

Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la Comunicación

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Periodismo

El discurso del juego: acercamiento a la crítica de videojuegos en España

Alumno: Moisés Zebenzuy Duque Domínguez

Tutora: Dra. Patricia Adriana Delponti Macchione

Curso académico

2018-2019

Agradecimientos

A mi madre. Es la primera persona que recuerdo en los comienzos y quizá la única que siempre ha estado ahí con su incansable lucha. Se habla mucho del orgullo de madre; mencionemos aquí el de hijo.

A mis tías, mi abuela y mi abuelo. Para completar mi concepto de 'familia' no necesito mucho más.

A mis primos, o eso dicen los papeles. Para mí siempre serán como mis hermanos o mis amigos. Con ellos llegaron las primeras partidas.

A mis amigos. Desde el vecino que me introdujo en este mundillo hasta el grupo que atesoro hoy con muchísimo cariño. Con ellos tuve las siguientes partidas, aunque por mi culpa tuvieron que cancelar otras tantas. Pero no estoy dispuesto a reconocerlo.

A la del Ajax. Por estar siempre pendiente de cada coma y de que el ánimo no decaiga. Con ella es más fácil jugar a esto. Un parpeo es más que suficiente para ser considerada como una gran heroína. Aunque a ella el tamaño no se lo permita.

A mis profesores y compañeros. Al final, esto va de aprender, y sin ellos y ellas es bastante difícil. En especial, a la directora de este trabajo: sin su ayuda dudo que saliese tan decentemente y, ni de lejos, con tantas ansias de seguir mirando hacia delante.

A todos y todas las creadoras, diseñadoras, programadoras o autoras que han contribuido a que el videojuego sea lo que es hoy. Todo esto sería papel mojado sin una mecha, una partida o un juego. Vosotros y vosotras me disteis el motivo.

A todos y todas las profesionales que me he encontrado en el camino, en especial a los que me han ayudado antes y ahora, en este trabajo, y a todos los que, con su inagotable trabajo y pasión, hacen que esto tenga algún sentido. Con suerte, para que crezca poco a poco.

Y entre todos, al único nombre que quería apuntar aquí: a 'Pinjed', Fran Pinto. A modo de memoria, sin duda, pero también de agradecimiento. Con él encontré la inspiración que siempre estuvo ahí y aprendí a escribir de nuevo. La crítica de videojuegos en España y toda su comunidad le echamos de menos; con él se fue una de sus más grandes firmas y, más importante, una grandísima persona. Si este trabajo tiene que servir para algo, que sea para recordarlo.

A todos y todas, muchísimas gracias.

"El hecho más amargo que debemos afrontar los críticos es que, a la hora de la verdad, cualquier producto mediocre tiene, probablemente, más sentido que la crítica en la que lo tachamos de basura"

❖ **Anton Ego (Ratatouille, 2007)**

"Los videojuegos, lejos de encasillarse en una especie de madurez creativa, siguen siendo una forma de arte que aún parece como si acabara de empezar"

❖ **Tristan Donovan**

"Si la crítica de videojuegos sigue tratando al videojuego como un objeto tecnológico y poco más, los videojuegos y su crítica seguirán siendo pobres"

❖ **Eva Cid**

"La función del crítico no es la de brindar una verdad que no exista, sino la de prolongar lo más lejos posible en la inteligencia y sensibilidad de los que leen el impacto de una obra de arte"

❖ **André Bazin**

Índice

❖ 1. Introducción	6
❖ 1.1. Justificación	8
❖ 1.2. Antecedentes y estado actual del tema	10
❖ 1.2.1. El videojuego en la academia y la cultura	10
❖ 1.2.2. La prensa dedicada	12
❖ 1.2.3. El <i>new games journalism</i> y la crítica en España	14
❖ 2. Objetivos	17
❖ 3. Preguntas de investigación	18
❖ 4. Marco teórico	19
❖ 4.1. Las propiedades del videojuego	22
❖ 4.2. La crítica llevada al videojuego	24
❖ 5. Metodología	27
❖ 5.1. Análisis de contenido y ficha de análisis	29
❖ 5.2. El perfil del crítico	32
❖ 6. Presentación de resultados	35
❖ 6.1. Estatutos de redacción	35
❖ 6.2. Análisis de contenido	36
❖ 6.3. Panel de expertos	36
❖ 7. Discusión	41
❖ 8. Conclusiones	53
❖ Bibliografía	55
❖ Anexos	61
❖ Relación de críticas analizadas	61
❖ Entrevistas completas al panel de expertos	68

Resumen

El medio del videojuego ha evolucionado enormemente en los últimos años gracias a su fuerza económica. Su normalización ha permitido que crezca en otra de sus facetas fundamentales: la cultural. Sin embargo, esta rápida evolución, en España, no se ha visto reflejada en el discurso que los medios especializados le dedican. En la medida en la que se asume que el medio videolúdico tiene potencial artístico, social y emocional, debe perseguirse una visión especializada dedicada a cubrir esos enfoques. No obstante, las cabeceras más importantes, según señala gran parte de la comunidad de jugadores y autores principales del país, sigue estancada en una visión tradicional. Muchas de las reflexiones van dirigidas al que, efectivamente, debe ser el género principal del discurso especializado en videojuegos, en tanto que es un medio cultural: la crítica. El género periodístico no solo es complejo por sí solo, sino que, como reclaman sus pensadores principales, el videojuego es un medio único porque nace desde la fusión de otras muchas ramas e incorpora características únicas como la interactividad. Así, el panorama de la crítica de videojuegos queda como un gran crisol, con medios dedicados a discursos tradicionales y otros motivados por movimientos más novedosos y culturales. A pesar del genuino fenómeno, aún no se había llevado un estudio periodístico sobre el estado de la cuestión en el país: cubrir ese vacío es la motivación principal de esta investigación, que expone un análisis en profundidad sobre las características diferenciales de la crítica de videojuegos. Confirma la coexistencia de dos tendencias predominantes, ahonda en sus particularidades y también aborda la situación del profesional. Supone, solamente, el punto de partida teórico en busca del gran objetivo: ayudar a que el videojuego tenga el discurso que merece.

Palabras clave: videojuegos, crítica, crítica de videojuegos, crítica cultural.

Abstract

Video games' medium have evolved enormously in recent years due to its economical power. Its standardization have allowed the growth of another video games' essential points: culture. However, this quick evolution, at least in Spain, hasn't been reflected on the speech that specialized media elaborate. As far as it is assumed that videoludic medium have cultural, social and emotional potential, a specialized vision must be pursued in order to focus on approaching these aspects. However, the most important journals, according to most players and main authors in Spain, are stuck in a traditional vision. In fact, many considerations are about the main journalistic genre in video games' specialized speech: criticism. This journalistic genre is not only complex by itself, but, as principal authors claim, also unique when used in the video games' medium. Mainly because it is formed thanks to the mix of multiple media and incorporates some particular features such as interactivity. To sum up, the scene of video games' criticism is like a big crucible, with traditional media on the one hand and journals moved by cultural movements as new game journalism on the other. In spite of this phenomenon, there haven't been any journalistic research about the state of the investigation in the country: to cover that lack of researches is the main purpose of this study, which presents a deep analysis of video games' criticism differential characteristics. It confirms the coexistence of two predominant trends, delves into its peculiarities and also approaches writers' position. Nonetheless, it is only the theoretical starting point in the search of the final goal: to help achieve video games' medium the speech that they deserve.

Keywords: video games, criticism, video games' criticism, cultural criticism.

❖ 1. Introducción

El videojuego, como medio, ha evolucionado enormemente a pesar de su corta e irregular trayectoria. Convertido en un fenómeno de masas, los lanzamientos más destacados son un acontecimiento y se vuelven durante unos días el foco de debate de una comunidad caracterizada esencialmente por su especialización e interés en el sector (Murriel, 2018). Su denominación como “industria cultural” no genera apenas debate debido, sobre todo, a su potencial económico (Trenta, 2015).

Hace apenas 47 años que se estrenó *Pong* (Atari, 1972). En menos de cinco décadas, la industria se ha desarrollado como una de las mayores en el sector del entretenimiento audiovisual, si no la mayor. En España, las cifras son claras: según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2018) el *software* interactivo genera más que el cine y la música desde hace años y supera holgadamente la barrera de los 1000 millones de euros de facturación. Su evolución económica es positiva y también es un sector que crea una gran cantidad de puestos de trabajo, aunque las condiciones de los trabajadores levantan serias dudas sobre su calidad y la posibilidad de inversión que ofrece (Trivi, 2018). Con todo, parece seguro afirmar que la industria, en el sentido estrictamente económico del término, está más que asentada en el país.

Toda vez que su valor comercial y su músculo monetario están fuera de duda, las cuestiones pasan al otro campo, al cultural. El investigador Alberto Venegas (2017) ya considera que “medir el estatus o prestigio cultural de cualquier disciplina es complicado” y que, generalmente, la justificación reside en las cifras económicas. A pesar de esto, los medios generalistas españoles, por ejemplo, no incluyen los videojuegos en las secciones culturales, sino de ocio o entretenimiento.

No obstante, el intenso debate de si los videojuegos son o no cultura parece superado a nivel global: tanto la Unión Europea como la Unesco consideran que el valor artístico del videojuego es innegable y que se encuentra “entre las industrias culturales fundamentales para el progreso de la economía de la creatividad” (Trenta, 2018, p.60). Es evidente, sin embargo, que sigue habiendo escépticos y una visión negativa y reduccionista de lo videolúdico. Es famosa en el sector la cita de Roger Ebert (2010): “los videojuegos nunca podrán ser arte”. Lo que es evidente, pese a todo, es que la aceptación cultural del

videojuego es cada vez mayor. En España también, pues el propio José Guirao, ministro de Cultura, ha declarado que el medio está a la par con, entre otros, el literario.

Estos asuntos, que serán desarrollados más adelante en este trabajo, no hacen sino potenciar la discusión sobre el medio. En este sentido, y como principal asunto de interés de este estudio, la aceptación de que los videojuegos son cultura supone una serie de cuestiones elementales. En primer lugar, la asunción de que el videojuego, en tanto que tiene cabida como medio de difusión artístico, dispone de una prensa especializada de gran calado cultural (García, 2017).

Amparados por el movimiento *new games journalism*, son cada vez más los periodistas que intentan reivindicar el videojuego como cultura. Más allá de emitir el discurso y argumentario habitual, estos profesionales tratan al *software* interactivo, precisamente, como obras culturales. En el seno de esa perspectiva nace el fenómeno de la crítica de videojuegos. Son muchos los pensadores que estiman que el cine es el medio más similar al videolúdico (Villalobos, 2015, 2018a; Navarro, 2019) y, siguiendo esa reflexión, los investigadores estiman que la crítica es el principal género del periodismo especializado en cine (Fernández y Estévez, 1993).

Cabe considerar que, efectivamente, en el periodismo especializado de videojuegos, más en vistas de un movimiento que intenta reivindicarlo como cultura a través del ejercicio profesional, se repite el diagnóstico. Sin embargo, algunos escritores han llegado a considerar incluso que 'no existe' o que es de muy poca calidad (BeetBeatBit, 2017). Las diversas particularidades del medio (Pestano, Gabino y Delponti, 2012; López-Redondo, 2012) unida a la situación del periodismo digital español (el principal foco de especialización) y la idiosincrasia de la comunidad de jugadores impiden que un análisis tan sencillo sea efectivo.

Hay muchos debates y polémicas sobre si el fenómeno, realmente, ha llegado a España o, al menos, si está asentado de forma óptima (Grau, 2018) por culpa de sus presuntos objetivos o su denominación y las puntuaciones numéricas (López-Redondo, 2012). Además, el panorama de la crítica española reúne una serie de características identitarias y definitorias que no han sido exploradas en profundidad aún. La crítica de videojuegos se encuentra en un punto de evolución clave junto con el propio medio. El estudio de sus atributos principales es el principal interés de esta investigación.

En vistas del crecimiento del videojuego como industria y como artefacto cultural, el periodismo especializado español debe replantear su visión. Pese a que está aún en vías de desarrollo en medio de un fenómeno muy genuino, la investigación desde este prisma, la crítica periodística, tan importante en la concepción del medio, es muy escasa. Y también la tradición puramente periodística especializada. Esa es la motivación fundamental de este proyecto: ayudar a enarbolar el discurso que el videojuego merece.

❖ 1.1. Justificación

En la medida en la que se acepta en España que el videojuego es un medio cultural importante, aun con peros, se acepta también que tiene una ferviente y gran comunidad y, a la vez, una prensa especializada que cubre los caudales de información generados por la industria e impulsa “el proceso de artificación del videojuego” (R. García, 2017). La primera afirmación está fuera de toda duda: son varios los estudios que profundizan en la “subcultura *gamer*” con resultados esclarecedores (Muriel, 2018). La segunda, aunque genera más controversia, especialmente por la errónea concepción que se tiene del término “especializado” si se la compara con definiciones exactas tales como las de Fernández y Estévez (1993), también parece mínimamente aceptada. Al menos porque se dedica a contenidos de una temática muy definida.

Siguiendo esta reflexión, como se ha desarrollado previamente, el principal género periodístico dedicado al videojuego desde el entorno especializado debería de ser la crítica (Fernández y Estévez, 1993; López-Redondo, 2012; García, 2017). Sin embargo, son muchos los matices que tiene el medio videolúdico en comparación con otras ramas artísticas e impiden realizar críticas al uso (Pestano et al., 2012; López-Redondo, 2012; Pérez, 2010). Como explica Klosterman (2006), esto da lugar a que los videojuegos proporcionen “una oportunidad para escribir sobre la consecuencia cultural del libre albedrío, un concepto que está tan relacionado con la audiencia como con la forma de arte”.

No obstante, el tratamiento histórico de los videojuegos en la prensa ha estado más cerca de lo tecnológico e industrial que de lo cultural (Bañón, 2017; Donovan, 2018). Esto ha provocado que tanto Klosterman (2006), como otros periodistas de videojuegos se pregunten si de verdad hay crítica en sí misma. Por ejemplo, Lewis (2012) aventura que en

los últimos 30 años los videojuegos se han vuelto “más bellos, más complejos y más intensos, pero seguimos echando en falta un lenguaje crítico para evaluarlos”.

En este país, concretamente, destaca la postura expuesta por Palacios (2017): “la crítica del videojuego, madura ya en su trayectoria, alardea hoy de una cobertura total: cada lanzamiento, título y entrega disponen ya de un desarrollo al uso. Y sin embargo, la mayoría de lo que se escribe dista mucho de valerse como crítica”. El *bloguero* ‘BeetBeatBit’ (2017) considera también que, en realidad, “no hay crítica de videojuegos en español”.

La revolución del periodismo digital, como explica Bañón (2017), produjo un acercamiento cultural mucho más profundo, especialmente en Estados Unidos y ciertos países de Europa. Como muchos profesionales se han aventurado a explicar, esto ha producido un fenómeno peculiar en la crítica de videojuegos española: hay textos de carácter tecnológico y otros que sí se pueden denominar crítica cultural (Suárez, 2018; Grau, 2018).

Además, en España se han producido otros dos debates muy fuertes acerca del género: la denominación y las puntuaciones. Por un lado, autores como Villalobos (2018b), Grau (2018) o Freire (2015) explican que hay un problema con el nombre de estos textos, pues en España está instaurada la tradición de llamarlos “análisis” en lugar de “crítica” o “reseña”. Esto provoca, en última instancia, que haya un problema con la categorización y con la percepción del texto por parte del público. Por otro lado, López-Redondo (2012), Martínez (2015) o Palacios (2017), entre muchos otros, estiman que la puntuación numérica que cierran los textos restan valor a la obra y a la propia crítica, aunque sea también otra práctica asentada en el periodismo especializado español.

A pesar de todas estas cuestiones, aún no ha habido un estudio pormenorizado desde el ámbito periodístico. No se han estudiado las características del fenómeno en España ni se ha comprobado las afirmaciones tan debatidas por los profesionales y la comunidad. Y, con todo, como afirma Trenta (2015, p. 297), “el análisis del videojuego como objeto cultural es de gran estímulo para empujarnos a reflexionar sobre las distintas características de los lenguajes digitales en general y, en particular, sobre un nuevo lenguaje”.

Si bien son muchos los profesionales y autores que han formulado sus reflexiones, el análisis que propone el presente trabajo no se ha realizado de forma exhaustiva. Esto

refuerza lo explicado anteriormente: la propia precocidad del medio videolúdico justifica, por sí misma, el estudio del videojuego desde un prisma cultural.

❖ 1.2. Antecedentes y estado de la cuestión

❖ 1.2.1. El videojuego en la academia y la cultura

Es conveniente plantear los antecedentes y el estado de la cuestión desde dos perspectivas fundamentales: la del videojuego como rama artística y la del periodismo de videojuegos. Ambos asuntos sí cuentan con un bagaje científico de importancia, pues ya en el año 1989 se publicaron estudios sobre el impacto de los videojuegos. Según *Replay: la historia de los videojuegos* de Tristan Donovan (2018), Eugene Provenzo, un profesor de Miami, fue el pionero en abordar el medio desde la investigación. Toda la comunidad, desde jugadores hasta empresarios, respondió, en palabras de Donovan (2018, p.208), que “muy bonito, ¿pero a quién le importa?”.

Como dice García (2017), en esa época y en los lustros posteriores el fructífero campo de los *game studies* (el estudio de los videojuegos desde la teoría, especialmente informática, y sus posibles aplicaciones) ya comenzaba a desarrollarse muy febrilmente. Los estudios estaban enfocados en el impacto de los videojuegos en la salud, la educación o la economía, pero el debate sobre las cualidades estéticas y artísticas “era considerado poco menos que absurdo o fuera de lugar”.

En aquellos años era algo esperable y asumible. Los videojuegos (o ‘protovideojuegos’) de las décadas anteriores surgieron en el seno de simulaciones tecnológicas de armamento en medio de la Guerra Fría. Sin embargo, con la irrupción comercial de Nolan Bushnell en los 70, el videojuego se asentó como una industria de entretenimiento: “para el sector, desprestigiado durante mucho tiempo por estar relacionado con los juegos de azar y la mafia, el videojuego suponía un nuevo comienzo” (Donovan, 2018, p. 45).

Poco después comenzaron los primeros conatos culturales. Ken y Roberta Williams, primero, entendieron que el medio daba lugar a una nueva narrativa con la que experimentar. Después, durante la década de los 80, se extendieron junto a otros movimientos artísticos en Europa. Destaca, entre otros, la aparición de *Méwilo* (Froggy Software, 1984), que era una visión crítica sobre la condición de los esclavos y la cultura afrocaribeña. La fuerte crisis económica de los 80 dio lugar a una nueva diversidad y se

produjeron desde obras con tono de protesta en Francia hasta juegos nacidos en el seno de un potente surrealismo inglés (Donovan, 2018). En 1982, durante el seminario '*The Art of Computer Game Design*', el diseñador Chris Crawford ya se aventuró a afirmar que los videojuegos eran arte (García, 2017).

Después de aquel comienzo, los videojuegos han adquirido cada vez más peso cultural y artístico. Pasaron, por ejemplo, por una importante etapa de querer asemejarse a la narrativa cinematográfica (Villalobos, 2015, 2018a; Altozano, 2017a; Donovan, 2018) o de experimentación independiente. "En su desarrollo, los videojuegos complicaron y enriquecieron sus relaciones con otros productos culturales y lenguajes" (Scolari, 2013, p.206) hasta el punto de que, en los últimos años, han sufrido una enorme evolución que impide, incluso, que se haga una categorización precisa sobre ellos (Lewis, 2012; López-Redondo, 2012; Welsh, 2015).

Ese ha sido el foco principal de la crítica académica, que creció a finales de los 90 más allá de observar a los videojuegos como un sistema de ingeniería y de avances tecnológicos (Keogh, 2014). Aunque no es el asunto principal de este trabajo, estos antecedentes merecen cierto detenimiento, pues estuvieron relacionados con el enriquecimiento posterior de la crítica periodística (Bogost, 2006) porque aportaban métodos y visiones necesarias para entender al videojuego como un ente cultural (Keogh, 2014).

En el afán por desentrañar las particularidades del videojuego se llegaron a ciertas realidades que hoy se asumen como axiomas: la narrativa del medio es irreplicable por su riqueza y multilinealidad, por la presencia de un "cibertexto" más desarrollado que el hipertexto (Pérez, 2012) y se alimenta esencialmente de la interactividad y del propio jugador (Bogost, 2006; Scolari, 2013). Como afirma García (2017), esas valoraciones fueron fundamentales para argumentar por qué se entiende que el videojuego es arte y, por tanto, necesitan la crítica para desarrollarse.

Con todo, buena parte de la sociedad, e incluso desde la base de la comunidad de jugadores, como se aventura a señalar el sociólogo Daniel Muriel (2018), no se llega a considerar que el videojuego es un arte o que tiene entidad cultural. A nivel institucional el debate está zanjado: como ya se ha expuesto anteriormente, tanto la Unesco como la Unión Europea consideran que el videojuego es una "industria cultural de pleno derecho" (Trenta, 2015, p. 60).

En España, por el contrario, incluso los pensadores más afines al medio consideran que hay barreras que aún no se han superado. Ruth García (2017) explica que los videojuegos “se encuentran en un proceso de artificación en curso puesto que su consolidación como obra de arte aún no es estable por lo reciente de su inclusión en la institución museística”. A pesar de esto, estima que hay factores, tanto externos como internos, que sí se cumplen en la concepción del videojuego como cultura: en primer lugar, y más evidente, el cambio de paradigma económico que “preparó el terreno para un cambio simbólico de la conceptualización de los videojuegos y por ende del estatus que el juego tenía en nuestra sociedad”; y por otro, la producción de “un discurso legitimador del medio”.

❖ 1.2.2. La prensa dedicada

Es ese discurso el que merece más atención para este estudio. Como apunta Julio Tovar (2018), la primera publicación centrada en videojuegos, llamada *Play Peter Magazine*, surgió en Estados Unidos en 1974. Durante los primeros años, esas revistas carecían de tono crítico y mucho menos cultural: en realidad, eran revistas de ofimática. Incluso irrumpieron con fuerza publicaciones dedicadas a marcas específicas que eran “catálogos sin juicio alguno”.

Según Miguel Bañón (2017), la primera publicación especializada en adquirir ese tono legitimador, con un cariz más crítico y subjetivo, fue la británica *Personal Computer Games*. Sin embargo, como ya deja entrever el propio nombre, el enfoque seguía siendo eminentemente tecnológico; los videojuegos eran un producto de ingeniería informática destinado al entretenimiento, nada más.

La más importante de la época para este estudio es *Crash*, que apareció poco después (en 1984, tras la fuerte crisis de 1983). Según Tovar (2018), esta revista fue la pionera en publicar críticas (se denominaban *reviews*, que más tarde se tradujeron como ‘análisis’). Muchas veces estaban escritas por aficionados y lectores, tenían un tono sencillo para novicios y fue también la primera en adoptar muchas de las medidas que aún hoy siguen siendo debatidas: el enfoque simplista y la importancia de la nota numérica. En ese panorama y con esa escasa profesionalización se desarrolló la prensa especializada.

