



RESPUESTA CONSULTA 1 – CONVOCATORIA VIDEOJUEGOS 2025

CONSULTA REALIZADA:

Revisando las bases de la convocatoria de videojuegos, nos surgen algunas dudas en concreto con referencia al punto 2, sobre el marco temático.

Nuestro proyecto está dirigido a un público adulto y se inscribe dentro del género de terror, con una narrativa que busca explorar de forma reflexiva temas como la soledad, la pérdida y los temores propios de la adolescencia. En este contexto, se abordan ciertos aspectos de naturaleza sensible, tales como dinámicas familiares disfuncionales, exposición a sustancias y autolesiones.

Los puntos establecidos en las bases mencionan ciertos puntos que de manera subjetiva podrían ser violados por la naturaleza de la obra.

Sin embargo, nuestra idea es que estos elementos sean tratados con un enfoque narrativo que ponga de relieve la adversidad emocional y psicológica que atraviesan los personajes, sin incurrir en ningún momento en una representación que banalice, glorifique o promueva dichas problemáticas. Por el contrario, nuestro objetivo es generar una experiencia inmersiva que invite a la reflexión y al entendimiento de estas realidades desde una perspectiva empática y artística.

Nuestra duda recae en que si aun con dicho contexto puede ser considerado un problema por lo establecido en el mencionado punto de las bases.

RESPUESTA:

El género de terror dirigido a un público adulto no es en sí un impedimento para postular.

Vale la pena repasar la referencia en el punto 2 de las bases respecto a los contenidos no permitidos en lo que refiere a representaciones reales y/o imágenes perturbadoras de violencia:

“Se entiende por violencia perturbadora:

- Imágenes con violencia excesiva, entendida como violencia explícita utilizada en forma desmesurada, en especial si tiene resultados manifiestos de lesiones y muerte de personas y otros seres vivos en situaciones de torturas, violaciones, suicidios o mutilaciones.
- Truculencia, entendida como la presentación de conductas ostensiblemente crueles, o que exalten la crueldad, o que abusen del sufrimiento, del pánico o del terror, o que exhiban cadáveres o resultados de crímenes en forma abusiva y detallada.
- Apología, exaltación o incitación de la violencia y las conductas violentas, del delito o las conductas delictivas.”

Y en lo que refiere al consumo explícito y abusivo de drogas legales e ilegales:

“Se entiende que lo promueve:

- Exhibición de consumo explícito y abusivo de drogas legales e ilegales.
- Apología, exaltación o incitación al consumo de drogas o al narcotráfico.



- Presentación como exitosas o positivas a las personas o a los personajes adictos a drogas o que participen del narcotráfico.”

El proyecto puede abordar aspectos de naturaleza sensible, pero debe cuidar de no presentar contenidos como los indicados.

Como Uds. lo mencionan en su consulta, sugerimos que en la descripción del proyecto al momento de postular, hagan el énfasis adecuado de que el videojuego no va a incurrir en representaciones que banalicen, glorifiquen o promuevan las problemáticas mencionadas, y que el objetivo es generar una experiencia que invite a la reflexión y al entendimiento de estas realidades desde una perspectiva empática y artística.