

SUMARIO

<i>Videojuegos, industria, arte y valor: estado de la cuestión.</i> Joan Álvarez	5
<i>Series y videojuegos: puntos de encuentro en busca de la legitimación cultural.</i> Concepción Cascajosa Virino	15
<i>Mundos en diálogo: el entramado simbólico entre videojuegos y series.</i> Blanca López y Jacinto Quesnel	27
<i>Disputando el futuro, jugando con el mundo. Los videojuegos como artefactos de predicción y comprensión.</i> Eurídice Cabañes y Luca Carrubba	43
<i>Cultura digital, identidad online y videojuegos.</i> José María Lasalle	57
<i>Actualidad de Ortega. Escenarios del siglo xx para el siglo xxi.</i> José Lasaga Medina	67
<i>El mito de Juan de Mairena.</i> Luis Gonzalo Díez	87
<i>Más allá del anarquismo literario del 98.</i> Rafael Morales Barba	105
<i>Gubern, el (in)discreto encanto de la cinefilia.</i> Iván Moure Pazos	117

■ ENTREVISTA

<i>Gonzalo Suárez: «Incluir el videojuego en el sector audiovisual es como meter un elefante en un Seiscientos».</i> Fernando Díaz de Quijano	129
---	-----

■ NOTA

<i>El poder de los nuevos materiales para resolver grandes retos de la sociedad.</i> Fundación Ramón Areces	141
<i>Un país que nadie nombra.</i> Manuel Mostaza Barrios	147

■ CREACIÓN LITERARIA

<i>Poemas inéditos.</i> Ernesto García López	153
---	-----

■ ÓPERA

<i>El qualicho según Wagner.</i> Blas Matamoro	163
---	-----

■ CINE

Ahora, el invierno de nuestro descontento.

Iván Cerdán Bermúdez 169

■ LIBROS

La enorme brecha gamer. **Joan-Carles Martí** 173

Nación y Estado en el Atlántico hispánico. **Tomás Pérez Vejo** 175

El respeto a la extraña condición humana. **Miguel Escudero** 179

Una metáfora más de la escalera.

Carmen Serrano de Haro Martínez 183

Paradiso y Oppiano Licario: Lezama Lima completo.

Ernesto Sierra 186