

Mario Barranco Navea

En su sexto número, *LifePLAY*, *Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, aborda la tarea de poner a prueba las relaciones entre la antropología y el videojuego. Nuestro enfoque de partida ha consistido en identificar ambos dominios como auténticos campos de pensamiento. Desde sus inicios la antropología ha mantenido una relación muy estrecha con el trabajo de campo y no por casualidad, dado que siempre se ha consagrado al estudio de *campos de pensamiento*. Quizá esos pensamientos campen en zonas extra-académicas que no han sido roturadas en instituciones, pero esas comunidades y sociedades eran y son, a todas luces, verdadero pensamiento en movilización de sí mismo. Puede decirse, siguiendo al filósofo francés Gilles Deleuze, que la filosofía es la disciplina encargada de fabricar conceptos y si estamos de acuerdo con la curiosa definición de Tim Ingold, para quien la antropología es una forma de filosofía que incluye gente dentro, entonces cómo no comprender al videojuego, y su particular manera de incluir gente, ya no solo como un campo de pensamiento sino, más aún, como una verdadera exo-antropología en potencia.

Es fundamental recalcar, desde ya, que una pretensión de tal magnitud se encuentra en ciernes, cuando no en sus primeros balbuceos. Por ello el presente número es apenas un pistoletazo de salida para las indagaciones que están por llegar. Ahora bien, una alianza como la que proponemos siempre ha de entenderse en términos de una "transferencia" entre dominios ciertamente distintos. Como decimos no se trataría solamente de ensayar una traducción antropológica del videojuego, sino de encontrar una transducción de la antropología en los sentidos del videojuego y viceversa. Este encuentro será, por supuesto, meramente cosmético si no se respetan las literalidades, los infusibles ontológicos, si puede decirse así, que cada campo pro-posiciona, así como el éntasis particular de sus respectivas pragmáticas intelectuales.

La historia de la antropología demuestra que los modelos teóricos de la disciplina se han construido de acuerdo a numerosas metáforas generatrices, lo cual siempre acarrea el peligro añadido de confundir el mapa con el territorio, el modelo con el conjunto de las analogías o el isomorfismo *stricto sensu* con una ingeniosa y pulida hermenéutica. Como fuere, la teoría antropológica (como tantas otras) siempre ha buscado nuevas cuñas heurísticas en este juego de espejos, entre la teoría y sus objetos de estudio (o entre los objetos teóricos y las teorías que los objetos esconden).

Parece inevitable, entonces, emplear la metáfora, siempre y cuando nos ciñamos a la fisicidad que reviste su sentido etimológico: la *metapherein* es una "traslación" más allá, un desplazamiento, y en cuanto tal, señala el punto crucial en que lo metafórico ayuda a revelar lo metamórfico. Debajo de la analogía puede aducirse, en ocasiones, la razón profunda de un anamorfismo, un espejo que deforma y altera la superficie misma de la relación. En este sentido, aquello que los reflejos mutuos proyectan quizá sea, al fin y al cabo, una sola cosa, a saber, la transformación misma, la metamorfosis. Este ha sido el punto de partida que hemos querido plantear a la hora de intermediar el videojuego y la antropología: el de una conexión sensible entre lo tropológico y lo topológico de cada medio.

