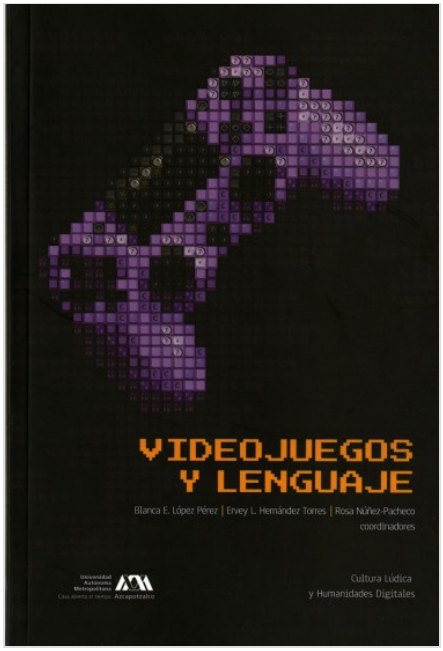
Videojuegos y lenguaje

Autores

Blanca E. López Pérez, Ervey L. Hernández Torres, Rosa Núñez Pacheco

Sinopsis

A diferencia de los medios más "tradicionales" que solo permiten el flujo unidireccional de información (del creador al soporte y del soporte al espectador), los videojuegos son sistemas que permiten el intercambio de acciones e información en dos o más sentidos, ya sea del soporte al jugador y del jugador al soporte, o bien, entre los distintos jugadores a través de un soporte que es, a su vez, el sistema mismo. Además, al ser los videojuegos un conjunto de componentes tanto de hardware como de software, su función no se limita únicamente a almacenar la información o servir de vía a través de la cual esta viaja entre los diferentes nodos involucrados sino que una parte significativa de esta información es interpretada y procesada para determinar los efectos que las acciones de los participantes tienen en el estado del sistema, el cual está cambiando constantemente. Por todo lo anterior, al hablar del lenguaje videolúdico estamos refiriéndonos a algo que puede llegar a ser mucho más complejo y poderoso que otros lenguajes como el cinematográfico o literario. Pero definirlo y entenderlo no es fácil, no solo por esta complejidad propia de los videojuegos sino también porque los medios digitales interactivos son los de más reciente surgimiento, de tal modo que aún queda un largo camino por recorrer en cuanto a su investigación y comprensión.



Impreso

Año de publicación: 2022

Presentación: Libro

Tamaño: 21 x 14 x 1.5 cm

Número de páginas del contenido principal: 260 Páginas

ISBN13: 9786072825215

$500 MXN

Palabras clave

Videojuegos; Lenguaje videolúdico; Medios digitales

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

Es ahí donde encaja esta obra, sobre todo porque al ser una colección de diferentes trabajos de investigación, nos permite conocer diferentes perspectivas, ya sea desde el punto de vista narratológico o literario, viendo los videojuegos no solo como un conjunto de mecánicas sino como generadores de experiencias significativas, o estableciendo relaciones con otros aspectos culturales como los mitos y la religión, entre otros. Todo estos aportes son, a la vez, distintas formas de abordar el problema y de tratar de contestar la pregunta de fondo "¿qué es el lenguaje videolúdico?" y aunque puede haber más de una respuesta correcta, tener todos estos ángulos es vital para construir un panorama más extenso y ampliar nuestros criterios.



Sobre el autor

Blanca E. López Pérez

Profesora investigadora de Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, miembro del área de investigación Diseño Disruptivo y responsable del programa de investigación Cultura Lúdica y Humanidades Digitales.

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

Coordina el Posgrado en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco.Es coordinadora académica de Womanize! LATAM, y miembro de la Red de Humanidades Digitales (Red HD) y de la Red Internacional de Investigadores de Juegos de Rol. Es presidente de DIGRA MX Asociación de Investigación de Juegos Digitales Capítulo México y fundadora de la Asociación Mexicana de Estudios de Videojuegos y Cultura Lúdica. Participa en la Academia de las Familias Mexicanas en el desarrollo de espacios lúdicos contra la violencia familiar y es parte del Comité Científico del Observatorio Internacional sobre Políticas de Drogas.Es coautora de los libros Narrativas Transmedia. Videojuegos y Literatura en la Cultura, Videojuegos y Lenguaje, Videojuegos y cinematografía y El juego como transformador social. Cuenta con experiencia en producción para medios como es el programa de radio Horroris Causa para UAM Radio 94.1 FM, el desarrollo del videojuego independiente Tommy is Angry de su autoría y creación de campañas para la comunidad LGBT+ como La magia no tiene género. Actualmente realiza investigación sobre videojuegos y procesos terapéuticos, y desarrolla la producción de los documentales Toyesis I Coleccionistas de juguetes y UNFAIR Game: el campo mexicano de los videojuegos.

EH

Ervey L. Hernández Torres

RN

Rosa Núñez Pacheco

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