En España, la primera publicación fue *MicroHobby* en 1984, que se definía como una revista de informática dedicada al ordenador Sinclair ZX Spectrum. Lo cierto es que tanto esa como *Micromanía*, que apareció un año después y se sigue publicando hoy en día en

otro formato, fueron las verdaderas precursoras, aun con todo, del periodismo y la crítica de videojuegos en España. Con el tiempo, ambas dieron paso a *HobbyConsolas*, que fue la referencia del sector durante años. El verdadero salto y el asentamiento de este periodismo se dio con la explosión del formato digital (Bañón, 2017) y la aparición de portales como *Meristation*, que fue el primero en publicar en 1997, la propia *HobbyConsolas* o *IGN España*, *Vandal* y *3DJuegos*, que llegaron más adelante (López, 2012).

No obstante, todas estas publicaciones, y el grueso de ellas a nivel global, no se erigían como ese “discurso legitimador” que reclama García (2017). En primer lugar, el enfoque simplista de las primeras revistas seguía estando presente en todo el mundo y, en palabras de Villalobos (2018b), “no había una mayoría de periodistas escribiendo sobre videojuegos, sobre todo se trataba de jóvenes locos y enamorados del medio”. Como apunta Diego Freire (2015), con el tiempo se produjo una caída de ventas y de calidad en las revistas. Esa situación dio lugar a la gran revolución histórica del periodismo de videojuegos, que empezó a adoptar, de forma más global y amplia, un enfoque cultural y artístico: en 2004, Kieron Gillen acuñó y habló por primera vez del *new games journalism*.

Brendan Keogh (2014) sitúa ahí el nacimiento del discurso crítico y especializado de videojuegos, junto con el ensayo *Ludonarrative dissonance¹ in Bioshock*, publicado en 2007 por el diseñador Clint Hockings. Amparados por ese movimiento, multitud de profesionales trataron de “reproducir el tono y las formas rebeldes de movimientos anteriores con la esperanza de que, así, se forzase un cambio de *statu quo*” (Grau, 2018). Ese movimiento trataba de romper antiguas dinámicas, tendencias y convenciones arraigadas en la prensa para dar paso a nuevos discursos, enfoques o para hablar de emociones y sentimientos más allá de características técnicas; para hacer planteamientos desde un prisma social y cultural (Freire, 2015; Grau, 2018). De acuerdo a varios autores, a partir de ahí nace de manera global la crítica de videojuegos propiamente dicha.

Esa casuística unida a la maduración del videojuego provocó que muchos profesionales de la esfera angloparlante reflexionaran sobre su trabajo y el verdadero potencial que encerraba la crítica. Klosterman (2006), por su parte, explica que “había revistas enteras y páginas web devotas de esta materia, pero lo que esa gente estaba escribiendo no era crítica en realidad, era un aviso para el consumidor”. El autor alude, entre otras cuestiones, a la simpleza de los análisis o a los mecanismos utilizados extraídos de la literatura y el

¹ En español el término más aceptado y consensuado es ‘disonancia ludonarrativa’.

cine, desdeñando las particularidades propias del medio videolúdico que se habían reflexionado desde la academia como, por ejemplo, la gran importancia del papel del jugador. En su opinión, la crítica de videojuegos no podía evolucionar porque, en realidad, ni siquiera podía empezar.

Esa perspectiva se mantuvo durante años y, en realidad, sigue vigente en el debate. Como también apunta Lewis (2012), la discusión sobre los videojuegos se centraba en si un videojuego merece ser o no comprado, lo que concurría en “una falta de conversación cultural seria sobre los juegos y su innovación”. Achacaba esta problemática a la búsqueda de la objetividad y a la falta de profesionalización y especialización en el sector, pues requiere un amplio conocimiento en varias temáticas, desde narrativa hasta música o animación. Keza MacDonald (2012), como el propio Lewis o anteriormente Gillen y Klosterman, aludía a la necesidad de encontrar “una manera de hablar sobre qué hace a un videojuego interesante” a nivel de jugabilidad², estética o narrativa. También señalaban un problema que se arrastraba desde el inicio de la prensa dedicada: la importancia de las notas.

❖ 1.2.3. El *new games journalism* y la crítica en España

Aunque con los años se fue asentando esa perspectiva, especialmente en medios angloparlantes, el debate volvió a resurgir con fuerza cuando *Eurogamer*, uno de los portales de referencia en Europa, anunció en 2015 que iban a dejar de publicar análisis con notas numéricas. El director, Oli Welsh (2015) explicó que “la nueva política pone primero la experiencia de usuario”. Era la culminación del discurso del *new games journalism*.

Esa práctica fue acogida por la filial española y varios sectores de la comunidad se posicionaron muy a favor. Víctor Martínez (2015), responsable de *AnaitGames*, escribió al respecto que “las notas han pasado de vestigio de un pasado más inocente, más ignorante, a mal aparentemente necesario, a elemento tóxico dentro de la evolución natural de la crítica de videojuegos”, con la consecuencia final de que los textos se convertían en una guía de compra. Concluía su disertación exponiendo que “la crítica de videojuegos debe crecer con los profesionales que la realizan y con los lectores [...] debe ser inteligente y aportar algo al lector inteligente”.

² La Real Academia Española reconoció el término ‘jugabilidad’ en 2016 definido como “facilidad de uso que un juego, especialmente un videojuego, ofrece a sus usuarios”. Una concepción más profunda sería la suma de todas las mecánicas de un título y la reacción que provoca en el jugador.

Mientras que en el resto de Europa y Estados Unidos se expandía esa visión, los antecedentes inmediatos en España son bien distintos: como ya pasó anteriormente, aquella práctica tardó asentarse y desarrollarse. Tanto es así que en los últimos años se han publicado las reflexiones que ya ofrecieron los medios anglosajones hace casi una década. Alberto Venegas (2016) señala que “la prensa del videojuego, y la prensa en general, debe aspirar a ofrecer un contenido didáctico y enriquecedor y no una guía para el consumo”. Aunque se genera una cobertura excepcional, pues no hay casi lanzamiento notorio sin varios textos asociados, “la mayoría de lo que se escribe dista mucho de valerse como crítica” (Palacios, 2017).

Tomás Grau (2018) se muestra, recientemente, más optimista: “en los últimos años, la prensa especializada ha empezado a reconocer por fin que una nota de prensa con especificaciones técnicas no equivale a una crítica”. A pesar de esto, el mismo autor explica que sigue faltando espacio para verter ciertas opiniones y responsabilidad, puesto que los medios generan unas consecuencias muy dañinas para el discurso cultural y para el desarrollo de conductas reaccionarias.

Por un lado, la prensa generalista queda descartada de la ecuación. Según un estudio de Venegas (2017), los medios nacionales perciben los videojuegos como tecnología y un negocio, no como una disciplina cultural. “Los medios culturales de mayor prestigio no hacen mención, nunca, al videojuego [...] y mezclan sus contenidos con series, cine o literatura”. Por otro lado, la prensa dedicada sigue escasa de profesionalización, especialización y, también, de condiciones adecuadas para producir un discurso de calidad (Altozano, 2017b, 2017c; Cáceres, 2019).

A pesar de todo, el espíritu del *new games journalism*, el tono subjetivo y el enfoque cultural centrado en sentimientos y emociones sí que llegó a ciertos rincones de España. Como apunta Ruth García (2017), existen discursos, aunque minoritarios, que ejercen ese papel legitimador en el ámbito digital: junto a las ya mencionadas *Eurogamer* y *AnaitGames*, tanto ella como Freire (2015) apuntan al fenómeno de YouTube y a páginas como *Akihabara Blues*, *AntiHype*, *Deus Ex Machina*, *Presura*, *Gamereport* o *Start Videojuegos*. Villalobos (2018b) incide en que “*Mondo Pixel* y *AnaitGames* fueron los primeros en llegar, con su tono cañero y maravillosamente subjetivo”.

Con todo ese panorama, se puede concluir que actualmente la crítica de videojuegos en España es un gran crisol. Las webs con raíces más antiguas siguen estancadas en un discurso más ocioso y centrado en lo tecnológico (Grau, 2018) mientras otras páginas más pequeñas son el caldo de cultivo del particular *new games journalism* español y están dedicadas a una perspectiva social y cultural. Grau (2018) concluye con una reflexión especialmente aguda sobre el asunto:

Lo importante a tratar aquí no son las minucias de cada perspectiva, sino la manera en que su presencia, aplicación y uso se recrea en el contexto social que nos toca vivir. Si toda crítica de arte consiste, al fin y al cabo, en contextualizar el arte y en valorarlo en función a ese contexto específico, y la crítica es un tipo de arte, ya va siendo hora de que empecemos a dispensarle el trato que se merece.

La crítica se presenta, entonces, como un fenómeno complejo debido a la propia naturaleza del medio, al contexto periodístico y de la comunidad, que impiden que se desarrollen los discursos más novedosos porque “nuestro tejido social y personal no permite el desarrollo de ese espacio” (Grau, 2018). Aunque, con todo, parece claro que hay una mejoría en los últimos años (Villalobos, 2018a). Como reflexiona Venegas (2016), “la prensa del videojuego [...] debe formar al lector y enseñarle cómo funciona el medio. Debe profundizar en los antecedentes, contextos y razonamientos y debe perder el miedo a la exclusividad y la rapidez en ofrecer la información”.

A pesar de esta casuística y de la coexistencia de dos realidades tan dispares en el discurso español, aún no se han llevado a cabo investigaciones sobre el estado de la cuestión que profundice en el panorama. Sí hay reflexiones, tanto profesionales como académicas, pero ni mucho menos un análisis pormenorizado de los medios, la crítica que realizan o sus características. Llenar ese vacío desde la perspectiva periodística, ejercer como un primer antecedente de futuras investigaciones, es la propuesta del presente estudio.

❖ 2. Objetivos

El objetivo general y principal de la investigación, como se ha adelantado previamente, es estudiar el fenómeno de la crítica de videojuegos en los medios especializados digitales para ver la situación del género y su riqueza en todas sus variantes. Eminentemente, es un trabajo sobre el estado de la cuestión que aspira a ofrecer una radiografía actual, completa y en profundidad del panorama del género desde una perspectiva periodística que sirva como primer paso para estudiar, en el futuro, situaciones más específicas.

Observar qué papel tiene dentro de cada cabecera, cuáles son sus características identitarias y comprobar las particularidades propias y la dualidad que varios autores han afirmado entre los medios y sus líneas editoriales son algunas de las claves que definen a ese primer y gran objetivo.

Como otros objetivos específicos, en consecuencia, se presentan los siguientes:

- ❖ Catalogar los medios según la importancia que dediquen a la crítica. No es intención de este proyecto aclarar cómo debe ser, sino estudiar cómo se está realizando y por qué destaca en cada medio.
- ❖ Asimismo, y en vistas del debate sobre la denominación de las publicaciones, categorizar los géneros de los textos a través de la búsqueda de patrones comunes, ya sean críticas, reseñas, análisis o comentarios.
- ❖ Aportar perspectiva periodística a la cuestión, muy debatida en el ámbito de la academia anglosajona.
- ❖ Comenzar a construir un corpus teórico de la situación periodística en España, donde el fenómeno ha sido objeto de debate durante años por parte de la comunidad, pero sin investigaciones que respalden las reflexiones.

❖ 3. Preguntas de investigación

De cara a la consecución de los objetivos presentados, se exponen las siguientes preguntas de investigación, que serán las claves para guiar el estudio y para organizar la metodología apropiada para el análisis:

- ❖ ¿Cuál es la importancia actual de la crítica de videojuegos en la prensa especializada, tanto en los medios clásicos como en los recientes?
- ❖ ¿Cuáles son las características principales de la crítica de videojuegos en los medios grandes y pequeños?
- ❖ ¿Qué nivel de riqueza y profundidad presenta el género en el ámbito digital nacional en la actualidad?
- ❖ ¿Cómo es la profesionalización y especialización del sector y cómo se refleja en las críticas de videojuegos?

❖ 4. Marco teórico

Esta investigación estudia el discurso que se le dedica al videojuego desde la prensa especializada en tanto que es un artefacto cultural. Ya asumido, como se ha expuesto anteriormente, por los organismos oficiales, el planteamiento de esta investigación no permite duda: el videojuego es una creación humana con elementos artísticos, identitarios y contextuales más que de sobra para ser capaz de provocar un profundo impacto social o emocional.

Entonces, la primera cuestión que merece reflexión teórica para este estudio es si, en primer lugar, los videojuegos son objetos susceptibles de ser analizados, enjuiciados y criticados, en definitiva. Como se ha explicitado, en la medida en la que se asume que el videojuego es un ente cultural, es un objeto que merece comentario y crítica (Trenta, 2015; García, 2017).

La siguiente reflexión está relacionada con la crítica periodística. El género es uno de los que más confusión crea, puesto que ni siquiera está clara su clasificación como interpretativo u opinativo. Sí parece que hay consenso en una de las claves: la crítica es propia del periodismo especializado (Fernández y Estévez, 1993). Como se ha desarrollado previamente, la tradición del periodismo especializado en videojuegos en España es testimonial. Por tanto, no se puede hablar de una vertiente teórica previa propiamente dicha (en el ámbito periodístico; en el académico, como se explicará más adelante, sí hay reflexiones importantes).

Si se buscan acercamientos teóricos semejantes de cara a tener un bagaje con el que contrastar, el mayor grado de similitud se dará con el periodismo cultural y más concretamente con el cinematográfico, puesto que es el medio que más características comparte con los videojuegos (Villalobos, 2015; Altozano, 2017a). Dentro del periodismo especializado, como afirman autores tales como Fernández del Moral y Estévez Ramírez (1993), un aspecto diferencial para clasificar los géneros es el objetivo y la función social que tienen sus textos. Siguiendo con esa reflexión, la crítica tiene la función principal de analizar y valorar obras y actividades culturales.

Esa definición, aunque acertada, no es del todo completa. Patricia Delponti (2016) va más allá y matiza que su función es “difundir y propagar los valores culturales”. Añade, también,

que para ello “despierta la atención y el interés del lector hacia la obra en cuestión y luego refleja los puntos de vista y consideraciones dogmáticas y estéticas” (p.33). Además, la crítica tiene propiedades informativas, descriptivas y orientativas, por lo que es un género complejo pero de gran importancia e impacto en el ámbito cultural. “La crítica es un aparato periodístico que ejerce como intermediario entre los artistas, productores y público al informar e interpretar la obra en cuestión, se le reconoce también su función social [...] dado que potencia el texto” (Delponti, 2016, p.39).

En esta línea de pensamiento, Fernández del Moral y Estévez Ramírez (1993) también destacan las siguientes funciones secundarias: fomentar el espíritu crítico y la capacidad de reflexión de los receptores, orientar en sentido estético, ayudar a mejorar la comprensión y propiciar los aspectos culturales de la obra.

La consecución de estos objetivos deriva en varias características. En primer lugar, la crítica es un género que requiere un alto grado de conocimiento de la disciplina a la que se refiere, del contexto cultural del autor y la sociedad y, en general, del mundo artístico y cultural si de verdad se quiere enriquecer al lector. Por consiguiente, son textos moderadamente amplios y profundos, aunque la temporalidad puede repercutir directamente en la calidad de las publicaciones periodísticas (Delponti, 2016).

Más allá de eso, reúnen elementos informativos, valorativos e interpretativos. La información recae en primer lugar en los datos técnicos más evidentes, que comúnmente se reúnen en una ficha técnica para dar pie a un texto más uniforme (Fernández y Estévez, 1993). Además, debe contener una síntesis sobre aspectos estilísticos y las características más importantes de la obra, acompañadas, preferiblemente, con una contextualización del autor y el panorama en el que ha sido concebida.

Esto no implica que se describa explícitamente, que es una tendencia errónea de algunos medios menos especializados en las secciones culturales (Delponti, 2016). Y, como elemento diferenciador, debe de poseer un análisis que profundice en los rasgos principales del título así como una valoración final, a modo de síntesis, que ejerza el papel orientativo. No necesariamente, de nuevo, tiene que ser un número o una calificación similar, aunque sea útil para buena parte del público menos especializado (Delponti, 2016).

Es un género complejo y completo que permite, a pesar de estas indicaciones, una amplia variedad de estilos y que en absoluto tiene estructura fija. De hecho, Fernández y Estévez (1993) consideran que hay varias clasificaciones de críticas dependiendo del enfoque preponderante, desde sociológica (centrada en el contexto del autor y la recepción de la sociedad) hasta estilística (pendiente esencialmente del lenguaje y las técnicas que usa la obra).

Donde sí hay consenso, definitivamente, es en la idea de que debe haber una parte descriptiva, una analítica donde reposa el argumentario principal del crítico y una valorativa (Fernández y Estévez, 1993; Delponti, 2016). También lo hay en su función: sin duda, la crítica es “un metatexto” que posibilita la comunicación entre obra, crítico y audiencia y, por lo tanto, su valor reside en “convertir al lector en crítico, ya que es él quien crea otra forma de mirar” (Delponti, 2016, p.39). Aunque se dé en la academia (donde los textos son por lo general más amplios y profundos) o en el periodismo, estos rasgos son transversales a todo el género. Pese a que los autores no se refieren directamente a los videojuegos, que presentan unas propiedades demasiado singulares, sí que cabe suponer que las críticas se acojan, al menos en parte, a estas características.

También es importante cuestionarse sobre otros géneros similares, pues la prensa del videojuego es lo suficientemente heterogénea para que publicaciones con la misma denominación tengan características muy dispares (Grau, 2018). La crítica, en tanto que es un género complejo, comparte muchas particularidades con otros hasta el punto de causar malentendidos en ocasiones. Los principales son la reseña y, más importante en el periodismo de videojuegos, la cuasi equivalencia de la *review* anglosajona (Martínez, 1974; Fernández y Estévez, 1993; Freire, 2015; Delponti, 2016), que será denominada ‘análisis’ en el presente escrito. Otras menciones de importancia pueden ser los ensayos o los comentarios, pero son textos que se alejan más de la crítica.

La reseña no presenta duda alguna: es un texto más sencillo, breve, con carácter anticipativo en ocasiones y cuyo principal objetivo es informar y orientar a un potencial espectador (en este caso, jugador) (Fernández y Estévez, 1993; Delponti, 2016). Las diferencias son, entonces, evidentes: la crítica es un texto más profundo, eminentemente valorativo y sus objetivos son, aunque similares, distintos. Por supuesto, ambos se complementan y son necesarios para el público y la cultura en todas sus manifestaciones.

El análisis sí es más dudoso. Propiamente dicho, es la disección de todos los aspectos de una obra para profundizar en cada uno de ellos por separado y poder ofrecer una visión más completa (Fernández y Estévez, 1993). Su objetivo principal sería, entonces, profundizar. Sin embargo, como ya matizan algunos autores, el análisis bien puede ser considerado una parte de una crítica si esta es realmente amplia y profunda como se da, por ejemplo, en la academia (Delponti, 2016). Con todo, hay cierto acuerdo en su distinción debido a su amplitud y su tono: algunos autores, de hecho, llegan a denominarlo “informe” (Martínez, 1974). Su naturaleza es tan compleja que difícilmente tiene hueco dentro del ámbito periodístico.

El problema surge, particularmente, en el periodismo de videojuegos. Como se ha expuesto en los antecedentes, a lo largo de la historia ha habido un problema importante con la denominación y ejecución de estos textos. Tanto es así que, como apunta Scolari (2013), en el periodismo de videojuegos son las reseñas (llamadas de diferentes formas según la cabecera) las que, en última instancia, aportan una valoración.

En España la situación se complica aún más puesto que la denominación más extendida es la de “análisis” (López-Redondo, 2012). Como apunta acertadamente Diego Freire (2015), “toda esa prensa que usa el término análisis está, en realidad, creando una disonancia entre la palabra y su contenido, haciendo que esta pierda todo su valor y peso”. No hay, en definitiva, ninguna clasificación de géneros dentro del periodismo de videojuegos, más allá de la distinción entre los análisis y los nombrados “avances” o “primeras impresiones”, cuya única diferencia es la considerable antelación con la que se publican en respecto al lanzamiento del videojuego al que se refiere.

❖ 4.1. Las propiedades del videojuego

Esta casuística se crea, en parte, por la propia naturaleza del videojuego (Freire, 2015). En primer lugar, es un medio que reúne características del resto de artes de manera directa. Y, además, aún una serie de propiedades que, en última instancia, complican mucho su clasificación (López-Redondo, 2012). Esto lleva a que sea imposible encontrar una definición que sirva para unificar criterios de valoración en los videojuegos, pues la mayor aportación cultural de una obra puede no tener nada que ver con el impacto de otro título.

Por supuesto, el medio videolúdico presenta, además, otras características determinantes. La más evidente y fundamental, tal y como han incidido con vehemencia diversos autores,

es la interactividad (Bogost, 2006; Keogh, 2014; Fernández-Vara, 2014; Jennings 2015). El videojuego no se puede entender sin el jugador, puesto que es él el que configura su propia experiencia. En palabras de Keogh (2014, p.8), “el papel activo del jugador en el juego supuestamente hace que los modos de análisis tradicionales sean inútiles”.

A raíz de esa evidencia se gestó una tendencia en la crítica académica: analizar el videojuego observando específicamente su apartado interactivo. Para ello se analizaban en profundidad las mecánicas y las dinámicas de juego. Las primeras, definidas por Mark Brown (2017), son las acciones que se pueden realizar dentro del universo ficcional. Llevado a la interpretación textual, sería el verbo, la acción que realiza, en este caso, el jugador y que está asignada, por lo general, a un botón. Por ejemplo, el más paradigmático, el salto de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985).

Las dinámicas son, en palabras de Horacio Maseda (2018), la interfaz que comunica al jugador con las mecánicas en sí. En otros términos, las actitudes que fomenta el videojuego, a través de sus reglas prefijadas, para guiar la conducta del jugador. Estas definiciones son más propias de los *game studies* y del diseño de videojuegos, pero dado que son las que componen y diferencian, en última instancia, la experiencia y esencia del juego, se antoja clave que la crítica de videojuegos profundice en ellas en pro de una óptima comprensión de la obra. Es más, el propio Maseda reclama que en la crítica debería de haber más tendencia a estudiar las dinámicas de juego, pues son clave para la interpretación de un título.

Más allá de esto, como reflexiona el mencionado Brendan Keogh (2014), la interactividad no acerca al crítico a entender cómo funciona el videojuego como artefacto cultural: hay que entenderlos como una simbiosis de múltiples elementos y formatos para comprender su esencia y su impacto artístico. Como explica Milena Trenta (2015), todo el entramado industrial y cultural del videojuego puede ser entendido como una intersección de muchos otros medios desde su misma creación.

Este panorama complica, para algunos autores quizá en exceso, el análisis y la crítica del videojuego (López-Redondo, 2012). Al menos, en su forma tradicional, pues los discursos de otras ramas culturales no son aplicables directamente a la videolúdica. Por eso la lectura que ha prevalecido a la hora de hacer un acercamiento crítico, más aún en el ámbito

periodístico, es la lúdica. En otras palabras, se valora la capacidad que tiene un videojuego para entretener.

