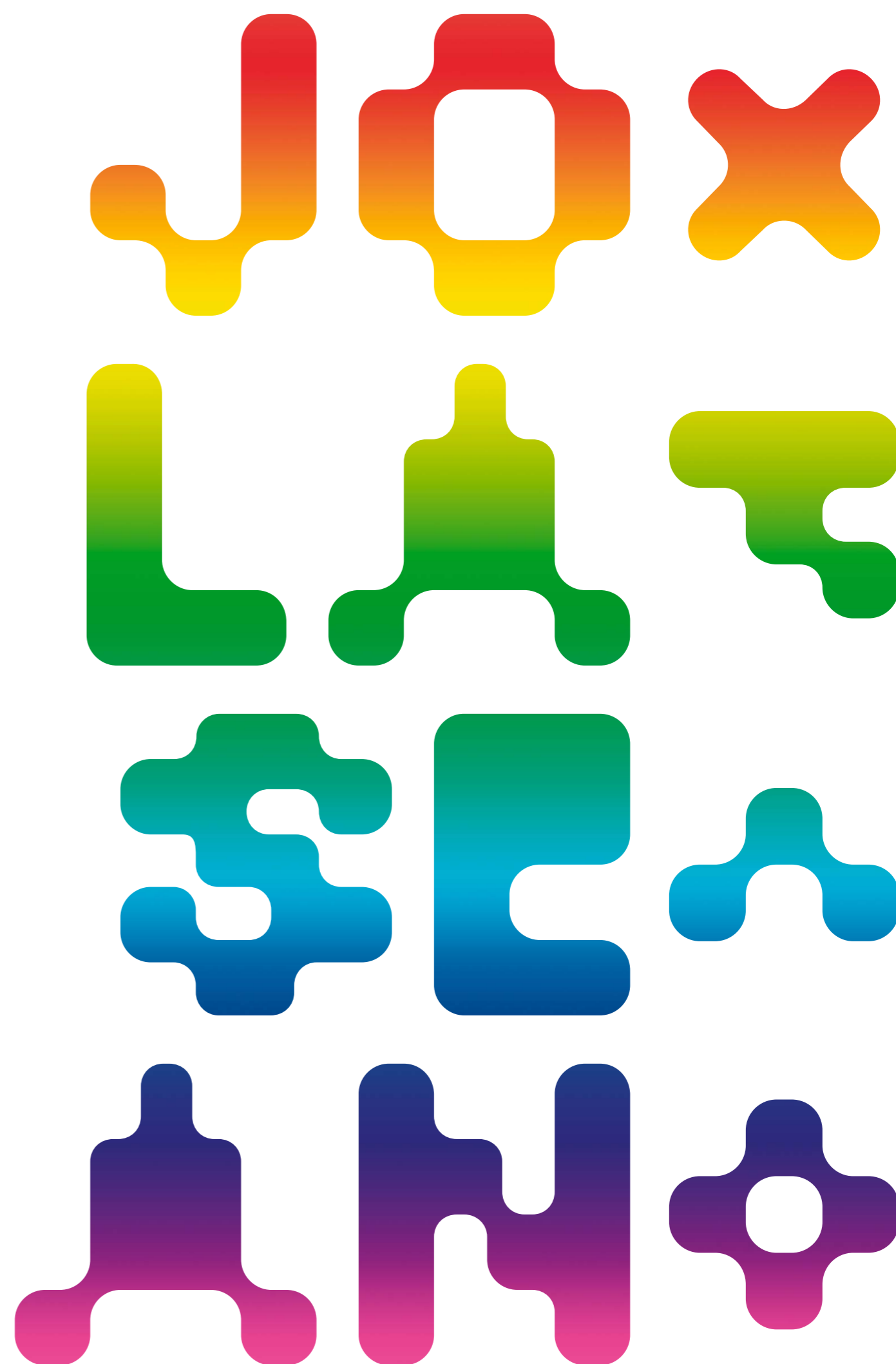


(BIDEO)JOKOA  
KULTURA  
GARAIKIDEAN

EL (VIDEO)JUEGO  
EN LA CULTURA  
CONTEMPORÁNEA

AZA – ABE 2011 NOV – DIC  
ARTELEKU–TABAKALERA  
DURANGOKO AZOKA  
UPV/EHU



[www.jolasean.eu](http://www.jolasean.eu)  
[info@arteleku.tabakalera.eu](mailto:info@arteleku.tabakalera.eu)  
Twitter: #jolasean  
943 011 311

Jolasaren eta bideojokoaren errealitatea arakatu nahi dugu. Azken urteotan ikuspuntu teknologiko, estetiko, sozial zein kulturaletik begiratuta izugarrizko jauzia eman duen lan esparrua da bideojokoena.

