

EL VIDEOJUEGO EN EL ESCENARIO DE LA CULTURA *MAINSTREAM*.  
REPENSAR AL VIDEOJUEGO COMO PRODUCTO CULTURAL Y SU  
INSERCIÓN EN EL IMAGINARIO CONTEMPORÁNEO

Entrevista al Dr. Óliver Pérez Latorre

**Emiliano Aldegani**

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad Nacional de La Plata

[emilianoaldegani@gmail.com](mailto:emilianoaldegani@gmail.com)



*El Investigador Óliver Pérez Latorre se ha doctorado en Comunicación Social en la Universitat Pompeu Fabra en 2010 y desarrolla su actividad como docente en esta institución desde el año 2006 en el área de Estudios de Comunicación Audiovisual y Publicidad y RR. PP. En el marco de su actividad como investigador se destacan las publicaciones de su libro*

*El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego (2012) y El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales (2015). También ha publicado numerosos artículos en los que observa el potencial del videojuego como producto cultural y su especificidad como discurso social. Tras un encuentro en su oficina en la facultad de Comunicación de la UPF ha accedido amablemente a concedernos esta entrevista.*

e-tramas 1 – Noviembre 2018 – pp. 65-76

ISSN en trámite

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

**EA—:** Sería conveniente comenzar por comentar cómo observa que sea ha desarrollado en las últimas décadas el abordaje que las Ciencias Sociales proponen del videojuego como objeto de estudio, y cuál es la perspectiva desde la que se produce su acercamiento.

**OPL—:** En cuanto a la evolución de los *Game Studies* desde el 2001 (cuando nació la revista *Game Studies*)<sup>1</sup> distingo dos grandes etapas sin una frontera clara entre ambas sino un cambio lento, progresivo. La primera etapa es la ludológica, con la cuestión del diseño del videojuego como eje central. Se trataba de comprender el funcionamiento del videojuego por dentro, crear modelos analíticos que fueran más allá de los manuales de diseñadores, así como de explorar el potencial expresivo del medio a través de las reglas y mecánicas de juego, lo que Bogost llamó “retórica procedural”. Fue la época del famoso debate ludología *versus* narratología. Poco a poco, en una segunda etapa, creo que ha ido cobrando más peso un enfoque culturalista. Más allá del videojuego y su diseño, han ido tomando más protagonismo cuestiones como el estudio de las dinámicas socioculturales de los jugadores y las comunidades, la identidad “gamer”, el rol de la crítica y de las revistas especializadas en la construcción de la cultura videolúdica (Kirkpatrick), etc. Todo ello ha ido ligado a nuevos debates teóricos, como el que planteó Miguel Sicart en “Against procedurality” (2011): ¿la significación del videojuego debe buscarse en su diseño o más bien en las interacciones e interpretaciones de los jugadores? Paralelamente, observo una mayor resonancia de la perspectiva crítica. En la primera etapa, los *Game Studies* jugaron un papel fundamental para contribuir a la legitimación sociocultural del medio. Diría que esto casi se asumía como una “misión” implícita por los *game scholars*. Sin embargo, con el paso del tiempo, la consolidación de la industria del videojuego y la propia maduración del medio, creo que ha habido una tendencia a actitudes más exigentes y la perspectiva crítica ha adoptado más centralidad en relación con cuestiones como el papel de los videojuegos en el refuerzo de ideologías hegemónicas, derivas sexistas en la cultura *gamer*, etc. En este sentido, creo que una tensión significativa de los *Game Studies* contemporáneos consiste en seguir defendiendo el valor cultural del medio y los aspectos positivos de la cultura videolúdica, pero al mismo tiempo adoptando visiones críticas, quizá menos “proteccionistas”. Esta tensión se intuye en una reciente entrada de blog de Jesper Juul, que tituló “The Darkening of Play” (2017), donde acaba diciendo lo siguiente:

...Play now appears to be a dark place from which grows discrimination, dominance, and threats of violence (...) I hope we can keep our focus here, that we can be aware of what is happening and do what we can to change things (...), while we still remember the good sides of play.

<sup>1</sup> [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)

En síntesis, creo que el cambio de debates teóricos que planteo da cuenta de la evolución de los *Game Studies*: del debate ludología-narratología, que a pesar del belicismo de algunos implicados se libró en un territorio común para todos, como el del marco “textualista”, hemos pasado poco a poco a otros debates, como al del “proceduralismo” vs. “play theories”, y al de la tensión entre el enfoque optimista/legitimador y la perspectiva crítica.

