

HTXT

ISSN 1695-5498



Número 29

Noviembre de 2024

Llamada de artículos:

Videojuegos y narrativa: análisis cultural, discursos sobre el medio e innovación tecnológica

Editores invitados:

Óliver Pérez Latorre

Universitat Pompeu Fabra, España
oliver.perez@upf.edu

Marta Fernández Ruiz

Universitat Politècnica de Catalunya, España
marta.fernandez.ruiz@citm.upc.edu

Fecha límite de envíos: 30 de junio de 2024

Notificación de aceptación: octubre de 2024

Publicación: noviembre de 2024

Presentación

Más que un simple aditivo de la interacción lúdica, la narrativa de los videojuegos constituye una faceta fundamental de la cultura digital, donde se refleja (y construye) el imaginario colectivo. En este sentido, cabe destacar el interés, en los *game studies*, de análisis narrativos y de representación audiovisual con marcado enfoque sociocultural; por ejemplo, trabajos recientes sobre mitos e ideología en videojuegos (Planells, 2021), narrativas distópicas (Farca, 2018), o videojuegos y cultura local/nacional (Fernández-Vara, 2022).

Asimismo, en los análisis de narrativas y representaciones videolúdicas se ha ido prestando especial atención a cuestiones relativas a género, identidad sexual y ecologismo (ver, p. ej.: Ruberg y Shaw, 2017; op de Beke et al., 2023). Ello, en paralelo al creciente interés acerca de los *indie games*, una parte de los cuales se caracteriza por su vocación de cultura alternativa, ya sea a nivel de innovación formal/estética y/o de discurso social (Anthropy, 2012; Juul, 2019).

Por otro lado, la narratividad constituye también una lente de interés, en los *game studies*, en relación con los discursos o 'narrativas' de la prensa especializada, las narrativas de los *influencers* en las plataformas digitales, y las creaciones y discursos de los fans (Kirkpatrick, 2015; Scolari y Fraticelli, 2019; Tosca y Klasttrup, 2019).

Otra perspectiva a considerar es la innovación tecnológica y la continua evolución de las interfaces, que incitan a repensar el diseño narrativo de los videojuegos. Aspectos como la ubicuidad y portabilidad de los dispositivos móviles, la integración del entorno real como parte del mundo de ficción de juegos pervasivos y de realidad aumentada (Montola et. al, 2009; de Souza e Silva y Glover-Rijkse, 2020), junto con las ilusiones de presencia y *embodiment* que genera la realidad virtual (Bolter et. al, 2021), promueven la exploración de diversas formas de expresión y significación para la construcción de experiencias ludonarrativas.

Finalmente, y desde la experimentación creativa, se han empleado las tecnologías del videojuego (principalmente, los motores de juego) para el desarrollo de narrativas digitales asociadas a la producción virtual y a prácticas culturales como el *machinima* (Harwood y Grussi, 2021).

Desde el enfoque planteado, alrededor de las diversas relaciones entre videojuegos y narratividad, en esta llamada de artículos se proponen las siguientes líneas temáticas y aproximaciones. Se trata de referencias orientativas, que no resultan excluyentes:

- Análisis textual/narrativo de videojuegos
- Análisis críticos alrededor de género e identidad sexual, decolonialismo, ecologismo
- Narrativas y representaciones alternativas o contra-hegemónicas
- Estudios intertextuales o de enfoque comparativo
- Estudios intermediales o transmediales del videojuego
- Estudios acerca de discursos y 'narrativas' de la prensa especializada
- Estudios alrededor de narrativas de *influencers* y cultura *streaming*
- Estudios sobre contenido generado por usuarios, creaciones y narrativas de los fans
- Estudios acerca de experimentación creativa sobre videojuegos y *digital storytelling*
- Estudios enfocados a videojuegos, innovación tecnológica y nuevas tendencias en la creación de experiencias ludonarrativas

Referencias

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters. Seven Stories*
- Farca, G. (2018). *Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player 's Aesthetic Response*. Transcript Verlag
- Bolter, J.D., Engberg, M. y MacIntyre, B. (2021). *Reality Media: Augmented and Virtual Reality*. The MIT Press.
- De Souza e Silva, A. y Glover-Rijkse, R. (2020). *Hybrid Play. Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2022): "National Games. Spanish Games of the 80s". En: Navarro-Remesal, V. y Pérez-Latorre, O. (eds.): *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- Harwood, T. y Grussi, B. (2021). *Pioneers in Machinima: The Grassroots of Virtual Production*. Vernon

- Navarro-Remesal, V. y Pérez-Latorre, O. (eds.) (2021). *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam University Press
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels. Independent Games and the Quest for Authenticity*. MIT Press
- Op de Beke, L., Raessens, J., Werning, S. y Farca, G. (eds.) (2024). *Ecogames. Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam University Press
- Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981-1995*. Palgrave Macmillan
- Montola, M., Stenros, J. y Waern, A. (2009). *Pervasive Games. Theory and Design*. CRC Press.
- Planells, A. (2021). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*". *L'Atalante*, (31), 117-130.
<https://www.revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/866/644>
- Ruberg, B. y Shaw, A. (eds.) (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press
- Scolari, C. y Fraticelli, D. (2019). The Case of the top Spanish YouTubers: emerging media subjects and discourse practices in the new media ecology. *Convergence*, 25(3), 496-515.
<https://doi.org/10.1177/1354856517721807>
- Tosca, S. y Klastrup, L. (2019). *Transmedial Worlds in Everyday Life*. Routledge

Fechas y contacto

Editores invitados:

Óliver Pérez Latorre

Universitat Pompeu Fabra
oliver.perez@upf.edu

Marta Fernández Ruiz

Universitat Politècnica de Catalunya
marta.fernandez.ruiz@citm.upc.edu

Fecha límite de envíos: 30 de junio de 2024

Notificación de aceptación: octubre de 2024

Publicación: noviembre de 2024

Web Hipertext.net: <https://raco.cat/index.php/Hipertext/>

Pautas para los autores: <http://raco.cat/index.php/Hipertext/about/submissions>

Formatos:

- **Artículos científicos / Papers.** Textos con una extensión de entre 4.000 y 8.000 palabras, sin contar la bibliografía. Estructura recomendada: Introducción, Marco Teórico, Metodología, Resultados, Discusión, Referencias.
- **Artículos de análisis.** Textos con una extensión de entre 4.000 y 8.000 palabras, sin contar la bibliografía. Con estructura libre.
- **Letters o comunicaciones breves.** Textos con una extensión entre 1000 y 3000 palabras. Estructura recomendada: Introducción, Informe del Caso, Discusión, Referencias.

Idiomas:

Se aceptan originales escritos en español, inglés y catalán

Revisión:

Revisión por pares

Contacto:

Pere Freixa, director editorial, hipertext@upf.edu

Información sobre la revista:

<http://raco.cat/index.php/Hipertext/about>

Hipertext.net privilegia los estados de la cuestión y los resultados de proyectos de investigación a través de convocatorias competitivas. Proporciona un espacio abierto a otros grupos e investigadores nacionales e internacionales que deseen dar a conocer estados de la cuestión, estudios de caso, modelos conceptuales y resultados de investigación vinculados con la Documentación Digital y la Comunicación Interactiva en general.