Esa visión, que recuerda a las premisas bajo las que nació la prensa especializada, se aleja del discurso de calado cultural al que aspira la crítica. Por eso la academia trató de aportar posturas novedosas. Ian Bogost (2006, p.5) reclamó una crítica que “en lugar de centrarse en cómo funcionan los videojuegos lo haga en cómo informan, cambian o participan en la actividad humana [...] tal crítica se basaría en su capacidad expresiva”. A partir de esa reflexión, junto a la idea de fusión de formatos y sensaciones unida a la interactividad, se construye el marco que interesa a esta investigación, pues aquí descansa la concepción más cercana a lo que busca la crítica como género.

❖ 4.2. La crítica llevada al videojuego

Partiendo de estas ideas, se puede definir una idea aproximada de las características que deberían estar presentes en la crítica de videojuegos de calidad. Ante todo, se asume que ninguna estructura y concepción previa es del todo adecuada, pues el medio videolúdico y el propio género son ambos ricos y complejos. Aunque los acercamientos periodísticos con base teórica escasean, sí que hay reflexiones que merece la pena recuperar.

Se entiende que el videojuego es un objeto con demasiadas capas, que se basa en demasiadas ramas y elementos que no pueden ser categorizados en una crítica al uso porque están en constante cambio (Welsh, 2015; Villalobos 2018b). No puede ser comprendido sólo como una suma de sus partes, por lo que la tarea del crítico será analizar cómo todas esas características trabajan entre sí, qué simbiosis genera y qué impacto causa potencialmente al jugador (Scolari, 2013; Keogh, 2014, Jennings, 2015). Se considera que el videojuego, efectivamente, es la suma de diversas artes, por lo que profundizar en los mecanismos de la fusión, destacando los aspectos propios que una u otra obra decide explotar, se antoja clave para la crítica.

Además, la interacción y el papel del jugador son fundamentales, por lo que la situación del crítico también, y se entiende que debería de explicar su experiencia con el juego y el peso emocional y cultural que ha dejado su partida en él. A la fuerza, la crítica de videojuegos debe de ser más subjetiva porque “jugar es más un proceso que un objeto” (Jennings, 2015) y es dependiente de cada crítico; “nunca hay una sola manera de jugar a un juego”. En consecuencia, nunca hay, como ya defiende la teoría periodística, una sola crítica válida.

En este sentido, algunos autores han visualizado dos posturas hegemónicas. En primer lugar está el análisis *marketiniano*³, que es aquel acostumbrado a diseccionar las partes visibles de un videojuego y a ponerle una nota dependiente de cada parte por separado (Fernández-Vara, 2014; Suárez, 2018). Responde, en última instancia, a las exigencias del mercado, y su objetivo final es aconsejar en la compra. Esta postura encierra varios problemas y cabría preguntarse, en realidad, si es una crítica propiamente dicha. Con todo, forma parte del fenómeno y las publicaciones de la prensa.

Primero, más evidente, no es una crítica que habla directamente del juego sino que habla del mercado y obvia su calado cultural (Freire, 2015). Además está sujeta a los límites que impone el SEO (recordemos que el periodismo especializado en España es eminentemente digital), a páginas como Metacritic, que rescatan la valoración de los principales portales para decir qué obra es mejor o peor que otra y trata de reclamar y perseguir la objetividad (Lewis 2012; MacDonald, 2012; Freire, 2015; Welsh, 2015). Difícilmente podría ser considerado una crítica si nos ceñimos a la definición periodística.

Por otro lado se encuentra el análisis textual, que busca interpretar el videojuego como texto, cómo funciona y cómo transmite su mensaje (Fernández-Vara, 2014; Suárez, 2018). Este tipo de análisis es, queda claro con su definición, el que está más cerca de ser una crítica propiamente dicha y que aspira a cumplir las funciones principales del género.

El problema, como señala Suárez (2018), es que se tiende a mezclar esas dos posturas. La primera, más cerca de la reseña, acaba invadiendo el espacio del comentario crítico y el resultado, con sus consecuencias, es que “no tiene claro si quiere ser una cosa o la otra”. Además, se une a lo que expone Tomás Grau (2018) de forma más pesimista: “conciben la labor de la crítica como un proceso [...] que ha de revelar alguna verdad universal auto-evidente”. En el otro polo, más cerca del análisis textual que define Clara Fernández-Vara (2014) y amparado por el *new games journalism*, “basta con que una sola persona encuentre lo que tengamos que decir valioso para que lo que hayamos escrito sea automáticamente validado” (Grau, 2018).

³ Aunque el concepto es más importante en estudios de mercado, aquí se atiende a la definición de los autores citados: una modalidad de la crítica de videojuegos centrada en orientar al consumidor.

El mismo autor defiende que, a efectos prácticos, a ambos solo los diferencia el método: mientras que el análisis *marketiniano* es extrospectivo, estructuralista, el textual es introspectivo, fenomenológico. No obstante, como apunta Suárez (2018), sí que parece que hay una notable diferencia en sus objetivos y esto es, en última instancia, lo que diferencia a una reseña de una crítica (Fernández y Estévez, 1993; Delponti, 2016), a un texto que busca orientar de otro que quiere profundizar. Hay, como recuerda Grau (2018), algunos profesionales que han configurado un estilo a medio camino entre ambos, un modelo híbrido que trata de recuperar lo mejor de los dos métodos. Sin embargo, no es el perfil predominante en la prensa.

Así, los acercamientos teóricos ven dos tendencias predominantes en la crítica: la que trata a la obra como producto y la que lo hace como texto. Aunque ambas se distinguen en el tono y el método, también lo hacen en el objetivo, elemento diferenciador del género, que debería ser, más allá de orientar, profundizar, interpretar y valorar la obra para acercarla al público y facilitar la comunicación entre ellos y el autor. *A priori*, no parece haber estructuras fijas generalizadas ni se puede hacer, debido a las particularidades del medio, comparaciones directas con las críticas de otras ramas. Y, con todo, parece dibujarse un panorama heterogéneo, donde los acercamientos más novedosos, ricos y con calado cultural consiguen hacerse un hueco. Comprobaremos en este estudio hasta dónde llega la calidad de uno y otro discurso, cuáles son sus características y cuál es el predominante.

❖ 5. Metodología

En esta investigación se aborda el fenómeno de la crítica de videojuegos desde dos perspectivas: la del mensaje y la del emisor. En la concepción del proyecto se planteó hacer un acercamiento al receptor de la crítica, pero la idea fue desestimada por limitaciones formales.

El primer aspecto, el principal, es el estudio de la crítica en sí misma, sus características y su calado en los medios de comunicación especializados. El siguiente paso es la observación de las condiciones profesionales, pues el perfil de los redactores, sobre todo por la especialización que requiere el género, se antoja diferencial para analizar las características y la calidad de las publicaciones.

Primeramente se estudian los estatutos de redacción o similares de los medios seleccionados para conocer qué importancia le dedican a la crítica y cuál es su visión de ella. Como se ha expuesto, parece haber dos tendencias dentro de la prensa especializada, la *marketiniana* y la textual (Fernández-Vara, 2014; Suárez, 2018): ver cuál es la toma de contacto de la cabecera con respecto al videojuego y en qué grado lo consideran y tratan como ente cultural es el primer paso para estudiar el discurso que le dedican.

En el ámbito nacional, la prensa dedicada al videojuego es eminentemente digital (López-Redondo, 2012). En formato impreso solo perduran, hasta hoy, las cabeceras de la editorial alemana Axel Springer, derivadas de la principal *Hobby Consolas*, y otra escasa selección de medios que subsisten gracias a modelos de suscripción como *Manual* y *Games Tribune*. Por ello, y dado que son el principal foco de publicaciones, las cabeceras que interesan a esta investigación son las digitales. Eso facilita, además, el acceso a publicaciones antiguas de cara al posterior estudio cualitativo.

Sin embargo, además de los medios tradicionales (o que se conciben como tal), hay abundancia de blogs amateurs que se dedican al videojuego y portales de mucho menos impacto y sin proyección profesional. Tantos, incluso, que se antoja imposible establecer una clasificación apropiada de todos los espacios que se dedican en España al videojuego. Dadas las características de la investigación y sus objetivos principales, esa parte del sector queda excluida del estudio, que se centra en los medios periodísticos especializados.

Para el proyecto se valora como “medio periodístico especializado” a aquel que tenga una trayectoria contrastada en el sector, que se haya asentado en la actualidad y que publique con asiduidad, al menos, semanalmente. Como se pretende ofrecer un panorama lo más completo posible y centrado en observar las tendencias presentes en medios de diferente escala, se tienen en cuenta aquellas cabeceras dedicadas tanto a un público masivo como otras más pequeñas.

En total, se escogen 10 medios, de los que cinco cuentan con más trayectoria y cinco son más nuevos e independientes. La muestra final es de conveniencia: la selección se acoge a estas características y se estima que es la que ofrecerá una mayor riqueza y cantidad de resultados. Debido a su variedad, se considera que la validez externa de los resultados será adecuada, a pesar del sesgo de la técnica. La selección final de medios es la siguiente:

Tabla 1: Medios seleccionados para el análisis	
<i>3DJuegos</i>	Comenzó en 2005 y es una de las líderes en audiencia. Pertenece a Webedia.
<i>Akihabara Blues</i>	Comenzó en 2007 y es independiente.
<i>AnaitGames</i>	Se fundó en 2006 y es independiente.
<i>Eurogamer España</i>	Derivada española de <i>Eurogamer</i> , una de las páginas principales a nivel europeo. Pertenece a Gamer Network.
<i>Hobby Consolas</i>	Es la más antigua de la selección: empezó a editarse en 1991. Pertenece al grupo Axel Springer.
<i>IGN España</i>	Derivada española de <i>IGN</i> , portal especializado en entretenimiento y videojuegos. Se fundó en 1996.
<i>Meristation</i>	Una de las pioneras digitales de España y también de las líderes en lectores. Comenzó en 1997.
<i>Mundogamers</i>	Es de las más pequeñas, pero cuenta con una amplia trayectoria, pues se fundó en 2003.
<i>Nivel Oculto</i>	Se fundó en 2009, es enteramente digital y está especializada en videojuegos independientes. Referente dentro de su ámbito.
<i>Vandal</i>	También precursora del periodismo digital, de las mayores y activa desde 1998.

El universo se ha delimitado según las siguientes pautas. Dado que la crítica está íntimamente ligada al mercado (Suárez, 2018), el tiempo de análisis considerado abarca

desde el lanzamiento de la última consola comercializada en la actual generación, Nintendo Switch (Nintendo, 2017), hasta la actualidad, ya que el objetivo es observar las características actuales del fenómeno, el estado de la cuestión. En otros términos, esa ventana se extiende desde el 3 de marzo de 2017 hasta el 1 de mayo de 2019 inclusive.

Ya que la ventana temporal es amplia, el universo será definido mediante la técnica de la semana construida, que permite condensar las publicaciones de más de un mes en una semana (Riffe, Aust y Lacy, 1993). Dado que el tiempo de estudio comienza un viernes, se selecciona ese mismo viernes 3 de marzo, después el sábado de la siguiente semana y así sucesivamente hasta completar las fechas definidas.

Se tendrán en cuenta todos los textos publicados los días de la semana construida con la denominación de 'análisis' y 'crítica' ('reseña', en su defecto), pues son las predominantes en el sector y las que más tradición acumulan en los medios (Scolari, 2013; Freire, 2015). De ese universo se seleccionará al azar el 20 % de las publicaciones totales de cada uno de los 10 medios para asegurar una visión completa y representativa de todos.

Pese a que los puntuales lanzamientos destacados y los vacíos de publicaciones puedan producir sesgos por el azar, el universo presentado es lo suficientemente amplio como para que la muestra seleccionada sea abordable y el margen de error mínimo. Además, la naturaleza cualitativa del estudio y el análisis posibilitan que esa selección sea adecuada para conseguir resultados satisfactorios y que sean fieles a la realidad de cada cabecera.

❖ 5.1. Análisis de contenido y ficha de análisis

Toda vez que el universo y la muestra han sido definidos, el siguiente paso, que ocupa el grueso de la investigación, es la aplicación de una metodología mixta con el fin de neutralizar los sesgos propios del análisis textual (Pole, 2009). Para el acercamiento cualitativo se utilizará la herramienta trabajada por Delponti (2016) basada en el esquema definido por Mary Luz Vallejo (1993), pues ofrece una visión completa de cada texto partiendo de las características de la crítica definidas anteriormente. Sin embargo, dado que el videojuego presenta algunas particularidades que lo alejan de la crítica cinematográfica (Villalobos, 2018), debemos detenernos en la ficha para definir sus diferencias principales.

En primer lugar, aunque el estilo de la crítica es eminentemente libre, se entiende que se divide en tres apartados: exposición, análisis y síntesis (Delponti, 2016). Siguiendo el

esquema presentado por Vallejo (1993), en la exposición se encuentra el título, la ficha técnica, que recoge los aspectos formales de la obra y una breve presentación del autor, del paratexto (todos aquellos elementos externos a la obra pero que forman parte de ella y ayudan a su comprensión) y del texto (resumen general de la obra en sí). Es la parte menos interpretativa y, por consiguiente, la más informativa del texto. Esta sección es perfectamente válida para el análisis de la crítica de videojuegos, pues las motivaciones, ofrecer datos que ayuden a situar la obra en su contexto, son idénticas.

Más problema surge con la siguiente parte, el análisis. Es la dedicada a la interpretación de la obra y a valorar el grado de coherencia textual que tiene. También es la definición del género en el que se encuadra o de los temas que trata. En los videojuegos, como se ha expuesto previamente, en esta sección el trabajo del crítico debería ser fijarse en las características más propias del videojuego.

En otras palabras, sus mecánicas, las dinámicas que genera y cómo se enlazan con los temas y el mensaje que transmite como texto. Entre otras cosas y dependiendo del juego en cuestión, puede prestar atención a la *kinestética* (cómo se siente el movimiento en el juego y qué *feedback* provoca en el jugador) o a si la relación entre la narrativa y el apartado jugable es sólido y no incurre en una disonancia ludonarrativa (que es cuando envían mensajes opuestos uno y otro apartado) (Hocking, 2007; Brown, 2017; Francisco, 2018).

En este sentido, cabe destacar que los videojuegos presentan dos géneros: el género temático y el género mecánico, uno marcado por sus temas o su tono narrativo y el otro por sus mecánicas y dinámicas principales (García, 2017). En la ficha se pretende valorar si todas estas características están reflejadas y si el crítico es capaz de enarbolar un discurso que resalte las principales virtudes de la obra más allá de las técnicas y artísticas.

Sí es más similar el apartado 'referencias', que, definido por Delponti (2016), evidencia el nivel de conocimiento que tiene el crítico del trabajo del autor y también del contexto y de otros proyectos similares que merecen comparación directa con la obra criticada.

En suma, esta sección es la destinada a que el crítico exponga sus argumentos y conocimientos para interpretar la obra y descubrir sus mensajes y estructura interna; permite asimismo prestar atención a los apartados artísticos (en el caso del videojuego, el apartado visual, de animaciones o musical), qué simbiosis forman y qué conjunto de

sensaciones puede causar junto con el análisis de la narrativa, el *feedback* y las posibilidades que ofrecen las mecánicas y dinámicas de juego. Todo para, finalmente, valorar si es coherente con su estructura interna, con lo que intenta transmitir, con sus temas y su género.

Por último, siguiendo el esquema de Vallejo (1993), está el veredicto, donde el crítico sintetiza lo expuesto a lo largo del texto para incitar, en este caso, que el lector juegue o no al videojuego criticado. Suele corresponderse con la parte final y como se ha recordado en apartados previos, en la crítica de videojuegos se corresponde con una nota numérica. Difícilmente el número refleja o justifica en la totalidad el alcance de la obra, pero es la parte más debatida de la crítica y una de las que más peso tiene a nivel comercial.

Al respecto, Delponti completa la ficha aludiendo a los modelos semántico-textual y sintáctico-semántico, enfocado al rol discursivo que se le presupone a la crítica. Sin embargo, el presente estudio quiere observar, en última instancia, la riqueza de la crítica y qué grado de vinculación tienen las cabeceras con el videojuego como artefacto cultural. Por tanto, la ficha utilizada para esta investigación incorporará apartados dedicados a las dos tendencias expuestas, la textual y la *marketiniana* (Suárez, 2018; Fernández-Vara, 2014).

Por un lado, la interpretación textual es aquella que analiza cómo la crítica trata al videojuego como si fuera un texto de amplio calado cultural. En otras palabras, cuáles son los temas que destaca, si lo argumenta adecuadamente y si está relacionado con las mecánicas características del videojuego. Además, se añaden posibles interpretaciones políticas, sociales o artísticas que destaque el autor con respecto a la obra comentada.

Por otro lado, la interpretación tecnológica-comercial está dedicada a observar si el crítico habla del videojuego como un producto industrial. Con este modelo se atiende, entonces, a si el crítico señala las características tecnológicas del videojuego o si lo destaca como un hito en el desarrollo por sus cualidades de ingeniería. Además de si señala la situación del mercado al que está destinado el videojuego, si es un producto de nicho o de corte masivo, si puede cumplir las expectativas del *target* principal de la compañía y otros aspectos como posibles sugerencias que ofrezcan un mejor o más amplio contenido de un estilo similar.

La siguiente ficha, adaptada con lo expuesto en los párrafos previos de la utilizada por Delponti (2016), será la herramienta principal de análisis. Cuanta más riqueza se lea en sus apartados y más completos estén, más calidad se le supondrá a la crítica analizada.

Ficha técnica			
Análisis de la crítica de:	Medio:	Autor:	Fecha de publicación:
Exposición y análisis			
Título	Ficha técnica	Contexto	Referencias
Apartado artístico		Apartado mecánico	
Veredicto			
Síntesis	Interpretación textual		Interpretación tecnológica-comercial

❖ 5.2. El perfil del crítico

Más allá del análisis de contenido, parte de la investigación más centrada en el mensaje, este proyecto se apoya también en otras técnicas para completar la visión del fenómeno de la crítica. En primera instancia, para abordar el enfoque del emisor, se ha conformado un panel de expertos que será sometido a entrevistas individuales estructuradas (Sandoval, 1996) para profundizar más en el perfil profesional de los críticos nacionales y, además, incidir en los antecedentes y la situación actual del género en España.

Las personas entrevistadas tienen un notable bagaje y una amplia experiencia en la crítica de videojuegos. La intención es que con sus opiniones, que se estiman de gran credibilidad, se cubra un aspecto que sería inalcanzable por otros medios. Los expertos han aceptado voluntariamente a ser entrevistados tras el planteamiento de la investigación. Después de consultar sus preferencias y haber propuesto tanto la vía telefónica como escrita (la presencial, debido a la lejanía de los entrevistados, era inviable), cuatro seleccionaron el

medio escrito y dos (Adrián Suárez y José María Villalobos) el telefónico. También mostraron su conformidad para volver a ser entrevistados por otra vía en caso de que hiciera falta aclarar o profundizar en una cuestión.

El panel está conformado por un grupo de seis personas que cubre varios perfiles, tanto periodísticos, como académicos y críticos. Pese a que desde el planteamiento se intentó conformar un grupo en igualdad de hombres y mujeres, no fue posible por la falta de respuestas dentro del tiempo límite de la investigación, el rechazo de algunas opciones y la primordial masculinidad del sector en España. Las seis personas que conforman el panel son, por orden alfabético, las siguientes:

Tabla 2: Selección de expertos	
Adrián Suárez	Crítico y colaborador en <i>Mundogamers</i> y doctor en <i>game studies</i> .
Héctor Lago	Director de <i>Ludum Post</i> y colaborador en varios medios especializados.
Hugo Gris	Crítico de videojuegos y redactor jefe de <i>Nivel Oculto</i> .
José María Villalobos	Colaborador en varios medios especializados y autor de <i>Cine y Videojuegos</i> .
Tomás Grau	Crítico de videojuegos y doctor en cultura y <i>game studies</i> .
Víctor Martínez	Crítico de videojuegos y redactor jefe de <i>AnaitGames</i> .

Las cuestiones se han dividido en tres bloques: los antecedentes, la situación de la crítica y el perfil profesional en España. Las dos primeras secciones están compuestas por tres preguntas y la última por dos. Son cuestiones amplias y abiertas, pero idénticas y dirigidas para reunir y comparar, posteriormente, las respuestas y reflexiones comunes. La intención al aplicar esta técnica es que los expertos aporten nuevos puntos de vista que enriquezcan el análisis de contenido y que se pronuncien sobre los perfiles a través de su propia experiencia y percepción de la realidad periodística nacional.

El siguiente aspecto que era de interés era un acercamiento a la recepción de la comunidad de jugadores basada en las definiciones de Daniel Muriel (2018). Sin embargo, debido a limitaciones formales, este apartado ha sido desestimado. No obstante, este proyecto se antoja como un buen punto de partida para investigar ese fenómeno en el futuro.

Cabe hacer, antes de exponer los resultados, dos anotaciones en referencia al apartado bibliográfico. Gran parte del corpus teórico se encuentra en inglés; sin embargo, con el objetivo de expandir el alcance de este trabajo, se ha propuesto una traducción al castellano de las citas principales. Por otro lado, se quiere destacar la investigación previa de otros autores que han dado pie a la concepción de este proyecto. Sobresale, del material consultado, el trabajo teórico de Fernández y Estévez (1993), Clara Fernández-Vara (2014) y Patricia Delponti (2016), el acercamiento histórico de Tomás Grau (2018), Tristan Donovan (2018) y profesionales anglosajones como Ian Bogost (2006), Brendan Keogh (2014) o Stephanie Jennings (2015). Sin las ideas y la labor previa de estos autores y autoras, así como el trabajo de otros profesionales, difícilmente podría haberse llevado a cabo esta investigación.

❖ 6. Presentación de resultados

❖ 6.1. Estatutos de redacción

De los 10 medios estudiados, cinco no tienen estatutos de redacción como tal ni una explicación de la política de análisis o de puntuaciones. Uno tiene solo políticas de puntuación y los otros tres sí tienen explicadas sus políticas y su línea editorial. Los resultados que se han obtenido de cada medio son los siguientes:

Tabla 3: Estatutos de redacción	
<i>3DJuegos</i>	No tiene estatutos. Puntúan valorando jugabilidad, gráficos, sonido e innovación por separado y de ahí extraen la nota.
<i>Akihabara Blues</i>	No tiene estatutos ni política de puntuaciones. Puntúan con nota numérica.
<i>AnaitGames</i>	Tiene estatutos y política de puntuaciones. Se definen como una página “subjetiva” e “independiente”. En la política explican que las notas son “una herramienta seria para orientar”, pero parten de la idea de que creen “en la subjetividad absoluta”. Exponen que se acercan más “a la crítica”. Puntúan con nota numérica.
<i>Eurogamer España</i>	Tienen política de puntuación y estatutos en los que desarrollan su sistema de análisis, dividido en sellos llamados “Recomendado”, “Imprescindible” y “A evitar”.
<i>Hobby Consolas</i>	No tiene estatutos ni política de puntuaciones. Puntúan con nota numérica.
<i>IGN España</i>	No tiene estatutos ni política de puntuaciones. Puntúan con nota numérica.
<i>Meristation</i>	Tiene políticas de puntuaciones que usan para recalcar qué significa cada nota. Puntúan numéricamente.
<i>Mundogamers</i>	No tiene estatutos ni política de puntuaciones. Puntúan con nota numérica.
<i>Nivel Oculto</i>	Tienen como criterio de puntuación una reflexión sobre la importancia de “la nueva crítica” alejada de la tradicional. No dan notas, pero sí un sello de “recomendado” a los juegos más destacados.
<i>Vandal</i>	No tiene estatutos ni política de puntuaciones. Valoran los gráficos, el sonido, la jugabilidad, la duración y los modos en solitario y multijugador para dar una nota numérica.