Respecto a mi trayectoria, yo empecé a trabajar adscrito a la perspectiva proceduralista (me influyeron Bogost, Frasca, los primeros trabajos de Sicart), culminando con mi tesis doctoral, “El lenguaje videolúdico” (2010). En la tesis intenté cartografiar los recursos expresivos del diseño de videojuegos centrado en el “*game design*”. Es decir, cómo a través del diseño de reglas de juego, mecánicas de interacción, dilemas estratégicos, etc., los creadores pueden transmitir ideas y discursos, a menudo a través de la armonización de la narrativa y el *game design*. Después, pasé a interesarme cada vez más por la relación de los videojuegos con la construcción del imaginario social. Mi trabajo se ha centrado, en los últimos años, en el análisis del discurso social e ideológico de los videojuegos. Por ejemplo, he realizado análisis sobre lo que los videojuegos distópicos dejan entrever respecto de los miedos, ansiedades y esperanzas de la sociedad contemporánea, o el discurso ambivalente e irónico de *Grand Theft Auto* sobre el capitalismo y el sueño americano. Me interesa el diálogo interdisciplinar entre *Game Studies* y *Cultural Studies*, un cruce donde he realizado diversas colaboraciones con mi compañera de la UPF Mercè Oliva. En particular, me han resultado inspiradores los trabajos de Douglas Kellner y Michael Ryan sobre el cine de Hollywood y sus correlaciones con el clima histórico-político de los EE. UU. a lo largo de los años sesenta, setenta y ochenta (Ryan y Kellner, 1990). Lo último que he publicado desde este enfoque es “Recessionary Games” (2017), junto a Víctor Navarro, Antonio Planells y Cristina Sánchez-Serradilla. Se trata de un análisis crítico sobre la relación de los videojuegos *top-selling* de los últimos años con el imaginario social de la “Gran recesión”, a través de la representación oblicua en estos videojuegos de cuestiones como la austeridad y los modos heroicos de afrontarla (con especial atención en los videojuegos post-apocalípticos), así como la representación de la rebeldía y la actitud anti-establishment. En otro artículo reciente, “Jugar al precariado” (2017), trato sobre las resonancias de la cultura laboral *millennial* y el “precariado” en el diseño contemporáneo de videojuegos: el “diseño líquido” de juegos on-line como *League of Legends*, que renuevan con frecuencia su *gameplay*, en relación con el ideal de flexibilidad laboral, o el reflejo de la porosidad entre tiempo de ocio y tiempo de trabajo en videojuegos como *Clash of Clans*, donde parte del juego consiste en la adaptación flexible de nuestro tiempo (real) a la temporalidad del juego.

En síntesis, en los últimos años he seguido centrando mi trabajo en el análisis textual del videojuego, aunque virando desde un enfoque semiótico-ludológico hacia un análisis sociocultural, en la línea de los Estudios culturales.

EA—: Desde fines de los noventa ha querido observarse en los diferentes abordajes sobre el videojuego una oposición inicial entre los denominados estudios narratológicos del videojuego y los estudios ludológicos. Sin embargo, más allá de la utilidad que pudo comportar esta distinción para generar una perspectiva del escenario de análisis emergente del videojuego, pocos autores suscribirían actualmente a una oposición o delimitación de estas corrientes. Los estudios de tipo semiológico, estudios culturales, o lo que usted denomina como una propuesta semioludológica, parecen ganar terreno integrando herramientas conceptuales de la narratología, de la ludología y observando también aspectos vinculados a la construcción de sentido dentro del lenguaje audiovisual e interactivo del videojuego. ¿Podría comentarnos algunos lineamientos generales de su propuesta metodológica y cuál es el campo de aplicación sobre el que se proyecta?

