

GI17. DEPORTES, OCIO Y ENTRETENIMIENTO

JUEVES 21 DE AGOSTO DE 2025

El Aula para las Ponencias Presenciales es Edificio 9B 1er Piso Auditorio Sociología.

<https://maps.app.goo.gl/DCQCBdtUUiQWut9d6>

El Aula para las Ponencias Virtuales: a todas y todos los Ponentes de este Grupo se les enviaron, a sus correos, los enlaces de Zoom de los días que sesiona su Grupo. Agradeceremos su participación, virtual o presencial, en toda la jornada.

Título de Ponencia	Ponentes	Horario
La reaparición del rock mexicano de los ochentas. Las audiencias de la música como espacios de resignificación cultural.	Campos García José Luis (virtual)	16:00
Fútbol, identidad y cultura. Apuntes conceptuales para su estudio en la complejidad fronteriza.	Rivera Guerrero Enrique (presencial)	16:30
Mundial 2026 de la FIFA: análisis de las gestiones políticas, económicas y mediáticas impulsadas por parte de grupo Televisa.	Martínez López José Samuel; Vásquez González Abraham Alejandro (presencial)	17:00
La experiencia del fandom hispano en el Levi's Stadium.	Morales Mendoza Juan Carlos (virtual)	17:30
El discurso de incitación al odio a través de la red sociodigital Twitter: Un análisis de la violencia digital de la que ha sido víctima (entre el año 2021-2024) la periodista mexicana Marion Reimers, durante su trabajo en TNT Sports.	Aguilera Garrido Fernanda (virtual); Martínez López José Samuel (virtual)	18:00
La lucha libre del CMLL como patrimonio cultural, como estrategia para competir en la globalización.	Garfias Frías José Ángel (virtual); Cisneros Hernández Clara (virtual)	18:30
La comunicación de la cultura y las artes desde los medios noticiosos. Una aproximación desde Jalisco, México.	Pantoja De Alba Adriana (Sin definir); Nieva Rivera Verónica (virtual)	19:00

Moderan Coordinadores: Samuel Martínez López (presencial) **y Edith Cortés Romero** (virtual)

GI17. DEPORTES, OCIO Y ENTRETENIMIENTO

VIERNES 22 DE AGOSTO DE 2025

El Aula para las Ponencias Presenciales es Edificio 9B 1er Piso Auditorio Sociología.

<https://maps.app.goo.gl/DCQCBdtUUiQWut9d6>

El Aula para las Ponencias Virtuales: a todas y todos los Ponentes de este Grupo se les enviaron, a sus correos, los enlaces de Zoom de los días que sesiona su Grupo. Agradeceremos su participación, virtual o presencial, en toda la jornada.

Título de Ponencia	Ponentes	Horario
Máquinas de goce. Performance entre corporalidades humanas y tecnológicas en festivales de música electrónica.	Aguilar Campos Citlaly (virtual)	16:00
Los Trapos y el afane, comunicación y generación de relaciones entre grupos de aficionados organizados de Xalapa, Veracruz.	Negroe Álvarez Jorge Rosendo (virtual)	16:30
Nintendo y el desarrollo de serious games: Estudio de caso de Caso de Super Mario Maker 2.	Cisneros Hernández Clara (virtual); Garfias Frías José Ángel (virtual)	17:00
La transmediación del riesgo de la marca Red Bull a través de los deportes extremos.	Chavarría Cruz Amílcar (virtual)	17:30
Los Esports como deporte Olímpico ¿Sportwashing o estrategia para atraer nuevas audiencias?	Gracia Vázquez Adolfo (virtual); Martínez Torreblanca Patricia Guadalupe (virtual)	18:00
El imaginario sobre los beneficios y desventajas de las Inteligencias Artificiales en la industria del videojuego.	López Solís Fernando (virtual); Cuenca Orozco David (virtual)	18:30

Moderan Coordinadores: Samuel Martínez López (presencial) y Edith Cortés Romero (virtual)