

TERMINÀLIA parla amb...

Óliver Pérez Latorre



Óliver Pérez Latorre Barcelona (1980)

Doctor en Comunicació Social i llicenciat en Comunicació Audiovisual per la Universitat Pompeu Fabra. Pérez Latorre és, des del 2006, professor dels Estudis de Comunicació Audiovisual i Publicitat i Relacions Públiques de la mateixa universitat.

El seu treball se centra en la teoria i l'anàlisi del videojoc, l'estudi del llenguatge visual i la narrativa audiovisual, i les tendències de la cultura popular als mitjans audiovisuals.

Ha publicat articles sobre videojocs, cultura i societat en

revistes acadèmiques com *Games & Culture*, *Convergence*, *Social Semiotics* i *The European Journal of Communication*. També és autor dels llibres *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* (Laertes, 2012) i *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales* (Laertes, 2015).

Conjuntament amb Jérôme Nguyen, ha estat el comissari de l'exposició «Gameplay. Cultura del videojoc», inaugurada el desembre de 2019 al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB).

L'exposició «Gameplay» al CCCB va engegar amb molt d'interès per part del públic, però desafortunadament es va haver de tancar per la situació de pandèmia. Quin era l'objectiu principal de l'exposició?

«Gameplay» és una exposició sobre la cultura del videojoc, en què no ens preguntem si els videojocs són o no cultura, sinó com, en quins sentits, es pot abordar la relació videojoc-cultura. Ho fem, essencialment, des de dos punts de vista: d'una banda, el videojoc com a cultura, en relació amb la seva història i la creació de videojocs com a mitjà expressiu; d'altra banda, el paper del videojoc en la cultura i la societat contemporànies, abordant aspectes com la relació entre videojocs, política i ideologia, i l'expansió del videojoc en diversos àmbits de la societat,

per exemple a través dels anomenats *serious games* (videojocs orientats a l'educació, l'entrenament professional, etc.).

Hi ha resistència a considerar el videojoc un mitjà cultural?

Es tracta d'un mitjà històricament menystingut quant a seva rellevància cultural, considerat entreteniment banal o fins i tot perillós, però, amb les seves llums i ombres, es tracta d'un mitjà cultural emblemàtic del segle XXI, artísticament multidisciplinari, i amb més diversitat pel que fa a tipus de videojocs i discursos del que pot semblar des d'una mirada superficial.

A més, amb la tendència de la ludificació o gamificació (la incorporació de lògiques i estètiques característi-

ques del videojoc en tota mena d'apps digitals, com una mena de vernís de disseny motivacional), avui en dia pràcticament tothom, tant si és aficionat a jugar-hi com si no, viu envoltat de l'influx cultural del videojoc. Respecte a aquesta qüestió, al seu recent assaig *The Game*, Alessandro Baricco afirmava que, avui en dia, qualsevol app que no tingui algun element o toc videolúdic està condemnada al fracàs. Per tot plegat, i sense necessitat d'adoptar una actitud «apocalíptica o integrada», consideràvem que era un bon moment per aportar al públic coneixement i elements de reflexió sobre aquest mitjà.

Sabeu si l'exposició es reobrirà amb el desconfinament?

Pel que fa a la crisi de la COVID-19, ha estat un cop dur, però afortuna-



dament, si tot va bé, l'exposició es podria reobrir cap a mitjan juny. Això sí, amb una modificació significativa: malauradament, per protocols de seguretat, sembla que no serà possible mantenir l'opció de jugar amb alguns videojocs que s'inclouen en l'exposició amb aquesta possibilitat d'interacció. Vam concebre l'exposició per tal que fos possible gaudir-la a través tant de peces per a jugar com d'altres tipus d'elements exposats (vídeoinstal·lacions, peces audiovisuals, vitrines, etc.), i ara tindrà més rellevància aquesta segona dimensió.

La història dels videojocs ja té gairebé 50 anys. Quines han estat les fases fonamentals per a l'expansió?

Els principals precursors del videojoc van sorgir en laboratoris d'universitats a les dècades dels anys 1950 i 1960, per exemple OXO, a la Universitat de Cambridge el 1952, i SPACEWAR!, a l'Institut Tecnològic de Massachusetts el 1962. Un punt d'inflexió va ser l'èxit comercial de PONG, el cèlebre ping-pong digital, el 1972. A partir d'aquí, els videojocs es van expandir i van arrelar a la societat a les dècades de 1970 i 1980, a través de tres tecnologies diferents: les consoles domès-

tiques, com MAGNAVOX ODISSEY, la primera comercialitzada, l'any 1972; les màquines de pagament per partida o màquines recreatives, sobretot des del boom de les japoneses com SPACE INVADERS (TAITO, 1979) i PAC MAN (NAMCO, 1980); i els microordinadors, que es van popularitzar com a plataforma de joc a la dècada de 1980, entre els quals destaquen SPECTRUM, COMMODORE i AMSTRAD.

