseo para recordar con 'It's Winter' y 'ROJO: A Spanish Horror Experience'
- "Air Time!": Balconing Simulator 2020 y la crítica al turismo basura en España
- Identidad Gamer, Masculinidades y Feminidades. Un Análisis sobre la Percepción del Colectivo Adolescente alrededor de la Identidad Gamer

Comunicaciones I.2
Nuevas perspectivas de investigación y metodologías
AULA 308 AULARIO III

Chair: Alfonso Cuadrado

- Exploring the Roles of Political Newsgames in Digital Journalism
- Branded Games as Ethics Carrier: Play, Context and Goodvertising in 'A Dog's Story'
- De los videojuegos a las mediaciones: Evaluación de los aportes de la teoría de Martín-Barbero a los Game Studies.
- El reconocimiento de lo sagrado en mundos posibles en videojuegos

DÍA 27 DE ABRIL CONGRESO

9:30 **Comunicaciones II.1**
Juegos analógicos de temática española
AULA 322 AULARIO III

Chair: Jan Gonzalo

- El juego de mesa moderno en España, siglo XXI
- Jugando con la "nación": construyendo la historia de España en los juegos de mesa
- La ludificación de la cordura en los juegos de mesa de ambientación lovecraftiana
- ¿Dónde quedó la tortura?: El espacio (extra) lúdico en ¡Resistid!

Comunicaciones II.2
Relaciones con otros ámbitos: filosofía, literatura, cine y tv, comic
AULA 324 AULARIO III

Chair: Beatriz Pérez

- Vivir tras el desastre climático. Estrategias de adaptación a entornos naturales hostiles en videojuegos de simulación de gobierno
- Deslizamientos de la mirada: de Nanook el esquimal a Never Alone. Cuando el documental deforma y el gameplay documenta
- Regeneración mítica y simbología del fin del mundo en A Plague Tale: Requiem
- Representación de los videojuegos españoles en Wikipedia y análisis del sistema de categorías

11:30 Pausa y café

12:00 **MESA 3**
AULA 322 AULARIO III

¿Héroes españoles en los videojuegos?

Intervienen:
- Daniel Escandell (USAL) y Miriam Borham Puyal (USAL). "Don Quijote y los aquijotados: presencia y (re)construcción de su imaginario en el videojuego global"
- Santiago García (creador de la novela gráfica *¡Garcia!*)

14:00 Comida

15:00 **Comunicaciones III.1**
Aspectos e investigaciones de la industria en España
AULA 322 AULARIO III

Chair: Víctor Navarro-Remesal

- Las estructuras empresariales de la prensa española especializada en el videojuego
- ¿Qué era un videojuego en España? La construcción de su identidad a través de Microhobby y Micromanía (1984-1990)
- Ordenadores personales de 8 bits en la publicidad de las revistas especializadas en España (1984-1991): una mirada a su construcción sociocultural
- Analizando el uso del JRPG: el significado flotante en la prensa española especializada

Comunicaciones III.2
Desarrollo e industria
Juego aplicado (deportivo, de mesa, popular, etc.)
AULA 305 AULARIO III

Chair: Sara Cortés

- TFG-Jam: diseño e implantación de actividad educativa multidisciplinar entre grados de informática y comunicación audiovisual para la generación de ideas para TFGs
- Posibilidades y contrapartidas de la gamificación en Educación Primara: Origen, perspectivas teóricas y estado de la cuestión
- De lo digital a lo analógico: la traslación de la procedimentalidad y el mundo ludoficcional en los juegos de mesa de This War of Mine y Darkest Dungeon
- The Occultist: etnología de la génesis de un videojuego

18:30 Actividad

21:00 Cena

DÍA 28 DE ABRIL CONGRESO

9:30 **Comunicaciones IV.1**
Narrativa, personajes y temas españoles en los videojuegos
AULA 322 AULARIO III