JOLASEAN ekimenak jolasak eta, bereziki, bideojokoek gure bizitzetan, aisian, hezkuntzan, kultur industrietan, artean edo sorkuntzan duten lekuaz jarduteko gune bat izan nahi du, publiko zabalari zein alor zehatzetako profesionalei, sortzaileei, enpresei, eta interesa duen orori zuzendua

**JOLASEAN** quiere indagar en las diversas realidades que envuelven al (video)juego. Se trata de un campo que en los últimos años ha vivido un desarrollo espectacular desde el punto de vista tecnológico, estético, social y cultural.

JOLASEAN pretende ser un lugar donde debatir, discutir y experimentar en torno al lugar que ocupa el (video)juego en nuestras vidas, en el ocio, la educación, las industrias culturales, el arte o en la creación en general; un punto de encuentro para todas aquellas personas interesadas en el tema, para profesionales, creadores, empresas, y para el público general.

Antolatzailea | Organiza



Babesleak | Colaboradores

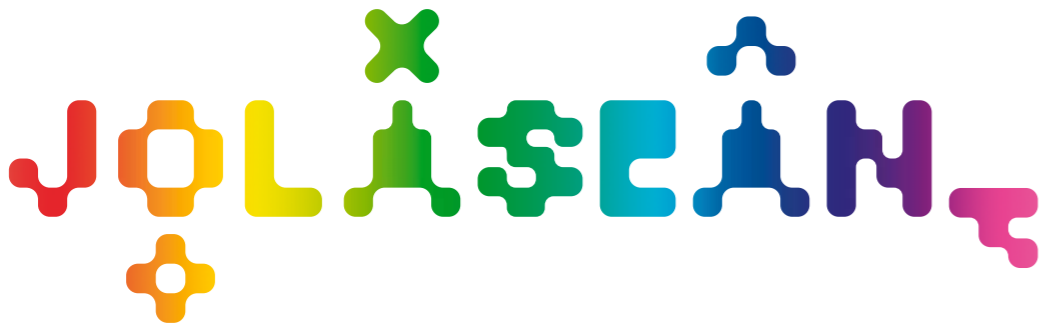


EL DIARIO VASCO

berria



# (BIDEO)JOKOA KULTURA GARAIKIDEAN EL (VIDEO)JUEGO EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA



## TOPAKETAK/ENCUENTROS

AZA 29 NOV / JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

### Bideojokoen lekua liburutegietan

Liburutegien eredu tradizionala aldatzen ari da. Orain kulturaren eta gazteen interesen bilakaerari erantzuna eman behar dio liburutegiak. Badira zerbitzu eta euskarri berriak lantzen hasiak diren proiektuak, besteak beste, liburutegian bideojokoak txertatu dituztenak.

AZA 29 NOV 10:00~10:15 Aurkezpena | Presentación: Carlos González Tardon  
10:15~11:00 Mari Curz Acín (Biblioteca para jóvenes Cubit, Zaragoza): *Los videojuegos en la biblioteca para jóvenes*  
11:00~11:45 Charlotte Valat (Médiathèque José Cavanis, Toulouse): *Les jeux vidéos au pôle intermezzo de la Médiathèque José Cavanis*  
11:45~12:15 Atsedena | Descanso  
12:15~13:00 Mónica Medina (Biblioteca Sagrada Familia, Bibliotèques de Barcelona): *¿Quién pone las reglas del juego? Los videojuegos en Bibliotèques de BCN*  
13:00~14:00 Mahai-ingurua / Mesa-redonda

AZA 30 NOV / JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

### Jokoa ikasteko eta hezteko plataforma gisa

Topaketa honek abiapuntua izan nahi du aurrera begira lanean jarraituko duen tokiko lantalde baten oinarriak ezartzeko.<o> Jolasaren, teknologia digitalen eta ikasteko prozesuen arteko harremanari buruzko jardunaldia izango da.