❖ 6.2. Análisis de contenido

El universo de análisis, conformado por las críticas publicadas en los días de la semana construida, fue compuesto por un total de 677 textos. Tras seleccionar al azar el 20 % de publicaciones de cada medio, la muestra final analizada fue de 132 textos⁴. El desglose de cada cabecera es el siguiente:

Tabla 4: Desglose de críticas		
Total	Críticas totales publicadas: 677	Críticas analizadas: 132
<i>3DJuegos</i>	89	17
<i>Akihabara Blues</i>	38	7
<i>AnaitGames</i>	25	5
<i>Eurogamer España</i>	52	10
<i>Hobby Consolas</i>	53	10
<i>IGN España</i>	114	23
<i>Meristation</i>	106	20
<i>Mundogamers</i>	44	9
<i>Nivel Oculto</i>	21	4
<i>Vandal</i>	135	27

❖ 6.3. Panel de expertos

Después de entrevistar a los expertos por las vías propuestas, se han condensado las reflexiones con el fin de adecuarlas a la investigación y poder compararlas entre ellas para profundizar en el análisis posterior⁵. El panel resultante tras ese proceso es el siguiente:

⁴ La relación de críticas analizadas está disponible en el primer anexo.

⁵ Las entrevistas y preguntas completas están disponibles en el segundo anexo, con modificaciones en las telefónicas para adaptarlas al medio escrito. Se recomienda su lectura, pues ofrecen reflexiones que van más allá del estudio, pero pueden actuar como un complemento sólido.

Bloque 1: Antecedentes y contexto			
Experto	P1: ¿Hay algún cambio de paradigma en la concepción del videojuego?	P2: ¿Hay algún punto de inflexión en la crítica española?	P3: ¿Cómo se percibe el videojuego en España?
Adrián Suárez	Avanza poco a poco. Un gran cambio fue la investigación de principios de los 2000.	El formato digital es importante, y también la aparición de los podcasts.	Desde fuera es una cosa extraña que sirve para ganar millones de dólares, no se entiende como un medio complejo.
Héctor Lago	Siempre han existido juegos con aspiraciones, pero el más sustancial para el modelo actual es Internet.	Además de puntos concretos (como YouTube) y la importante aparición de sitios como <i>AnaitGames</i> y <i>GamesAjare</i> , la evolución es lenta y gradual.	Hay un gran cambio con respecto a años anteriores, pero sigue sin percibirse con la fuerza de otras ramas. Se entiende su impacto económico, pero no los motivos por los que jugamos.
Hugo Gris	El cambio ocurre de manera transversal al circuito, aunque hay algunos hitos como la irrupción del indie y el juego móvil. Destaca proceso retroactivo y los juegos que cambian el paradigma.	La aparición del formato digital. Los medios más paradigmáticos son <i>AnaitGames</i> y <i>Nivel Oculto</i> .	Hay muchas subculturas, pero la esfera cultural ha crecido mucho y está más que consolidada.
José María Villalobos	El cambio viene precedido por el éxito económico. Es muy importante el cambio generacional que está ocurriendo ahora.	Aunque había otros proyectos antes, el comienzo propiamente dicho fue con <i>Mondo Píxel</i> y <i>AnaitGames</i> .	Se mira con admiración y curiosidad porque ya está más normalizado después del estigma peyorativo.
Tomás Grau	Entre 2004 y 2009, debido a la maduración de los jugadores de los 80, junto a la aparición de nuevos modelos y videojuegos independientes.	La aparición de medios reflexivos, como <i>AnaitGames</i> y <i>Nivel Oculto</i> .	En líneas generales, se sigue tratando como un <i>hobby</i> , aunque con escasas excepciones.

Víctor Martínez	Hay varios puntos concretos, desde avances tecnológicos hasta juegos puntuales y, el más evidente, el cambio generacional.	El punto más crucial fue la aparición de los blogs, que expandió la calidad y cantidad.	No están especialmente bien percibidos. Destacan tres grupos: medios (por compromiso), Estado (sin postura clara) y sociedad (pasatiempo).
-----------------	--	---	--

Bloque 2: La crítica en España			
Experto	P1: ¿Considera adecuada la concepción de dos tendencias en la crítica?	P2: ¿Cómo calificaría el nivel de calidad y riqueza? ¿Ha mejorado en los últimos años?	P3: ¿Qué destacaría positiva y negativamente?
Adrián Suárez	La dualidad no está resuelta y lo ideal es liberarse de las notas y del análisis como producto para tratar de disfrutar más del videojuego.	En comparación con otros lugares, los discursos de España están muy atrasados. No se distingue la motivación principal: se quiere entender como cultura pero sigue habiendo intoxicación de la visión previa.	La riqueza de visiones en ambos sentidos: el punto óptimo llegará cuando se acepten la variedad de discursos y todos resulten interesantes.
Héctor Lago	Existe y es necesaria. El problema es el desequilibrio económico que existe, porque el cultural no puede mantenerse. Destacan <i>3DJuegos</i> por un lado y <i>Eurogamer, Anait o Start Videojuegos</i> por el otro.	En un lado están demasiado estancados; en el otro la crítica reflexiva gana peso y eso genera una escena diversa y profunda. Se cuestiona poco a sí misma en ambos.	Hay más dificultades y complejos (por la comunidad), pero está en un punto de efervescencia muy positivo.
Hugo Gris	Encontrar crítica propiamente dicha es difícil, se tienden a hacer más reseñas y análisis. De uno y otro lado, están <i>Meristation</i> y <i>3DJuegos o Anait y Nivel Oculto</i> .	No puede dividirse en niveles al uso, ya que hay varios procesos que han evolucionado con el medio. Hay demasiados tipos de textos y falta de continuidad como para	Lo más notable es positivo y negativo: la gran apertura y la escasez de filtros. Hay cada vez más voces, pero genera sobresaturación.

		valorar el circuito en sí mismo.	
José María Villalobos	Los primeros son guías de compra miméticas; en <i>Meristation</i> hay reglas rígidas sobre el esquema y no permiten hacer crítica, como sí en <i>Mundogamers</i> o <i>AnaitGames</i> .	Hay dos casos: las webs grandes y las independientes con objetivos muy diferentes.	Hay mucha variedad e interdisciplinariedad, pero hay tal exceso de voces que no hay espacio para que todas se desarrollen.
Tomás Grau	Hay reservas, pero se podría distinguir entre juegos cuyo impacto artístico resulta más evidente de trazar que otros en los que no, pero para entonces deberíamos incluir criterios adicionales que complican aún más.	Hay falta de voluntad para escuchar nuevas voces que homogeniza el ambiente y ahoga perspectivas alternativas.	Hay un gran número de voces, pero no congenian entre sí.
Víctor Martínez	Al menos en <i>Anait</i> , se unen las dos posturas porque es torpe negarle al videojuego su realidad comercial.	Es muy alto y no para de crecer, pero hay un grave problema con la precariedad.	Lo positivo es cómo ha dado entrada a ideas muy avanzadas, y lo negativo son las condiciones laborales, que no se haya encontrado la manera de darle valor al trabajo.

Bloque 3: Condiciones profesionales		
Experto	P1: ¿Cuáles son los indicadores y principales problemas de la crítica?	P2: ¿Cómo definiría al profesional de la crítica de videojuegos que trabaja actualmente en España?
Adrián Suárez	Estamos muy estancados en una fase de exceso de pasión. Además, las condiciones laborales son muy malas e impiden hacer un trabajo en profundidad.	Hay muchos perfiles, como un híbrido entre pasión y academia. La prensa mayoritaria es digna: cumple bien con el papel que tiene.

Héctor Lago	El resto de problemas son puntuales, como la pasión y la profesionalidad; el mayor es la falta de estructura y de condiciones para que el trabajo se desarrolle adecuadamente.	Hay mucha variedad y lugar para todos, definir un solo modelo medio que se ajuste a los perfiles es imposible.
Hugo Gris	La falta de profesionalización llevada por el exceso de pasión es una problemática muy importante; se llama 'profesional' al que percibe una remuneración.	Falta corpus de trabajo y una significación clara de lo que significa 'profesional' en el sector. Escribir autotéticamente es una de las mayores problemáticas del sector.
José María Villalobos	Depende de la concepción de profesionalidad; sí se intenta alcanzar la calidad. Las condiciones laborales son muy malas, porque hay que trabajar en exceso y eso compromete la calidad.	Ni uno ni otro se acerca al modelo actual y la falta de especialización viene dada por una falta de publicaciones teóricas que profundicen en el medio, es ahora cuando están apareciendo.
Tomás Grau	Hay actitud acrítica, no hay tratamiento serio del videojuego como obra de arte. El mayor problema, sin embargo, es la pobre calidad de condiciones profesionales.	Generalización muy grosera que no tiene en cuenta la variedad de voces que existe. En los medios de mayor difusión existe una falta de interés en el ahondamiento de ciertas cuestiones que, en ocasiones, se suplen metiendo materia de disciplinas.
Víctor Martínez	El más grave con diferencia son las condiciones laborales; el resto son derivados de ella salvo la especialización, donde hay una falta de ver al videojuego como una materia digna de análisis por la falta de formación académica.	No se puede exigir profesionalidad y especialización si no se transmiten trabajando por profesionales modelo. Otros factores impulsan esa situación.

❖ 7. Discusión

El primer fenómeno destacable que se ha observado, relacionado con uno de los objetivos principales del proyecto, es el verdadero género en el que se encuadran las publicaciones. Como han señalado varios autores, y de acuerdo a lo que han reflexionado los expertos consultados, pocos textos pueden, en realidad, ser denominados como crítica si atendemos a su estructura o su objetivo. Sin embargo, tampoco pueden ser denominados análisis, como hacen la gran parte de cabeceras: el género que se acerca más a lo que se publica en la actualidad es la reseña.

Se distinguen, en este sentido, dos tendencias predominantes, aunque no aúnan características absolutas ni excluyentes. En primer lugar, donde se ubican la mayoría de medios (todos los mayores y de más trayectoria entre ellos), se aprecia un fenómeno bastante complejo: a los textos los denominan análisis, la estructura intenta asemejarse a ese género (descomponen la obra en diversas partes) pero sin excesiva profundidad; además, intentan cumplir el objetivo de una reseña (informar y orientar) y aportan valoraciones de la crítica a pesar de que, según dicen explícitamente, tratan de ser objetivos. Los expertos consideran estas características propias de “una guía de compra” que, por descontado, sigue teniendo un importante valor para el público. Podría considerarse como la tendencia *marketiniana* y es la más habitual: cerca del 80 % de publicaciones analizadas está más cerca de este grupo.

Por otro lado se da un fenómeno más sencillo en el que se engloban especialmente, de las estudiadas, tres cabeceras: *AnaitGames*, *Eurogamer* y *Nivel Oculto*. Estos medios, sin entrar a valorar aún asuntos como la riqueza o la calidad, sí que publican crítica propiamente dicha, a pesar de que las denominan como análisis. Son, casualmente, los que tienen unas políticas de puntuación y unos estatutos de redacción más desarrollados. Y, también, en los que se ha percibido una mayor asunción del videojuego como artefacto cultural, tal y como han reflexionado los propios expertos con *AnaitGames* y *Nivel Oculto*, considerados generalmente como los pioneros o paradigmas de la tendencia en España. Por tanto, y como contraposición, podría ser denominada la tendencia textual. Es, también, el grupo minoritario, pues esas cabeceras solo aúnan el 15 % de publicaciones analizadas.

Un ejemplo que sirve para visualizar la divergencia entre una y otra tendencia puede ser el análisis de *Pikuniku* (Devolver Digital, 2019) de *3DJuegos* y *Eurogamer*. La primera página

lo define como un juego simple e infantil que “no intenta en ningún momento trascender”. El texto, incluso, denota cierto desdén hacia la obra. Como contraparte, el crítico de *Eurogamer* aborda con más profundidad la filosofía de diseño del juego, su idea central y habla sobre la apariencia ingenua para descubrir que, en realidad, el título esconde una lectura política y social anticapitalista. El enfoque es claramente diferente, a pesar de que coincidan en algunas valoraciones.

Sin embargo, se ha detectado una gran cantidad de matices diferenciales incluso dentro de cada grupo. Por tanto, aunque sí se vea un límite claro entre un tipo de publicación y otro, se considera que el fenómeno de la crítica es lo suficientemente heterogéneo, observación que sigue la línea de reflexión principal de los expertos consultados (de hecho, coinciden mayormente en que es un aspecto muy negativo por la sobresaturación de voces que se genera), como para que una clasificación tan sencilla resulte satisfactoria. Especialmente, en vistas de la complejidad que se ha señalado en el primer grupo de publicaciones.

Hablando más pormenorizadamente de él, se ha detectado una serie de patrones comunes. En primer lugar, y el que más llama la atención, la estructura. A pesar de que la crítica es un género que permite considerable libertad de estilos, la gran mayoría de textos analizados de las siete publicaciones de ese grupo siguen, casi en su totalidad (más de un 90 %), el mismo patrón.

Primero introducen el videojuego en cuestión aludiendo a aspectos históricos, comerciales o de desarrollo particulares de cada estudio. Posteriormente, se desarrolla con mayor o menor profundidad el aspecto mecánico o narrativo, dependiendo de la naturaleza del juego. Esta parte es el grueso del texto. Luego se reservan unos pocos párrafos para abordar el apartado artístico. Finalmente se da la valoración donde, por lo general, se explicita si el juego es recomendado o no recuperando los puntos destacados del texto. Dada la sistematicidad con la que se repite este esquema, presente en aproximadamente el 80 % total de publicaciones estudiadas, podría considerarse que esos pasos son los habituales e identitarios del análisis de videojuegos en España.

Este modelo se repite hasta el extremo de que algunos textos sobre el mismo juego pero de distintas publicaciones son muy similares e, incluso, repiten las mismas ideas. Como ejemplo podemos fijarnos en el análisis de *Attack on Titan 2* (Omega Force, 2018) de *Vandal* y *Meristation*. Ambos textos inician con una alusión a la serie de animación y luego

resaltan la idea, casi con las mismas palabras, de que es una obra “continuista”. Posteriormente exponen algunos puntos como la capacidad de crear un personaje propio, algunas mecánicas como el movimiento y las novedades que ofrece el juego en relación con su precuela. Los argumentos para las valoraciones son muy similares e incluso la nota final, 7.7, coincide. Aunque es un caso muy llamativo, se repite con la mayoría de textos sobre un mismo juego que se han analizado, y se descarta cualquier posibilidad de plagio porque se publican casi paralelamente.

Esta casuística puede darse por otra característica observada que resulta evidente: hay una clara tendencia a la descripción. Una gran cantidad de los textos analizados, tanto de este grupo de cabeceras como del otro (cerca del 70 % de las publicaciones estudiadas), se limitan a la descripción sin entrar en valoraciones y, en caso de hacerlo, no surgen de una reflexión del autor o de argumentos desarrollados. Esto se percibe esencialmente en el apartado mecánico, donde en vez de aludir a aspectos de diseño, de dinámicas de juego o a cómo se relacionan con el juego y qué efecto producen en el jugador y por qué, muchas veces enumeran las acciones que se pueden hacer y con qué botón. Destaca, entre otros, el análisis de *Just Dance 2019* (Ubisoft, 2018) de *IGN España*, donde casi la mitad del espacio que ocupa el texto es una lista de canciones.

Esto puede estar relacionado con la intención de ser objetivos, como aseguran literalmente algunas de las publicaciones. Por ejemplo, en el análisis de *Drawn to Death* (The Bartlet Jones, 2017) de *3DJuegos*, el escritor Sergio Martín desechó una reflexión propia porque era “algo subjetivo”, y se centró en hablar de aspectos “más objetivos” como el motor gráfico. Esa situación crea una incoherencia textual, pues intentar abordar con objetividad un videojuego puede derivar en marcadas limitaciones discursivas, por lo que se ha observado.

En esa importante mayoría de textos analizados, por ejemplo, no se habla de la trama o de la narrativa del videojuego porque incurriría en interpretaciones. En el análisis de *Vandal of Valkyria Chronicles 4* (Sega, 2018) se explica que el juego habla del conflicto nazi y reinterpreta guerras europeas históricas. Sin embargo, el autor no profundiza en absoluto en el tema y dedica el resto del texto a enumerar las características jugables de la obra. También en el análisis de *Beholder* (Warm Lamp Games, 2016) de *Akihabara Blues* se dice que el juego es “una crítica a cualquier tipo de totalitarismo”, pero esa idea no está

desarrollada en el texto, conformado esencialmente por la descripción de las mecánicas principales.

Son dos casos en los que el videojuego tiene un tema claro a desarrollar, pero no son de interés para los escritores, que prefieren describir elementos más concretos de los juegos. Por contra, en buena parte de los textos se dedica un amplio espacio a aspectos que, en principio, podrían ser secundarios por su poco impacto en la obra. Entre ellos, las traducciones (que está relacionada con la accesibilidad, pero no con el videojuego en sí), la tasa de *frames* por segundo o el precio. Esto parece consecuencia de querer ser objetivo y cumplir con la misión principal, como se ha explicado previamente, de la reseña: recomendar explícitamente o no comprar un videojuego u otro.

Pese a esto, en los textos (no en todos) hay valoraciones, lo que contradice directamente esa visión de objetividad. Ese choque conlleva varios problemas, según se ha observado. Uno de los más llamativos, además de ignorar ciertos aspectos fundamentales de las obras, es la escasa argumentación que hay en las críticas, un género que necesita precisamente los argumentos para justificar las valoraciones e interpretaciones del autor. Aquí, como buena parte de los textos están dedicados a la descripción de elementos objetivos, el resultado es que las valoraciones llevan a contradicciones y confusiones.

El ejemplo más claro para explicar esta problemática de los que se ha estudiado es el análisis de *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018) de *Akihabara Blues*. El crítico resalta que el título es “una obra maestra” pero, a pesar de eso, no hay argumentos que lo respalden, puesto que el texto describe las mecánicas del juego y elementos como la duración. Él mismo explica que “lo malo de este tipo de análisis, donde el argumento y la historia son tan importantes, es que apenas os puedo contar nada”. Ese choque de métodos y visión le lleva a una gran contradicción, pues en la valoración final escribe que “es un producto de usar y tirar”, al contrario de lo que denota en los párrafos previos.

Al margen de ese ejemplo, que supone el más extremo de los analizados, son varios los textos que caen en esa diatriba, hasta el punto, incluso, de denotar cierto desdén hacia la crítica. Relacionado con esto, Tomás Grau reflexiona que hay actitud acrítica y una falta de tratamiento serio del videojuego como obra de arte. En general, se aprecia una falta de identidad propia en esta crítica de videojuegos, un problema de categorización y visión grave pues la metodología de análisis y la visión objetiva de un género eminentemente

subjetivo derivan, por lo que se ha estudiado, en textos que no pueden cumplir su objetivo. Aunque la misión que se persigue en última instancia es recomendar o no una obra, orientar sobre su consumo, la tendencia a la descripción y la falta de argumentos conlleva a contradicciones y confusiones en los enunciados más básicos.

Esta idea se puede confirmar por oposición: precisamente los análisis más sólidos dentro de esta tendencia son los que parten con una idea clara sobre su propia naturaleza. Un buen ejemplo para ilustrarlo es *FIFA 19* (Electronic Arts, 2018) en *Meristation*. El juego tuvo dos textos, uno de Jehú Ruíz y otro de Salva Fernández.

El primer texto está muy centrado en la descripción y dedica mucho espacio a aspectos como los gráficos y las licencias. En el apartado de mecánicas, no obstante, hay numerosas valoraciones que carecen de argumentos o explicaciones desarrolladas, por lo que quedan fuera de contexto y resulta confuso entender a qué punto quiere llegar el crítico, pues pese a que se nota cierto tono pesimista acaba valorando con un 9 (sobre 10, el equivalente a excelente) al juego. Por contra, el texto de Fernández se basa en un discurso propio, no en apartados fragmentados, donde aborda con mucha profundidad las mecánicas e interpreta las sensaciones que generan. Pese a que ambos análisis son de la misma cabecera y buscan alcanzar el mismo objetivo, el segundo tiene valoraciones que se apoyan en argumentos sólidos nacidos de la interpretación. Así, la conclusión (también puntúa con un 9) es mucho más clara y el texto, en conjunto, más fluido, profundo y útil.

Esto podría estar relacionado con otra tendencia de las que se ha observado. Como resulta evidente dados los datos expuestos antes, los que hacen análisis *marketiniano* son, por lo general, los que publican más cantidad de textos. Como señalan José María Villalobos y Adrián Suárez, esto compromete la calidad. Puede estar relacionado, sin duda, con el azar inherente al presente estudio y a la capacidad de cada medio, pues se presume que los medios grandes tendrán, potencialmente, mayor cantidad de publicaciones. No obstante, sí que se ha observado que hay videojuegos de los que resulta más complicado hacer una crítica.

IGN España, la segunda cabecera con más publicaciones, hace análisis de una gran cantidad de juegos. Entre ellos, se han estudiado los análisis de títulos como *Dreams* (Media Molecule, 2019) o *Brain Training Infernal* (Nintendo, 2017). Son juegos que, por su naturaleza (no tienen un objetivo *per se* o simplemente ofrecen unas herramientas para que

el jugador cree sus propias normas con ella), dificultan el acercamiento porque podrían prestarse fácilmente a una sobreinterpretación, como apunta Tomás Grau. Por ello, hacer un abordaje descriptivo parece más loable, aunque las valoraciones y los argumentos sigan lejos de ser sólidos.

En este mismo sentido, se ha observado que los textos más amplios y profundos de esta tendencia suelen ser los dedicados a los mayores lanzamientos. En la propia *IGN España* el análisis más grande y reflexivo es el de *Mass Effect: Andromeda* (Bioware, 2017), uno de los títulos más destacados de su año. En *Meristation* sucede lo mismo con, entre otros, *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019), uno de los juegos más importantes en lo que va de año. Los expertos consideran que los críticos tienen un exceso de pasión que deriva, a veces, en cierta actitud acrítica. Sin duda, esta reflexión puede vincularse con la observación planteada, pues podría deducirse que desde estas cabeceras se dedican mejores textos a los mejores juegos.

