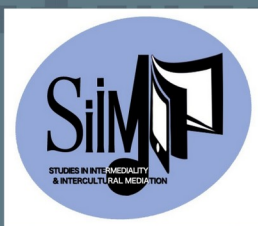


IV SEMINARIO MITO Y VIDEOJUEGOS CALL FOR PAPERS



Call for Papers

25 y 26 de febrero 2027 Facultad de Filología - Universidad Complutense de Madrid

El IV Seminario de Mito y Videojuegos propone un espacio de encuentro para pensar las formas en que el mito organiza nuestras lecturas de la cultura contemporánea y, de manera particular, su presencia y reescritura en el mundo de los videojuegos. Nos interesa especialmente atender a aquellas narraciones y representaciones en las que lo mítico aparece vinculado a la religión, el ritual, el espacio, la temporalidad o las dinámicas que ordenan la experiencia del juego, tanto dentro del universo representado como en las prácticas de jugabilidad y recepción que emergen en torno a él.

El seminario parte de una doble línea de trabajo, atendiendo a las relaciones entre lo sagrado y lo profano, por un lado, y a las articulaciones entre tiempo y espacio en las narrativas míticas y sus reescrituras contemporáneas.

Desde esta perspectiva, serán bienvenidas propuestas procedentes de los estudios literarios, culturales, artísticos, históricos, antropológicos, filosóficos, religiosos, audiovisuales, intermediales, Game Studies o de cualquier disciplina que aborde las siguientes líneas temáticas:

1. Lo Sagrado y lo profano.

Dioses, criaturas míticas, héroes/heroínas y monstruos en los videojuegos.

Instituciones, poder y sacralización de lo social.

Rituales, ceremonias, prácticas comunitarias y performatividad.

Mecánicas de juego vinculadas al sacrificio, la iniciación, la muerte, la resurrección o la recompensa.

Profanación, desacralización y reapropiación de símbolos míticos o religiosos.

Tensiones entre creencia, tradición, secularización y cultura popular.

Relecturas contemporáneas de mitologías clásicas, nórdicas, orientales, prehispánicas o populares en el videojuego.

Prácticas de jugabilidad vinculadas al ritual, la repetición, la exploración, la muerte, el renacimiento o la construcción del personaje/héroe/heroína.

2. Tiempo y espacio.

Geografías míticas y construcción simbólica del espacio.

Mundos abiertos, mapas, territorios y espacios míticos en los videojuegos.

Lugares de tránsito, frontera, exilio, peregrinación o iniciación.

Arquitectura sagrada, templos, ruinas y espacios ceremoniales.

El eterno retorno, la repetición y las temporalidades cíclicas.

Viajes heroicos, misiones, pruebas y estructuras narrativas vinculadas al mito.

Espacios liminales, heterotopías y territorios imaginarios.

El avatar, la muerte, el renacimiento y la repetición como experiencias míticas del juego.

Recepción, comunidades de jugadores/as y dinámicas de los imaginarios míticos en el videojuego.

Las propuestas deberán incluir un título, un resumen de entre 250 y 300 palabras y una breve nota biográfica. Podrán enviarse en español o inglés a seminario.mitoyvideojuego@gmail.com antes del **15 de noviembre de 2026**. La resolución de las propuestas se comunicará durante el mes de enero de 2027. La cuota de participación será de 70€ para profesorado e investigadores/as y 50€ para doctorandos/as, pendiente de confirmación definitiva.

Comité científico: Begoña Cadiñanos, Rebeca Campos, Jaime Segura, Alberto García, María Flores, Brennan White, Cristina Expósito, Ruth García, Tomás Grau, Pablo Martín.

Organiza: Proyecto Andrómeda, Universidad Complutense de Madrid, ACIS: Grupo de Investigación de Mitocrítica, Asteria: Asociación Internacional de Mitocrítica y Amaltea. Revista de Mitocrítica.

Call for Papers

25–26 February 2027 — Faculty of Philology — Complutense University of Madrid

The IV Seminar on Myth and Video Games seeks to provide a space for discussion and reflection on the ways in which myth shapes our readings of contemporary culture and, more specifically, on its presence and rewriting within the world of video games. We are particularly interested in narratives and representations in which the mythical is connected to religion, ritual, space, temporality, or the dynamics that structure the experience of play, both within represented worlds and in the practices of gameplay and reception that emerge around them.

The seminar is structured around two complementary lines of enquiry: on the one hand, the relationship between the sacred and the profane; and on the other, the ways in which time and space are articulated in mythical narratives and their contemporary rewritings.

From this perspective, proposals are welcome from literary, cultural, artistic, historical, anthropological, philosophical, religious, audiovisual, intermedial, and Game Studies perspectives, as well as from any other discipline addressing the following thematic areas:

1. The Sacred and the Profane

Gods, mythical creatures, heroes/heroines, and monsters in video games.

Institutions, power, and the sacralisation of the social.

Rituals, ceremonies, communal practices, and performativity.

Game mechanics associated with sacrifice, initiation, death, resurrection, or reward.

The profanation, desacralisation, and reappropriation of mythical or religious symbols.

Tensions between belief, tradition, secularisation, and popular culture.

Contemporary reinterpretations of Classical, Norse, Eastern, pre-Hispanic, or popular mythologies in video games.

Gameplay practices associated with ritual, repetition, exploration, death, rebirth, or the construction of the hero/heroine or player character.

2. Time and Space

Mythical geographies and the symbolic construction of space.

Open worlds, maps, territories, and mythical spaces in video games.

Spaces of transit, borders, exile, pilgrimage, or initiation.

Sacred architecture, temples, ruins, and ceremonial spaces.

Eternal return, repetition, and cyclical temporalities.

Heroic journeys, quests, trials, and narrative structures associated with myth.

Liminal spaces, heterotopias, and imaginary territories.

The avatar, death, rebirth, and repetition as mythical experiences of play.

Reception, player communities, and the dynamics of mythical imaginaries in video games.

Proposals should include a title, an abstract of 250–300 words, and a brief biographical note. They may be submitted in Spanish or English to **seminario.mitoyvideojuego@gmail.com** by **15 November 2026**. Applicants will be notified of the outcome of the selection process during January 2027. The participation fee will be €70 for teaching staff and researchers and €50 for PhD students, subject to final confirmation.

Scientific Committee: Begoña Cadiñanos, Rebeca Campos, Jaime Segura, Alberto García, María Flores, Brennan White, Cristina Expósito, Ruth García, Tomás Grau, Pablo Martín.

Organised by: Proyecto Andrómeda, Complutense University of Madrid, ACIS: Research Group on Myth Criticism, Asteria: International Association of Myth Criticism, and *Amaltea. Revista de Mitocrítica*.