

0.0 Índice

[TOMO I]

0.0 Resumen	5
0.0 Introducción	023
01 De la técnica a la tecnología	35
01.1 El sentido de la técnica	039
01.2 Maquinismos	093
02 Del juego al videojuego	169
02.1 Sobre el juego	173
02.1.1 Clasificación y comparación de definiciones	179
02.1.2 Características de los videojuegos	184
02.2 Ludología	193
02.3 Elementos constitutivos de los juegos	199
02.3.1 La estructura del juego: su mecánica	203
02.3.2 El mundo del juego	208
02.3.3 La jugabilidad y el papel del jugador	209
02.3.4 Conceptos asociados: <i>gameplay</i> ética y <i>critical play</i>	212
02.4 Más allá del ocio y el entretenimiento: <i>Serious Games</i>	219
02.4.1 <i>Pervasive Games</i> y <i>Reality Games</i>	225
02.4.2 <i>Slow Video Games</i>	227
02.4.3 <i>ArtGames / GamesArt</i>	229
03 La máquina y lo lúdico en el arte	237
03.1 Primeras vanguardias	247
03.2 Segunda mitad siglo XX	291
03.3 Época actual	329

04 Interrelaciones	349
04.1 En torno a la espacialidad	391
04.1.1 Relaciones entre el espacio representado y el espacio físico	394
04.1.2 Espacios múltiples, repeticiones y circularidades	406
04.2 En torno a la temporalidad	421
04.2.1 Relaciones de temporalidad: Duración	427
04.2.1.1 Equiparación	427
04.2.1.2 Modificación de la velocidad	433
04.2.1.3 Omisión y/o inclusión de temporalidades	435
04.2.1.4 Superposiciones y despliegues	437
04.2.2 Orden	441
04.2.3 Frecuencia	445
04.3 En torno a los dispositivos	457
04.3.1 Dispositivos técnicos	458
04.3.2 Anotaciones finales sobre el concepto de dispositivo	518
05 A modo de conclusión	535
06 Bibliografía	543

[TOMO II]

Anexo 01: referentes	563
-----------------------------	-----