

El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego.
Óliver Pérez Latorre. Editorial Laertes. 2012. Primera edición.

En la compleja esfera del conocimiento académico conformado por las denominadas *Ciencias del Espíritu* (Dilthey *dixit*) el libro sigue siendo el mejor de sus paladines. En consecuencia, aunque en la Universidad actual la sombra de las *Ciencias Naturales* es profunda y alargada, como revela una gestión del *Saber* estigmatizada por el dominio del llamado artículo de impacto publicado en remotos de revistas de *Nature* o *Science*, el lugar idóneo para el esparcimiento del espíritu siempre se identificará con el libro.



Sólo el libro puede marcar un hito, un antes y un después, en el ámbito de las ciencias humanas; éste es el caso de la obra del profesor de la [Universitat Pompeu Fabra](#), **Óliver Pérez Latorre**, publicada por la [editorial Laertes](#). En una futura historiografía del videojuego, *El lenguaje videolúdico* ocupará un lugar semejante al de los míticos trabajos de Christian Metz dedicados a la semiosis fílmica y al lenguaje cinematográfico; desgraciadamente, la influencia de los esfuerzos teóricos españoles en la palestra internacional aún es muy escasa, situación que, en cierta medida, podría paliarse con la traducción del libro al inglés. Pero abandonando cualquier vaticinio, reivindicación o merma, la realidad innegable es que este título se posiciona como un referente ineludible en el debate teórico sobre el videojuego. Deseamos que así se sepa ver dentro y fuera de España.

Como nos explicaba Thomas Kuhn, en el ámbito de las *Ciencias Experimentales* suele ser habitual que una nueva teoría surgida para explicar un fenómeno acabe con la validez de la teoría vigente hasta ese momento; por el contrario, en las *Ciencias Sociales*, la precisión en el conocimiento de un determinado objeto de estudio se logra gracias a un enriquecedor multiperspectivismo. En este sentido, la obra de Óliver Pérez se suma a todos

los estudios anteriores erigidos sobre el videojuego (el videojuego como objeto tecnológico, cultural, sociológico, ludológico, narratológico, etc.); la novedad de Pérez Latorre estriba en precisar su naturaleza comunicativa y en situar al lector ante el estimulante reto de conocer un nuevo lenguaje: el lenguaje videolúdico.

El lenguaje videolúdico consta de tres partes bien diferenciadas que el autor ha denominado “dimensiones” del videojuego. Son las siguientes: **dimensión lúdica y su potencial de significación**, **dimensión narrativa** y, finalmente, **dimensión enunciativa**.

En la primera de estas partes, el autor se propone comprender el funcionamiento del videojuego como lenguaje y discurso; acomete su tarea profundizando en sus estructuras formales (lúdicas) y desvelando la significación (semántica) derivada de éstas. La bipolarización de los instrumentos para la consecución de este objetivo (*macroestructuras del discurso lúdico* y *microestructuras de la significación del videojuego*) sólo es el principio de un enriquecedor desfile de taxonomías mediante las cuales el lector va profundizando en conceptos fundamentales como los de **Gameplay**, **Sujeto/jugador** o **Entorno del juego**. Sin duda, es en la primera de estas “dimensiones” donde radica gran parte del interés y valor del libro, por lo que no resulta extraño que el autor le haya dedicado el doble de páginas que a las restantes esferas mencionadas. Armado con un profundo conocimiento sobre el videojuego y de un excelente pulso narrativo, aderezado a lo largo del volumen con atractivos ejemplos explicativos, amén de los estudios de caso propuestos con que cierra cada una de estas caras del videojuego, Óliver Pérez hace gala de un prolijo tesón clasificatorio que lejos de ser impertinente se convierte en una herramienta analítica de sumo interés para el investigador y en un acicate de aprendizaje para el lector no especialista.



La segunda parte del libro, dedicada a la narración en los videojuegos, no sólo supone un refrescante paseo por las teorías narrativas clásicas y su inteligente aplicación al videojuego, sino también un viaje a la vanguardia de los estudios narratológicos a través del acercamiento a la noción de “**mundo narrativo**” y la descripción de las particularidades de esta “**cosmicidad**” narrativa. La última parte del libro, centrada en la estructura enunciativa del videojuego, muestra al

lector el diálogo que desde esta perspectiva se teje entre **diseñador** y **jugador implícitos**, terminando con una interesante clasificación de las marcas del proceso de la enunciación en el videojuego. El libro se cierra con los estudios de caso de los videojuegos *Ico* y *Shadow of the Colossus*.

Hasta aquí podemos leer. El resto de la aventura de *El lenguaje videolúdico* le espera en los anaqueles de las librerías. Dese prisa...lo bueno se acaba pronto.

[Aula de videojuegos](#)

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Inn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).