Chair: Víctor Navarro-Remesal

- El destino de los pícaros: la influencia española en los RPG digitales actuales
- Emoción religiosa y catolicismo en España en Blasphemous
- Blasphemous: la herejía en el apocalipsis
- VIDAJUEGOS: Representaciones de la vida real en la experiencia de los mundos abiertos

Comunicaciones IV.2
Convergencias sociales e identitarias
AULA 317 AULARIO III

Chair: Mateo Terrasa-Torres

- Shipping is serious business: Movimientos socioculturales entre los shippers de Final Fantasy VII
- Extrema derecha y videojuego: una revisión bibliográfica
- Animal Agency. Habitar entre lo humano y lo salvaje
- El engagement de los videojuegos indie: estudio de caso de Hollow Knight

11:30 Pausa y café

12:00 **MESA 4**
AULA 322 AULARIO III

Cultura, mitología e historia en los videojuegos españoles.
Intervienen:
- Sergio Gutiérrez (UCM). Reimaginando la historia a través del videojuego: Impacto de la memoria estética en Blasphemous.
- Maitane Junguitu (UPV). Representación de lo vasco en el videojuego: mitología y deporte rural.
- Iker Ibero (UPNA). Patrimonio arqueológico en los videojuegos: el proyecto *Valete vos viatores*
- Antonio César Moreno Cantano (UCM) - Videojuegos de la Guerra Civil

14:00 Comida

15:00 **Comunicaciones V.1**
Historia del videojuego en España
AULA 322 AULARIO III

Chair: Marçal Mora-Cantallops

- Hugo fue la estrella: Televisión interactiva, nostalgia y (falta de) preservación histórica en España
- Análisis de los personajes no jugadores aparecidos en los juegos de Aventuras AD
- De la abadía queda solo el nombre. Juan Delcán y 'La Abadía del Crimen', sendos paradigmas de la arquitectura

Comunicaciones V.2
Narración, estética y discurso videolúdico
AULA 317 AULARIO III

Chair: Alfonso Cuadrado

- Un universo de posibilidades necesarias: Yoko Taro y los mundos ludoficcionales posibles como sustento narrativo
- Mis vacaciones de verano en el mediterráneo y en Japón. Infancias y slow gaming
- Estética del reconocimiento religioso en los videojuegos contemplativos
- El dinamismo desde la ontología del videojuego como característica intrínseca de su estética

17:30 Clausura del congreso.

Líneas temáticas

- Narrativa, personajes y temas españoles en los videojuegos
- Juegos analógicos de temática española
- Aspectos e investigaciones de la industria en España
- Historia del videojuego en España
- Perspectivas sociales y de representación, identidad, colectivos españoles
- Narración, estética y discurso videolúdico
- Relaciones con otros ámbitos: filosofía, literatura, cine y tv, comic
- Nuevas perspectivas de investigación y metodologías
- Juego aplicado (deportivo, de mesa, popular, etc.)
- Desarrollo e industria
- Convergencias sociales e identitarias

Instrucciones para las versiones finales de los abstract

Una vez incorporados los comentarios de los revisores/as, y para que estén disponibles para todos, os pedimos que nos hagáis llegar una versión de vuestro abstract definitivo con las siguientes condiciones:

1) Con vuestros nombres y datos (no anónima)

2) Usando la plantilla de DiGRA, que podéis encontrar aquí.

3) En formato Word.

Una vez los tengáis, os pedimos que los subais directamente a la carpeta siguiente de Google Drive

Podéis subirlo hasta el próximo lunes 10 de abril.

FORMULARIO DE REGISTRO DE COMUNICANTES Y DOCTORANDOS

FORMULARIO DE REGISTRO PARA PUBLICO Y UNIVERSITARIOS

Para cualquier duda o problema podéis escribir al chair: chair@digraes23.digraspain.org

Fechas

Envío de propuestas	hasta el 28 de febrero del 2023
1 de marzo de 2023	**Notificación de aceptación**
Congreso	25-28 abril del 2023

