



## EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO

Óliver Pérez Latorre  
Laertes, Barcelona, 2012

310 páginas

Reseña por  
José María Calvo Moreno

Óliver Pérez Latorre firma un excelente volumen en el que propone un punto de partida para el estudio académico del videojuego, una materia joven cuyo corpus está aún en formación y cuya riqueza de contenido y significado hacen que sea tan amplia como mutable. A este respecto *El Lenguaje Videolúdico* posee dos características reseñables: en primer lugar consigue escindirse de la aparente tendencia académica a tratar el videojuego como análogo o extensión del relato fílmico y literario, lo que deja su naturaleza lúdica en segundo plano. Las referencias del autor hacia los esquemas del lenguaje y la narración son instrumentales, quedando supeditadas a la acepción del videojuego como una obra rica en niveles propios de articulación (y consecuentemente de lectura) que es en última instancia una obra lúdica, un *juego* en su concepción más profunda y compleja. En segundo lugar y como contrapunto a lo anterior, Pérez Latorre no cae en la pasión del *nerd*: su estudio del videojuego (si bien provisto de acertados ejemplos ilustrativos y una obvia dedicación al medio) denota un conocimiento sistémico arraigado y provisto de la distancia emocional necesaria para aplicarlo de forma coherente. Por tanto, se podría decir que *El Lenguaje Videolúdico* camina en la dirección correcta en lo referido a llevar los *Game Studies* nacionales hacia un corpus de estudio sólido, consecuente y en última instancia beneficioso en distintos niveles.

Para conseguir esto último la obra que aquí se reseña se articula en tres grandes bloques, cada uno de ellos ilustrado por un estudio de caso y precedido por un bloque introductorio, que cierran con dos *case studies* que engloban el contenido del volumen. El propio autor articula esta separación refiriendo al estudio del videojuego desde tres perspectivas: como juego, como narración y como diálogo entre el diseñador y el jugador, que se corresponden a su vez con las dimensiones lúdica, narrativa y enunciativa del mismo (p. 36).

*El Lenguaje Videolúdico* comienza con un elocuente ejemplo de la fascinación que ejerce el videojuego y su capacidad para movilizar grandes cantidades de dinero, trabajo y creatividad: la historia de cómo una recreativa de *Pong* atrajo la atención de la clientela de un simple bar hasta que las monedas literalmente bloquearon el arcade. Era el año 1972, y el éxito de las recreativas y posteriormente las consolas domésticas sentó la base para una industria que actualmente es capaz de medirse con la cinematográfica o la discográfica pese a su juventud. La propia imbricación de elementos lúdicos, visuales y sonoros que supone hace del videojuego una forma tanto de entretenimiento como de expresión cuya teoría académica no empezaría a aparecer hasta mediados de los noventa. Para entonces, el usuario/jugador (cada vez más, como le ocurre al término "internauta" más próximo a ser equiparable a "todos nosotros") había desarrollado una comprensión de sus lenguajes propios a medida que éstos fueron apareciendo, permutando y refinándose. En palabras del propio Pérez Latorre se empieza a considerar "el diseño de videojuegos como un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y estructuras dinámicas de interactividad lúdica" (p. 28).