OPL—: A nivel metodológico, un reto que me parece interesante es lo que podríamos llamar una posible refundación de la retórica procedural. Las teorías de la retórica procedural, de Bogost en adelante, han aportado modelos de análisis valiosos para comprender el potencial expresivo del videojuego. Sin embargo, han tenido una serie de limitaciones que diagnosticó bien Sicart en “Against procedurality”. Junto a la reivindicación de las “*play theories*”, donde Sicart puso énfasis, creo que también hay trabajo que hacer “desde dentro” de la retórica procedural, en busca de una cierta renovación de la misma. Me refiero no tanto a cuestiones metodológicas concretas como a ciertas reorientaciones generales. En algunos trabajos emblemáticos de la retórica procedural se ponen en primer plano videojuegos con una agenda discursiva explícita (*political games*, *serious games*), y se tiende a asumir el “mensaje” del videojuego como algo coherente. Asimismo, a menudo se celebra el trabajo de los creadores que utilizan el videojuego como herramienta para la crítica social/política (lo cual está muy bien), pero no siempre se pone el mismo énfasis en el rol del investigador como analista crítico del discurso.

Desde mi perspectiva, el análisis social/ideológico de los videojuegos *mainstream* (no solo los *serious games*) es fundamental, por su influencia en la construcción del imaginario social, y, en estos juegos, más que mensajes coherentes encontramos complejos discursivos, a menudo llenos de tensiones y contradicciones internas, que reflejan las tensiones sociales e ideológicas de su época. Estas tensiones se dan con frecuencia entre el diseño lúdico y el narrativo; por ejemplo: una narrativa distópica, con un discurso implícito crítico con el capitalismo de las grandes multinacionales, puede ir acompañada de mecánicas de juego (vinculadas a la representación del héroe) que reproducen las famosas cuatro “X”: *eXplore*, *eXpand*, *eXploit* and *eXterminate*. En este sentido, me interesa un

análisis textual del videojuego que aborde el videojuego y sus tensiones discursivas internas como “síntomas sociales”, huellas de un imaginario social en movimiento, en tensión. Me interesa, también, un análisis textual del videojuego “escéptico” respecto a los discursos de los creadores. En este sentido, un artículo sobre *BioShock Infinite* (Pérez-Latorre y Oliva, 2017), que realicé junto a Mercè Oliva, justamente partió de la motivación de poner en cuestión unas declaraciones del creador principal del juego, Ken Levine. Levine dio a entender en una entrevista que *BioShock Infinite* era un juego ideológicamente neutral, o con cierta pluralidad equilibrada a nivel ideológico. Pues bien, en ese artículo quisimos poner a prueba ese discurso del autor, aplicando el concepto de subjetividad neoliberal para entender el núcleo discursivo del mismo.

Respecto del debate entre ludología y narratología, mi perspectiva es integradora, y se inspira en la distinción entre significaciones “representacionales” y “composicionales” de los *Social Semiotics*. Así, cualquier elemento básico del videojuego (sujeto, acción, evento, mecánica de interacción) puede y debe someterse a una doble hermenéutica, según el marco representacional/narrativo y según la lógica composicional (la estructura compositiva “en abstracto”). En el caso del videojuego, esto último sería el juego entendido como estructura y proceso de resolución de problemas, al margen de la representación. Un ejemplo curioso al respecto puede ser el de la significación de la acción de cometer delitos en *Grand Theft Auto*: desde el prisma composicional (la estructura lúdica “cruda”), esta acción se asocia al triunfo, a “ganar”; sin embargo, desde el prisma representacional/narrativo la acción se asocia al enriquecimiento material en un mundo donde los personajes ricos y poderosos resultan grotescos. Se trata de lo que algunos denominarían, quizá, una “disonancia ludo-narrativa” (Clint Hocking). Creo que la conceptualización de la narrativa y el juego como marcos interpretativos (significación representacional y significación composicional), aplicables al análisis de cualquier elemento del videojuego, es útil para sobrepasar la visión de lo narrativo y lo lúdico como niveles o capas separadas físicamente en el diseño, una a cada lado de la “frontera”. Tengo todavía muchas cuentas pendientes en mi trabajo metodológico, pero en todo caso el último avance que he realizado, en este sentido, se puede encontrar en el artículo “Video game analysis: a social-semiotic approach” (2016).

