

## REVISTA LIFEPLAY. Volumen 1.

### INVESTIGACIÓN Y VIDEOJUEGOS.

Fundamentación y bases teóricas del videojuego.

### EDITORES TEMÁTICOS

Dr. Luis Navarrete Cardero.

Profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Director de *LifePlay*.

Dr. Francisco Javier Gómez Pérez.

Profesor del Departamento de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada.

### RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

Este dossier monográfico pretende reflexionar sobre los procesos teóricos surgidos en torno al videojuego. Se admitirán investigaciones que ayuden a delimitar su marco teórico, así como trabajos centrados en desvelar las claves del mismo y sus diversas implicaciones culturales, ya sean de naturaleza social, educativa o industrial. El monográfico desea esbozar una regulación de la teoría del videojuego mediante la creación de una taxonomía de los diferentes estudios acometidos sobre este objeto de estudio. La aplicación y funcionalidad de ésta ayudará a clarificar las distintas y múltiples perspectivas adoptadas por los investigadores para acercarse al videojuego. Así, este primer volumen agrupará las investigaciones recibidas bajo tres paradigmas teóricos distintos que pueden definirse por los siguientes interrogantes (estos marcan la naturaleza y temática del tipo de estudios requeridos para este dossier monográfico):

1.- *¿Qué son y qué define a los videojuegos?* Investigaciones centradas en dirimir la naturaleza específica del videojuego, su cometido es reflexionar sobre su esencia y clarificarlo como objeto de estudio.

2.- *¿Desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?* Bajo este interrogante, ya no se intenta discernir el estatus general del videojuego (ontología del videojuego), en su lugar se apuesta por una visión multidisciplinar donde se aplican métodos tradicionales y contrastados: semiótica, publicidad, psicología, psicoanálisis, marketing, educación, filosofía, etc.

3.- *¿Qué problemas puede iluminar el videojuego?* Es decir, la relevancia aparece en la dimensión fenoménica del estudio. Los campos de trabajo de este paradigma coinciden con diversos estudios y objetivos: la aplicación de los videojuegos a la salud, la teoría feminista, los estudios de género, la capacidad del videojuego para simular situaciones futuras, la aplicación del videojuego a la educación, a la política, la capacidad del medio para generar experiencias estéticas, el estudio de los recursos naturales y su calibración a través del videojuego, etc.

## DESCRIPTORES

En consecuencia, *LifePlay* acepta investigaciones que relacionen al videojuego con los interrogantes expuestos y los siguientes descriptores:

- 1.- Investigación en videojuegos, especialización e interdisciplinariedad de los estudios teóricos sobre videojuegos.
- 2.- Naturaleza y esencia del videojuego.
- 3.- Metodologías de investigación aplicadas al estudio del videojuego: Perspectivas sociológicas, psicoanalíticas, semióticas, filosóficas, etc.
- 4.- Aplicaciones del videojuego a la resolución de problemas cotidianos en cualquier entorno.

## ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá enviar sus investigaciones para el DOSSIER MONOGRÁFICO hasta el 1 de mayo de 2013, fecha en la que comenzaremos la confección del número 1 de *LifePlay* que se publicará en el mes de agosto.

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
- 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
- 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase **NORMATIVA** de publicación [[http://lifeplay.es/LifePlay/LP\\_normativa.pdf](http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf)].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER: [dossier@lifeplay.es](mailto:dossier@lifeplay.es)  
Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: [tecnica@lifeplay.es](mailto:tecnica@lifeplay.es)  
Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA: [miscelanea@lifeplay.es](mailto:miscelanea@lifeplay.es)  
Si se trata de una RESEÑA: [resena@lifeplay.es](mailto:resena@lifeplay.es)

**Luis Navarrete Cardero**  
Director de *LifePlay*

**Francisco Javier Gómez Pérez**  
Profesor Universidad de Granada