



El jugador implicado : videojuegos y narraciones /

Anyo Sayol, Luis

Laertes,
2016

Monografía

Si bien está claro que todos los videojuegos son juegos, no puede decirse que todos sean narraciones. De hecho la relación entre videojuego y narración es conflictiva y a menudo poco clara, muchos videojuegos son relatos que nos cuentan historias y construyen un mundo de ficción donde unos personajes viven aventuras, aman y con mucha frecuencia mueren. Este libro, aunque toma los videojuegos en su conjunto, se centra en su carácter narrativo. La diferencia fundamental con respecto a los relatos de la literatura o del cine plantea que los videojuegos cinemáticos y narrativos deben ser pensados en su peculiaridad. Para ello proponemos un método para el análisis de los videojuegos y su carácter narrativo

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbgVcmF0aW9uOmVzLmJhemF0ei5yZW4vMTgzNDM1NjE>

Título: El jugador implicado videojuegos y narraciones Luis Anyo Sayol

Editorial: Barcelona Laertes 2016

Descripción física: 235p

Mención de serie: Kaplan 47

ISBN: 9788416783083

Materia: Videojuegos- Narraciones Realidad virtual Simulación (Informática) Literatura Informática

Punto acceso adicional serie-Título: Kaplan (Laertes)

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es