**EA—:** La pluralidad de elementos que constituyen al videojuego, en tanto representa una estructura audiovisual e interactiva compleja que permite diversos abordajes, se ve potenciada a su vez por la enorme diversidad de propuestas que conforman el ámbito del diseño de videojuegos en la actualidad. La mayoría de las clasificaciones que buscan ordenar esta pluralidad están orientadas a aspectos de la mecánica de juego que permiten diferenciar géneros, aunque estas clasificaciones no invalidan la publicación de juegos que

hibridan o combinan diferentes mecánicas. Sin embargo, incluso cuando en sus publicaciones recientes se mencionan algunas de estas clasificaciones o géneros, la distinción que se establece está más orientada a diferenciar ciertos aspectos de juegos *top-selling*, juegos independientes o *indie*, enfocándose en cierto modo en el impacto de estos títulos sobre la cultura de masas o en algunos aspectos relativos a su forma de producción. Ciertamente, este criterio permite detectar similitudes o constantes en juegos actuales con estructuras muy disímiles, pues el análisis de las mecánicas de juego se produce en una segunda instancia al buscar recuperar el contenido ideológico o el discurso que promueven estos dispositivos en relación al imaginario social. ¿Qué características observa en los llamados juegos *indie*, que permiten pensarlos como un conjunto asociado a una forma de discurso?

OPL—: Hay una pulsión evidente de cultura alternativa en los *indie games*: suelen apostar por diseños innovadores, subversión de convenciones del diseño *mainstream* y cuestionamiento de rasgos del videojuego canónico, como la dualidad competitiva ganar-perder o mecánicas consumistas de acumulación de ítems; asimismo, se abordan a menudo temas inusuales en el mercado (por ejemplo, ángulos ciegos o subrepresentados de la vida social), se boicotean deliberadamente placeres relativos a las fantasías de poder o el escapismo, a menudo se rehúye la espectacularidad en favor de aproximaciones de diseño sencillas o “minimalistas”, etc. Sin embargo, hay diversos tipos de *indie games*, no todos ellos tienen acento activista o radical, y se debe atender a los matices y a las zonas grises, sin caer en visiones ingenuamente idealizadoras del fenómeno. De hecho, muchos *indie games* contienen (también) estereotipos, relatos de conquista con resonancias imperialistas, etc. Incluso la celebrada cultura “*modder*”, impulsada por *indie games* emblemáticos como *Minecraft*, tiene sus sombras, si la analizamos en clave de “*digital playbour*” (Kücklich): tras el empoderamiento creativo de los usuarios y la cultura participativa, el *modding* puede suponer una verdadera fuente de valor para las empresas del medio, a través del incremento de la vida activa del producto y/o la potenciación de la base de fans, a coste cero para la empresa.

Asimismo, junto al discurso de los *indie games* está el discurso de los creadores de *indie games*. Simplemente dando un vistazo a los primeros diez minutos del documental *Indie Game: The Movie*, no es difícil identificar que, en parte, el relato canónico del *indie game* se construye en relación con el discurso tradicional de “arte elevado” o de prestigio (tal como Bourdieu lo describe en *Las reglas del arte*): importancia de la autoría, la construcción de la propia personalidad artística como parte del proyecto creativo del autor, oposición radical a la idea de arte comercial, énfasis en la idea de libertad creativa, discursos

que enfatizan la trascendencia y/o pureza creativa de las obras, etc. Creo que, a través de discursos como el de aquel documental, se ha ido fraguando un relato romantizador de los *indie games*, un relato que debe ponderarse, desde la academia, con análisis algo más distanciados. En este sentido, intenté problematizar el concepto de “*indieness*” en mi artículo “Indie or mainstream?” (2016). Realizando ese artículo también descubrí que, desde el punto de vista del análisis sociocultural, el contraste entre los videojuegos *mainstream* y los videojuegos *indie* puede ser un ejercicio interesante para explorar tensiones contemporáneas entre cultura hegemónica y cultura alternativa o contra-cultura, o progresismo vs. conservadurismo.

Por otro lado, paradójicamente, unos potenciales “héroes” de la cultura alternativa como los creadores de videojuegos *indie*, pueden estar siendo cooptados por lo que Boltanski y Chiapello han denominado el “nuevo espíritu del capitalismo”, marcado por ideales como la adaptabilidad a entornos cambiantes, con riesgos constantes, y la creatividad frente a situaciones de crisis (rasgos característicos de la retórica del nuevo *management* empresarial). En este sentido, la figura de los creadores de *indie games* sería una figura “en disputa”, entre el activismo cultural alternativo y el nuevo capitalismo post-crisis, que ha encontrado en las pequeñas *start-ups* y los jóvenes emprendedores (especialmente del ámbito de las nuevas tecnologías) referentes clave para un lavado de imagen.

