



REVISTA LIFEPLAY. Número 4.
VIDEOJUEGOS Y TIEMPO.

EDITORES TEMÁTICOS

D. Olmo Castrillo Cano.

Miembro del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla y Doctorando del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

El presente monográfico aspira a promover la reflexión acerca de la relación que el medio videolúdico mantiene con el tiempo.

1.- *Duración y contenido del videojuego en el mercado contemporáneo.* En esta línea temática se contemplarán los artículos de analicen la relación entre el contenido de un videojuego y la duración de las sesiones de juego que lo componen. Este frente nos aproxima a un problema que consideramos crucial en el contexto de producción del medio: el eterno debate entre la prolongación artificial de la duración de los videojuegos (para justificar su precio en el mercado) en oposición a los títulos que promueven la densidad de contenido en términos jugables o narrativos. ¿Puede un videojuego ser largo y la vez evitar la reiteración hueca de mecánicas o una prolongación estéril del segundo acto narrativo? Por contra, ¿tienen cabida los títulos más efímeros que animan la revisitación y nuevas lecturas en un contexto de producción audiovisual hipertrofiada que condena a los productos culturales a una condición de usar y tirar?

2.- *Representación del paso del tiempo en el videojuego.* En un entorno de muertes y resurrecciones cíclicas, de guardar y cargar partidas, de universos cuánticos restituibles, ¿cómo deben o pueden representar los discursos videolúdicos contemporáneos el indefectible discurrir del tiempo? Desde esta óptica se pretende incentivar el estudio de formas expresivas exclusivas del medio, adscribiéndose por tanto artículos que versen sobre la capacidad o incapacidad del videojuego para representar esta condición inherente al ser humano y la Historia.

3.- *Ritmo de un discurso basado en la estimación de sus partes.* Partiendo de los videojuegos de progresión en el espacio y de la narratología, desde este apartado teórico se promueve el análisis del ritmo en el texto videolúdico, en el que la duración de sus sintagmas en el tiempo está condicionada por la interacción del jugador. Se incluirán por tanto artículos que analicen el ritmo del videojuego de progresión entendido como un texto en el confluyen la alternancia y variación de las mecánicas junto con la dosificación de la información narrativa.

DESCRIPTORES

En consecuencia, el próximo número de *Lifeplay* aceptará la supervisión de artículos que se relacionen con los apartados anteriores y con los descriptores que a continuación se enumeran:

- 1.- Ontología del tiempo en el videojuego.
- 2.- Narrativa, tiempo y discurso videolúdico.
- 3.- Coerciones de las dinámicas de consumo sobre el contenido y la duración del videojuego.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá enviar sus investigaciones para el DOSSIER MONOGRÁFICO hasta el 16 de enero de 2015, fecha en la que comenzaremos la confección del número 4 de *LifePlay* que se publicará en el mes de marzo.

1. Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 15 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].

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

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

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

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

Olmo Castrillo Cano
Investigador Universidad de Sevilla