Por contra, una de las críticas menos sólidas de las estudiadas es la de *The Quiet Man* (Human Head Studios, 2018) publicada en *3DJuegos*. El título, considerado como uno de los peores del pasado año, recibió un comentario muy agresivo por parte del crítico. Produce afirmaciones contradictorias para justificarse, como asegurar que siempre trata de “buscar algo positivo” cada vez que habla de un videojuego mientras afirma que *The Quiet Man* es “un absoluto desastre”, “insultante” o algo como “desearás ser tu [sic]⁶ mismo el que coja una antorcha y prenda fuego al dantesco espectáculo”. Aunque pueda ser lícito establecer un discurso de esta magnitud, no se aprecia, al contrario que en las mencionadas antes, un respeto a la obra, una verdadera intención positiva o unas reflexiones que apoyen sus opiniones. Se deja llevar por el ímpetu de lo que presumiblemente es un mal juego y, en consecuencia, construye un análisis confuso y contradictorio. De nuevo, esto podría confirmar la consideración de los expertos: hay cierto exceso de pasión (tanto para lo positivo y negativo) y de actitud acrítica.

⁶ En ocasiones, ha llamado la atención la redacción. No es un factor que fuera a ser estudiado: se sobreentendía que una publicación especializada debe cumplir los estándares mínimos de eficacia en redacción periodística. Sin embargo, merece la pena mencionar este aspecto porque ha sorprendido que muchos textos tienen una cuestionable calidad, con algunos que llegan a incluir una buena cantidad de oraciones mal construidas, con problemas evidentes de sintaxis e incluso faltas de ortografía.

Este fenómeno se puede relacionar con el tono de la crítica. Dentro de este grupo, como se ha desarrollado, la tendencia es adoptar un tono frío y objetivo (aunque se incumpla en el método), cosa que choca frontalmente con la otra tendencia. En ella, las publicaciones tienen un discurso mucho más íntimo y personal, con espacio para desarrollar tonos sentimentales o humorísticos. Es en esas cabeceras donde se aprecia que cada crítico tiene un estilo propio, porque no se ha apreciado, como en el otro modelo, una sistematización tan clara y generalizada en cada análisis. Eso ayuda a construir no necesariamente una crítica más rica o profunda, pero sí más particular.

Por ejemplo, José 'Dayo' Altozano analizó *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2018) en *Eurogamer* con un relato personal para resaltar los temas que aborda el título. Enrique Alonso, también de *Eurogamer*, escribió en su análisis de *EA Sports UFC 3* (Electronic Arts, 2018), un videojuego deportivo de lucha profesional, que no es "especialmente partidario de resultar grosero porque sí, pero a lo largo del siguiente texto vais a leer un par de veces la palabra 'hostia'". Por contra, Javier Alemán en *Nivel Oculto* habló de *Last Day of June* (Ovosonico, 2017), un título que habla sobre la pérdida de un ser querido, con un tono muy sentimental y melancólico.

Aunque no es una norma que se cumpla siempre en los textos analizados, sí que se ha visto una clara tendencia a elaborar un discurso que se ajuste más a lo que requiere el videojuego como obra cultural, más orgánico. En lugar de acudir a un esquema genérico y casi sistematizado, aportan diferentes reflexiones y perspectivas sobre los títulos en un texto que fluye de manera coherente y que no está dividido en apartados.

Esta tendencia no es tan homogénea como la anterior, pero sí se han advertido ciertas bases comunes relacionadas con ese discurso, además de la clara diferencia del tono entre uno y otro modelo. En primer lugar, quizá el más importante para comprender la concepción de la crítica que tienen los medios, es que se asume y se explicita que el videojuego es una obra cultural como otra cualquiera, no solo un divertimento como se afirma en textos del otro grupo. La confirmación es que todos los textos analizados de estas cabeceras tienden más al análisis textual y a sacar lecturas e interpretaciones de los temas y mensajes de los títulos.

Entre otras, destaca la crítica de Fran 'Pinjed' Pinto de *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017). Expone que es una obra que "hace justicia al videojuego como forma de

expresión narrativa” desde el comienzo y enarbolaba un discurso de mucha profundidad donde abarca todos los aspectos destacados de la obra y lo enlaza con los temas narrativos esenciales y con las ideas de diseño centrales. Además, relaciona el juego con el movimiento literario del realismo mágico y lo reafirma como uno de los títulos más destacados y particulares. “No sé si es el mejor juego que he jugado últimamente, pero sí sé que es, sin ninguna duda, el más importante” cerraba tras ofrecer un discurso profundo, muy rico y de notable calidad.

Por otro lado, los textos de esta corriente no tienden tanto a la descripción, sino a la reflexión y a aportar nuevas interpretaciones de los juegos, a profundizar en ellos. De hecho, podría considerarse como un objetivo principal, más allá de la recomendación directa del juego o no que, en ocasiones, pasa a un segundo plano (no como en el otro grupo). Por consiguiente, las valoraciones se perciben más justificadas y argumentadas, pues los ejemplos que se ofrecen no son descripciones de aspectos evidentes del juego que no pueden ser sometidos a más revisión.

Se aprecia, como se ha expuesto anteriormente, que en esta corriente el crítico ha pasado por un proceso de reflexión más profundo o que son profesionales con más conocimiento del género. En general, la figura del crítico como jugador y como interfaz entre la obra y el lector es más clara en las páginas pequeñas. De hecho, según apuntan los expertos que colaboran en medios grandes como José María Villalobos, las reglas que se tienen que seguir en ellos son rígidas y se desestima hacer un acercamiento cultural al menos en *Meristation*, ejemplo citado por él mismo.

Paradójicamente, el mejor ejemplo de esto se encuentra en *Mundogamers*: a pesar de que se ha colocado en la tendencia *marketiniana* (principalmente por el principal objetivo de recomendación y la tendencia a la descripción, los principales puntos de divergencia de una y otra), se distingue en buena parte de sus textos (el 45 % de los analizados) el discurso más íntimo típico de las otras tres cabeceras. Este medio bien puede considerarse un híbrido, pues cede la construcción de la crítica a los autores, no a modelos prefijados, y entre los que hay voces más afines a una u otra tendencia, no con una clara preferencia por la textual.

Ese aspecto nos lleva a otra figura diferencial, que ya se ha dejado entrever en párrafos previos: la figura del crítico es muy diferente en una y otra tendencia, con la comentada

salvedad de *Mundogamers*. En la *marketiniana*, debido a su visión objetiva, aunque se oponga en su método, el crítico tiene menos peso en la perspectiva que se ofrece sobre el videojuego, como ha confirmado Villalobos; en la textual, por su lado, prácticamente la experiencia y el conocimiento personal es todo para la construcción del discurso.

Si nos detenemos en el apartado de referencias del análisis se puede profundizar en este asunto. La mayor cantidad y calidad de referencias están en la tendencia textual. En el caso de la *marketiniana*, los textos solo referencian obras que han influenciado evidentemente al juego u otros títulos de la misma franquicia, pero apenas se hace con ánimo de profundizar o de contextualizar ampliamente al lector sobre la situación en la que se ha desarrollado la obra. Más bien, se hace con intención de describir las características fundamentales del juego. Hasta el punto, incluso, de que se obvian referencias evidentes. En el análisis de *Mutant: Year Zero* (The Bearded Ladies Consulting, 2018) de *3DJuegos*, el crítico no menciona en ningún momento el juego de rol original, quizá por su desconocimiento en la materia, lo que lleva a una falta de contexto importante para situar el impacto y algunas de las características fundamentales del juego.

En la corriente textual, las referencias son más abundantes y también más variadas: se hace mención al cine o a la literatura, además de a videojuegos. Por ejemplo, en las tres críticas analizadas de Fran 'Pinjed' Pinto, hay una gran riqueza de referencias que van desde el cine hasta corrientes muy específicas de la literatura. En la mencionada de *What Remains of Edith Finch*, por ejemplo, hay una reflexión muy profunda sobre el realismo mágico.

Por contraparte, y para reafirmar esta idea, se ha observado que los análisis más ricos y profundos de la otra corriente tienden a tener un mayor número de referencias, lo que se puede asociar, de nuevo, al conocimiento del crítico y a su papel. Destaca la figura de Ramón Nafria en *Vandal*: todas sus críticas (cuatro analizadas) tienen un buen número de referencias de videojuegos retro. Nafria, precisamente, es un desarrollador con amplia trayectoria en España y un especialista en ese tipo de títulos. Es una excepción que destaca porque la tendencia *marketiniana*, como se ha expuesto, no tiene intención de profundizar y reflexionar ampliamente sobre las obras; Nafria destaca por ser un perfil genuino dentro de esos medios.

Menos diferencias se han encontrado en el desarrollo del apartado artístico y el mecánico. Por lo general, indistintamente de la tendencia, el primero ocupa un espacio mucho más reducido. Sin embargo, debido a las limitaciones propias de la visión descriptiva, en la tendencia textual está mejor integrado el aspecto y se relaciona con las mecánicas y, más interesante, con el propio diseño central del juego, lo que ayuda en profundizar en los temas, los mensajes y cómo quiere transmitirlos la obra.

Se ha advertido una falta de profundidad importante que puede proceder, esencialmente, de dos aspectos: un desconocimiento o falta de interés del crítico para desarrollar el apartado, o bien de una falta de videojuegos en el espacio analizado que estimulen un debate centrado en el aspecto, pues sí que en algunos casos (el mencionado de *What Remains of Edith Finch*) incitan a reflexionar sobre ellos. En el primer caso, cabe recordar que existe cierto debate entre los expertos consultados, aunque sí que parece que aún hay algunas lagunas de conocimiento por la precocidad del discurso cultural en España.

En el apartado mecánico sí hay más riqueza y, además, de forma global. De nuevo, la tendencia textual incorpora mejor las reflexiones y los argumentos al discurso, pero el nivel de profundidad es similar. La fluidez con la que se relaciona el apartado con las dinámicas o las sensaciones de juego, aspectos diferenciales del medio videolúdico, sí posibilitan que haya ideas más profundas sobre diseño de juego en *AnaitGames*, *Eurogamer* y *Nivel Oculito*, pero no lo excluye de la corriente *marketiniana*. Aunque se aborda el apartado de manera más descriptiva y muchas veces sin profundidad relevante, desde luego sí que se parte con una base más que suficiente para hablar con adecuación sobre el aspecto.

Pese a esto, que se considera un rasgo positivo debido a la fundamental importancia de las mecánicas para el medio, aún se han encontrado textos que desdeñan las mecánicas o no saben cómo incidir en ellas, pero son casos muy aislados. Sí es más común, no obstante, el problema del vocabulario. Como ya aventuraron algunos autores, uno de los problemas de la crítica es la falta de lenguaje específico para hablar de videojuegos. A pesar de que ya existe cierta terminología de importante calado, no está dentro completamente del discurso, y eso genera a veces confusiones con términos evidentes.

Por ejemplo, el análisis de *Striker Edge* de *Vandal*, uno que tiende muy especialmente a la descripción, tiene errores de este tipo. Usa inadecuadamente términos básicos como “arcade”, un género mecánico, “contexto” en lugar de “temática” e, incluso, la palabra

“mecánica”, que utiliza como sinónimo de jugabilidad. Otros términos especializados como *feedback*, dinámicas (ambos dentro del marco videolúdico), kinestética, o *pixel art*, muy consecuentes y más válidos para el texto, no han sido utilizados. Lo mismo pasa con la construcción “disonancia ludonarrativa”, propia de críticas textuales de importante profundidad que solo se ha encontrado una vez, a pesar de que más autores advierten cierta disonancia que no terminan de justificar por no usar el término exacto.

A pesar de esto, entre los expertos consultados existe debate sobre la concepción de “profesionalidad”. Aunque algunos sí consideran que hay una profesionalidad y especialización adecuada, otros señalan que hay severos problemas en este sentido y que se llega a tachar de “profesional” a cualquiera que perciba una remuneración. Este hecho está inevitablemente vinculado con las condiciones laborales: todos señalan que son muy precarias en el país. Lo suficiente como para que afecte a la calidad de la crítica y sea considerado, incluso, como uno de los principales problemas del sector. Sin duda, un desarrollo del género pasa por una mejora de las condiciones laborales.

Cabe detenerse a observar, ahora, dos de los aspectos que más debate han causado en la prensa especializada a lo largo de los años: la denominación de las publicaciones y las notas numéricas. El primer aspecto es claro: aunque no sea lo consecuente, ya que las publicaciones están más cerca de las críticas o las reseñas, la grandísima mayoría de textos se denomina ‘análisis’ (cerca del 94 % de lo estudiado). Se puede deber a un consenso histórico y también a temas de posicionamiento SEO. El problema es, como se ha adelantado, que esto podría derivar en un problema de concepción textual importante de cara al público menos experto.

La excepción es *Akihabara Blues*, que ofrece títulos más desarrollados como “Análisis de Call of Cthulhu: nadie baila sobrio a menos que esté loco”, que aporta algo más de riqueza previa al texto. Debido a su concepción como una página independiente y a tener menos necesidad de crecimiento, puede deducirse que la causa predominante de la denominación mayoritaria de ‘análisis’ es el posicionamiento web.

Las notas son un aspecto muy especial a destacar. En principio, las cabeceras de la tendencia *marketiniana* parece evidente que asuman notas numéricas: parten de una presunción de objetividad y su objetivo final es recomendar la obra. No obstante, como se ha incidido previamente, esas dos visiones chocan, pues se pretende aportar una valoración

desde una perspectiva objetiva, por lo que en ocasiones, la valoración final se antoja injustificada y con falta de argumentos. Tampoco se consigue encerrar la esencia y las características más fundamentales del juego en un número por culpa de la tendencia a la descripción.

Esto se junta, además, con otro problema que ya han desarrollado otros autores y que este estudio confirma: las notas de esta corriente tienden a ser muy positivas, con un 7.7 de media en total. Solo ha habido un suspenso (el citado de *The Quiet Man*), a pesar de que muchos textos inciden especialmente en los apartados negativos y se valoran como obras que no cumplen objetivos.

También se da el caso contrario: por ejemplo, la crítica de *Noahmund* (Estudio Ábrego, 2018) de *Vandal*, concluye afirmando que el juego es “único”, “bueno” y “con mucho trabajo y cariño detrás”, pero la nota final es un 6.5, lo que se antoja escaso en vistas de la tendencia tan positiva. Sí se advierte claramente un problema con los criterios de puntuación (no en vano, los que utilizan las notas numéricas son precisamente los que no tienen desarrollado una política de puntuaciones) que puede desorientar al lector, lo que va en contra de su principal objetivo.

Este problema no se da en los textos de la otra corriente: dos no recurren a notas numéricas y no se han estudiado los suficientes textos de *AnaitGames* como para extraer una tendencia clara, pero aún así los resultados parecen más comedidos, con dos títulos (un 40 % de lo analizado) con una calificación de entre 4 y 6.

A modo de síntesis, se aprecian dos tendencias predominantes que difieren en los objetivos (una busca orientar, la otra profundizar) y en el tono (objetivo la primera, íntimo y personal la segunda), los aspectos fundamentales que configuran el discurso de una y otra. Así, un grupo se basa casi globalmente en un sistema establecido y el otro es mucho más libre, deja más espacio a argumentos y nuevas perspectivas. Pese a esto, se estima que el fenómeno es lo suficientemente heterogéneo como para que una clasificación tan clara sea óptima, problema que está especialmente señalado por los expertos. Se considera que este es un punto óptimo de partida para desarrollar investigaciones futuras que incidan en los matices propios de las principales cabeceras.

❖ 8. Conclusiones

Como conclusiones finales, y tras desarrollar los hallazgos observados, se destacan las siguientes, principales en relación con los objetivos y las preguntas de investigación.

- ❖ En primer lugar, se considera que la crítica de videojuegos en España es lo suficientemente heterogénea como para que una propuesta de clasificación cerrada sea efectiva. A pesar de esto, sí que hay dos tendencias: en vistas de sus características, se han denominado crítica tradicional y cultural. La primera es la propia de los medios más grandes (en tamaño y cantidad de publicaciones), está marcada por una estructura fija y persigue objetivos informativos; la segunda es de las cabeceras menores (en el mismo baremo) y destaca por no tener un modelo inflexible de escritura, por la importancia del marco referencial, por su carácter introspectivo desde el prisma del jugador y por la importancia de profundizar y situar en el contexto cultural a la obra. En relación a esta primera observación, se antoja interesante una futura investigación para dirimir divergencias específicas dentro del fenómeno a partir de lo obtenido en este trabajo, que tiene una visión más global.
- ❖ Los estatutos de redacción son un buen representante, por lo general, del estilo de la crítica de cada cabecera. Los que no tienen, o menos desarrollado, son los propios de la crítica tradicional (*Akihabara Blues*, *Hobby Consolas*, *Meristation*, *Vandal* e *IGN España* de los estudiados) frente a los que sí tienen, incluso, un apartado dedicado a la crítica donde se refieren al videojuego como un artefacto cultural (*Eurogamer*, *AnaitGames* y *Nivel Oculto*). Parecen ser estos últimos los que dedican más protagonismo al género, a pesar de publicar con menos asiduidad (derivado de la naturaleza propia de las cabeceras). El ejemplo del modelo híbrido de *Mundogamers* acentúa lo explicado en el anterior punto: se recomienda profundizar en una investigación futura partiendo de esta base para analizar estos aspectos concretos.
- ❖ Entre esos dos modelos observados sí hay claras diferencias: a pesar de que ambos denominan a los textos ‘análisis’, se asemejan más a la reseña o a la crítica. El primero está caracterizado por una estructura muy clara en sus publicaciones (contexto, desarrollo de mecánicas o narrativa, mención al apartado artístico y valoración final), por una clara tendencia a la descripción y por tener el objetivo final de orientar e informar. El segundo asume que el videojuego es un artefacto cultural,

no hay una estructura fija pues se cede la redacción a la creatividad y experiencia del autor y el objetivo último es profundizar en la obra a través de la interpretación. El predominante es el primero (85 % de lo analizado), típico de los medios tradicionales.

- ❖ Debido a la heterogeneidad, resulta muy difícil establecer un nivel general de la calidad, riqueza y profundidad de la crítica. Sí que parece asentado que, dejando de lado el estilo y la calidad argumentativa de una y otra publicación, hay un nivel adecuado para abordar los apartados mecánicos y con perspectivas comerciales, no tanto así con aspectos artísticos y textuales, donde hay más reservas (con la salvedad, en este último caso, del modelo de crítica cultural). En la tendencia predominante, se ha observado como grandes problemas, derivados de la tendencia descriptiva, una falta de argumentación, problemas graves de coherencia por la ambigüedad de las publicaciones (que aspiran a ser objetivas usando valoraciones) y, de forma menos general, un desconocimiento de ciertos términos especializados y falta de afán por tratar al videojuego como ente cultural.
- ❖ El papel del crítico genera mucho debate. Su posición es clara, en principio: en los medios grandes tienen que seguir un esquema rígido y en el resto tienen libertad discursiva y valorativa. Sin embargo, está en duda su profesionalidad (no en el apartado ético) y especialización debido a la precocidad del sector y a las pobres condiciones laborales que inciden, incluso, en la calidad final de la crítica. Este asunto, el de las condiciones, destaca como el mayor problema del panorama en España con notable consenso entre los expertos consultados.
- ❖ A partir de esta investigación, además de los estudios ya señalados, se propone analizar en profundidad el impacto del fenómeno de la crítica en la comunidad de jugadores para terminar de completar la perspectiva. También se considera de especial importancia expandir este estudio a los nuevos formatos y otros medios para incidir más en el discurso del videojuego. En uno que, como plantea este trabajo, evolucione, profundice y satisfaga todas las necesidades del medio; en uno que sea, en definitiva, el que merece.

❖ Bibliografía

- ❖ Altozano, J. (2017a). *El videojuego a través de David Cage*. (2ª ed.) Sevilla: Héroes de Papel.
- ❖ Altozano, J. (30 de enero de 2017b). Tras el periodismo de videojuegos. [Vídeo]. Recuperado el 7 de abril de 2019 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=E4hJ2M8vY2s&list=PLfbxvdoWEDa10wLpqqV4MJRysh1F0zoa4>
- ❖ Altozano, J. (30 de mayo de 2017c). El perfil del crítico [Vídeo]. Recuperado el 7 de abril de 2019 de: <https://youtu.be/ep-rMvq2NnE?>
- ❖ Asociación Española de Videojuegos. (2018). *La industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf
- ❖ Bañón, M. (2017). *La prensa del videojuego: una joven rama del periodismo* [versión digital]. (Trabajo de fin de grado). Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona. Recuperado el 24 de mayo de 2019 de:
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/65348>
- ❖ 'BeetBeatBit'. (11 de julio de 2017). Dunkey & the critics. *BeetBeatBit*. Recuperado el 12 de abril de 2019 de: <http://beetbeatbit.blogspot.com/2017/07/dunkey-critics.html>
- ❖ Bogost, I. (1 de enero de 2006). Comparative video game criticism. *Games & Culture*, 1, 1-6. Recuperado el 12 de abril de 2019 de:
http://bogost.com/writing/comparative_videogame_criticis/
- ❖ Brown, M. (27 de febrero de 2017). The Secret of Mario's Jump (and other Versatile Verbs). [Vídeo]. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=7daTGyVZ60I>

- ❖ Cáceres, A. (28 de enero de 2019). La prensa nacional de videojuegos. [Vídeo].
Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=wOloQVLUitI>
- ❖ Delponti, P. (2016). *Una mirada crítica a la crítica de cine*. Col. *Cuadernos Artesanos de Comunicación*, 122. La Laguna: Latina.
- ❖ Donovan, T. (2018). *Replay: La historia de los videojuegos*. Sevilla: Héroes de Papel.
- ❖ Ebert, R. (16 de abril de 2010). Video games can never be art. *Roger Ebert's Journal*. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
<https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- ❖ Fernández, J. y Estévez F. (1993): *Fundamentos de la información periodística especializada*. Madrid: Síntesis.
- ❖ Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*. Londres: Routledge.
- ❖ Francisco, S. (2018). *La disonancia ludonarrativa en los videojuegos* [versión digital].
Publicación independiente: España.
- ❖ Freire, D. (24 de junio de 2015). Semana de la crítica: Nuevo Periodismo.
IndieOrama. Recuperado el 9 de abril de 2019 de:
<http://www.indieorama.com/semana-de-la-critica-nuevo-periodismo/#more-17313>
- ❖ García, R. (3 de marzo de 2017). Apuntes sobre los procesos de artificación y legitimación del videojuego como arte. *Presura*. Recuperado el 24 de marzo de 2019 de:
<http://www.presura.es/2017/03/03/apuntes-los-procesos-artificacion-legitimacion-del-videojuego-arte/>
- ❖ Grau, T. (2 de febrero de 2018). De islotes y laberintos: un repaso a la situación actual de la crítica cultural en los videojuegos. *La Era del Videojuego*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:

<https://laeradelvideojuego.wordpress.com/2018/02/02/de-islotos-y-laberintos-un-repa-so-a-la-situacion-actual-de-la-critica-cultural-en-los-videojuegos/>

