

Jugar un texto

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

> *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*

ÓLIVER PÉREZ LATORRE

Laertes, 2012.

Hoy en día, todavía no resulta fácil analizar un videojuego. Mientras los primeros estudios universitarios oficiales específicos en el campo se abren paso tímidamente al tiempo que luchan contra el compartimentalismo del saber, numerosos investigadores han abordado su estudio desde diferentes disciplinas —como la informática, el diseño, la sociología, la psicología, la narratología, la comunicación, etc.—. Y es que el videojuego llama la atención de todos porque probablemente sea el producto cultural más rico que podemos encontrar en la actualidad y, ciertamente, empuja la industria cultural que ha irrumpido con más fuerza en el panorama del entretenimiento audiovisual contemporáneo. No obstante, pese al recorrido que ya acumula, aún carece de una base teórica sólida y propia sobre la que los investigadores puedan apoyarse para profundizar en su naturaleza.

En julio de 2001 Espen Aarseth (Universidad de Bergen, Universidad de Copenhague) funda *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, la primera revista científica dedicada al estudio de los videojuegos desde un enfoque ludológico, tomándolos como objeto en sí mismos, a diferencia del modelo narratológico, que se enfrenta a ellos como relatos. En su primer editorial, elocuentemente titulado *Computer Game Studies, Year One* establece 2001 como el año uno en los estudios sobre videojuegos por varios motivos, entre los que se encuentra la celebración del primer congreso sobre la materia, la aparición de los primeros



grados en la universidad europea en esta especialidad y en la percepción de que, por primera vez, los académicos se los toman como un campo de investigación serio.

Una década después, la propuesta de Pérez Latorre —academicista en la justa medida para dotar de rigor al análisis que realiza— aborda el estudio de los videojuegos desde una perspectiva que supera el clásico debate entre narratólogos y ludólogos. Aunque en el texto se lee claramente su bagaje previo en comunicación audiovisual, es capaz de nutrirse de él y, al mismo tiempo, distanciarse lo suficiente de la narratología para llegar a preguntarse cómo se construye el significado en los videojuegos a través de la exploración del lenguaje del diseño de reglas de juego, de estructuras y de dinámicas de interactividad lúdica. Es decir, centra su atención en cómo los videojuegos, a través de sus dinámicas lúdicas, significan en nuestra cultura.

El libro recorre a lo largo de tres bloques diferentes aspectos del videojuego que crean significación, desde los más concretos hasta los más abstractos. De esta forma, dedica el primer bloque a estudiar cómo el *gameplay* y las dinámicas de juego de los videojuegos generan significación, para continuar en un segundo bloque con la dimensión narrativa y finalizar con la enunciativa. Esta estructura, lógica y coherente, permite que el lector se aproxime al estudio del videojuego desde tres perspectivas distintas, pero siempre, como nos recuerda el primer bloque, enfrentándonos al texto como un juego.

Salpicándolos de ilustrativos ejemplos, Pérez Latorre acerca los (en ocasiones) áridos conceptos teóricos que maneja a un lector no necesariamente experto en videojuegos que, si bien puede agradecer cierta experiencia en el mundo videolúdico, no lo precisa de manera estricta para comprender la tesis que hilvana el autor. Especialmente interesantes resultan los cuatro estudios en profundidad que realiza de cuatro grandes producciones, donde aplica en toda su extensión las nociones teóricas. Dos de estos casos —*Los Sims* (Maxis, 2000) y la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar, 2002 y 2009)— son videojuegos totalmente *mainstream* sobre los que

ya se han escrito ríos de tinta y, pese a ello, Pérez Latorre aún consigue arrojar luz sobre algunas cuestiones concretas. Los otros dos casos que analiza —*Ico* (Team ICO, 2001) y *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005)—, no obstante, resultan más interesantes, si cabe, ya que se trata de videojuegos menos estudiados pero quizá más complejos que los anteriores por los matices que contienen, que le permiten realizar una lectura en profundidad acerca de cómo significan sus estructuras.

Nos encontramos, pues, ante un libro necesario en el panorama mediático actual en España, donde los videojuegos forman ya parte de los *media* que se consumen a gran escala, pero frente a los cuales aún nos encontramos desprovistos de herramientas metodológicas que nos capaciten para su análisis y reflexión en toda su complejidad. La propuesta de Pérez Latorre, aunque recoge toda la tradición de los *game studies* desarrollada en las últimas décadas en Europa, quizá pueda pecar de la inmadurez propia de los pioneros, pero ciertamente ofrece a la comunidad científica hispanohablante ese primer escalón sobre el cual los investigadores que venimos por detrás podremos seguir construyendo en el futuro.