

RESUMEN / RESUMO / ABSTRACT / RÉSUMÉ / SINTESI

Resumen (español)

La aparición de los videojuegos en la segunda mitad del siglo XX ha propiciado cambios en nuestra percepción del espacio y el tiempo. Esta tesis se centra en la evolución del fenómeno de convergencia entre los videojuegos y la arquitectura contemporánea. Se muestra el modo en que este nuevo medio está contribuyendo a transformar la disciplina y la producción arquitectónica. A través del análisis del trabajo de pioneros en el uso del videojuego como herramienta y medio de expresión, como Kas Oosterhuis y Maia Engeli, se explica el proceso de emergencia de experimentaciones arquitectónicas vídeo lúdicas en Europa. Esta fase inicial de las investigaciones sobre arquitectura e interactividad mediada ha abierto posibilidades innovadoras para la cocreación y el establecimiento de nuevas relaciones entre usuarios y edificios, a la vez que abre la puerta a peligrosas derivas de cibercontrol y manipulación.

Resumo (galego)

A aparición dos videoxogos na segunda metade do século XX propiciou cambios na nosa percepción do espazo e do tempo. Esta tese céntrase na evolución do fenómeno de converxencia entre os videoxogos e a arquitectura contemporánea. Amósase o modo en que este novo medio está a contribuír á transformación da disciplina e a produción arquitectónica. A través da análise do traballo de pioneiros no uso dos videoxogos como ferramentas e medios de expresión, como Kas Oosterhuis e Maia Engeli, explícase o proceso de emerxencia das experimentacións arquitectónicas vídeo lúdicas en Europa. Esta fase inicial das investigacións sobre arquitectura e interactividade mediada abriu posibilidades innovadoras para a co-creación e o establecemento de novas relacións entre usuarios e edificios, á vez que abre a porta a perigosas derivas de cibercontrol e manipulación.

Abstract (English)

The emergence of video games in the second half of the 20th century has favoured changes in our perception of space and time. This PhD thesis focuses on the evolution of the phenomenon of the convergence between video games and contemporary architecture. This research presents how this new medium is contributing to transform the architectural disciplines and production. The emergence process of videoludic architectural experimentations in Europe is explained through the analysis of the work of pioneers in the use of video games as tools and means of expression, such as Kas Oosterhuis and Maia Engeli. This initial phase of research on architecture and mediated interactivity has opened innovative possibilities for the co-creation and establishment of new relationships between users and buildings, as well as it opens the door to dangerous drifts of cyber control and manipulation.

Résumé (Français)

L'apparition des jeux vidéo dans la seconde moitié du 20^{ème} siècle a favorisé des changements dans notre perception de l'espace et du temps. Cette thèse porte sur l'évolution du phénomène de convergence entre les jeux vidéo et l'architecture contemporaine. Il est montré comment ce nouveau média contribue à transformer la discipline et la production architecturale. À travers l'analyse des travaux des pionniers dans l'usage des jeux vidéo comme outils et moyens d'expression, tels que Kas Oosterhuis et Maia Engeli, le processus d'émergence des expérimentations architecturales vidéoludiques est expliqué dans le contexte européen. Cette phase initiale des recherches sur l'architecture et l'interactivité médiatisée a généré des innovations pour la co-création et l'établissement de nouvelles relations entre les utilisateurs et