Antropología de los mundos virtuales

Avatares, comunidades y piratas digitales

Autor

Carla Estrella Heredia

Sinopsis

Carla Estrella Heredia Esta investigación surge, como muchas de las propuestas de tesis que se presentan, por motivaciones y preguntas personales. Los mundos virtuales aparecen como un avance tecnológico novedoso dentro de la cultura de los juegos de video, en la que he estado inmersa desde mi adolescencia: Atari, Nintendo y, por último, los juegos de computadora, como Diablo, Baldurs Gate y otros. Cuando me pregunté qué me gustaría investigar retomé esta parte de mi historia personal que involucra dos temas que me interesan de forma particular: tanto las nuevas tecnologías como los mundos virtuales. Mi participación en el mundo de World of Warcraft, desde hace dos años, me generó preguntas acerca de las formas en que estos dispositivos tecnológicos se superponen con otros campos de la vida cotidiana de las personas y de qué manera son apropiados y resignificados por ellas. Al mismo tiempo realizaba mis estudios de maestría en antropología lo que me llevó a interrogarme sobre las posibilidades de la disciplina para hacer una investigación etnográfica en estos mundos. Colección Serie Tesis



Impreso

Año de publicación: 2010

Presentación: Libro

Tamaño: 21 x 15 cm

Número de páginas del contenido principal: 170 Páginas

ISBN13: 978

$22 USD

Palabras clave

Debate; Tecnología

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen



Sobre el autor

Carla Estrella Heredia

Master en Estudio Sociales de la Ciencia y la Tecnología en la Universidad de Salamanca, España. Sus líneas de investigación se centran en la antropología urbana, la cultura popular, las violencias urbanas y las TIC.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen