

Juan J. Vargas-Iglesias

En su segundo número, *LifePlay*, Revista Académica Internacional sobre Videojuegos, encara el que sólo puede entenderse como un paso lógico una vez establecidos los principios que llevaron al número inaugural a una perspectiva de la dimensión teórica del medio; este paso es el de un sometimiento primordial, aquel que tiene lugar en el mito como noción suprema y que inevitablemente permea en cada aspecto de nuestro ser-en-el-mundo. No es azarosa la mención del *dasein* heideggeriano, en tanto como ser proyectado en un mundo preexistente (pre-programado) es como insta la mitología existencialista a entender al sujeto: la cuestión del ser, eje rector de la metafísica existencial del filósofo alemán, coincide con una noción de la virtualidad ya presente en Descartes en la evidencia del videojuego, el único medio en el que el protagonista es, definitivamente, expresión separada y proyectada del ser del usuario, lugar clausurado de una conciencia operativa en los márgenes de la fórmula “ludo, ergo sum”.

El mito parece pues encontrar en el videojuego, no ya una articulación más, sino el destino ansiado de un viaje al propio origen (un viaje heroico, desde luego). En este tránsito se vehicula un proceso identitario que progresivamente le hace consciente de sus límites y de las posibles insurrecciones hacia aquellos; así, cada avance del medio en la corroboración de aquellos límites es al mismo tiempo una forma de quebrantarlos, porque confirmar la regla implica dismantelar su arbitrariedad. En este posmoderno proceso de reflexividad sobre el propio lenguaje se halla inmersa gran parte de la escena *indie* actual. Si, como Wittgenstein, admitimos que lo que se encuentra más allá del lenguaje sólo puede ser entendido como absurdo, y como Kristeva que la objetivación del lenguaje es imposible en tanto es el propio texto el que dibuja sus límites, podemos entender la regla de ese lenguaje como aquello que define “lo que debe ser”; acaece por tanto que en el riguroso presente de indicativo del videojuego y en la presencia constante y omniabarcante de sus reglas y mecánicas, el mito se incorpora en su sentido sincrónico original: una explicación de lo inexplicable desde la acción y la contrariedad, desde la contingencia del conflicto entendida como fenomenología de la colisión: en suma, desde la propia entraña del lenguaje. El videojuego, cuya mecánica, lo supo ver Espen Aarseth, se sitúa en un umbral previo al narrativo, bien podría figurar por su naturaleza el enfrentamiento de las dualidades que da lugar a todo sentido.

La inclusión de dos nuevas secciones en el presente número de *Lifeplay* auspicia el afianzamiento y consolidación de una línea editorial por entero consagrada al fomento de los *Game Studies* en castellano.

En la sección INTERVENCIÓN tres miembros fundadores del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla (Luis Navarrete Cardero, Carlos Ramírez Moreno y Juan J. Vargas-Iglesias) debaten abiertamente sobre diversos aspectos relacionados con el tema central del monográfico.

Asimismo, la sección ANÁLISIS, dedicada al estudio pormenorizado de un determinado título desde las herramientas científicas apropiadas al tema, queda inaugurada con el artículo “*Don’t Look Back: La programación del tabú*” de Mario Barranco Navea.

En cuanto a las secciones clásicas de la revista, en DOSSIER se incluyen tres investigaciones: “La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas” de José Antonio Sánchez Parrón; “La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de *Silent Hill*” de Paula Velasco Padial; y “Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo” de Emilio Sáez Soro.

Por último, la sección RESEÑAS cuenta con una recensión crítica del libro “*Extra Lives: Why Video Games Matter*” de Tom Bissell, a cargo de Juan J. Vargas-Iglesias.

Confiamos en que los contenidos del presente número supongan una aproximación polimórfica de los aspectos del videojuego que guardan relación con su condición de objeto mítico, así como con su capacidad de generar cosmovisiones, factores ambos comprendidos en un régimen dinámico por cuanto su cíclica retroalimentación es condición necesaria para su existencia.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el *call for papers*, cuya edición corre a cargo de José Luis Molina González, Profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje temático: “El estatuto artístico del videojuego”; los artículos aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.