



Borja, Vaz

Borja Vaz (Pamplona, 1988) es crítico de videojuegos de El Cultural y autor del blog «Homo Ludens». Es profesor de Diseño de Videojuegos en varias universidades. Fue director del I Congreso Madrid Games Week, asesor de la exposición «Game On» y comisario de actividades de la exposición «Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente» de Fundación La Caixa. En 2021 publicó la novela Viajeros de un Mar de Nubes.

riverside
agency

El siglo de los videojuegos

Autor: Borja, Vaz

Autor: Jorge, Morla

Arpa

ISBN: 978-84-18741-88-3 / Rústica / 224pp | 140 x 213 cm

Precio: \$ 29.700,00

Un ensayo perspicaz y convincente que acerca tanto a gamers como a analógicos al medio cultural que más impacto económico y social tiene en el mundo: los videojuegos. ¿A qué se debe el magnetismo que los videojuegos ejercen sobre los jóvenes? ¿Existen razones objetivas para mirar con condescendencia al entretenimiento digital? ¿Ha desplazado irremediamente a otras formas de cultura? ¿Es quizás el arte más importante de nuestro tiempo? Nos guste o no, hay un hachazo generacional que separa a quienes han recibido impactos culturales casi de forma hegemónica del mundo digital y quienes, anclados en estereotipos superados y sin una prensa que les traduzca la idiosincrasia de los videojuegos, van quedándose rezagados en el ecosistema cultural que se va imponiendo. Borja Vaz y Jorge Morla, periodistas expertos en el mundo digital, establecen con este libro un doble diálogo. Por un lado, con las nuevas generaciones, para reivindicar y fiscalizar el potencial artístico de los videojuegos; por otro, con las generaciones desconectadas del medio interactivo, para revelar su potencial creativo y el modo en que está cambiando sus vidas. El futuro se parecerá a un videojuego, y lo mejor es tener las claves para ganar la partida.

Borja Vaz y Jorge Morla, periodistas expertos en el mundo digital, establecen con este libro un doble diálogo. Por un lado, con las nuevas generaciones, para reivindicar y fiscalizar el potencial artístico de los videojuegos; por otro, con las generaciones desconectadas del medio interactivo, para revelar su potencial creativo y el modo en que está cambiando sus vidas. El futuro se parecerá a un videojuego, y lo mejor es tener las claves para ganar la partida.