

Call for Chapter Proposals

El videojuego en la periferia. Prácticas culturales desde los márgenes del ocio digital

Sobre la antología: los *small cinemas* o cines periféricos vivieron su auge académico durante los años sesenta y setenta, cuando la crítica occidental, impulsada por una corriente intelectual descolonizadora, comenzó a fijarse en las nuevas narrativas exportadas desde fuera de Hollywood. Los *small cinemas* ofrecían al espectador una mirada privilegiada sobre las vidas de otras gentes y culturas. Sin embargo, hablar hoy de periferia exige ir más allá de las puras demarcaciones geográficas. Aunque la característica principal de estos *small cinemas* es que ofrecen una visión renovada sobre los problemas de otros países, hoy conviene destacar el carácter de innovación y resistencia de estas obras ante el dominio de las industrias culturales “centrales”.

El propósito de esta obra, por tanto, es explorar la noción de periferia aplicada al videojuego. Esta misión contiene un doble objetivo: 1) continuar apostando por lo periférico como un concepto inclusivo alejado de viejas asociaciones enmarcadas en exclusiva en el ámbito de la economía, relación que se encuentra en el origen de la teoría centro-periferia de los años cincuenta, y 2) arrojar algo de luz sobre las nuevas prácticas culturales que emergen cada vez con más fuerza de los márgenes de la industria *mainstream*, dominada por un grupo reducido de compañías transnacionales radicadas *grosso modo* en tres regiones: Norteamérica, el Asia rica y Europa occidental.

Mediante este volumen, de naturaleza colectiva, queremos ahondar en las múltiples prácticas y desafíos vinculados al videojuego que se producen en los márgenes culturales. Queremos partir de una definición de periferia lo más generosa posible, dando forma al objeto de estudio al mismo tiempo que lo analizamos. Nuestra definición de periferia se corresponde con **la exploración y teorización del videojuego y las prácticas localizadas en posiciones marginales de los centros económicos, institucionales e ideológicos de la creación de imágenes culturales.**

Sobre las propuestas: los editores de esta antología invitan a presentar trabajos inéditos sobre prácticas vinculadas a la periferia en el ocio digital. El libro cuenta con la aprobación de [Ediciones Trea](#) y ya incluye **8 capítulos** organizados en distintas partes temáticas. Los editores están buscando **propuestas de capítulos que puedan ampliar los temas incluidos en esta colección:**

- Videojuegos en mercados y economías emergentes.
- Videojuegos como medio de transmisión de la herencia cultural.
- Colectivo LGBTQ y videojuegos.

- La descolonización de mundos virtuales.
- Videojuegos y contranarrativas.
- Videojuegos y colectivos en riesgo de exclusión social (pueblos indígenas, tercera edad, sintecho...).
- Nuevas historiografías aplicadas al videojuego.
- Videojuegos y prácticas contraculturales y subalternas.
- Videojuegos y disidencia.
- *Game jams*, motores de juego caseros, plataformas de distribución alternativas, *hacking*, cultura *mod*...

Palabras clave: videojuegos, periferia, cultura, mainstream, representación, identidad, subalternidad, contracultura, teoría de la dependencia.

Instrucciones para el envío de propuestas: los autores interesados deberán enviar un *abstract* de entre 150 y 250 palabras que contenga la introducción, el método, los resultados, la discusión y la línea temática en la que se ubica la propuesta a crmoreno@uloyola.es y videojuegos@gmail.com antes del 15 de noviembre de 2021, inclusive. Solicitamos adjuntar en el correo el ORCID de los autores de la propuesta.

La notificación de la aceptación o el rechazo de los resúmenes será enviada antes del 21 de noviembre de 2021, inclusive.

Los capítulos completos (entre 5000 y 7000 palabras, incluyendo referencias) serán presentados antes del 21 de febrero de 2022, inclusive. El libro seguirá el estilo de referencias [APA 7ª edición](#).

Los comentarios y revisiones de los capítulos presentados serán enviados por los editores antes del 31 de marzo de 2022, inclusive.

Los capítulos revisados serán enviados por los autores antes del 30 de abril de 2022, inclusive.

La fecha de publicación de la antología se estima entre finales de 2022 y principios de 2023.

Para cualquier consulta, contactar con los editores:

Carlos Ramírez Moreno (crmoreno@uloyola.es)

Luis Navarrete Cardero (videojuegos@gmail.com)