

REVISTA LIFEPLAY. Volumen 2.

VIDEOJUEGOS: MITO Y COSMOVISIÓN.

Dinámicas y límites de la constitución arquetípica en el videojuego.

EDITORES TEMÁTICOS

D. Juan J. Vargas Iglesias.

Profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

Este dossier monográfico se consagra al análisis del hecho mítico en el videojuego. Este es un fenómeno cuya naturaleza debe entenderse como peculiar, en tanto viene desempeñado por el único medio que permite una interactividad con carácter de juego en un espacio susceptible de conexiones arquetípicas. Se pretende por tanto alcanzar el esbozo de una teoría del mito en el videojuego desde la diversidad poliédrica de distintos acercamientos teóricos. Los lineamientos del presente número se sostienen en la dualidad directiva de mito y cosmovisión, factores comprendidos en un régimen dinámico por cuanto la cíclica retroalimentación de ambos es condición necesaria para su existencia. En función de este mutuo dominio, las investigaciones admitidas se agruparán bajo el signo de tres frentes teóricos fundamentales:

1.- *Los límites del mito en el videojuego:* donde tendrán lugar investigaciones que reflexionen sobre la ontología del medio y el correlato de su condición mítica: construcción y formación del mito en las fronteras sistémicas del videojuego, cibernética, semiótica, mitoanálisis, transmediación, etc.

2.- *Antropologías del videojuego:* donde tras los previamente señalados condicionantes ontológico-estructurales del medio en su relación con el mito, se incluirán investigaciones sobre la aplicación de específicos culturales al videojuego, ya sea en el sentido socio-conductual o en el arquetípico-mitológico. Son susceptibles por tanto de incorporación a este bloque los estudios culturales y de género, narratológicos, estéticos, de marketing y publicidad, etc.

3.- *Repercusiones e iteraciones:* derivadas de la generación del mito, las reformulaciones de los paradigmas culturales desde la influencia efectiva del videojuego serán el tema de este bloque, donde se consignarán estudios desde la perspectiva de la psicología, la educación, la sociología, la teoría feminista y de género, la transmediación, etc.

DESCRIPTORES

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

- 1.- Mitoanálisis del videojuego.
- 2.- Naturaleza cultural y antropología del videojuego.
- 3.- Arquetipos, prototipos y estereotipos en el videojuego.
- 4.- Repercusiones sociales de las construcciones simbólicas del videojuego.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 16 de octubre de 2013**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 2 de *LifePlay* que se publicará en el mes de diciembre.

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://lifelifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER: dossier@lifelifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: tecnica@lifelifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifelifeplay.es

Si se trata de una RESEÑA: resena@lifelifeplay.es

Juan J. Vargas Iglesias
Profesor Universidad de Sevilla