

EL TEMA | pág. 5

Introducción | pág. 7

NEUROCIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA SUBJETIVIDAD

1. **El sujeto desde la neurociencia y la inteligencia artificial.** | pág. 9
Eurídice Cabañes. Presidenta de ARSGAMES y María Rubio. Vicepresidenta de ARSGAMES.
2. **Enclaves de resistencia: jóvenes, subjetividad y tecnologías.** | pág. 21
María Rubio. Vicepresidenta de ARSGAMES.

NEUROCIENCIA, PSIQUIATRÍA Y MERCADO: LA CUESTIÓN DEL SUJETO

3. **Repensando los orígenes de la disforia de género.** | pág. 33
Marina de la Hermosa. Psiquiatra.
4. **¿Qué puede aportar la neurociencia al marketing y a la investigación de mercados?** | pág. 51
Vicente Castellanos. Director de Estudios en TNS, Demoscopia y Daniel González. Director Analysis & UX Research, Redbilly.

NEUROCIENCIA, ARTE, EMOCIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

5. **Trurl y Klapaucius: reflexiones sobre creatividad ¿artificial?** | pág. 69
Eurídice Cabañes. Presidenta de ARSGAMES.
6. **El cineasta automático.** | pág. 83
David Sanz kirbis. Universidad Politécnica de Valencia.

EDUCACIÓN, NEUROCIENCIA Y TECNOLOGÍAS

7. **Cambio social, desarrollo neurocientífico y nuevas pedagogías potenciadoras de la individuación.** | pág. 109
Antonio Bernal Guerrero. Catedrático de Teoría de la Educación de la Universidad de Sevilla.
8. **Arriesgar sin riesgos: videojuegos para la creatividad** | pág. 125
Jesús M. González y Mercedes Quero. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

TECNOLOGÍAS Y CAMBIO EN LOS MODELOS DE CONVIVENCIA, ASOCIACIONISMO Y COOPERACIÓN ENTRE JÓVENES

9. **La juventud y los movimientos sociales en el entorno de las nuevas tecnologías.** | pág. 147
Guillermo Jiménez. Estudiante de Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad Carlos III de Madrid.
10. **Juventud, desempleo y precariedad laboral: la red como espacio para la construcción de alternativas.** | pág. 161
Segundo González García. Licenciado en Economía y Periodismo por la Universidad Carlos III de Madrid.

MATERIALES | pág. 181**COLABORACIÓN** | pág. 189