

REVISTA LIFEPLAY. Volumen 6.

ANTROPOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO

EDITORES TEMÁTICOS

D. Mario Barranco Navea.

Investigador de Antropología Social y Cultural de la Facultad de Geografía e historia de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

Entendemos que el videojuego debe ser considerado como un importante objeto de las ciencias sociales, en tanto que sus particularidades hacen posibles nuevos marcos epistémicos. Si acercamos los conceptos de la antropología al medio videolúdico, se comprende hasta qué punto muchas de las ideas clásicas y contemporáneas de la disciplina, algunas de ellas incluso aparentemente superadas, encuentran en el videojuego un amparo distinto, que extiende sus implicaciones a las redes y emergencias actuales. Esta vigencia renovada no solo permite que las nociones y problemáticas antropológicas se miren en el espejo de un nuevo medio, refundándose en términos representativos, sino que, en tanto artefacto interactivo, el videojuego conquista una ejecución singular y una puesta en práctica social de dichos conceptos y problemas. Si entendemos, con Gilles Deleuze, que la filosofía no es otra cosa que la disciplina encargada de fabricar conceptos y si estamos de acuerdo con la definición de Tim Ingold, de que la antropología puede ser vista como una forma de filosofía que incluye gente dentro, esto es, sociedades y agentes en interacción con lo conceptual, podemos decir, en suma, que el videojuego tiene su propia antropología.

Así pues, el presente número buscará las bases para la delimitación de un enfoque antropológico del medio videolúdico. Idealmente, este enfoque persigue alcanzar, por retroducción, las condiciones de un campo o una subdisciplina antropológica, encargada de constatar las posibilidades representativas y constructivistas del videojuego como medio etnográfico. Esto es, el videojuego no se constituye únicamente como objeto, susceptible de ser abordado desde la etnografía, sino también como objeto constitutivo de nuevas técnicas y opciones representativas; capacitado, en todo caso, para la tarea hermenéutica de la traducción conceptual y cultural. En suma, indagar, por un lado, la etnografía del videojuego y, por el otro, la posibilidad de una etnografía videolúdica. Una antropología *en* el videojuego que abra las puertas al índice especulativo de una antropología *del* videojuego.

En base a estas consideraciones, los artículos admitidos en la sección Dossier se agruparán bajo el signo de los siguientes frentes:

1. Antropología en el videojuego: donde encontrarán cabida investigaciones que partan de una antropología con sede en la práctica y el análisis discursivo, en estrecha relación con el programa de los Estudios Culturales y que expresen un firme compromiso con los niveles ópticos del problema y los márgenes deontológicos de la investigación, promoviendo así una epistemología crítica, deconstructiva y reflexiva. A esta línea corresponden aquellos trabajos que atraviesen alguna de las temáticas centrales de la disciplina, tales como el género, la etnicidad, el orientalismo, el colonialismo, el postcolonialismo, la decolonialidad, la identidad, el concepto de raza, el etnocentrismo, etc.

2. Antropología de la complejidad aplicada a juegos: donde se admitirán investigaciones que encuentren en el videojuego un objeto eminente de las teorías y herramientas de la complejidad y del caos, las teorías de redes, el análisis y aplicación de algoritmos en la representación videolúdica, experiencias psicosociales de inteligencia artificial o aplicación al medio de estudios cognitivistas.

3. Antropología del videojuego (o videolúdica): donde encontrarán lugar aquellas investigaciones que versen sobre la relación entre el videojuego como medio y la etnografía como técnica y aparato enunciador y representacional de las realidades culturales y sociales. Esta línea compone un frente de vocación ontológica y constructivista, que se interesa por el videojuego como herramienta de formalización antropológica, de modo similar al hermanamiento conflictivo entre cine y etnografía que, en el último siglo, ha venido produciéndose en las mediaciones de la Antropología visual. Así pues, esta línea acogerá investigaciones que cuestionen la confluencia sintáctica, ergódica y sustantiva entre el videojuego y la antropología, en tanto que medios expresivos que comparten una base de interacción empírica.

DESCRIPTORES

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

- 1.- Videojuego y problemáticas sociológicas actuales
- 2.- Conceptos tradicionales de la disciplina en su traducción videolúdica
- 3.- El videojuego como medio de formalización cultural
- 4.- Naturaleza antropológica del videojuego

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 28 de febrero de 2017**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 6 de *LifePlay* que se publicará en el mes de junio.

- 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://lifecycleplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

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

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

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

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

Mario Barranco Navea
Investigador Universidad de
Sevilla