Quins serien els canvis fonamentals que s'han viscut en aquest mig segle?

Més enllà de la tecnologia, el canvi veritablement crucial en la història del videojoc va ser la seva irrupció en l'imaginari popular, especialment en l'imaginari dels joves. L'any 1990 es va fer un estudi sobre la popularitat de diferents personatges ficticials entre el públic jove, i Super Mario va obtenir millors resultats que Mickey Mouse. Va ser una dada impactant, a la qual fem referència a l'exposició «Gameplay», per la contundència amb què es mostrava l'influx del videojoc en l'imaginari col·lectiu.

Des d'aleshores, la història dels videojocs ha experimentat tota

mena de girs i sorpreses, però si he de destacar alguna fita dels darrers temps, seria l'aclaparadora capacitat expansiva que està mostrant el mitjà, fusionant-se amb altres àmbits culturals i mutant de forma camaleònica. Tal com apuntava en la resposta anterior, avui en dia és freqüent la gamificació de tota mena d'aplicacions digitals: ja es parla tant o més de la influència del videojoc sobre el cinema que de la influència inversa, i cada cop són més seguits els e-sports, amb els seus torneigs de videojocs on participen equips de jugadors professionalitzats. Ja no es tracta simplement de la importància del videojoc en la cultura contemporània, sinó del fet que la cultura del segle XXI s'ha anat videoludificant o gamificant progressivament, en un sentit molt ampli.

La indústria dels videojocs neix a Estats Units, i ben aviat s'hi afegeix el Japó. Continuen essent els focus de creativitat i innovació?

El pes històric dels Estats Units i el Japó en la història del videojoc s'ha vist reforçat pel fet que les companyies fabricants de consoles i la majoria de les editores més grans han estat i són, amb



excepcions actuals com la xinesa TENCENT, d'aquests dos països. Ara bé, des d'un prisma creatiu, en estudis de desenvolupament de videojocs, el paper d'Europa pren força més relleu en la història del mitjà, i cal destacar-hi en particular el paper del Regne Unit i França.

Com afecta aquesta concentració industrial en els aspectes culturals i lingüístics?

Pel que fa a la relació entre mercat, cultura i llengua, els centres de poder econòmic del sector, la globalització i els interessos comercials fan que predominin més un tipus de mirades culturals que unes altres en el món del videojoc. I això influeix des de la disponibilitat de llengües, amb un fort predomini de l'anglès, fins al tipus d'ideals, valors i models d'heroïtat que sol projectar el mitjà.

Com a contrapunt, és interessant observar com algunes companyies (sobretot de l'àmbit de la producció independent) recorren de vegades a referents culturals locals com a fonts d'inspiració fonamentals de les seves obres; per exemple, el cas recent de BLASPHEMOUS, un videojoc inspirat en la imatgeria de Goya, de l'estudi andalús THE GAME KITCHEN. En l'apartat lingüístic, un estudi com el barceloní MANGO PROTOCOL acostuma a oferir versió en català dels seus videojocs. Aquest tipus d'apostes són especialment remarcables en el context del sector espanyol i català, tenint en compte que la penetració en el mercat intern de les companyies espanyoles o catalanes és històricament molt baixa, i per tant acostumen a dependre en gran mesura de les exportacions.

Llegint el vostre article «Cruïlles del videojoc contemporani» (2019) hem

vist que hi ha tota una terminologia per a classificar els videojocs (de fantasia i evasió, bel·licistes, d'esports i competició, jocs a la contra o carnavalescs). Des del punt de vista dels continguts i de l'orientació, quins grans tipus de jocs es desenvolupen?

La descripció d'un videojoc, o la seva adscripció a un gènere determinat, sol requerir, per la naturalesa ludonarrativa del mitjà, la precisió de dues variables: d'una banda, una referència al tema o al món representat, que denominem *capa narrativa del videojoc*, i, d'altra, l'especificació de la *mecànica del videojoc*, és a dir, de quin estil d'interacció lúdica es tracta. Així, per exemple, dins del marc narratiu dels jocs de guerra, són molt diferents un videojoc d'acció en primera persona i un videojoc d'estratègia.

