

# FRAGMENTOS Y MICROHISTORIAS DEL VIDEOJUEGO EUROPEO



AA.VV.

## SINOPSIS

La industria cultural del videojuego nació en Estados Unidos y maduró en Japón, y ambos espacios han generado estilos muy reconocibles. ¿Y qué hay de Europa? ¿Existe un videojuego europeo? Y si es así, ¿qué lo define? Europa ha sido, desde los inicios del medio, consumidora y creadora de videojuegos, pero rara vez se piensa de manera autónoma. La etiqueta "videojuego europeo" no se utiliza del mismo modo que se haría con "cine europeo". Juegos como Disco Elysium, Beyond Good & Evil, La abadía del crimen o The Witcher tienen, en principio, poco en común, pero todos surgen de contextos materiales, históricos y sociales conectados, que todavía no han sido conceptualizados en profundidad. Este libro explora ese hueco desde una perspectiva histórica. Siguiendo el concepto de microhistorias, que plantea la historia como un bloque unificado y lineal sino como un conjunto de historias a pequeña escala, a menudo incluso personales, se presentan aquí fragmentos que animan a pensar el videojuego europeo en pluralidad. Los propios capítulos ofrecen a veces fragmentos que se insertan dentro del texto o se un ...



<b>Editorial</b>	SHANGRILA EDICIONES
<b>Materia</b>	ARTE ELECTRONICO, HOLOGRAFICO Y VIDEO ARTE
<b>Colección</b>	SHANGRILA
<b>EAN</b>	9788412893526
<b>Status</b>	Disponible
<b>Páginas</b>	228
<b>Tamaño</b>	160x230x12 mm.
<b>Peso</b>	400
<b>Precio (Imp. inc.)</b>	24,00€
<b>Fecha de lanzamiento</b>	22/10/2024

## Títulos relacionados



THE SEARCHERS,  
1 PAGINAS  
PASADERAS



SHANGRILA, 17  
BELA TARR



SHANGRILA, 18-19  
THEO  
ANGELOPOULOS



DEL AULA A LA  
CALLE  
CAGIGA, N.