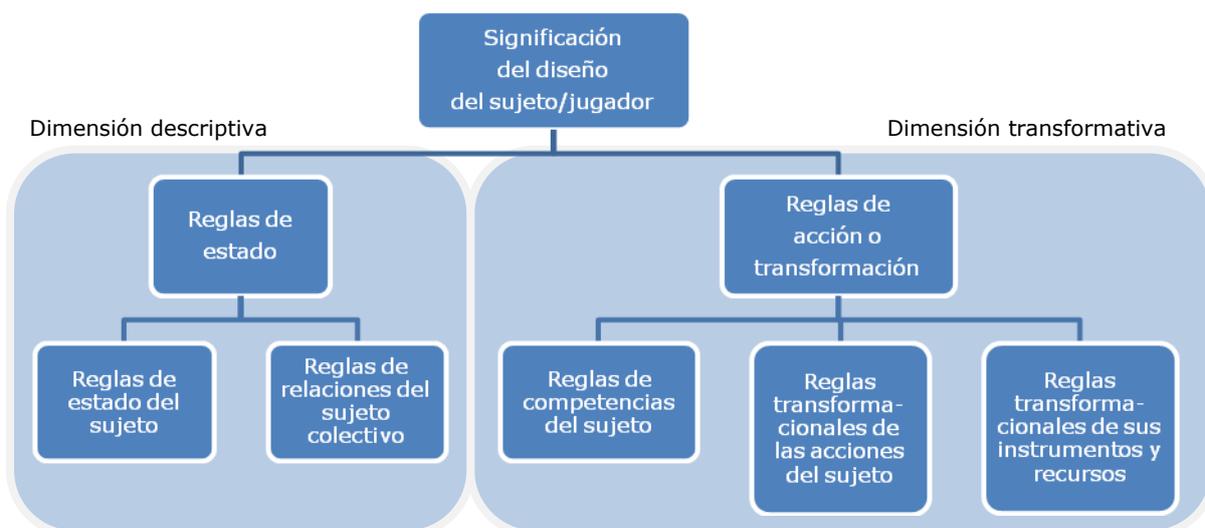
Pero ¿qué entendemos por videojuego? Pérez Latorre versiona asertivamente una concepción extendida del mismo: "un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o <<traduce>> en algún aspecto" (p. 29). Para su estudio, el autor afirma que "comprender el funcionamiento de un nuevo medio como lenguaje y discurso requiere profundizar sobre las estructuras formales del medio y las estructuras de significación que derivan de estas. En el caso del videojuego se trata de comprender sus estructuras lúdicas y las estructuras semánticas vinculadas a las mismas" (p. 36)

A continuación, el Pérez Latorre basa dichas estructuras sobre cuatro ejes de oposición. El sujeto vs. entorno supone la relación entre el jugador y las reglas, en el caso del videojuego entre el personaje o avatar y su entorno de juego. El mundo vs. experiencia refiere al sistema de juego diseñado y la experiencia de juego o *gameplay* derivado del mismo. Experiencia vs. objetivo: el *gameplay* prescrito por los desarrolladores del juego y objetivos a conseguir a lo largo del mismo. Por último, el eje redundancia vs. variabilidad relaciona acciones o eventos repetidos a lo largo del *gameplay* frente a libertad de decisión del jugador o variaciones imprevistas en el entorno de juego.

Tales interacciones forman el sistema de significación que sustenta y condiciona la experiencia de juego y que es estudiado a lo largo del volumen. En el epicentro de este cruce de tensiones están el *sujeto*, el *entorno* y la *experiencia*: los tres grandes referentes del diseño del videojuego, alrededor de los cuales gira la construcción de significado del mismo. Este diseño puede ser entendido como un lenguaje que el jugador es capaz de inferir a través de su propia experiencia anterior (por ejemplo, saber que una barra roja suele representar el nivel de vida y una barra azul es poder mágico y que cuando una de las dos llega a cero, el personaje muere o es incapaz de lanzar hechizos) o le pueden ser explicados