AZA 30 NOV 10:00~10:20 Aurkezpena | Presentación: Pablo Garaizar «Txipia» (Universidad de Deusto)  
10:20~11:00 Susana Tesconi: *Inventar jugando*  
11:00~11:40 Laia Sánchez, Victor Casado (Citilab – Comella): *Scratch y S4A como plataformas de aprendizaje y de creación. Juegos y contenidos interactivos*  
11:40~12:00 Atsedena | Descanso  
12:00~12:20 Networking dinamika | Dinámica networking  
12:20~13:00 Parte hartzaileek euren proiektuak aurkezteko tartea | Presentación de proyectos de asistentes  
13:00~14:15 Ertabaldia irekia | Discusión abierta  
16:00~19:00 Lan-mahaia (12:20~ko bi txanda, tartean atsedenearekin) | Mesas de trabajo (2 turnos de 1:20' con descanso)

ABE 01 DIC / JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

### Jolasa esperimenterako, jarduera kritiko eta sortzailerako eremu gisa

Bideojokoa artistentzako tresna ere bihurtu da. Hausnarketaren, abangoardia teknikoaren eta berrikuntzaren arteko erdibide honetan esperimenterazari ekin diote askok. Obra horien ibilbidea, ordea, batik bat artearen esparruetara mugatzen da. Topaketa honen helburua, proiektuak (eta horien sortzaileak) ezagutaraztea da.

ABE 01 DIC 10:00~10:10 Aurkezpena | Presentación: Lara Sánchez Coterón  
10:10~11:00 Dan Pinchbeck (thechinese room/University of Portsmouth): *Everything I know about games I learned from Buddy Dacote*  
11:00~11:50 Jeroen Stout (Stout Games): *Games are special, but they are not prodigious – being humble in forming a modern medium*  
11:50~12:00 Atsedena | Descanso  
12:00~13:00 Pippin Barr (Center for Computer Game Research IT Univ. Copenhagen): *Curious Games*  
13:00~14:00 Mahai-ingurua | Mesa Redonda

ABE 02 DIC / I. M. BARRIOLA ERAIKINA (UPV/EHU)

### Oka jokua sarean: ikus-entzunezko narratibak ludopatia digitalaren aroan

Jardunaldi honetan erabiltzaile-jokalari-hiritar digitalen papera, kultura-industriak pairatzen ari diren eraldaketa, ikus-entzunezko jokoek simulakroarekin eta kontsumoarekin duten harremana, ikus-entzunezko narratibaren eraldaketa sare sozial digitalek eskaintzen dutenaren gisako etengabeko jolas-testuinguru batean edo bideojokoak eta euren garrantzia iruditeria-sozial berri baten eraikitzen gisako gaiak landuko dira.

ABE 02 DIC 10:00~10:15 Aurkezpena | Presentación: Felipe G. Gil [Zemos98]  
10:15~10:45 Jordi Sánchez Navarro (UOC): *Juegos digitales: cosmogonías de la vida cotidiana*  
10:45~11:15 María Yáñez: *Documental interactivo: jugando con la realidad*  
11:15~11:45 Rubén Sánchez (Factoría Crossmedia): *Video game & transmedia Storytelling. Cuando la historia está en juego*  
11:45~12:15 Alberto Tognazzi (Móvil Film Fest): *Jugadores Ubicuos*  
12:15~12:45 Guillermo García Zapata: *¿Todos jugamos, todos digitalizamos?*  
12:45~13:15 Atsedena | Descanso  
13:15~14:30 Ertabaldia | Diálogo colectivo

## ARTELEKU-TABAKALERA DURANGOKO AZOKA UPV/EHU

## AZA – ABE NOV – DIC 2011

## TAILERRAK/TALLERES

AZA 24 NOV – ABE 02 DIC / KOLDO MITXELENA KULTURUNEA / CARLOS SANTAMARÍA ZENTROA (UPV/EHU)

### PlayLab2 % Ekonomia Globalaren Sistemetan esku hartuz

Lantegi honek sistema ekonomikoak eta egungo mundu mailako finantza krisia ardatz hartuta, hausnarketa, esperimenterazio eta sorkuntza laborategi bat proposatzen du, jolasen edo/eta bideojokoen diseinu eta ekoizpenaren bitartez. Lana librea eta elkarlanean oinarritua izango da, eta laborategiko irakasleak izango dira tutore.

