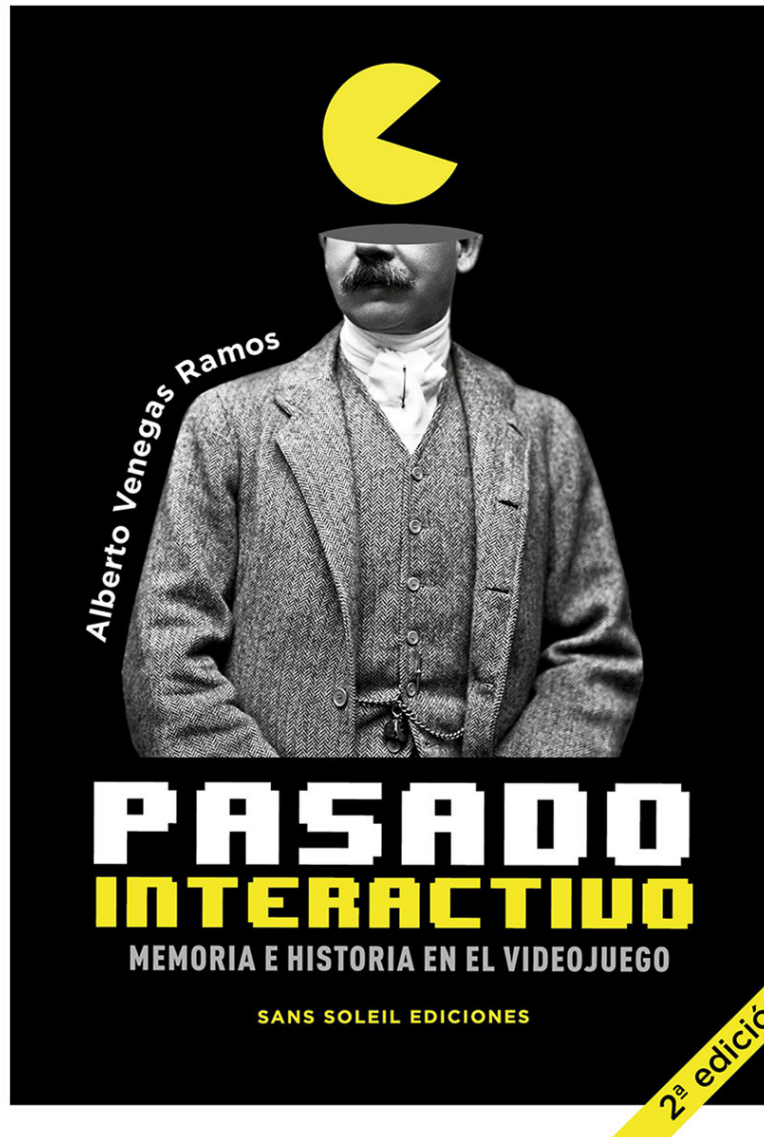




SANS SOLEIL EDICIONES
#libroscuriosos para gente curiosa

Pasado interactivo



5 de Octubre a la venta en librerías y
www.sanssoleil.es

“El videojuego de historia es una forma de memoria, una de las más relevantes para entender nuestra relación con el pasado en la actualidad”.

Contacto comunicación y prensa: comunicacion@sanssoleil.es
www.sanssoleil.es

¿Qué imagen nos ofrecen los videojuegos de momentos históricos decisivos como el Desembarco de Normandía o la Revolución Islámica de Irán? ¿Cómo representan el Holocausto o la violencia contra los civiles? ¿Por qué muchos gobiernos censuran o promueven la creación de grandes títulos? Analizando títulos como Red Dead Redemption, Assassin's Creed o Call of Duty, este libro aborda estas y otras preguntas demostrando la capacidad del medio para analizar nuestro presente y comprender cómo recordamos el pasado.

Pasado interactivo, libro pionero en el estudio de los videojuegos, presenta un novedoso acercamiento a la relación que se establece entre la historia, la memoria y sus representaciones videolúdicas.



“De la guerra virtual e interactiva se ha eliminado la muerte, la sangre, el robo de la juventud y la miseria del campo de batalla”.



La industria del videojuego

El videojuego hace tiempo que comenzó a superar a la televisión como fuente extraoficial de conocimiento histórico convirtiéndose en una herramienta tan poderosa como influyente pasando a ocupar un lugar predominante en la difusión de propaganda, campañas de desinformación y reinterpretación de la historia. Los videojuegos han convertido el pasado en un objeto de consumo creando confrontación o satisfacción con él.



Los videojuegos hace mucho que dejaron de ser un mero entretenimiento. Alberto Venegas Ramos, historiador e investigador, aborda en su primer libro, *Pasado Interactivo*, cómo el videojuego se ha convertido en una pieza fundamental de nuestra relación actual con el pasado.

El autor

Alberto Venegas Ramos (Badajoz, 1988) es licenciado en Historia por la Universidad de Extremadura y doctor por la Universidad de Murcia con la tesis doctoral: “Historia y Videojuegos: La Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea” Profesor de Historia, Historia del Arte y Geografía en Educación Secundaria Obligatoria y miembro del grupo y proyecto de investigación “Historia y Videojuegos 2.0” Director de la revista digital de divulgación e investigación sobre la cultura del videojuego Presura, cuyo objetivo es: estudiar la cultura del videojuego y el impacto del medio en nuestra sociedad.



“Hay diferentes estudios que demuestran fehacientemente que el videojuego, por sí solo, no genera comportamientos violentos más que el cine, la literatura o la televisión. Sin embargo, como el cine, la literatura o la televisión, puede ofrecer referentes con los que observar el presente y estos, si el jugador no dispone de otros, pueden convertirse en únicos y modificar su percepción de determinados acontecimientos”.

Alberto Venegas, Contracultura, octubre de 2020



Ficha técnica

Colección: PIGMALIÓN

Tamaño: 14'8 x 21 cm

ISBN: 978-84-121578-1-9

Páginas: 262 en B/N

Encuadernación: rústica con solapas

Pvp: 17,10 €



SANS SOLEIL EDICIONES

#libroscuriosos para gente curiosa