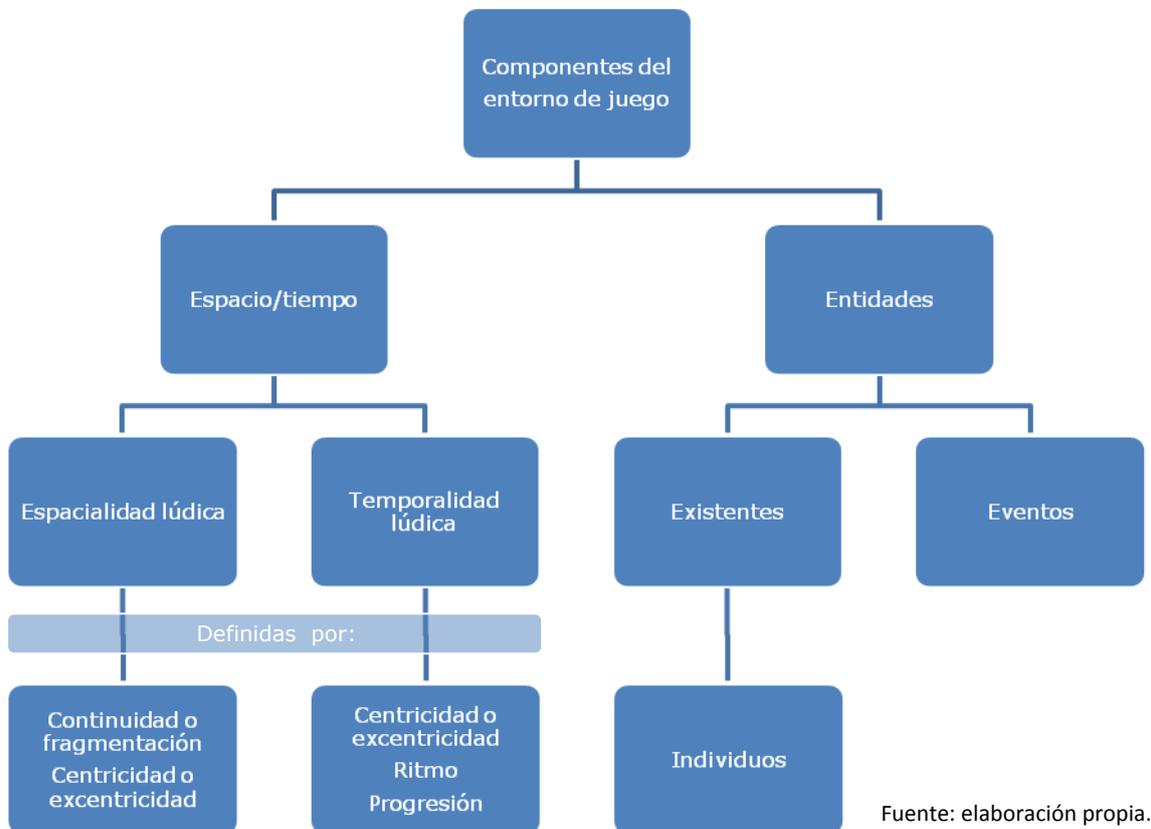
mediante una muestra explícita de su funcionamiento a través del mismo diseño (como en el caso de los niveles “tutoriales” de juego que muestran las funciones de los botones o las mecánicas del juego). Una vez asimilados, la articulación de estos códigos en las reglas de juego dotará de significado al sujeto/jugador y al entorno de juego, de la misma manera que el diseño del *gameplay* (la ejecución práctica del juego) dota de significado a la experiencia de juego.

En este sentido, Pérez Latorre desarrolla tres bloques descriptores de los mecanismos de juego que hacen funcionar al sujeto, su entorno y su experiencia y que en consecuencia suponen la base elemental del mismo. Así, en primer lugar y como ya se ha mencionado, el proceso de significación del diseño del sujeto/jugador se produce a través de las reglas que definen su identidad en el juego, las cuales poseen una dimensión descriptiva y otra transformativa: permiten al jugador saber cómo es y cómo actúa su *yo* en el mundo de juego. El autor engloba la representación de ambos factores en el videojuego mediante las *reglas de estado* y las *reglas de acción o transformación*: aquellas que definen la presencia del jugador en el mundo de juego a través de su avatar y aquellas que definen las consecuencias y posibilidades de dicha presencia en el mundo de juego respectivamente. De esta manera las primeras englobarían las *reglas de estado del sujeto/jugador* (aquellas que definen las cualidades posibles del avatar en la esfera ser/estar, y que en consecuencia son estables pero variables: vida, experiencia, poder mágico, etc.) y las *reglas de relaciones del sujeto/jugador colectivo* (aquellas que regulan los procesos en los que el jugador controla un personaje colectivo). Estas últimas, por otro lado, se dividirían en *reglas de competencias* (que recogen las capacidades del sujeto/jugador y las condiciones necesarias para la correcta ejecución de las mismas), *reglas transformacionales* (que relacionan las actividades concretas del jugador con sus funciones asignadas en el mundo de juego) y las *reglas de sus instrumentos y recursos* (que regulan la expansión o detrimento de las capacidades del personaje en relación a distintos elementos del juego).



Fuente: elaboración propia.