Congreso DIGRAES23

11 Days : 12 Hours : 22 Minutes : 52 Seconds

2023/04/25

Inscripción

Comunicación general	Comunicación de doctorando/a	Público	Público Universitario
85 euros	50 euros	0 euros	0 euros
(Hasta el 31 de marzo inclusive) / 110 € (A partir del 31 de marzo)	(Hasta el 31 de marzo inclusive) / 65 € (A partir del 31 de marzo)	(es necesario el registro mediante este formulario)	(es necesario el registro mediante este formulario)

CONTACTO

Nombre Email Asunto

Mensaje

ENVIAR

Localización

El congreso se celebra en el Aulario III del Campus de Fuenlabrada:

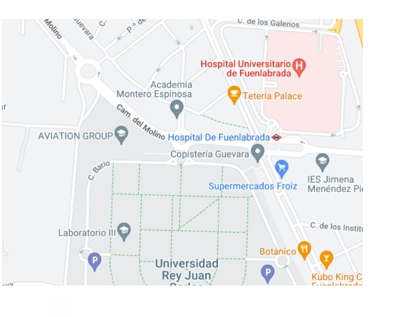
Camino del Molino nº 5. 28942 Fuenlabrada – Madrid

Cómo llegar:

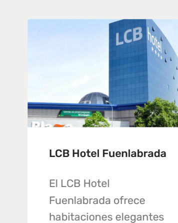
En tren: Estación Fuenlabrada C-5. Renfe Cercanías

En Metro: Estación Hospital de Fuenlabrada L-12.

En autobús: Autobuses Blas & CIA Avenida de Atenas L-1, 2, 3, 4, 5 y 6

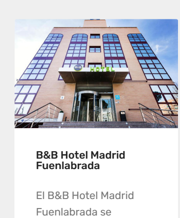


Hoteles



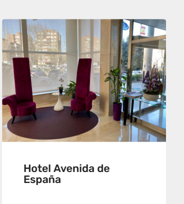
LCB Hotel Fuenlabrada

El LCB Hotel Fuenlabrada ofrece habitaciones elegantes y modernas y WiFi gratuita en el centro de Fuenlabrada. Está bien comunicado con Madrid.
El establecimiento ofrece restaurante, recepción abierta las 24 horas y servicio de habitaciones. Se sirve un desayuno buffet diario.
La estación de tren de Fuenlabrada y la estación de metro de Fuenlabrada Central se hallan a 300 metros.



B&B Hotel Madrid Fuenlabrada

El B&B Hotel Madrid Fuenlabrada se encuentra en Fuenlabrada, a15 km al sur del centro de Madrid y a 5 minutos a pie de la estación de metro Parque de los Estados. Ofrece WiFi de alta velocidad gratuita en todas las instalaciones. El hotel alberga una zona de salón amplia con té y café disponibles las 24 horas. También cuenta con sala de reuniones, aparcamiento subterráneo y aparcamiento exterior



Hotel Avenida de España

El Hotel Avenida de España es un establecimiento moderno con instalaciones de 1ª categoría y se encuentra en Fuenlabrada, a solo 20 km de Madrid y cerca del parque temático Warner Bros. Ofrece aparcamiento al aire libre gratuito y aparcamiento cubierto de pago. El hotel sirve un desayuno buffet continental y dispone de WiFi gratuita.

H2 Fuenlabrada

Situado a 15 km de Madrid, el H2 Fuenlabrada ofrece conexión inalámbrica a internet gratuita, aparcamiento privado gratuito y un bar cafetería abierto las 24 horas.
Todas las habitaciones del Hotel H2 Fuenlabrada son grandes y luminosas e incluyen aire acondicionado, calefacción central y caja fuerte con capacidad para un ordenador portátil. Sus cuartos de baño cuentan con secador de pelo y artículos de tocador.

Universidad Rey Juan Carlos

Localización

Campus de Fuenlabrada
Camino del Molino nº 5.
28942 Fuenlabrada
Madrid

Imágenes

http://www.freepik.com
Designed by:
macrovector
vectorpouch
Freepik

We use cookies to give you the best experience.

© Copyright 2021 URJC - All Rights Reserved

Agree