



riverside
agency

El videojuego del mundo

Autor: Stefano, Gualeni

Interferencias

ISBN: 978-631-6884-04-6 / Rústica / 176pp | 140 x 215 cm

Precio: \$ 26.000,00

El videojuego del mundo explora cómo el juego, como toda tecnología de la ficción, moldea la mente humana y orienta el curso de nuestro deseo. Los mundos virtuales no son espacios etéreos de mero entretenimiento, sino realidades vivas y dinámicas, capaces de transformar nuestra percepción, nuestra sensibilidad y nuestra vida social. Una investigación que entrelaza existencialismo, diseño y semiótica, sirve al autor para mostrar que la frontera entre rostro y máscara, entre lo virtual y lo real, es mucho más porosa de lo que queremos creer. El nuevo humanismo, sugiere el filósofo y diseñador de videojuegos Stefano Gualeni, debe nacer de esa conciencia: la de que nuestras ideas, valores e identificaciones circulan y se materializan en los mundos digitales. En la era en que "la filosofía migra de la palabra a los píxeles", aprender a jugar ?y a pensar lo que jugamos? se vuelve la gran tarea contemporánea.

El videojuego del mundo explora cómo el juego, como toda tecnología de la ficción, moldea la mente humana y orienta el curso de nuestro deseo. Los mundos virtuales no son espacios etéreos de mero entretenimiento, sino realidades vivas y dinámicas, capaces de transformar nuestra percepción, nuestra sensibilidad y nuestra vida social.



Stefano, Gualeni

Es filósofo, diseñador de videojuegos y profesor en la Universidad de Malta, además de docente visitante en el Laguna College of Art and Design (California). Formado en arquitectura en el Politécnico de Milán, orientó luego su trabajo hacia la filosofía de la tecnología y el diseño digital, doctorándose en la Universidad Erasmus de Róterdam con una tesis sobre ontologías aumentadas. Su investigación combina teoría filosófica, diseño interactivo y reflexión sobre la experiencia virtual. Entre sus obras destacan *Virtual Worlds as Philosophical Tools* (2015) y *Virtual Existentialism* (con Daniel Vella, 2020). En paralelo a su labor académica, ha desarrollado videojuegos experimentales como *Something Something Soup Something* (2017) y *Doors* (2021), concebidos como ensayos jugables. Su trabajo explora cómo los entornos digitales expanden los límites de la existencia y de la imaginación filosófica.