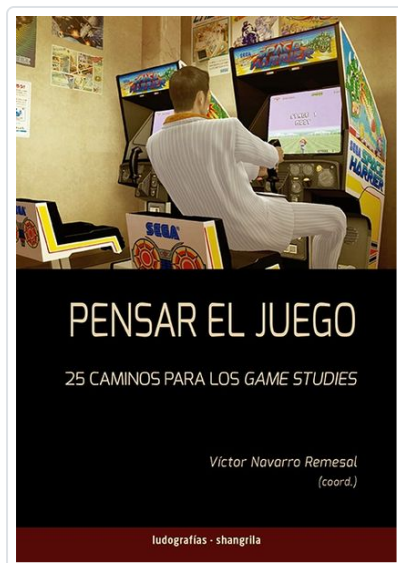


PENSAR EL JUEGO



NAVARRO, V.

SINOPSIS

El videojuego es una forma cultural con medio siglo de historia y una gran aceptación entre públicos tan diversos que, muchas veces, son opuestos. Entre sus niveles, sus misterios y sus pruebas de habilidad se refleja nuestro mundo y se articulan ideas, expresiones y debates que luego nos llegan de vuelta a todos. Por ello, someterlo a examen es tan importante para el jugador aficionado como para el académico, para el conocedor veterano como para el crítico curioso. ¿Qué preguntas debemos hacernos para analizarlo? ¿Qué cuestiones hemos estado ignorando? ¿Qué deberíamos recordar y recuperar de nuestro pasado, y qué lastre hay que soltar? ¿Cuáles son las posiciones más honestas y provechosas para acercarnos al juego y su cultura con rigor, y qué peligros debemos evitar? ¿Qué encaje tiene todo esto en el mapa mediático global, en la cultura, en nuestras vidas?



Editorial	SHANGRILA
Materia	SOCIEDAD Y CIENCIAS SOCIALES
EAN	9788412208061
Status	Disponible
Encuadernación	Bolsillo tapa blanda
Páginas	220
Tamaño	230x160x18 mm.
Peso	408
Precio (Imp. inc.)	24,00€
Fecha de publicación	17/09/2020

Para abordar esas y otras preguntas, este libro reúne a veinticinco voces de los game studies, o de disciplinas cercanas a los game studies, en lengua española. Cada uno ha elegido un concepto y lo desarrolla en un capítulo breve que cierra siempre, en una invitación a elegir tu lectura, con un par de sugerencias hipertextuales. El lector puede leerlo de principio a fin o seguir los caminos posibles, las conexiones (temáticas, conceptuales o de otro tipo) que ayudan a entender mejor las diferentes propuestas y a comprobar la amplitud de la disciplina. La autoría, la ética, los modelos de negocio pasados y presentes, la animación, el diseño de decisiones, los mundos de ficción o la lentitud son algunos de los senderos por los que el lector podrá pasear.

Estos veinticinco caminos para los game studies no tratan tanto de romper o corregir lo ya hecho en nuestro campo como de ampliarlo y continuarlo, creando un mapa mayor que resulte estimulante a todos, académicos o no. Pensar el juego es útil (y apasionante) para todos, y el buen pensamiento entiende que la única autoridad posible surge del diálogo y el autoexamen constante. Por eso, este no es un libro de respuestas ni...