En definitiva, creo que los *indie games* son un fenómeno con muchas luces pero también sombras, y, aunque han sido fundamentales para aportar aire fresco a la cultura videolúdica, en mi opinión el reto de presente y futuro más importante para la evolución de la cultura del videojuego no tiene que ver con los creadores, ni con tendencias de diseño, sino con los jugadores: promover una comunidad de jugadores cada vez con más conocimientos y capacidad de análisis crítico del medio, independientemente de si en su dieta de consumo hay más o menos videojuegos *mainstream*, y más o menos videojuegos *indie*.

**EA—:** A propósito de su mención de Bourdieu quisiera volver sobre esta idea de una presencia en el discurso videolúdico de una huella o reflejo del imaginario social y de su constante reestructuración, pues otra distinción que propone Bourdieu, y que encuentro particularmente interesante en el diseño lúdico, es aquella distinción entre las obras que hacen público y aquellas que son hechas por el público. Es decir, aquellos productos culturales que presentan una estructura novedosa que debe formarse un público apropiado y aquellos que por el contrario tienen como objetivo la satisfacción de las expectativas más o menos esperables de un tipo de público determinado. Incluso cuando emergen constantemente propuestas con dinámicas de juego que requieren una apropiación por parte de los

jugadores, la estrecha relación que se establece entre el diseño de videojuegos y la interacción con las comunidades de jugadores parece superar cualquier antecedente. Las posibilidades que ha abierto el seguimiento de los juegos *on-line* han permitido una evolución notable en las estrategias de los diseñadores para volver sus juegos más inmersivos y para poder anticipar de un modo más efectivo la recepción del público. Esto sumado a la enorme influencia que han mostrado las formas de juego que establecen como tendencia los jugadores y que luego son incorporadas por los diseñadores, como ocurre en juegos mencionados como *Minecraft* u otros juegos como *EVE Online*. Si bien otros medios como el cine han contado con funciones previas a la edición final de un film para evaluar la respuesta del público o incluso existen experiencias previas de *playtest* en el caso de los juegos de mesa, el potencial del videojuego *online* para documentar el comportamiento de sus usuarios no parece encontrar un antecedente, pues como menciona a propósito del juego *League of Legends* los diseñadores pueden continuar modificando la estructura de juego luego de su lanzamiento. ¿De qué manera observa que puede afectar esta posibilidad específica del videojuego a la relación entre el trabajo creativo de los diseñadores y las expectativas de los jugadores?

OPL—: Las compañías productoras de juegos *on-line* no tardaron en darse cuenta de que la mejor forma de desarrollar sus relaciones con los *fans* de estos juegos consistía en adoptar una cierta actitud empática, una escucha activa de los jugadores, y atender a sus protestas y demandas. En un principio, esto se celebró como una conquista de la cultura participativa en el ámbito de la cultura *gamer*, pero en catalán decimos “ningú dóna duros a quatre pessetes”, y pronto aparecieron análisis del fenómeno alrededor del concepto de “*playbour*”, al que hice referencia anteriormente. Es cierto que, más allá de la retórica y la gestualidad, las compañías de juegos *on-line* realizan en ocasiones concesiones significativas a las peticiones de los *fans*, pero no se trata de simple altruismo: estas empresas son conscientes de que “crear comunidad” no solo es bueno, sino necesario para la propia existencia/supervivencia de este tipo de juegos, y además la aportación al juego de una parte de usuarios (los más participativos) sobrepasa, de forma ambigua, los límites de lo que se suele entender por la práctica de un *hobby* o el simple entretenimiento. Un jugador de *Ultima Online*, que ejercía de líder de una comunidad, ofreciendo guía a “novatos”, coordinando actividades grupales, etc., llegó a denunciar que sentía que estaba realizando un trabajo a tiempo completo para beneficio de la empresa desarrolladora, a cambio de nada. Conscientes de esto, las compañías de juegos *on-line* suelen ofrecer compensaciones a los “líderes” y los usuarios más participativos, pero generalmente de forma más bien simbólica (pequeños privilegios en el juego, distinciones “cosméticas”, etc.). Pero el *playbour* como