- ❖ Hocking, C. (7 de octubre de 2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click Nothing*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- ❖ Jennings, S. (enero de 2015). Passion as method: subjectivity in video games criticism. *Journal of games criticism*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<http://gamescriticism.org/articles/jennings-2-1/>
- ❖ Keogh, B. (2014). Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, 1, 1-26. Recuperado el 7 de abril de 2019 de:
<http://eprints.qut.edu.au/115529/>
- ❖ Klosterman, C. (30 de junio de 2006). The Lester Bangs of video games. *Esquire*. Recuperado el 9 de abril de 2019 de:
<https://www.esquire.com/news-politics/news/a797/esq0706kloster-66/>
- ❖ Lewis, H. (20 de noviembre de 2012). Why are we still so bad at talking about video games? *NewsStatesman*. Recuperado el 9 de abril de 2019 de:
<https://www.newstatesman.com/culture/2012/11/why-are-we-still-so-bad-talking-about-video-games>
- ❖ López-Redondo, I. (2012). *El tratamiento del videojuego: de la prensa generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones impresas y digitales de El País, El Mundo, Público y 20 Minutos* [versión digital]. (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla, Sevilla. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/24399>
- ❖ MacDonald, K. (16 de julio de 2012). Is metacritic ruining the games industry? *IGN Us*. Recuperado el 1 de mayo de 2019 de:
<https://www.ign.com/articles/2012/07/16/is-metacritic-ruining-the-games-industry>

- ❖ Martínez, J. (1974). *Redacción periodística: Los estilos y los géneros en la prensa escrita*. Col. *Libros de Comunicación Social*. Barcelona: A.T.E.
- ❖ Martínez, V. (10 de febrero de 2015). E de Evolve, E de Eurogamer. *AnaitGames*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<https://www.anaitgames.com/noticias/eurogamer-elimina-notas-analisis>
- ❖ Maseda, H. (28 de junio de 2018). Dinámicas de juego: ¿por qué no hablamos más de ellas? *Start*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<http://www.startvideojuegos.com/dinamicas-de-juego-por-que-no-hablamos-mas-de-ellas/>
- ❖ Muriel, D. (2017). *Identidad gamer* [versión digital]. Barcelona: AnaitGames. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<https://www.anaitgames.com/articulos/identidad-gamer-1-hardcore-gamer>
- ❖ Navarro, V. (2019). *Cine Ludens. 50 diálogos entre cine y juego* [versión digital]. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
https://www.researchgate.net/publication/331168337_Cine_ludens_50_dialogos_entre_cine_y_juego
- ❖ Palacios, F. (16 de mayo de 2017). El cronista: la crítica del videojuego. *Presura*. Recuperado el 9 de abril de 2019 de:
<http://www.presura.es/2017/05/16/la-critica-del-videojuego/>
- ❖ Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego* [versión digital]. (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado el 22 de marzo de 2019 de: <https://openlibra.com/es/book/analisis-de-la-significacion-del-videojuego>
- ❖ Pestano, J.M., Gabino, M. y Delponti, P. (2012). Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos. Vinculación, presencia e inmersión. *Revista Mediterránea de comunicación*, 3, 1-13. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20233/1/ReMedCom_03_01.pdf

- ❖ Pole, K. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones*, 60, 37-42.
Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/252/kathryn_pole.pdf?sequence=2
- ❖ Riffe, D., Aust, C. y Lacy, S. (1993). The effectiveness of random, consecutive day and constructed week sampling in newspaper content analysis. *Journalism Quarterly*, 70, 133-139. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferencelD=375555](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferencelD=375555)
- ❖ Sandoval, C. (1996). *Investigación cualitativa* [versión digital]. Bogotá: ICES.
Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
<https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/manual%20colombia%20cualitativo.pdf>
- ❖ Scolari, C (ed) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Universitat de Barcelona, Barcelona.
- ❖ Suárez, A. (12 de marzo de 2018). ¿Cómo analizar los análisis de Final Fantasy XV? *Mundogamers*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
https://www.mundogamers.com/articulo-como_analizar_los_analisis_de_final_fantasy_xv-pc.872.html
- ❖ Tovar, J. (24 de octubre de 2018). Breve historia de la prensa de videojuegos. *Canino*. Recuperado el 30 de abril de 2019 de:
<https://www.caninomag.es/breve-historia-de-la-prensa-de-videojuegos/>
- ❖ Trenta, M. (2015). *Análisis situacional de la industria del videojuego*. (Tesis doctoral). Universidad de La Laguna, La Laguna.
- ❖ Trivi, M. (7 de marzo de 2018). Joven, de difícil acceso y sin retornos claros: hacer videojuegos en España. *AnaitGames*. Recuperado el 29 de abril de 2019 de:
<https://www.anaitgames.com/articulos/desarrollo-presupuestos-rentabilidad-indies>

- ❖ Vallejo, M. (1993). *La crítica literaria como género periodístico*, Navarra: Ediciones Universidad de Navarra S. A.
- ❖ Venegas, A. (17 de noviembre de 2016). La función de la crítica y la prensa de videojuegos. *Presura*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<http://www.presura.es/2016/11/17/la-funcion-la-critica-la-prensa-videojuegos/>
- ❖ Venegas, A. (6 de enero de 2017). La no concepción del videojuego como cultura en España. *Presura*. Recuperado el 31 de marzo de 2019 de:
<http://www.presura.es/2017/01/06/la-no-concepcion-del-videojuego-cultura-espana/>
- ❖ Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*. (2ª ed.) Sevilla: Héroes de Papel.
- ❖ Villalobos, J.M. (2018a). La obra estática frente a la obra mutable. *Manual*, 2, 12-14.
- ❖ Villalobos, J. M. (5 de diciembre de 2018b). Sobre códigos, letras y la pasión que une al sector. *Start*. Recuperado el 6 de abril de 2019 de:
<http://www.startvideojuegos.com/sobre-codigos-letras-y-la-pasion-que-une-al-sector/>
- ❖ Welsh, O. (10 de febrero de 2015). Eurogamer has dropped review scores. *Eurogamer*. Recuperado el 12 de abril de 2019 de:
<https://www.eurogamer.net/articles/2015-02-10-eurogamer-has-dropped-review-scores>

❖ Anexos

❖ Relación de críticas analizadas

3DJuegos	
Crítica	Enlace
<i>Drawn to Death</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/20988/0/drawn-to-death/
<i>Rainbow Skies</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/23163/0/rainbow-skies/
<i>Fifa 19</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/31107/0/fifa-19/
<i>Ultra Street Fighter II: The Final Challengers</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/28196/0/ultra-street-fighter-ii-the-final-challengers/
<i>The Quiet Man</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/32563/0/the-quiet-man/
<i>Metroid Samus Returns</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29791/0/metroid-samus-returns/
<i>Yooka Laylee</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/22243/0/yooka-laylee/
<i>Vampyr</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/21363/0/vampyr/
<i>Final Fantasy XIV: Online Stormblood</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/27367/0/final-fantasy-xiv-online-stormblood/
<i>Metro Exodus</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29717/0/metro-exodus/
<i>Yakuza 6</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/23336/0/yakuza-6-the-song-of-life/
<i>Need for Speed: Payback</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/25452/0/need-for-speed-payback/
<i>Outcast: Second Contact</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/25683/0/outcast-second-contact/
<i>Pikuniku</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/30332/0/pikuniku/
<i>Mutant Year Zero: Road to Eden</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/31547/0/mutant-year-zero-road-to-eden/
<i>The Crew 2</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29439/0/the-crew-2/
<i>Transference</i>	https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29761/0/transference/

Akihabara Blues

Crítica	Enlace
<i>Return of the Obra Dinn</i>	https://akihabarablues.com/analisis-de-return-of-the-obra-dinn-para-pc-windows-steam-gog/
<i>Call of Cthulhu</i>	https://akihabarablues.com/analisis-de-call-of-cthulhu-nadie-baila-sobrio-a-menos-que-este-loco/
<i>Beholder</i>	https://akihabarablues.com/analisis-beholder-gran-hermano-lo-ve/
<i>Dragon Quest: Builders</i>	https://akihabarablues.com/dragon-quest-builders-una-construccion-para-nintendo-switch/
<i>Everything</i>	https://akihabarablues.com/everything-analisis-para-ps4/
<i>El Misterioso Viaje de Layton</i>	https://akihabarablues.com/analisis-el-misterioso-viaje-de-layton-para-nintendo-3ds/
<i>Guacamelee 2</i>	https://akihabarablues.com/guacamelee-2-saca-musculo-en-su-segundo-round/
<i>Hollow Knight</i>	https://akihabarablues.com/hollow-knight-analisis-pc/

Anait Games	
Crítica	Enlace
<i>The Forest</i>	https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-de-the-forest
<i>Raging Justice</i>	https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-raging-justice
<i>Call of Cthulhu</i>	https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-de-call-of-cthulhu-the-official-video-game
<i>Ni no Kuni II: El renacer de un reino</i>	https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-ni-no-kuni-ii-el-renacer-de-un-reino
<i>What Remains of Edith Finch</i>	https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-what-remains-of-edith-finch

Eurogamer España	
Crítica	Enlace
<i>Metroid Samus Returns</i>	https://www.eurogamer.es/articulos/metroid-samus-returns-analisis
<i>Pikuniku</i>	https://www.eurogamer.es/articulos/pikuniku-analisis
<i>Downwell</i>	https://www.eurogamer.es/articulos/downwell-analisis
<i>EA Sports UFC 3</i>	https://www.eurogamer.es/articulos/ea-sports-ufc-3-analisis

<i>Code of Princess Ex</i>	https://www.eurogamer.es/articles/code-of-princess-ex-analysis
<i>Monster Hunter World</i>	https://www.eurogamer.es/articles/monster-hunter-world-analysis
<i>Human Resource Machine Switch</i>	https://www.eurogamer.es/articles/human-resource-machine-switch-analysis
<i>Night in the Woods</i>	https://www.eurogamer.es/articles/night-in-the-woods-analysis
<i>Return of the Obra Dinn</i>	https://www.eurogamer.es/articles/return-of-the-obra-dinn-analysis
<i>Dark Souls Remastered</i>	https://www.eurogamer.es/articles/dark-souls-remastered-analysis

Hobby Consolas	
Crítica	Enlace
<i>Monster Hunter World</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-monster-hunter-world-ps4-xbox-one-185552
<i>Noahmund</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-noahmund-j-rpg-creador-espana-pc-288143
<i>Titan Quest</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-titan-quest-mitico-rpg-ps4-xbox-one-199820
<i>Intruders: Hide and Seek</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-intruders-hide-and-seek-ps4-playstation-vr-377269
<i>PES 2019</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-pes-2019-simulador-futbol-konami-ps4-xbox-one-pc-297597
<i>Onrush</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-onrush-coches-choque-ps4-xbox-one-pc-258661
<i>Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-fire-emblem-echoes-shadows-valentia-3ds-98708
<i>Snake Pass</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-snake-pass-ps4-one-nintendo-switch-pc-96246
<i>Spider-Man: Ciudad que nunca duerme</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-spiderman-ps4-ciudad-que-nunca-duerme-episodio-1-atraco-318285
<i>Sonic Mania</i>	https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-sonic-mania-ps4-xbox-one-switch-pc-159796

IGN España	
Crítica	Enlace
<i>Brain Training Infernal</i>	https://es.ign.com/brain-age-concentration-training-3ds/121524/review/brain-training-infernal-analisis-para-nintendo-3ds

<i>Kirby Battle Royale</i>	https://es.ign.com/kirby-battle-royale-3ds/125392/review/kirby-battle-royale-analisis-para-nintendo-3ds
<i>The Surge</i>	https://es.ign.com/the-surge-2017-ps4/118512/review/the-surge-analisis-para-ps4-xbox-one-y-pc
<i>Ghost Recon: Wildlands Narco Road</i>	https://es.ign.com/tom-clancys-ghost-recon-wildlands-narco-road-ps4/117499/review/ghost-recon-wildlands-narco-road-analisis-para-ps4-xbox-one-y-pc
<i>Manticore Galaxy on Fire</i>	https://es.ign.com/manticore-galaxy-on-fire-nintendo-switch/131938/review/manticore-galaxy-on-fire-analisis-para-nintendo-switch
<i>Mass Effect: Andromeda</i>	https://es.ign.com/mass-effect-andromeda-ps4/116106/review/mass-effect-andromeda-analisis-para-ps4-xbox-one-y-pc
<i>Madden 18</i>	https://es.ign.com/madden-nfl-18-xbox-one/122904/review/madden-18-analisis-para-ps4-y-xbox-one
<i>Dead by Daylight</i>	https://es.ign.com/dead-by-daylight-xbox-one/120268/review/dead-by-daylight-analisis-multiplataforma
<i>Attack on Titan 2</i>	https://es.ign.com/attack-on-titan-2-ps4/130484/review/attack-on-titan-2-analisis-para-ps4-one-switch-y-pc
<i>Dreamfall Chapters</i>	https://es.ign.com/dreamfall-chapters-ps4/118202/review/dreamfall-chapters-analisis-para-ps4-y-xbox-one
<i>Yakuza 6</i>	https://es.ign.com/yakuza-6-ps4/130692/review/yakuza-6-the-song-of-life-analisis-para-ps4
<i>Rayman Legends</i>	https://es.ign.com/rayman-legends-nintendo-switch/123227/review/rayman-legends-definitive-edition-analisis-para-nintendo-switch
<i>Metroid Samus Returns</i>	https://es.ign.com/metroid-samus-returns-3ds-1/123237/review/metroid-samus-returns-analisis-para-nintendo-3ds
<i>The Videokid</i>	https://es.ign.com/videokid-nintendo-switch/138697/review/analisis-de-the-videokid-para-xbox-one-switch-y-pc
<i>Shadows Awakening</i>	https://es.ign.com/shadows-awakening-ps4/138692/review/analisis-de-shadows-awakening-para-ps4-xbox-one-y-pc
<i>Toki</i>	https://es.ign.com/toki-nintendo-switch/142266/review/analisis-de-toki-para-nintendo-switch
<i>Metro Exodus</i>	https://es.ign.com/metro-exodus-ps4/145604/review/analisis-de-metro-exodus-para-ps4-pc-y-xbox-one
<i>Just Dance 2019</i>	https://es.ign.com/just-dance-2019-xbox-one/141152/review/analisis-de-just-dance-2019-para-ps4-one-y-nintendo-switch
<i>Dreams</i>	https://es.ign.com/dreams-ps4/148508/review/analisis-en-progreso-de-dreams-para-ps4
<i>Playerunknowns' Battlegrounds</i>	https://es.ign.com/playerunknowns-battlegrounds-xbox-one/126789/review/player-unknowns-battlegrounds-analisis-para-xbox-one
<i>Payday 2</i>	https://es.ign.com/payday-2-nintendo-switch/129829/review/payday-2-analisis-para-nintendo-switch

<i>Last Day of June</i>	https://es.ign.com/last-day-of-june-ps4/122738/review/last-day-of-june-analisis-para-ps4-y-pc
-------------------------	---

Meristation	
Crítica	Enlace
<i>Fifa 19</i>	https://as.com/meristation/2018/09/19/analisis/1537358340_186299.html
<i>Mega-Man Legacy Collection</i>	https://as.com/meristation/2018/05/28/analisis/1527487200_176017.html
<i>LEGO: Los Increíbles</i>	https://as.com/meristation/2018/07/30/analisis/1532915470_829688.html
<i>Sonic Mania</i>	https://as.com/meristation/2017/08/14/analisis/1502722800_168301.html
<i>DOOM VFR</i>	https://as.com/meristation/2018/01/09/analisis/1515514260_172160.html
<i>Attack on Titan 2</i>	https://as.com/meristation/2018/03/15/analisis/1521122400_173880.html
<i>Metroid Samus Returns</i>	https://as.com/meristation/2017/09/12/analisis/1505217600_169067.html
<i>Monster Hunter World</i>	https://as.com/meristation/2018/01/25/analisis/1516867200_172570.html
<i>Tetris 99</i>	https://as.com/meristation/2019/02/20/analisis/1550681517_182213.html
<i>Gorogoa</i>	https://as.com/meristation/2018/03/07/analisis/1520406000_173694.html
<i>Toki</i>	https://as.com/meristation/2018/12/05/analisis/1544021963_038019.html
<i>Symmetry</i>	https://as.com/meristation/2018/02/19/analisis/1519047360_173289.html
<i>Horizon Chase Turbo</i>	https://as.com/meristation/2018/05/27/analisis/1527400800_176101.html
<i>Fifa 19</i>	https://as.com/meristation/2018/09/19/analisis/1537343291_271410.html
<i>Crash Bandicoot N. Sane Trilogy</i>	https://as.com/meristation/2018/06/29/analisis/1530255600_177021.html
<i>The Messenger</i>	https://as.com/meristation/2018/09/10/analisis/1536591667_638708.html
<i>NBA 2K18</i>	https://as.com/meristation/2017/09/20/analisis/1505897820_169335.html

<i>Secret of Mana</i>	https://as.com/meristation/2018/02/19/analisis/1518999900_173267.html
<i>N++</i>	https://as.com/meristation/2017/10/06/analisis/1507273200_169683.html
<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	https://as.com/meristation/2019/03/25/analisis/1553548168_816661.html

Mundogamers	
Crítica	Enlace
<i>Metroid Samus Returns</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-metroid_samus_returns-3ds.1052.html
<i>PES 2019</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-pro_evolution_soccer_2019-pc.1160.html
<i>Spider-Man</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-spiderman-ps4.1164.html
<i>The Crew 2</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-the_crew_2-pc.1149.html
<i>Everybody's Golf</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-everybodys_golf-ps4.1048.html
<i>Hollow Knight</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-hollow_knight-pc.961.html
<i>Infernium</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-infernium-pc.1198.html
<i>Kona</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-kona-pc.966.html
<i>Vane</i>	https://www.mundogamers.com/analisis-vane-ps4.1217.html

Nivel Oculito	
Crítica	Enlace
<i>Last Day of June</i>	https://niveloculto.com/analisis-last-day-of-june/
<i>RiME</i>	https://niveloculto.com/analisis-rime/
<i>The Banner Saga 3</i>	https://niveloculto.com/analisis-the-banner-saga-3/
<i>Blackwood Crossing</i>	https://niveloculto.com/analisis-blackwood-crossing/

Vandal	
Crítica	Enlace

<i>Wandersong</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/wandersong/52254#p-13
<i>Feudal Alloy</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/feudal-alloy/52770#p-13
<i>The Invisible Hours</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/the-invisible-hours/47323#p-73
<i>Fighting Rage</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/fightn-rage/52142#p-13
<i>Judgment Apocalypse Survival Simulation</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/judgment-apocalypse-survival-simulation/37726#p-13
<i>Voodoo Vince Remastered</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/xbone/voodoo-vince-remastered/42580#p-79
<i>NBA 2K19</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/nba-2k19/61715#p-73
<i>Phantom Trigger</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/phantom-trigger/47888#p-13
<i>Strikers Edge</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/strikers-edge/37968#p-73
<i>Noahmund</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/noahmund/48070#p-13
<i>Yomawari Midnight Shadows</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/yomawari-midnight-shadows/47931#p-73
<i>Spyro Reignited Trilogy</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/spyro-reignited-trilogy/59464#p-73
<i>Apex Legends</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/apex-legends/70201#p-13
<i>Tekken 7</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/tekken-7/25249#p-73
<i>Castle of Heart</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/switch/castle-of-heart/56805#p-83
<i>Battlerite</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/battlerite/37361#p-13
<i>Sonic Forces</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/sonic-forces/40711#p-73
<i>Miitopia</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/3ds/miitopia/43363#p-47
<i>Attack on Titan 2</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/attack-on-titan-2/51531#p-73
<i>Bravo Team</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/bravo-team/49153#p-73
<i>Captain Tsubasa Dream Team</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/android/captain-tsubasa-dream-team/54790#p-71
<i>Dead or Alive 6</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/xbone/dead-or-alive-6/61884#p-79
<i>Etrian Odyssey Nexus</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/3ds/etrian-odyssey-nexus/59680#p-47

<i>Valkyria Chronicles 4</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/valkyria-chronicles-4/54780#p-73
<i>Two Point Hospital</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/pc/two-point-hospital/56479#p-13
<i>Sonic Mania</i>	https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/sonic-mania/40708#p-73

❖ Entrevistas completas al panel de expertos

❖ Adrián Suárez

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Todos los medios de expresión siempre empiezan con un fin económico y poco a poco los artistas van añadiéndole sus propios matices culturales y sus propios matices de expresión. Digamos que, poco a poco, lo que puede ser un vehículo de la economía acaba convirtiéndose en un vehículo de expresión. En el caso del videojuego pasa algo muy curioso, porque es tanto producto como medio cultural. De hecho, uno de los problemas que tenemos los medios de comunicación es que les ponemos notas como si fuera un producto pero en el texto lo tratamos como si fuera cultura, siempre está esa disonancia.

Yo creo que precisamente ahora estamos en un momento en el que somos más los que nos referimos a él como cultura pero siempre va a querer seguir siendo un producto porque las editoras las siguen considerando como tal.

Con respecto al cambio de paradigma, yo creo que el cambio de paradigma se produce entre el final de los 90 y el principio de los 2000 que es cuando empieza fuerte la investigación de videojuegos con muchos autores que empiezan a preguntarse cómo es el videojuego. A partir de ahí, poco a poco hemos ido saliendo más autores que han tratado al videojuego con prismas más culturales. Pero en ningún momento va a superar su condición de producto porque al final es inherente a él.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del *new games journalism* se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión

digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

Desde mi perspectiva de investigador, mi acercamiento a los videojuegos a un nivel cultural empezó mucho antes de las revistas; la primera que propuso un análisis que me interesaba desde esta visión era *Nivel Oculto* y el podcast *Último Nivel*. Si me preguntas concretamente, yo creo que el ariete para romper las puertas y poder decir “esto es cultura” lo llevan más los podcast que los medios escritos porque creo que hace falta una voz, una entonación o una locución para que se vea un contexto que no sea solo académico, sino que se vea la cultura más la pasión del que habla.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

Desde fuera, el sector sigue siendo como un perro verde. Lo miran entendiendo que puede ser un fenómeno cultural pero no pueden evitar verlo como *Fortnite*. Ahora mismo, por culpa de medios como *Antena3*, el videojuego es esa cosa extraña que sirve para ganar muchísimos millones de dólares y que genera más dinero que la música y el cine. Eso es el videojuego para la gente, dudo mucho que la gente pueda entender que el videojuego es un medio complejo que puede servir para configurar experiencias que te hagan sentir algo importante. La gente te dirá “¿Pero qué dices, tío?”.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la “comercial” y la “cultural”) en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Es, de hecho, una dualidad que no está resultando. Sus características son fáciles de identificarlas: si coges ahora mismo *Hobby Consolas*, una de las iniciales, son análisis que separan al videojuego por valores como gráficos, música o duración. Cogían al videojuego como un producto, lo separaban por sus partes y a eso le añadían un valor numérico. Eso es puramente el videojuego como producto, el enfoque *marketiniano*. Era como analizar el videojuego al peso: horas de duración, número de fases y demás.

Luego está el otro análisis, el más cultural. Este es el que debería de empezar a prescindir de notas y directamente poner a un redactor que intente explicar la experiencia que ha

tenido. Este tipo de análisis es más aplicable a juegos como *Final Fantasy XV* o *Metal Gear Solid 5*. A juegos, dicho de otra forma, que tratados como producto podrían ser tachados de fracaso o de una experiencia mala. Pero si los analizas desde la experiencia que ha tenido ese redactor en concreto sí que puede ser algo positivo. Es por esto que se necesita que este análisis cultural no se defienda solo por un redactor, sino por varios. Yo puedo decir que *Metal Gear Solid 5* es muy bueno, pero luego puede llegar otra persona y que me defienda lo contrario.

