



LIFEPLAY VOL. 5: VIDEOJUEGOS Y FILOSOFÍA.

EDITORES TEMÁTICOS

D. Juan J. Vargas Iglesias.

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

Dña. Paula Velasco Padial.

Profesora del Departamento de Estética e Historia de la Filosofía de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

En tanto principio epistemológico que acompaña de una forma u otra al ser humano desde los albores de la cultura, la filosofía comprende el cuestionamiento de los fenómenos en cualquiera de sus acepciones, ya sean éstas físicas o metafísicas. Asimismo, como medio que se encuentra en la intersección de muchas de las preocupaciones de la modernidad y la postmodernidad, el videojuego representa una oportunidad perfecta para actualizar y conferir un nuevo vigor a tales herramientas del pensamiento. El encuentro de ambos estratos, el del pensamiento y el del juego (en el fondo mutuamente dependientes, como supieron ver Wittgenstein, Heidegger, Gadamer o Derrida), se hace inevitable en una sociedad cada vez más determinada por la interactividad y la globalización. Como dispositivo de entretenimiento definitivo de la era postmoderna, y preludeo estructural de la transmediación y la gamificación, el medio videolúdico presenta una influencia que no puede escapar a los interrogantes filosóficos más urgentes de la contemporaneidad.

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

1. *Ludo, ergo sum*: donde encontrarán lugar investigaciones que propongan enfoques filosóficos del videojuego en tanto medio y/o fenómeno social: su ontología, su papel en la construcción del modelo social, sus facultades mitopoyéticas o logomíticas, su capacidad y papel de cara a la instauración de una *paideia*, etc.
2. Reenfoques y distorsiones: donde se admitirán investigaciones que habiliten el videojuego como forma lingüística capaz de ser articulada como proposición filosófica, y de esta forma sean observados los agenciamientos que en el videojuego tienen lugar en relación a temas de larga tradición filosófica: muerte, ética, libertad, realidad, etc.
3. Estética y videojuego: donde tendrán cabida reflexiones acerca de la experiencia estética derivada del videojuego, la posibilidad de entenderlos como objetos estéticos, así como reflexiones sobre su papel en el panorama artístico actual y su influencia en el desarrollo de nuevas ideas estéticas.

DESCRIPTORES

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

- 1.- Naturaleza filosófica del videojuego.
- 2.- Conceptos tradicionales del pensamiento en el videojuego.
- 3.- El videojuego como elemento clave de la postmodernidad.
- 4.- Videojuego y experiencia estética.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 1 de octubre de 2015**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 5 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://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

Juan J. Vargas Iglesias
Prof. Universidad de Sevilla

Paula Velasco Padial
Prof.ª Universidad de Sevilla