Cómo no preguntarse, entonces, que efectos y qué efectuaciones podría activar en la disciplina un objeto cuya inherencia antropológica se cumple en sus mismas bases. El videojuego no es sino un objeto antrópico que permite la inclusión en su interior de la propia interactividad social humana que lo ha predicado. Es, por tanto, un correlato simétrico de la naturaleza antropizada, en cuyo nicho nos adaptamos a condiciones que nuestra propia presencia transforma y afecta (existimos por esta redundancia de percibir externa una naturaleza ya apropiada). El videojuego, entonces, como un espacio de retroalimentación adaptativa donde necesariamente, lo determinista y lo voluntarista predicen la co-construcción de un solo objeto (un cuasiobjeto, diría Latour). Y es que, como sabemos, todo videojuego incluye el soporte de una dimensión biológica-determinista en el estrato de la programación y el código, y un corolario de recreatividad y recreación voluntarista en el nivel del gameplay. La asunción programática de la regla que implica el pacto lúdico es congruente con el carácter cultural de los ritos. La interactividad se concreta, además, en relación a sistemas de reglas precisas (aunque no necesariamente precisadas) y mecánicas emergentes, todo ello en entornos simbólicamente densos. Cómo no interesarse, pues, en la antropología que el videojuego contiene, si en su medio se realiza la constitución de un *anthropos* propiamente diferencial. Un sujeto confluyente de lo virtual y lo material que promueve acciones a través de toda clase de avatares. Si durante mucho tiempo el teatro y el juego han sido las metáforas rectoras de la antropología, ¿qué podría esclarecerse a partir de un fondo que, como el videojuego, resulta de la cohesión sistémica de ambos?

Enumeramos a continuación las distintas secciones que componen este número. Como se verá, a pesar de que el enfoque editorial tenía un punto de arranque concreto, la pluralidad de abordajes que demuestran los artículos no hace sino poner en evidencia la

heterogeneidad irreductible de la disciplina. Atravesadas por intereses muy distintos, cada aportación le ha dado una proximidad distinta al objeto videolúdico. Es la situación predecible si tenemos en cuenta, una vez más, el carácter de antesala del presente número, donde todavía estamos bien lejos de acordar un aprovechamiento común del fondo conceptual y epistemológico que el videojuego nos ofrece.

En la sección DOSSIER se incluyen cuatro investigaciones: “Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva”, donde Luca Carrubba, de la Universidad de Barcelona, realiza un análisis crítico del aparato de producción del videojuego, interesándose en el modo en que el hacking, enraizado en una ética cultural concreta, ha decantado nuevas formas de productividad extralaborales en el contexto hegemónico del informacionalismo y la explotación sistemática del modding; “Sintoísmo transmitido a través del videojuego”, donde Ángela Castán Castilla, de la Universidad de Sevilla, propone un primer acercamiento a la identificación hermenéutica de equivalentes simbólicos del sintoísmo en los aspectos representativos e inmersivos del videojuego, entendiendo éste como un medio idóneo para buscar una nueva *verstehen* interactiva; “Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización”, donde los investigadores Juan Francisco Hernández, Conchi Parra y Ángel Pablo Cano, de la UCAM, aplican la metodología Delphi en un intento por acordar y formalizar una definición del videojuego mediante un marco evaluativo basado en un panel de expertos; por último, “El videojuego como herramienta de representación: un análisis espacial y cultural de World of Warcraft”, donde Wilbelys Briceño, Nicolas Mendoza, Juan Quintero, Sergio Malagón y Fabián Fonseca, arquitectos de la Universidad de los Andes, reflexionan sobre los espacios escenográficos de la virtualidad y, más concretamente, sobre los diseños del WoW como un locus preeminente para el despliegue práctico de la noción de para-sitio, acuñada por George Marcus, durante las postrimerías de la antropología posmoderna.

En la sección MISCELANEA contamos con un estudio evaluativo sobre juegos en línea pedagógicos a cargo de María-Inmaculada Pedrera y Alicia González, de la Universidad de Extremadura, que lleva por título: "Percepción del profesorado en formación inicial sobre la aplicación de un instrumento para evaluar el desarrollo de habilidades con juegos en línea".

Finalmente, la sección RESEÑAS cuenta con un comentario del libro “How Games Move Us: Emotion by Design” de Katherine

Isbister (The MIT Press, 2016), a cargo de Ignazio Acerenza, de la Universidad ORT de Uruguay. Confiamos en que los contenidos del presente número supongan cuanto menos una primera tentativa en la aproximación entre la antropología y los videojuegos, acercamiento que quizá algún día pueda culminar en una auténtica Antropología del Videojuego.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el call for papers, cuya edición corre a cargo de Raquel Crisostomo, investigadora de la Facultad Pompeu Fabra de Barcelona. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje temático: “Antropología y feminismo”; los artículos aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.