Lo ideal es que liberándonos de las notas, del análisis como producto, y abrazando el análisis cultural como experiencia, seamos capaces de valorar la experiencia del vivida por cada usuario, volver al juego tratando de reproducir esa experiencia y huir del odio que hay en Twitter. Y que quede eso: la experiencia, la cultura y el disfrutar.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

Eso depende del nivel del que preguntes. En mi caso, por ejemplo, no. Por ejemplo, si nos fijamos en las publicaciones de libros de videojuegos. La publicación que se está haciendo ahora mismo en Estados Unidos o en Europa dista mucho de lo que estamos viendo ahora en España. Aquí todavía estamos en una fase de alabar u odiar el videojuego mientras que en otros lados están en una fase de analizar profundamente al medio y reflexionar sobre cosas concretas de videojuego pero desde un punto de vista casi frío, de análisis puro. Yo ahora me estoy leyendo un libro que analiza la evolución desde Atari hasta *The Legend of Zelda* que se centra en cómo se percibe el JRPG en occidente, pero sin adjetivos, sin fotos, sin colores... Sin regalar *merchandising* con los libros.

Yo creo que todavía seguimos en esta dualidad. A veces discuto con gente en redes sociales y me responde "Sí, pero el final es muy malo". Y respondes que sí, que el final es muy malo, pero ¿y qué pasa con lo demás? Ni tenemos claro siquiera qué motivación es la principal. En España todavía hay muchos que quieren ver al videojuego como algo cultural pero que está muy intoxicado por los análisis noventeros que teníamos. Y no sabe todavía encontrar su equilibrio.

Para establecer si ha mejorado necesitaríamos colocar una balanza y medir cuánta gente en realidad ha mejorado. En la medida en la que entran nuevas voces con discursos

interesantes, también llega una masa sin nada que decir. La pregunta realmente debería ser: “¿Es necesario que mejore?”. Yo creo que no, que el videojuego es rico en esa dualidad. Es fabuloso que sea considerado por unos como producto y que otros entiendan el videojuego como expresión cultural. Tenemos que entender que no hay que entender que uno es mejor o peor, sino que es una característica fundamental de todo medio de expresión existente.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

Lo bueno es la riqueza de visiones. El punto óptimo llegará cuando las visiones culturales y de producto lleguen a cada uno de su público y puedan llegar a considerarlas todos interesantes.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

El problema de esto es que estamos muy estancados. Algunos ejemplos son los términos de ‘disonancia ludonarrativa’ o ‘narrativa emergente’, que fueron propuestos por la academia hace años y están muy superados. En España, sin embargo, hace falta una investigación que avance en el tiempo. Lo que me gusta del ámbito académico es que siempre que hacemos un artículo hay que recoger previamente toda la investigación previa para avanzar.

Lo que pasa aquí es que muchas veces los que hacen divulgación se equivocan al coger términos académicos, los mezcla, no confirman y se crea una gran confusión. Aquí aparece otro de los valores: la pasión. Hay mucha pasión por el videojuego. No es mala, porque está genial. Pero digamos que en España hay muy pocos cimientos sólidos que ayuden a explicar cómo ha evolucionado todo el panorama, qué términos son los actuales... A mí, por ejemplo, cuando empecé a escribir se usaban palabras grandilocuentes y todo eso. Al final intentas que el discurso, las herramientas que utilizas para hablar, validen lo que estás contando. Todos pasamos por esas fases: primero llega una etapa de pasión, luego, si incidis, llegas a una fase de documentación y luego avanzas. Pero hasta que no dejemos de celebrar el videojuego y no dejemos de analizarlos de formas más frías está complicado.

Las condiciones profesionales, por otro lado, son muy malas. Eso es una basura. Yo, por ejemplo, publico un texto al día y participo en el podcast, y al final el salario no llega ni a dos euros por artículo. Luego me pasé tres años trabajando en la tesis y no gané nada. Ahora mismo estoy en el máster de videojuegos y lo coordino pero no llego a sacarme prácticamente nada por la coordinación ni nada. Esperas que algún día a base de trabajar, trabajar y trabajar esto lleve a alguna parte. Pero no hay condiciones laborales.

Al pensarlo, ¿realmente puede la prensa de videojuegos generar un volumen tal como para poder pagar sueldos? Es muy difícil de mantener, para hacerlo hay que someterse a las reglas del SEO y de Google. Entonces solo podrían pagar sueldos decentes *Vandal* y *3DJuegos*, que son las que generan tráfico suficiente. Pero claro, es seguir con la rueda, porque para generar ese tráfico hay que condenar la investigación y tirar a titulares. Así que estamos en una tesitura en la que para que haya análisis como tal libre y que avance tiene que hacerse de forma muy precaria o gracias a sistemas como Patreon, que parece de lo poco viable.

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

Hay muchos perfiles. Tenemos por un lado a los que escriben noticias, al que hace opinión o al que hace investigación. Por ejemplo, en *Mundogamers* hay mucho ‘pseudoacadémico’, pero no es culpa de ellos. Es por lo que exponía antes: la academia se explica y se expresa muy mal en España. Yo creo que usar términos académicos de manera errónea no es necesariamente culpa del redactor porque no hay ningún lugar especializado en este tipo de información. Por ejemplo, ¿cómo alguien que lee ‘narrativa emergente’ sabe cómo se usa ese término?

Además del pseudoacademicismo y de esa pasión, hay gente que está haciendo las cosas bien. Hay un término intermedio entre los dos, aunque hay muchos medios apasionados y otros más fríos. La prensa generalista que tenemos ahora mismo es una bastante digna, dentro de lo que cabe. Cumple muy bien el papel que tiene.

◆ **Héctor Lago**

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Videojuegos con aspiraciones, fines o mensajes culturales ha habido prácticamente siempre (a bote pronto, me vienen a la cabeza nombres populares como *ICO* o *Metal Gear Solid*, y en los años 80 se fundó en Francia *Froggy Software*, un pequeño estudio muy influenciado por las protestas del 68 de mayo que desarrollaba aventuras conversacionales centradas en la comedia y la política) aunque sí es cierto que a día de hoy son mucho más habituales y celebrados.

El punto clave que abre la etapa en la que nos encontramos es internet, sin ninguna duda. En resumen (ya que es algo más complejo y elaborado), podríamos decir que gracias a la red de redes llegaron los videojuegos digitales, y con ello, los primeros videojuegos independientes, que por naturaleza (tanto artística como presupuestaria) se alejaban de las producciones que se estaban lanzando entonces (y de las que se habían lanzado antes). Internet abrió muchas puertas, democratizó muchas herramientas de desarrollo, hizo accesible mucho conocimiento, y “de repente”, no hacía falta tener un sello detrás ni invertir millones de dólares para hacer videojuegos.

Esto, claro, repercutió directamente en dichos juegos: al no ser necesario vender X copias para amortizar masas enormes de tiempo y dinero, era posible salirse de la norma, era viable crear en base a uno mismo sin prestar atención al mercado, a las inversiones, los accionistas, etc. No estoy diciendo que fuera un camino fácil, porque no lo fue (y sigue sin serlo), pero sí era (y sigue siendo) un camino alternativo.

Creo que el momento en que todo esto se produjo también fue determinante. Durante los 90 y los 2000 se lanzaron superproducciones, sí, pero también muchos juegos medianos que intentaban, dentro de sus márgenes, hacer cosas distintas. Las empresas no se jugaban todo a una carta, los tiempos de desarrollo eran relativamente cortos y había cierta experimentación. Sin embargo, durante la época de Playstation 3 y Xbox 360 (que fue cuando se produjo la primera explosión independiente), el desarrollo tradicional de videojuegos se fue haciendo más y más caro, más arriesgado, y las compañías fueron lanzando menos juegos “experimentales” y más juegos “seguros”, que o bien tenían un

espíritu comercial muy marcado y dejaban poco margen para la innovación, o bien pertenecían a sagas muy conocidas (o ambas cosas al mismo tiempo).

¿El resultado? Los AAA se parecían mucho entre ellos y aportaban poco más allá de lo tecnológico, y eso provocó que tanto los estudios como los jugadores quisieran cosas nuevas; que estuvieran dispuestos a cosas nuevas. Al final somos humanos, y cuando nos falta algo intentamos buscarlo. Y en los videojuegos de aquellos años faltaban muchas cosas.

De aquel caldo de cultivo, que se extendió rápidamente, empezamos a beber todos: la prensa, la crítica, las compañías grandes y los estudios humildes... sigue habiendo juegos eminentemente comerciales, y los seguirá habiendo siempre. No es malo, ni mucho menos, pero a mí me alegra saber que *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) o *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) son títulos comerciales que puede permitirse algunas cosas que antes eran impensables, y que hay equipos modestos que pueden pagar las facturas a fin de mes. Se sigue pensando en vender, pero en muchos casos de manera diferente. En el fondo, parece casi una cuestión de confianza.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del new games journalism se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

Estoy totalmente de acuerdo. Tal y como comentaba antes, internet ha abierto infinidad de puertas y seguirá abriéndolas en el futuro. Antes hacía falta pertenecer a algún lugar concreto, y la voz la tenían solo esos pocos. Ahora, todos los que éramos mudos podemos conectarnos desde nuestras casas y expresarnos. Funcionará mejor o peor en términos económicos o de repercusión (que es otro tema distinto), pero el discurso puede volar libre, puede ser disperso y variado. No es de nadie y es de todos. Y por suerte, a algunos de esos antiguos mudos les va bien ahora.

En el caso de España, creo que no hubo un momento específico que funcionara como punto de inflexión, y creo que la progresión ha sido (y está siendo) lenta y gradual. No obstante, portales como *AnaitGames* o *GamesAjare* demostraron en su día que se podían

hacer las cosas de forma distinta sin morir en el intento, y con el tiempo fueron surgiendo más y más lugares que buscaban aportar su granito de arena; que pretendían ser diferentes, ya no por lujo, sino por ausencia, por todo aquello que no era posible encontrar en la prensa escrita o en medios online tradicionales. En realidad, es una situación muy parecida a la que se dio entre los videojuegos comerciales y los videojuegos independientes. También creo que YouTube y el contenido audiovisual ha sido importante en toda esta evolución, más de lo que solemos pensar.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

Creo que a pie de calle el videojuego no se tiene en la misma estima que al cine o la literatura, pero sí que creo que las cosas han avanzado y que hemos dejado atrás (en general) aquello de que los videojuegos son algo malo, para gente asocial, etc.

Falta mucho por hacer, y es una vergüenza, por ejemplo, que los medios de comunicación sigan siendo sensacionalistas al respecto, pero creo que el grueso de la sociedad ya no siente al videojuego como algo extraño, aislado o peligroso. Se están abriendo museos dedicados al videojuego y su historia, se está motivando el desarrollo nacional desde algunos organismos gubernamentales, el número de eventos es cada vez mayor... Estamos en una época de transición a todos los niveles: industria, crítica y percepción. Durante muchos años la gente se ha dejado llevar por el desconocimiento, pero los juegos móviles o empresas como Nintendo han hecho mucho por llegar a todas esas personas, y creo que el impacto positivo de todo ese trabajo está ahí, es real.

Tengo claro que el videojuego está mejor visto, o al menos, mejor ignorado, aunque me gustaría que la sociedad hablase más a menudo del videojuego como agente cultural y menos del videojuego como “la industria millonaria que apasiona a los jóvenes”. Nuestros padres saben que se puede ganar mucho dinero con los videojuegos, que existe un negocio emergente, pero no tengo tan claro si saben todo aquello que nos aportan a nivel lúdico, emocional, personal... los motivos por los que muchos jugamos, ni más ni menos.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la “comercial” y la “cultural”) en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted

esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Sí, existe dicha dualidad y es necesaria, en mi opinión. Se puede hablar de videojuegos de muchas maneras, se puede consumir prensa y crítica de múltiples formas, acudir a un sitio para obtener X y a otro para encontrar Y. El único problema que veo es el desequilibrio económico entre ambas fuerzas. Hay un lado de la balanza (el comercial) que puede mantenerse, y otro (el cultural) que todavía ni ha despegado en cuanto sostenibilidad y recursos. Hace falta un equilibrio, cierta armonía, pero no sabemos cómo llegar a ella.

En lo tocante a medios representativos, podríamos ver en *3DJuegos* al mejor ejemplo de la vertiente comercial, siendo así una web centrada en la actualidad y en realizar análisis “como los de toda la vida”, con división en apartados, con una nota numérica al final, etc. A otro nivel tendríamos *Eurogamer España*, un medio grande que publica noticias pero que también realiza análisis con un enfoque más subjetivo, artículos profundos, reportajes elaborados... Se podría decir que tienen una línea editorial más abierta y cercana.

Podemos continuar con *AnaitGames*, que es un medio independiente financiado por su comunidad vía micromecenazgo que habla lo justo de la actualidad y que destaca por sus textos, por contar con firmas invitadas o por hablar de proyectos locales e iniciativas no muy conocidas que sin embargo son muy interesantes. Por último, hay proyectos sin ánimo de lucro como *Start Videojuegos*, donde no se publican noticias ni se habla prácticamente nunca de actualidad, y donde los textos son de carácter atemporal y con un fuerte componente cultural, con acercamientos personales e incluso académicos.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

Creo que ha cambiado y mejorado en los últimos años, aunque veo algunos peros y matices. La crítica es más diversa que nunca, y la calidad de las publicaciones nunca había gozado de tan buen nivel. El entorno es más rico que antes. Sin embargo, muchos medios grandes han avanzado poco, parecen tener miedo al cambio y se aferran al inmovilismo. Entiendo que no pueden hacer según qué cambios dado su público, pero la sensación que

transmiten es la de estar cómodos (en el mal sentido) en algunas cuestiones (no en todas, porque llegar a fin de mes sigue siendo complicado para muchos de ellos).

Por otra parte, y en medios más pequeños, la crítica reflexiva y subjetiva ha ganado peso, el autor importa cada vez más. Ya no tiene valor solo el juego, su género, su duración y todas aquellas cosas que en realidad saltan a la vista, si no como alguien ve ese juego. Eso es algo maravilloso porque todos somos distintos, y sumar a los textos las experiencias, conocimientos y puntos fuertes de cada uno da lugar a una escena sana y en movimiento.

Sin embargo, y aquí viene mi gran pero hacia ambas corrientes, creo que la crítica se cuestiona poco a sí misma, se exige poco a sí misma. Veo a mucha gente escribiendo pero a poca investigando, aprendiendo, veo falta de ambición. Hay excepciones, por supuesto, pero me parece que la crítica está un poco encerrada dentro de su propio círculo, y en mi opinión nunca se debería dejar de aprender. No hace falta que seamos diseñadores o que nos pongamos por las noches a picar código, pero los videojuegos avanzan, y creo que es necesario hacerlo junto a ellos. Creo que es importante no dejar de estudiar, no dejar de aprender, comprender cada vez mejor aquello que jugamos, saber mirar a las cosas de muchas maneras. Y pienso que, en líneas generales, no se hace lo suficiente.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

No conozco demasiado el estado actual de la crítica en otros sectores, pero creo que la crítica de videojuegos está en un estado de efervescencia muy positivo que da lugar a mucho buen material, y quizá esto no esté ocurriendo tanto en otros terrenos. Como punto negativo, creo que somos un sector con más dificultades y complejos que otros similares, y con una comunidad especialmente complicada.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

El tema de la especialización es delicado. Es cierto que pocos críticos o periodistas dedicados al videojuego tienen estudios formales relacionados con su trabajo, y aunque

estoy seguro de que estos otorgan una serie de herramientas muy útiles, creo que a la hora de la verdad no son imprescindibles (sí recomendables). Considero más importante tener inquietud, ganas, sangre, ser capaz de encontrar todo aquello que te falta (tenga que ver con cuestiones periodísticas o con otras), de ahí que también crea necesario estudiar, de alguna manera, sobre diseño, narrativa, etc.

Respecto a lo de la pasión... tener pasión por lo que haces no es malo, al contrario. El problema, quizá, sea confundir o mezclar pasión (y subjetividad) con falta de profesionalidad, con ceguera. Ser profesional no es ser rígido, frío u objetivo, es ser honesto, contigo, con el videojuego y con quien te lee o escucha. Ser profesional es preocuparse por aquello que publicas, estar atento y querer hacer las cosas bien, por decirlo de alguna manera. Lo que nadie debería buscar es “la verdad objetiva”, porque no existe, y si existiera, sería aburrida y no haría falta nadie para nada.

Por su parte, las condiciones laborales del sector son precarias, tener un contrato suena tristemente ridículo a estas alturas, y la situación no parece que vaya a cambiar a corto plazo. Entrar a una redacción sostenible es también una misión casi imposible, y en algunas cosas seguimos siendo muy españoles: es mucho más fácil entrar en dichos lugares a dedo que por currículum o talento, y hay mucha gente muy válida que nunca comerá de esto porque no es amiga de los que ya están dentro.

Por terminar, creo que los problemas más importantes de la crítica de videojuegos en España tienen que ver antes con las posibilidades laborales que con la calidad de los textos y los críticos. Gente buena tenemos a puñados, y público parece que no falta. Lo que sí falta es una estructura, lugares donde esa gente pueda encajar, medios que no se aprovechen de la ilusión de sus redactores no remunerando su trabajo, y sobre todo, concienciar a los lectores de que no se puede vivir del aire, especialmente si hablamos de crítica cultural (que suele estar más distanciada de la publicidad y otros medios de financiación similares).

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

Creo que hay de todo, y ver la variedad como algo malo es un error. Hay críticos buenos y críticos malos por todos lados, claro, pero creo que el público también tiene que hacer el esfuerzo de encontrar aquellos lugares que estén en sintonía con su pensamiento y su forma de ver y vivir todo esto. Hay un millón de alternativas, y alzar tanto la voz porque X estilo no te gusta teniendo a un par de clics mil opciones diferentes es signo de inmadurez y tiempo libre. Todo es criticable y todo es mejorable, pero pocas quejas van acompañadas de argumentos o comentarios constructivos.

Respecto a lo segundo, no sabría muy bien cómo definir la figura del crítico medio en España. Hay tantos perfiles distintos dentro de un círculo tan cerrado, que cuesta encontrar tres o cuatro que sean muy parecidos. Con la especialización y la profesionalidad ocurre lo mismo, y creo que, aunque lo primero se echa en falta más a menudo, lo segundo es más dañino y habitual.

❖ Hugo Gris

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Mirando ese paradigma desde la óptica de la complejidad, diría que este supuesto cambio ocurre de manera transversal al circuito. Hay hitos en la manera en que se conciben, producen y distribuyen videojuegos (desde la irrupción de lo indie como modelo de negocio a la popularización del juego móvil tal y como Jesper Juul cuenta en *A Casual Revolution*, o, más recientemente, a través de plataformas como Itch), pero también hay cambios en la forma en la que se juega y se trata el juego desde las esferas críticas.

Es posible que con el tiempo surgiera una voluntad y exigencia del videojuego como obra cultural de bajar al mundo y comprometerse, abriendo el espectro de sus temas y representaciones, así como de resignificar la manera en que construye sus mundos y procesos metalépticos para abarcar espectros cada día más diversos. Aquí contesto muy influenciado por Marina Garcés y su *Un mundo común*, pero diría que la evolución del videojuego como arte y como cultura ha ido en esta línea de renovación de compromisos que la autora introduce en su capítulo Encarnar la crítica: es un proceso retroactivo; el videojuego evoluciona, se vuelve más complejo y comprometido, y la crítica hace lo propio, y exige cada vez mayor complejidad y compromiso.

Es una cuestión a entender desde la transversalidad de los circuitos. A día de hoy tenemos cada vez más juegos que enseñan a jugar (en un sentido sicartiano del término), títulos que han creado unas dinámicas en torno a las que articular presencias y actitudes que son superiores (en cuanto a externas, precedentes y directoras) al videojuego como objeto. Sigue habiendo mucho de ocio y negocio, de escapismo y consumo, pero por suerte, también ha habido muchos buenos juegos. Y los buenos juegos son lo que, ulteriormente, cambian el paradigma.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del *new games journalism* se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

No sé si tengo la capacidad de señalar con precisión un punto de inflexión en algo tan complejo como esto. El circuito anglosajón y el hispano son muy diferentes, tanto en ritmo como en extensión y formas de mirar. Parece más o menos evidente que lo digital ha sido una de las patas sobre las que se triangula este paso de objeto puramente de consumo a objeto cultural, y aunque diversos, los canales no son estancos y beben los unos de los otros. Eso también ha sido favorecido por la accesibilidad a autores de un rango de diversidad altísimo.

Lo digital aumentó el tamaño del podio desde el que se habla de videojuegos hasta hacerlo prácticamente infinito. Si bien todo está supeditado a dinámicas de consumo que atan la presencia a la supervivencia (no como, no escribo), un vistazo al panorama actual devuelve una cantidad de medios importante, variado y, quizá, apelmazado.

Si tuviera que decir un medio referente en esta transformación, *Anaït* fue y sigue siendo clave. Seguramente, el medio más relevante dentro de este marco concreto de la pregunta. Por debajo de eso, la propia web en la que yo desarrollo gran parte de mi actividad tiene ya diez años. Hace una década salíamos de *Braid*, un juego que habitualmente se concibe como el iniciador de ese indie popular, casi masivo, rentable y explotable. De nuevo, el movimiento es paralelo. Ejemplos habría varios.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

Es una movida bastante heterogénea, así que es difícil de encarar desde lo general. Más aún cuando mi implicación dentro de una rama más cercana a la crítica cultural que al videojuego-objeto me ha creado unos círculos muy cerrados en torno a esta idea. Si también se añade a la mezcla ese supuesto segundo advenimiento del software español, la sopa se vuelve densa y compleja.

Hay muchas ramas aquí. Del juego como servicio al e-sport, del puro ocio al juego más reflexivo y matizado (a falta de una mejor traducción del ‘*nuanced*’ inglés). Como esfera cultural la concepción del videojuego ha crecido un montón y ya cuenta con un buen puñado de autores que le han dado una entereza propia que, si bien sigue teniendo que pelearse de tanto en tanto, está más que consolidada.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la “comercial” y la “cultural”) en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Entiendo de dónde viene esta dualidad, pero creo que habría que hacer una reflexión previa en torno a las categorías. Encontrar crítica (cultural o de otra índole) de videojuegos en español es bastante difícil. Habitualmente se producen reseñas o análisis ligeros, pero es menos habitual encontrar crítica con integridad propia. Es decir, con estructuras discursivas y formales, con triangulaciones argumentativas y con una intención explícita de mirar hacia dentro de los juegos y no servirse de ellos como pretexto para hablar de otras movidas.

Aceptando la dualidad, no suelo moverme por el lado comercial. Diría que aquí encajan las webs más generalistas, más presas de lo inmediato y de comer a base de clicks. *Meristation* (pese a sus intentos por resignificarse), *Vidaextra*, *3DJuegos*...ese tipo de páginas.