tema de estudio en los *Game Studies* contemporáneos se extiende más allá de anécdotas como esta: en un mundo que algunos sociólogos ven abocado, de forma inexorable, a una especie de modelo “post-laboral”, probablemente con una renta básica universal, crucial para una multitud de ciudadanos que nunca tendrán posibilidad de entrar a un núcleo productivo cada vez más reducido, la industria del entretenimiento está destinada a jugar un papel (todavía) más importante. Pero no solo en los términos de evasión o escapismo de las masas, en los que se suele situar este debate, sino sobre todo por la cuestión, crucial para el sistema, de cómo hacer productiva a esa masa no-productiva, cómo poner a “trabajar-sin-trabajar” (crear valor para la empresa) a esa multitud de parados y empleados precarios-temporales crónicos. Los modelos de *playbour* del videojuego *on-line* contemporáneo se pueden considerar, en este sentido, como experimentos o ensayos relacionados, oblicuamente, con esta problemática social de fondo. Una de las últimas y más relevantes manifestaciones del *playbour* la encontramos en los *e-Sports*, el mundo de la competición profesionalizada de videojuegos. En un reciente reportaje de Eldiario.es se explicaba cómo, en este nuevo ecosistema *gamer*, la pasión de los jugadores por su afición y los sueños de convertirse en un Messi de los videojuegos facilitan, en algunos casos, prácticas (pseudo)explotadoras y ciertas ambigüedades contractuales por parte de las empresas<sup>2</sup>.

En cuanto a *League of Legends*, simboliza lo que denominé en un artículo el “diseño líquido” de videojuegos: videojuegos concebidos, ya desde su origen, como estructuras cambiantes que periódicamente modifican sus propias reglas de juego, elementos relevantes del *gameplay*, etc. Esto va más allá del concepto tradicional de “parche” para reparar problemas técnicos, y también es distinto a las típicas “expansiones” de juegos de rol *on-line*. Se trata de juegos donde afrontar la inestabilidad de las reglas y la adaptabilidad constante a los cambios son una parte central de la experiencia de juego. De nuevo, aquí encontramos la tensión entre el discurso de empoderamiento de los usuarios (el *staff* suele atender a las peticiones de la comunidad para definir las evoluciones del diseño), junto al argumento de renovación gratuita del servicio, y la perspectiva crítica, que nos lleva a interpretar el “diseño líquido” como parte de una nueva estrategia de monetización. Juegos como *League of Legends* son *free-to-play*, y basan su modelo de negocio en micro-transacciones que los usuarios pueden realizar para obtener ciertos recursos (armas, poderes, pociones), pequeñas ventajas en el juego, o simplemente ítems cosméticos. Tratándose de un juego *on-line*, el personal de *marketing* puede monitorizar con todo detalle las ofertas de micro-transacción que están funcionando mejor, su utilización por diferentes perfiles de usuario, etc. Y esto lleva, en definitiva, a un modelo de hibridación entre diseño,

<sup>2</sup> [https://www.eldiario.es/economia/esports-gamers\\_0\\_720578188.html](https://www.eldiario.es/economia/esports-gamers_0_720578188.html)

*marketing* y monetización sin precedentes en el medio. Es decir, no es difícil intuir que las modificaciones del diseño líquido de este tipo de juegos no responden solo a introducir mejoras genuinas en el *gameplay* o a atender peticiones de los *fans* (aunque algo de ello también hay, sin duda), sino también a optimizar el rendimiento económico del producto.

**EA—:** Por último quería consultarle en relación al horizonte que observa en relación con el videojuego. Se detecta una tendencia en el diseño videolúdico a incorporar otro tipo de elementos para la construcción del entorno de juego tales como la incorporación de la voz o el movimiento como elementos relevantes, la localización, la realidad aumentada o la integración de partes digitales en juegos de mesa ¿Qué posibilidades expresivas se observan en la incorporación de estos elementos y qué horizonte manifiestan para el videojuego? Y, por otra parte, ¿qué cabe esperar de los *Game Studies* frente a estos cambios? O ¿qué panorama puede anticiparse para estos abordajes en la situación actual?

