



Videojuegos, narrativas y mecánicas para pensar otros mundos posibles

*Eurídice Cabañes
Arsgames*

En la conferencia abordaremos cómo los videojuegos a través de las formas de narrativa, tanto embebidas como emergentes, pueden ayudarnos a imaginar otros sistemas económicos, políticos o sociales. Desde el confrontarnos con decisiones éticas y morales, al fomento de la empatía que facilita ponernos en el lugar del otro como, o bien a través de las mecánicas y dinámicas lúdicas los videojuegos nos permiten explorar y pensar mundos posibles, porque no hay nada como la ficción para transformar la realidad.