

Luis Navarrete Cardero  
Francisco Javier Gómez Pérez

*LifePlay*, Revista Académica Internacional sobre Videojuegos, nace como una iniciativa del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla y como un proyecto clave del Equipo de Investigación en Comunicación, Arte y Videojuegos (TIC-237). El contexto tecnológico y teórico de las actuales investigaciones en Comunicación ha propiciado el apoyo de los gestores universitarios para la conversión del Videojuego en disciplina académica. Así, la revista pretende dar cuenta del amplio fenómeno investigador surgido alrededor del videojuego. En *LifePlay* tienen cabida todas las perspectivas desde las que puede abordarse este objeto de estudio. Por este motivo, interesan de igual modo los acercamientos teóricos y los prácticos, aquellos que se relacionan con el videojuego a través de disciplinas afines y cercanas como la Ludología, o los que lo hacen desde otras aparentemente más lejanas, caso de la Narratología. Por tanto, la Revista se estructura en cuatro grandes apartados: DOSSIER, para la temática específica de cada número; MISCELÁNEA, para los artículos de temática relacionada, TÉCNICA, para aspectos tocantes a la programación, motores gráficos, librerías específicas para la creación de juegos, etc.; y RESEÑAS, donde se recogen las principales publicaciones sobre la materia.

La edición de este primer número es el resultado de la colaboración entre profesores de dos universidades andaluzas, la hispalense y la granadina. En cumplimiento de uno de sus objetivos fundacionales, la proyección de los *Game Studies*, *LifePlay* apuesta desde sus inicios por estrechar lazos con otros centros investigadores, subrayando de este modo la naturaleza centrífuga del videojuego.

“Investigación y Videojuegos. Fundamentación y bases teóricas del Videojuego” es la premisa teórica del primer número. No es casual que como editores hayamos elegido una temática genérica aglutinadora de estudios multidisciplinares sobre el videojuego. Nos ha movido el deseo de facilitar distintos acercamientos desde diferentes áreas a nuestro objeto de investigación, objetivo que sin embargo no hemos logrado cumplir completamente. Quizás, la limitada difusión de nuestro primer *call for papers*, o la escasa tradición investigadora en España sobre *Game Studies*, nos ayuden a explicar el exiguo número de artículos recibidos.

A pesar de estas dificultades, el presente número debe contemplarse como un logro. *LifePlay* no sólo ha iniciado un camino irreversible hacia la potenciación de los *Game Studies* en castellano, también ha conseguido reunir un excelente Comité Científico compuesto por relevantes figuras nacionales e internacionales en los ámbitos de la Comunicación y de la teoría del Videojuego. El cuidadoso trabajo de los revisores seleccionados avala el nivel científico de los artículos publicados en este primer número.

Así, en la sección DOSSIER se incluyen tres investigaciones: “*Gameplay* abierta. *Intertextualidad, intermedialidad, autorreferencia* en la partida de juego”, de Mario-Paul Martínez Fabre; “La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a juegos de Batman”, de Víctor Navarro Remesal; y “Cuerpos digitalizados. El papel del cuerpo en la estética de los videojuegos contemporáneos”, de Alejandro Lozano Muñoz.

La sección MISCELÁNEA la conforman dos artículos: “Bowser Lives!: Pautas para el diseño de villanos con valor pedagógico”, de Isidro Rodrigo de Diego; y “Acercamiento al aprendizaje conductual bajo el mundo 1-1 de Super Mario Bros.”, de Daniel del Olmo Soriano.

Cierra la publicación la sección RESEÑAS con tres reseñas críticas de los siguientes libros: + *NARRATIVA (S). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, de Antonio J. Gil González; *Ciudadanía, Tecnología y Cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*, de Francisco Sierra Caballero (coord.); y *Letras Pixeladas. El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos*, de los autores Daniel del Olmo y Raúl García.

Estas aportaciones, si bien son más escasas en número de lo que esperábamos inicialmente, suponen una magnífica carta de presentación para la Revista *LifePlay* y un acicate para seguir viendo la luz de forma trimestral en futuras ediciones. A este respecto, ya se ha realizado el *call for papers* del siguiente número, cuya edición corre a cargo de Juan José Vargas Iglesias, profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Esta próxima entrega se plantea bajo el siguiente eje temático: “Videojuegos: Mito y Cosmovisión. Dinámicas y límites de la constitución arquetípica en el videojuego”. Nos sigue moviendo el deseo de fomentar los *Game Studies* en castellano.