**OPL—:** Sin duda, innovaciones técnicas como las que señalas van a ser relevantes para el futuro próximo de los videojuegos, pero lo que más me interesa actualmente sobre la evolución del medio no tiene tanto que ver con cuestiones técnicas como con el movimiento de ciertas placas tectónicas de la cultura *gamer*. Una cuestión que algunos analistas denominan “crisis de identidad *gamer*” (Rachel Kowert). Considero que, en los últimos años, la emergencia de fenómenos como los *indie games* (su configuración actual; sabemos que hay precedentes históricos), el *YouTube-gaming* y los *e-Sports* ha sido importante, pero no simplemente por las novedades que han aportado y su gran aceptación por el público, sino porque poco a poco se han ido conformando como una especie de (sub)campos culturales o áreas-fuerza de la cultura videolúdica; ámbitos culturales con rasgos, *ethos* y dinámicas relativamente distintivas a la hora de entender los videojuegos y la forma de relacionarse con ellos. Y estos sub-ámbitos de la cultura *gamer* están planteando ciertas alternativas o matices (y, por otro lado, también refuerzos) a la definición tradicional de qué es un *gamer*: qué cualidades debe tener un buen *gamer* (conocimientos, habilidades, competencias analíticas, estilo comunicativo), cómo debe ser el “canon” de videojuegos de un buen *fan* de los videojuegos, qué criterios de valoración deben primar para evaluar los videojuegos, etc. El caso de los *e-Sports* es tal vez un tanto especial o paradójico, ya que, seguramente, más que plantear variantes a la identidad clásica de *gamer*, tiende fundamentalmente a reproducir y acentuar algunos de sus rasgos tradicionales (competitividad, valoración de la habilidad en el juego por encima de todo, masculinidad). Pero, al mismo tiempo, quizá los *e-Sports* están encuadrando la identidad *gamer* tradicional en un marco específico, que la desprovee, en parte, del carácter hegemónico, abarcador, que había tenido hasta ahora (?).

A todo esto hay que sumar el hecho de que los videojuegos, en general, han dejado de ser (hace tiempo), una subcultura, para devenir una fuerza central de la cultura *mainstream*, aunque al mismo tiempo se siguen percibiendo, en parte, como subcultura (en cuanto a carencias de legitimación), y esto genera reajustes y tensiones identitarias de los *fans*. Más, finalmente, lo que parece una cierta intensificación de la “crítica interna” a la identidad/estereotipo *gamer* clásico, desde el propio *fandom* de los videojuegos, y en especial desde posturas feministas (con la famosa controversia *GamerGate* como punto de inflexión). Y dicha “crítica interna”, al hilo de lo que comenté al principio, no es solo cuestión de la vida cotidiana en el *fandom* de videojuegos, sino que también se manifiesta en la evolución de los *Game Studies*: hacia una mayor centralidad de o énfasis en la perspectiva crítica.

Actualmente estoy trabajando sobre estas cuestiones y es pronto para aventurarme a ofrecer conclusiones o previsiones detalladas, pero en todo caso creo que el futuro próximo de los videojuegos pasa no tanto (o no solo) por innovaciones tecnológicas y tendencias-modas concretas, sino por ciertos reajustes y reequilibrios culturales, en relación con lo que apuntaba antes. En este sentido, será interesante seguir la pista de esas nuevas placas tectónicas de la cultura videolúdica, que están tensionando y, al mismo tiempo, quizá diversificando, un concepto clave de la misma como es la identidad *gamer*.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Juuls, J. (19 de enero de 2017). The Darkening of Play. Recuperado de: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2017/01/19/the-darkening-of-play/>
- Pérez-Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra. Recuperada de: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: Laertes.
- Pérez-Latorre, Ó. (2015). *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*. Barcelona, España: Laertes.
- Pérez-Latorre, Ó. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*, 54, 15-30. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>
- Pérez-Latorre, Ó. (21 de noviembre de 2017). Jugar al precariado: Cultura laboral millennial y diseño contemporáneo de videojuegos. *Presura*. Recuperado de: <http://www.presura.es/2017/11/21/jugar-al-precariado/>

- Pérez-Latorre, Ó., Navarro-Remesal, V., Planells de la Maza, A. J., y Sánchez-Serradilla, C. (2017). Recessionary games Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015). *Sage Journals*, 1-17, DOI: <https://doi.org/10.1177/1354856517744489>
- Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M., y Besalú, R. (2016). Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586–603. DOI: <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>
- Pérez-Latorre, Ó., y Oliva, M. (2017). Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite. *Sage Journals*, 1-21, DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412017727226>
- Ryan, M., y Kellner D. (1990). *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3). Recuperado de: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap/](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/)