En segundo lugar el entorno de juego es concebido como el exterior que rodea al sujeto/jugador, al cual este debe adaptarse. La significación de su diseño deriva del uso que se dé a sus componentes fundamentales: el *espacio/tiempo* y las *entidades* que lo habitan, divididas en aquellos elementos que pueden provocar cambios en el mismo (*existentes*), los procesos o resultados de dichos cambios (*eventos*) y terceros sujetos con intencionalidad propia dentro del juego (*individuos*). La temporalidad lúdica, según Pérez Latorre, queda definida por su diseño céntrico o excéntrico (si la evolución temporal se supedita a las acciones del jugador hablamos del primer tipo, mientras que si éste ha de adaptarse a la temporalidad del entorno hablamos del segundo), su ritmo (el contraste entre el potencial de acción del sujeto y el potencial de eventos del entorno de juego) y su progresión (definida por variables como la posibilidad de salvar partidas, el nivel de flexibilidad del *gameplay* diseñado, la dificultad de determinados momentos o la posibilidad de controlar el tiempo de juego). Por otra parte la espacialidad lúdica viene definida por dos dialécticas: su continuidad o fragmentación (el mundo de juego supone un continuo o está dividido en zonas diferenciadas y separadas) y su carácter céntrico o excéntrico (es decir si suceden o no acontecimientos fuera del campo de acción/visión del jugador). Indistintamente de su tipología, las reglas transformacionales se dividen en primarias (que vinculan al personaje, objeto u escenario con sus efectos transformacionales en el juego) y secundarias (que regulan el proceso que media entre un componente y sus funciones transformacionales). Para definir sus matices, lo adecuado es proseguir con el ejemplo que se ha utilizado a lo largo de esta reseña:



Por último, la experiencia de juego o *gameplay* se compone de una serie de actividades a las que el diseño del videojuego confiere significación (en adición a las posibles significaciones propias que puedan derivarse de ellas mismas), quedando definida por la interacción entre su redundancia y su variabilidad. Así, la repetición de las acciones y mecanismos de juego aportan una base sólida y abarcable cognoscitivamente (tales como mecánicas de juego, scripts o condiciones de victoria o derrota) mientras que sus permutaciones o recombinaciones ofrecen al jugador distintas posibilidades de experimentar el juego (mediante la aplicación de tácticas y estrategias concretas a su estilo de juego, o mediante el uso de un diseño de juego abierto).

Finalmente, Pérez Latorre dedica el último bloque de su libro al estudio del videojuego en su dimensión narrativa, la cual considera complementaria a su dimensión lúdica (p. 199). En este sentido los elementos narrativos del videojuego pueden organizarse en tres formatos básicos: unidades compositivas organizadas secuencialmente, unidades compositivas organizadas no secuencialmente (esto es, cuyo orden queda en manos del jugador) y un tercer formato híbrido de los dos anteriores, donde se da una línea argumental principal junto a líneas menores satélite. Las primeras pueden ser estructuradas según los esquemas clásicos de la estructura de roles de Greimas o los de la semiótica narrativa y de los cambios de estado en la tensión narrativa. Por otra parte, los segundos se regirán según los modelos propios de historia y argumento del lenguaje videolúdico cuyos elementos definitorios han sido mencionados anteriormente.

Enlazando con la concepción del videojuego como narración, el autor da un paso más allá y plantea la visión del videojuego no sólo como una historia, sino como un dialogo entre su diseñador y su jugador. Este diálogo supone la relación de los distintos aspectos mencionados anteriormente dentro de la enunciación compartida en la que se constituiría la experiencia de juego.



Fuente: p. 233

En conclusión y como sucintamente se ha recogido en esta reseña, Pérez Latorre firma un volumen que ofrece las herramientas básicas para abordar el estudio del videojuego como una disciplina académica independiente de las nociones de la narrativa audiovisual

tradicional, el relato o el propio diseño técnico del juego. Con él consigue demostrar que los *Game Studies* son una disciplina aún joven pero ya rica en matices propios e imbricaciones con otros campos de estudio, y que su importancia es capital en un entorno en el que el jugador ya no es un consumidor nicho ni el videojuego una ejecución audiovisual simple: este producto cultural tiene un innegable calado social, permeando otras expresiones culturales y consumiendo una parte considerable del tiempo de ocio de la población, llegando a depredar el tiempo (y la inversión económica) dedicados a otras expresiones como el cine, la literatura o la música. Conformar una metodología de estudio al respecto se hace por tanto perentorio, y *El Lenguaje Videolúdico* supone una excelente introducción a la misma.