

Contenido

Introducción

Capítulo I

Tecnología, tecnocultura y videojuegos

El debate sobre las tecnologías: un acercamiento inicial
Tecnocultura y usos sociales de las tecnologías
Tecnologías sociales y tecnologías de juego
La racionalidad informática y los videojuegos

Capítulo II

Heterotopía y utopía: el espacio semiótico de los videojuegos

La nueva tensión entre tiempo y espacio
Heterotopía y utopía
Espejo y juego: la «tercera dimensión» del espacio virtual
El espacio semiótico de los videojuegos
Los videojuegos: entre el control y el efecto liberación

Capítulo III

Configuración estética del espacio virtual de los videojuegos

El problema estético alrededor de las imágenes modernas
A modo de caracterización
Semiótica de la imagen de síntesis y del videojuego
El discurso estético-representacional de los videojuegos

Capítulo IV

Mundos de poder y poder especializado

El espacio ilusionístico desde su otra dimensión
Un orden situacional: del espacio al territorio virtual
Simular la ocupación: la reflexividad del cuerpo social
Mundos posibles, espacios de poder
El ejercicio simulado del poder

Capítulo V

Identidad(es), cuerpo(s) y travestismo digital

El cuerpo como idea pura
Construirse una máscara o dar vida a la misma
El travestismo digital: la sexualidad como «tecnología del yo»
Producción figural de sí
Avatar

A modo de conclusión:

Mitificar lo ilusorio

Bibliografía

Universidad Andina Simón Bolívar

Títulos de la Serie Magíster