KOLDO MITXELENA KULTURUNEA – ARETO NAGUSIA / SALA DE ACTOS  
AZA 24 NOV 17:00~17:50 Flavio Escribano (Arsgames): *PlayLab2 Interviniendo en los Sistemas % Economía Global*  
18:00~18:50 Luca Carrubba: *La multitud Creativa y la (de) celebración del Juego, notas sobre la industria cultural del videojuego*  
19:00~19:50 Xabier de la Maza: *¿De qué Crisis estamos hablando?*

TAILERREKO IRAKASLEAK / PROFESORADO DEL TALLER  
TAILERREKO ZUZENDARIA / DIRECTOR DEL TALLER Flavio Escribano [Arsgames]  
GAME DESIGNER Alejo Civantos [Game Kitchen]: *Videojuegos con un objetivo: las estructuras económicas y las estructuras del diseño*  
GRAFISMO ARDURADUNA / RESPONSABLE DE GRAFISMO Javier Blázquez [Brosa]: *El Poder y su Representación aplicada a la Imagen y al Juego*  
PROGRAMATZAILA / PROGRAMADOR Eduardo Millán [Unleash Code]: *Desarrollo Extremo de Videojuegos*

ABE 06 DIC / DURANGOKO AZOKA

### Zertan jolasten dira gure seme-alabak eta zergatik jolastu beharko genuke beraiekin?

Durangoko Liburu eta Disko Azokarekin elkarlanean, guraso eta gaztetxoei zuzendutako egn osoko saio praktikoa proposatu nahi dugu. Gaztetxoen kasuan, bideojokoen kontsumo kritikoa bultzatzea dugu helburu eta gurasoen kasuan, berriz, jolasa bera (zer erakusten duen, zer gaitasun garatzen dituen) eta narrazio, kontzeptu eta istorio interesgarriak eskaini ditzaketen izenburuak ezagutaraztea.

Tailerra 8–14 urte bitarteko gaztetxoei zuzendurik dago. Heldu bakoitzeko haur bakarrak parte har lezake.

ABE 06 DIC 10:30 ~14:00 / 16:00 ~19:00

TAILERREKO IRAKASLEAK / PROFESORADO DEL TALLER  
GIDARIA / GUÍA Aitor Urigüen Torvisco  
IRAKASLEAK / PROFESORES Unai Sanchez Santos, Izaskun Erquicia Mier

ABE 15–16 DIC / CARLOS SANTAMARÍA ZENTROA (UPV/EHU) / ARTELEKU – MEDIATEKA

### Bideojokoak: masa-baliabide sasikoa

Bideojokoek lehen begirituan eman dezakeena baino irakurketa gehiago dituztela azaltzea da taileraren helburua. Ikusizko osagaiaz harago, bideojoko askok irakurketa filosofikoak, moralak eta mundu garaikideari eta bideojokoei beraiei buruzko hausnarketak egiteko beta ematen dute. Lantegi honen asmoa, beraz, bideojokoen diskurtsoa aldarrikatzea da, eta zertan jolastun garen eta nola egiten dugun hausnartzea.

ABE 15 DIC 10:00 ~14:00 / 16:00 ~19:30  
ABE 16 DIC 10:00 ~14:00

MINGTEGIAREN ARDURADUNA / RESPONSABLE DEL SEMINARIO John Tones



IZENEMATEAK/INSCRIPCIONES: WWW.JOLASEAN.EU

Izenematea doakoa da. Kasu guztietan parte hartzaile kopurua mugatua da, beraz, osatu ahal itxiko da. Pertsona bakoitzak nahi adina ekimenetan parte hartzeko aukera izango, du aurrez izena emanda.

### PlayLab2 Interviniendo en los Sistemas % Economía Global

El taller propone un laboratorio de reflexión, experimentación y creación sobre los sistemas económicos y la actual situación de crisis financiera mundial a través del diseño y la producción de juegos y/o videojuegos. El trabajo será libre y colaborativo y estará tutorizado por el profesorado del laboratorio.

### ¿A qué juegan mis hij@s y por qué debería jugar con ell@s?

En colaboración con la Feria del Libro y Disco Vascos de Durango, organizaremos un taller práctico dirigido a padres e hij@s. En cuanto a los niñ@s/jóvenes queremos impulsar un consumo crítico de los videojuegos y en lo que a los padres se refiere darles a conocer el juego como tal (qué enseña, que aptitudes desarrolla...) y títulos concretos que ofrezcan narraciones, conceptos e historias interesantes.

El taller está dirigido a niñ@s/jóvenes de entre 8 y 14 años. Cada adulto puede estar acompañado de un sólo niñ@.

### Videojuegos: un medio de masas bastardo

El objetivo del taller es mostrar que los videojuegos tienen más lecturas que las que a primera vista pueda parecer. Más allá de los componentes visuales, numerosos videojuegos dan pie a lecturas filosóficas, morales y relacionadas con el mundo contemporáneo y con el videojuego en sí mismo. El objetivo de este taller es reivindicar el discurso de los videojuegos, y reflexionar sobre a qué jugamos y cómo lo hacemos.