Existeix un nombre gairebé inabordable de denominacions per gèneres i models de videojoc. En tot cas, dos macrogèneres clau en el mercat actual són els videojocs d'acció/aventura i els videojocs de rol. Els primers plantegen un tipus d'interacció en què els reflexos i l'agilitat ull-mà s'articulen amb narratives d'acció de diversos tipus, per exemple, d'aventures, ciència-ficció, etc. Com a contrapunt, poden incloure també certes escenes amb un joc de caire més observacional i analític, que en la terminologia del disseny s'anomena *resolució de puzzles o enigmes*. Per la seva banda, els segons, els jocs de rol es caracteritzen per la creació progressiva del propi avatar per part del jugador/a, i alhora per estructures narratives més obertes, sovint basades en missions (en anglès, *quests*). Aquestes missions funcionen com a miniprogrames narratius i estan disseminades al llarg d'un món ficcional, de manera que cada jugador/a pot triar quines missions vol abordar i en quin ordre, en cadascun dels episodis fonamentals del joc. Els videojocs de rol sovint reproduïxen mons narratius amb reminiscències tolkienianes, però també n'hi ha d'inspirats

en altres universos narratius, des del dels vampirs fins al cyberpunk, passant per *La guerra de les galàxies*.

Existeixen també conceptualitzacions amb un component més teòric, que van més enllà de les característiques evidents o superficials dels videojocs, ja sigui a nivell lúdic o narratiu. Per exemple, darrerament es parla força dels *videojocs empàtics*, un tipus de videojoc en què l'experiència de joc és la traducció o l'adaptació de l'experiència d'una altra persona o d'un col·lectiu. Aquesta mena de videojocs ajuden a comprendre i a entrenar l'empatia, aprofitant el gran potencial del mitjà per la identificació de l'usuari amb el seu avatar, així com també per la immersió en primera persona dins dels entorns virtuals. Exemples de videojoc empàtic que han estat influents són *DYS4IA* d'Anna Anthropy, un videojoc autobiogràfic, en què l'autora relata el seu procés de canvi de gènere; o *NEVER ALONE*, un videojoc basat en tradicions i llegendes de la comunitat inupiat (comunitats indígenes del nord d'Alaska, que parlen el grup de dialectes inupiaq de la llengua inuit), en què les recompenses per avançar en el joc no són punts ni medalles sinó

clips de documentals que mostren diferents aspectes de la vida quotidiana i la cultura d'aquesta comunitat.


Dins d'aquestes grans tipologies, hi ha algun gènere de videojocs amb més contingut textual o literari que d'altres?


El videojoc amb un fort component narratiu va néixer amb format íntegrament textual, si considerem que les anomenades *aventures textuales* són l'arrel d'aquest tipus de videojoc. *COLOSSAL CAVE ADVENTURE*, de William Crowther i Don Woods, creat entre 1975 i 1977, en seria la llavor. Es tracta d'un tipus de videojoc on cada pantalla ofereix al jugador/a una descripció textual d'allò que succeeix en la història, i s'han d'introduir les accions que es vol que realitzi el personatge teclejant a l'ordinador. Aquest gènere va anar caient en l'oblit a mesura que es desenvolupaven les capacitats gràfiques dels ordinadors. No obstant això, avui en dia hi ha diferents tipus de videojoc en què la quantitat de text (escrit i/o doblat) i la importància de la qualitat literària són veritablement rellevants. Per exemple, en els darrers temps han tingut


força seguiment videojocs d'estil *tríu la teva aventura*, amb la companyia TELLTALE GAMES com a referent més popular, en què una bona part del joc es basa en els diàlegs entre personatges, amb l'eventual aturada de l'acció per a requerir al jugador/a una presa de decisió.


Però els anomenats *walking simulators* són potser la tendència més profundament literària en el videojoc contemporani. Es tracta de videojocs amb ritme pausat i narratives sovint introspectives, en què l'usuari explora determinats entorns on troba informacions disperses (fragments de diari, gravacions d'àudio, records que afloren a partir de veure certs objectes), a través de les quals es va reconstruint una història. L'experiència de passejar tranquil·lament pels paisatges tridimensionals, mentre es van escoltant o reescoltant les notes que s'hi han trobat, genera una experiència videolúdica molt particular, propèra, en certa mesura, a l'experiència d'escoltar un audiollibre, però amb el toc interactiu i la immersió visual del videojoc.

CONSELL DE REDACCIÓ



 Segons el *Llibre blanc de la indústria catalana del videojoc* de 2018, l'alt nivell d'internacionalització del videojoc català fa que la totalitat de la producció estigui disponible en llengua anglesa, fins i tot per davant del castellà (84 % de les produccions l'any 2018). El català, per la seva banda, compta amb versions en el 48 % dels casos.

 La Direcció General de Política Lingüística de la Generalitat de Catalunya ha obert una línia d'ajuts que té com a objectiu promoure l'ús de la llengua en l'àmbit tecnològic, especialment per a aplicacions i videojocs que vulguin incorporar la versió catalana.

 Plataforma per la llengua té un grup de treball específic sobre videojocs amb l'objectiu de sensibilitzar els usuaris i augmentar les reivindicacions d'aquesta comunitat per aconseguir que les plataformes que produeixen jocs tinguin en compte el català. Un estudi seu del 2015 mostra que, entre els videojocs més venuts i més jugats, el percentatge de l'oferta en català baixa al 9 % del total.