

VIDEOJUEGOS COMO CULTURA. IDENTIDAD Y EXPERIENCIA EN EL MUN



MURIEL, DANIEL / CRAWFORD, GARRY

SINOPSIS

Los videojuegos son cada vez más importantes en nuestra vida cultural y su impacto se extiende a muchos aspectos de la vida cotidiana: el consumo, la formación de comunidades, el desarrollo identitario. A partir de datos empíricos actualizados y producidos especialmente para esta investigación, este libro no solo explora la cultura de los videojuegos en la contemporaneidad sino que también considera la forma en que los videojuegos proveen una perspectiva importante sobre la fase moderna de la cultura digital y participativa, los patrones de consumo y formación identitaria, la modernidad tardía y las racionalidades políticas contemporáneas. ...



Editorial	AMPERSAND
Materia	ESTUDIOS CULTURALES
Colección	AMPERSAND
EAN	9788412575484
Status	Disponible
Páginas	250
Tamaño	135x215x mm.
Peso	250
Precio (Imp. inc.)	20,00€
Fecha de lanzamiento	31/01/2024

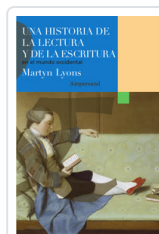
Títulos relacionados



SOBRE LA EVOLUCION DE LOS MEDIOS. EMERGENCIA, ADAPTACION Y
SCOLARI, CARLOS ALBERTO



UNA LECTORA DE PROVINCIA
ANDRUETTO, MARIA TERESA



UNA HISTORIA DE LA LECTURA Y DE LA ESCRITURA EN EL MUNDO OC
LYONS, MARTYN