

Como se describió, el concepto de interactividad en los videojuegos es indisociable de la noción de mecánica. En la teoría del videojuego (*Game Studies*), la mecánica ha ocupado siempre, como parece lógico, un lugar de honor en los denominados acercamientos ontológicos. Pero debemos reconocer que su estudio, aunque muy valioso desde una perspectiva teórica, tiende de manera natural hacia la *Practice Based Research*. Solo la aplicación práctica de las hipótesis erigidas de modo teórico sobre el concepto puede devolvernos resultados plenos y satisfactorios sobre el fenómeno. Desde este punto de vista, no parece casual la conformación natural de la mecánica como una noción bisagra entre los *Game Studies* y el *Game Design*; la aplicación directa de las formulaciones teóricas en la praxis del diseño de juegos, nos sitúa en una posición de privilegio respecto a la investigación teórica ordinaria, donde los resultados siempre son extraídos inductivamente de casos en los que no es posible la manipulación del diseño del juego o del comportamiento de sus mecánicas.

Nuestra propuesta de estudio teórico-práctico, emplazada en el laboratorio del Aula de Videojuegos, pretende seguir la estela de otros estudiosos que se han preocupado de la mecánica desde ambas perspectivas. Ernest Adams y Joris Dormans, se han convertido en punta de lanza de esta tendencia gracias a sus publicaciones sobre el concepto y a su *software*, *Machinations* (<https://machinations.io/>), ideado especialmente para la formulación abstracta de las mecánicas de juegos y su relación con la economía (nos referimos a los recursos generados por el sistema) desplegada por el videojuego. Sin embargo, las investigaciones de Adams y Dormans están compulsivamente enfocadas en videojuegos no narrativos. Su formación como ludólogos les aleja de los intereses planteados por nuestra investigación, centrada en el estudio, y su concreción práctica, de dos nuevos conceptos, el de una *interactividad centrada en el jugador*, teniendo en cuenta las pautas marcadas por *Human Computer Interaction*, pero también atendiendo a la especificidad del software lúdico y su desafección por los principios de ésta, y el de una *mecánica no recurrente* y abierta a la asimilación de contenidos narrativos. En definitiva, una semiótica de la interactividad videolúdica laxa que dé cuenta de la narrativización sufrida por el medio en los últimos años. Básicamente, nuestra hipótesis de partida para este apartado puede establecerse a través de los siguientes interrogantes: ¿Qué diferencia una interactividad aplicada a un *software* productivo de otra erigida sobre un *software* lúdico? ¿pueden crearse mecánicas que no establezcan una ley o regla y, en consecuencia, no sean nuevamente aplicadas por el jugador o el sistema? ¿Podremos mantener la esencia ludológica de un videojuego cuando la mecánica no se pone al servicio de la recurrencia del sistema? ¿Y si las subordinamos a la narrativa del videojuego? Si esto fuera posible, estaríamos ante un juego construido por ludofrases, es decir, por mecánicas que jamás forjarán normas o leyes.