Del otro lado, son también muchas. Barro para casa y digo que está *Nivel Oculto*, al lado de *Anait*, como dos de las cabezas más visibles, más comprometidas y más ocupadas en darle integridad cultural al circuito de escribir sobre videojuegos.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

No creo que la crítica sea algo que pueda discutirse en relación a niveles. De nuevo, creo que las categorías no están claras. Hay mucha reseña formularia, compartimentada y casi automatizada que no incrusta el objeto de su mirada en la complejidad del circuito, con los compromisos que ello supondría.

Los encajes han evolucionado de la mano de los juegos, como ya he dicho antes, pero son casi procesos naturales para un medio que se ha tomado su tiempo para consolidarse (uno corto, no obstante). En la olla hay acercamientos de todo tipo, desde textos confesionales a esos análisis que tiran de fórmula y se deben a su etimología, dividiendo el juego en compartimentos que se valoran por separado para luego dar una visión rearmada y pretendidamente holística que no suele serlo.

Hay falta de continuidad, falta de conexiones abiertas que creen circuito, y sobran plumas escribiendo desde el límite de sus escritorios.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

El rasgo más notable es tanto positivo como negativo: hay una apertura y accesibilidad muy notable en el acceso al circuito, y muy pocos filtros. La llegada de plumas nuevas es constante, pero también la saturación de medios, voces y textos que no terminan de aportar porque no necesitan mucho para estar. Quizá esto venga de la propia naturaleza del videojuego como un medio masivo y pretendidamente transversal, pero los procesos necesarios de profesionalización exigen una resignificación de lo que significa tanto crítica a secas como crítica cultural. Así como de un metatrabajo de las formas en que se conciben los textos.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

La llegada de gente movida simplemente por la pasión es una de las problemáticas que más me saltan al paso en mi actividad de jefe de redacción de un medio especializado en crítica cultural. Creo que muchas veces se reduce la definición de profesional a la de la existencia de una remuneración, y aunque esta sea *sine qua non*, no es ni mucho menos el factor más determinante ni algo que sostenga por sí misma un circuito.

Las relaciones contractuales son necesarias, pero también las editoriales. Los procesos de trabajo, escritura y edición de los textos tienen muchos intervinientes, y es labor tanto de los escritores como de los editores y directores de redacción el trabajar los textos para que adquieran una integridad propia sólida. Esta es otra de esas ramas que es difícil afrontar desde lo rentable. Yo mismo no obtengo remuneración alguna por trabajar con todos los colaboradores de *Nivel Oculto*.

Más allá de eso, de nuevo, quizá habría que entrar en la cuestión de las categorías. El periodismo de videojuegos y la rama crítica pueden ser tangenciales, pero son independientes. La labor crítica exige una formación explícita y continuada, una incrustación en tejidos de discusión y una metarreflexión que no me atrevería a decir que abundan. Lo profesional pasa inevitablemente por el pensamiento del trabajo propio.

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

La especialización viene dada por el lugar desde el que se escribe y es la que da apellidos a la crítica. No es lo mismo una crítica histórica de un videojuego que una crítica formal. Todas forman un tronco único, pero cada una se mueve de manera diferente.

Más allá de eso, y obviando lo de los apasionados porque ya lo he comentado, lo urgente sería dar un paso atrás y resignificar (o, incluso, significar de una vez) lo de “profesional”.

Mi labor como crítico está continuada en gente que tengo alrededor y con la que contrasto ideas, discursos y piezas. No publico nada que no pase por esa fase. Mi labor como editor pasa por una atención pormenorizada a la construcción formal y discursiva de los textos que

se traduce en un ir y venir de los trabajos hasta que se publican y se pagan. Entender cada pieza como algo extendido en el tiempo, que evoluciona, se matiza, se corrige y en algún momento precipita en algo concreto se me antoja un paso en la profesionalización.

Faltan, también y sobre todo, corpus de trabajo. Una reflexión sobre por qué se escribe, hacia dónde se escribe y cuál es la intención final que define miradas y presencias. No vale con aquel viejo mantra de “si quieres escribir, ponte a escribir”; en algún momento hay que pararse a pensar qué se está haciendo, porque solo desde la noción de la posición propia puede uno articularse con las posiciones de alrededor. Escribir autotélicamente es una de las mayores problemáticas que veo en el circuito español.

❖ **José María Villalobos**

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Creo que el aspecto cultural viene del éxito económico. Cuando se habla del videojuego como algo de nicho no se puede esperar su desarrollo cultural porque las élites, las que controlan todo, te ven de una manera despectiva. Entonces lo que ocurre es que, gracias a ese éxito apabullante del sector se ha conseguido que el videojuego sea inevitable. A partir de ese momento es imposible evitar otras perspectivas, entre ellas la cultural.

Ahora, gracias a ese alcance, se está dando un cambio generacional. Estamos en un mundo en el que ya es normal jugar a videojuegos; es inevitable que se hable de ellos por ejemplo en la política. Esa visibilidad ha venido gracias al tema económico, como pasa con el resto de medios.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del *new games journalism* se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

Es muy complicado, porque se empezó a escribir de videojuegos en los 80 dedicado a un público infantil, no se pensaba que se podía ir más allá. Había periodistas que escribían

sobre el tema, pero especialmente había mucha gente que empezó a cambiar en revistas como *Super Juegos Extreme*, que tenía una visión más ácida y que además venía de la visión de la cultura popular.

Si hay que seleccionar un comienzo propiamente dicho, se podría decir que estuvo en *Mundo Píxel*, con gente que escribía sobre el videojuego al mismo nivel cultural que el del cine o la literatura. Esa, junto con *AnaitGames*, puede ser la primera generación. Eran medios dedicados completamente a la reflexión y la visión cultural, algo inédito en este país.

Después vino como una segunda generación con otros enfoques en páginas más generalistas. Yo por ejemplo empecé a trabajar en *VidaExtra* con esa visión, y es algo que estaba bien porque se podía llegar a más público. Era como una voz diferente que acercaba el discurso a lo que ya habían hecho las otras páginas.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

Yo, por ejemplo, con la gente de mi generación no puedo hablar de videojuegos. Aún así, ha habido una naturalización del videojuego porque están en todas partes. Están asimilados en el cine, en las series, en la publicidad... Digamos que la gente de mi generación los miran con admiración y curiosidad gracias al alcance que han conseguido tener. Es algo curioso cuando se utilizaba la palabra 'friki', y esa consideración es absurda ahora porque los frikis eran pocos y ahora son la mayoría, ya no tiene sentido aquella concepción de nicho.

Esa persona que no entiende los videojuegos posiblemente se comunique a través de un móvil, vea vídeos en YouTube y tendrá redes sociales. Todo el mundo en el que se mueven esas personas que hablaban del videojuego de forma peyorativa está construido por frikis, al final.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la "comercial" y la "cultural") en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Esto siempre ha sido una lucha tremenda. El enfoque original de los análisis, traducidos de la *review*, es como guías de compra con términos sencillos. Son miméticos, los fragmentaban en jugabilidad, sonido, gráficos... Son muy iguales uno de otros. A la hora de escribir en los grandes portales esto era un problema, no como en *Mundogamers* o *Anait*. Pero sí en *Meristation*, por ejemplo.

En *VidaExtra* llegamos a quitar las notas porque se convertía en un pago para el lector, le invitaba a ir directamente hacia abajo y ver el número, lo mejor, lo peor y punto. Yo siempre aposté por un texto más orgánico y tuve relativa libertad. Pero ahora estoy en *Meristation* y hay que seguir varias reglas de escritura relacionadas con el tiempo verbal, con el sujeto gramatical... Por ejemplo, yo propuse que se pudiera publicar un análisis y una crítica, porque los primeros se ven como guías de compra y cumplen bien esa labor. Pero si se busca algo más está en la crítica. Solo hice un análisis y mis pensamientos los vuelco en artículos. Prefiero no hacer análisis para no verme obligado a esas normas.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

Creo que hay dos casos muy diferenciados: las webs grandes (con *Meristation*, *Vandal* o *3DJuegos*) y los sitios independientes. Lo que ocurre es que hace años éramos muy pocos, y ahora hay una sobresaturación. Es un problema porque nos encontramos con que *Nivel Oculto* lleva años funcionando y es muy buena pero aún están intentando financiarse por vías no tradicionales.

Ahora mismo hay tal cantidad de gente brillante, joven y con energía que están abocados a aguantar lo que puedan y a desaparecer. Es muy complicado mantener a tanta gente y menos con vías alternativas de financiación, porque no se puede sostener con la publicidad, por ejemplo, menos aún desde un sitio pequeño. Hay profesionales muy buenos en la escritura y en lo visual, pero no espacio para todos. Existe algún milagro en papel como *GTM*, *GameReport* y *Manual* y en web hay tanta oferta que es complicado aguantar hasta que terminen relegados a desaparecer o fusionarse con un portal grande.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

Lo que te comentaba de la cantidad de voces en ambos sentidos. Hay mucho periodista, pero también filósofos, historiadores, físicos, psicólogos o matemáticos. Es bueno en el sentido en el que hay muchas voces distintas, lo que encaja perfectamente con el videojuego, que es un crisol que no se centra en un solo aspecto, sino que abarca muchas temáticas. Así, la gente que viene de otros ámbitos enriquece el panorama con su especialización de una manera que el resto no podría hacerlo. Yo puedo hacerlo desde el cine o la cultura pop, pero es maravilloso que alguien pueda hacerlo desde la filosofía, la historia o las matemáticas. Luego está la parte negativa: me encantaría que todos pudiéramos vivir de ello, pero es inviable al haber tanta gente.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

Dependiendo de lo que se entienda con “profesionalidad”; si el sector estuviera restringido solo al periodismo no podría darse la riqueza de voces que explicaba. Si se entiende la profesionalidad con ser consecuentes con la calidad del trabajo y lo que vas a ofrecer yo creo que está muy bien. Alberto Venegas, por ejemplo, escribía al principio de forma un poco errática pero a base de escribir ha mejorado muchísimo.

El tema del dinero depende mucho. Yo por ejemplo trabajaba y escribía cuando llegaba a casa, así que estaba de lunes a domingo un montón de horas. Lo que pasa es que era feliz porque al final hablaba de videojuegos. Para una época estaba bien porque me redondeaba el sueldo y todo sacrificio se saldaba con pasión. Otros compañeros de *VidaExtra* vivían de escribir para algún medio con sueldos muy justitos pero vivían de lo que les gustaba.

Hay muchos sitios que directamente no pagan, y no solo los medios pequeños que no lo hacen porque no pueden. De hecho, son estos, con esa financiación que están consiguiendo *Nivel Oculto* o *Espada y Pluma* van destinados completamente a pagar a colaboradores. Eso no se da incluso en webs grandes, donde el pago era darte el juego en cuestión. En la propia *Meristation* los análisis son los que peor se pagan porque te están dando el título. Luego una columna son 20 euros, un reportaje 50 y una serie de ellos durante un mes 250. Y es de los sitios que más pagan.

Es muy complicado vivir de ello: se puede, pero pueden muy pocos. Hay mucha gente que se mete aquí del tirón y luego se da cuenta de la realidad. Yo trabajé incluso para sitios donde pagaban dos dólares por publicación, tenía que escribir cuatro textos al día y no apreciaban mi trabajo. Con la cantidad de gente que escribe hay que trabajar muchísimo, así que se sacrifica la calidad de lo que se escribe.

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

Considero que ni uno ni otro se acercan al modelo actual. El academicismo es otra cosa con identidad propia. Es absolutamente necesario pero no está centrado en escribir para la gente. A mí me encanta que la gente disfrute leyendo, como me pasa a mí cuando leo un texto y me paro en el segundo párrafo para ver el nombre del autor. Que además de hacerte reflexionar y te den nuevas perspectivas, lo principal es que esté esa satisfacción porque puede que incluso no terminen de leerse el texto.

La pasión está mucho en los blogs, pero en los portales grandes creo que se está llevando bien la profesionalidad. De hecho, en *Meristation* nos intentan sujetar, incluso, y yo no encajo del todo con normas tan rígidas. Por ejemplo con el uso del plural mayestático, que llega a confundir la humildad con la falsedad porque no refleja la experiencia personal del autor. Aunque hay distintas formas y sí se intenta ser profesional, se está haciendo en detrimento de ser más cercano y de hablar directamente al lector de tú a tú. En análisis es muy complicado de conseguir.

En cuanto a la especialización, por ejemplo, yo sé más de cine y de música que de videojuegos. Son artes con más tiempo y bagaje que el videojuego y hemos empezado a leer libros sobre ellos en los últimos años. La primera editorial fue Héroes de Papel, y entonces han empezado a sumarse las demás, entre ellas las grandes. Si sé tanto sobre cine y música es porque he podido leer sobre ello, los videojuegos han empezado a construir esa teoría hace muy poco. Ahora también están los másters o los cursos de narrativa y esas cosas que te enseñan cosas más concretas.

Sin embargo, para acercarse a él hay que hacerlo de forma más pura porque estamos hablando de arte. Te puedes emocionar con un autor aunque no conozcas sus miles referencias, y estamos en un contexto donde los medios se alimentan entre ellos continuamente. Si juegas muchísimo empiezas a crear relaciones de las obras, y si encima profundizas en otras artes como literatura, cine o fotografía en tu cabeza empiezas a crear una maraña. No es necesario ser un erudito, esto se consigue a base de experiencia. Sobre historia del cine tengo muchísimos libros, pero sobre la de los videojuegos empiezo a tener ahora una buena biblioteca. Hay que ser sinceros y humildes en este sentido: deberíamos a empezar a exigir cierto conocimiento sobre el medio a partir de ahora.

❖ Tomás Grau

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Desde el punto de vista histórico, parece evidente que el punto de inflexión en el que al videojuego se le empezó a tratar como un objeto cultural por derecho propio se halla en algún punto impreciso entre 2004 y 2009. Hay varios factores que contribuyeron a este cambio de paradigma: el enfoque mucho más amplio e incluyente de plataformas como la Wii y el móvil, la transición de la prensa entusiasta de un modelo más pasivo y consumista a uno más activo y reflexivo (en esto debió de influir la afluencia de modelos de prensa mucho más personalizados como el podcast), la "revolución indie" empezada por varios autores en diversos ámbitos de consumo hardcore...

En mi opinión, el factor más importante habría de ser la maduración de un sector muy importante de la generación gamer que empezó con las consolas de 8 bits de los 80 y que siguió jugando al entrar en la edad adulta, con que su demanda por contenido más serio motivó al surgimiento de obras más ambiciosas. Es importante indicar aquí que esta maduración se produjo sobre todo en Estados Unidos. España aún no ha pasado por la misma fase exactamente, y Japón podría argumentarse que la tuvo con algo de antelación.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del *new games journalism* se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión

digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

No sabría especificar un punto de inflexión concreto para la prensa de videojuegos española, pero me atrevería a decir que tiene que estar relacionada con el ascenso de medios especializados más abiertos a la reflexión y al debate posterior, como *Anait* y *Nivel Oculto*. Con todo, es posible que hubiese algo parecido antes en medios más reducidos de los que no tengo constancia.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

En líneas generales, el videojuego en España se sigue tratando como un pasatiempo o *hobby* de unos pocos entusiastas. En ningún caso se percibe que la gente lo trate con el mismo nivel de seriedad que el cine o la literatura. Hay artistas y organizaciones excepcionales que intentan, a veces, hacer algo interesante con ello, pero para mí son la excepción que confirma la regla.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la “comercial” y la “cultural”) en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Personalmente, tengo muchas reservas con esta dualidad. Si por comercial nos referimos a cualquier videojuego que trata de venderse en una plataforma de consumo mayoritario, entonces no hay prácticamente ningún juego que no sea comercial. Si por cultural nos referimos a los juegos que, por un motivo u otro, contribuyen de algún modo a moldear nuestra manera de entender ciertos aspectos de nuestra sociedad, entonces podría decirse que todos los juegos son cultura.

Si por cultural entendemos, sin embargo, que posee algún mensaje explícito, entonces la cosa cambia, pero de nuevo, cualquier juego lleva consigo un código de valores insertado en su propio código del que no puede prescindirse. En el mejor de los casos, podríamos distinguir entre juegos cuyo impacto artístico o cultural puede resultar más evidente de

trazar que otros en los que no, pero para entonces deberíamos incluir criterios adicionales que complicarían aún más la cosa.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

Sin voluntad de herir los sentimientos de nadie, siento que la prensa nacional se sitúa muy por detrás del nivel de conversaciones que pueden leerse en inglés o incluso japonés. En ello veo un poco de lo que los australianos llamaban "rechinamiento cultural" (la sensación de que cualquier cosa en inglés es inmediatamente mejor por estar en inglés antes que en español) pero también veo cierta animadversión a la idea de que podamos contribuir de alguna forma significativa al discurso imperante en la industria.

Eso provoca varios efectos secundarios muy desagradables, como la tendencia a repetir esquemas e ideas que llevan caducadas mucho tiempo (sin ir más lejos, 'Dayo' repitió hace poco que los juegos deben contener la posibilidad de fallar en ellos para llamarse juegos, lo que lleva denostado desde hace al menos 5 años), así como una falta de voluntad para escuchar nuevas voces que homogeniza el ambiente y ahoga perspectivas alternativas.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

Creo que el aspecto más positivo de la prensa nacional de videojuegos española es que, con la ayuda de la digitalización, el número de voces se ha expandido hasta el infinito y ha permitido que voces que jamás hubiésemos podido oír en otras circunstancias sean escuchadas de una vez. Creo que el aspecto más negativo de ello es que, con el aumento de voces, la tendencia de escritores y consumidores ha sido establecer camarillas que no congenian entre sí.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

Creo que todos estos puntos son bien llevados, aunque matizaría que, más que exceso de pasión, lo que sufrimos es un exceso de actitud acrítica. Parte de la razón se halla en esta tendencia malsana que ha habido siempre de usar los juegos como refugio escapista y no como obras de arte que puedan (o deban) someterse a un tratamiento crítico.

Con el tiempo, espero que esto vaya mejorando y cambiando, pero hasta entonces, nuestro mayor problema va a seguir siendo que no podemos crear puestos de trabajo estables que generen confianza y seguridad entre críticos jóvenes o veteranos. En cuanto al orden, señalaría eso (las malas condiciones de trabajo) como el principal, seguido de la falta de profesionalidad.

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

Creo que se quien fue la persona que dijo esto. En líneas generales, estoy de acuerdo con su descripción del problema, en tanto que tenemos demasiados escritores que se aproximan al videojuego desde otra disciplina que no es estrictamente de *game studies*, y la apasionada que recurre demasiado a la víscera y demasiado poco a la reflexión posterior. Debo decir, con todo, que se trata de una generalización muy grosera que no tiene en cuenta la variedad de voces que existe ahora mismo.

Con todo, sí que diría que, en los medios de mayor difusión, existe una falta de interés en el ahondamiento de ciertas cuestiones que, en ocasiones, se suplen metiendo materia de disciplinas que son, como mucho, auxiliares al medio (de ahí lo del pseudoacademicismo) o que dependen demasiado de la experiencia y veteranía personal del que está escribiendo.

◆ **Víctor Martínez**

Los videojuegos siempre han estado más vinculados al ocio y al negocio, pero son muy notorios, más hoy, sus matices culturales. ¿Considera que hay algún punto concreto en el que haya cambiado el paradigma?

Creo que más que un punto concreto se pueden localizar una serie de puntos que han llevado al videojuego a tener la relevancia cultural que tiene hoy, y de hecho están muy unidos al ocio y el negocio. Las recreativas tienen una parte importante del mérito, pero también los ordenadores personales; está una generación entera que nació en la frontera entre el ayer analógico y el hoy digital, y que en general estuvo más dispuesta a experimentar con la interacción con una pantalla. La primera vez que se extendió el “hacer cosas” en una pantalla fue con *Space Invaders* y sucesores y sucedáneos.

Los primeros juegos incluidos con los sistemas operativos de los ordenadores definieron el tipo de “ocio productivo” (el que es útil para la productividad, por estar bien delimitado y no ser intrusivo para el resto de *software* del ordenador, que sí era “útil”) que hoy tan popular es. La invasión mediática de la primera PlayStation, que empezó a legitimar a un tipo de jugador que ya no veía los videojuegos como algo para niños o gente rara y que podía ver como modelo a los personajes de *Friends*, por ejemplo, que también jugaban a *Crash Team Racing* en el salón de su piso.

La explosión de los juegos en Flash, *World of Warcraft*, el iPhone, la popularización de la monetización *freemium*; todos estos puntos supusieron cambios de paradigma, en buena medida porque se adelantaron o, mejor dicho, influyeron mucho más allá de sus límites. Estos puntos que uso de ejemplo (escasos y que en ningún caso fueron los primeros en lo suyo, por decirlo de alguna forma) abrieron nuevas líneas de discusión y pensamiento y crearon nuevas especializaciones, que han ido permeando más y más en nuestra cultura hasta convertirse en casi su propia esencia: sabes que está ahí, porque la hueles, pero quizá no sabes ni qué es.

En el periodismo anglosajón, por ejemplo, desde la aparición del *new games journalism* se empezó a ver más a los videojuegos con un enfoque cultural. En España, algunos autores señalan que la aparición de ciertos medios o la explosión digital ayudó a generar ese discurso. ¿Está de acuerdo? ¿Cuál cree que fue el punto de inflexión en el ámbito nacional, si es que ha habido?

Obviamente la popularización de los blogs tuvo un papel crucial a la hora de expandir la crítica de videojuegos, tanto en cantidad como en calidad. Merece la pena pensar en esto en profundidad, porque aunque la mayor parte de los avances que se lograron gracias a estas plataformas digitales fueron realizadas sin esperar retribución, por puro amor al arte

(en este caso se puede decir de manera literal), los grandes medios y el mercado no han tenido reparos en aprovecharse de ese capital cultural, omitiendo o incluso silenciando a los pioneros cuando lo han necesitado.

En rasgos generales, ¿cómo cree que se percibe el videojuego en España actualmente?

Creo que se podría hablar de tres grupos: los medios, que tocan el videojuego por compromiso y a menudo como ramificación secundaria de la también genérica sección de tecnología; las instituciones, que se han encontrado en medio del tira y afloja entre quienes quieren que el Estado reconozca y apoye al videojuego y la rama más liberal, que considera que deberían ser algo libre de contaminación estatal; y la sociedad, a la que el videojuego le parece, por lo general, un pasatiempo sin mucho valor, o que no puede equipararse con la música o la literatura. No creo que estén especialmente bien percibidos, ni que la industria del videojuego haga mucho (las excepciones son notables y bien conocidas, por supuesto) para cambiar esa situación.

Buena parte de la comunidad ve dos tendencias claras (principalmente, la “comercial” y la “cultural”) en la crítica de videojuegos en España. ¿Considera usted esta dualidad? Si es así, ¿podría destacar a algunos medios representativos y enumerar algunas de las características de una y otra tendencia?

Solo puedo hablar del caso que conozco de primera mano, que es *AnaitGames*: una web explícitamente comercial pero que intenta tratar con un poco de profundidad lo que nos llega del mercado, complementándolo con lecturas o visiones de gente que llegó al videojuego desde caminos distintos, como la crítica cultural o la academia. Personalmente intento que esa dualidad de la que hablas influya en mi trabajo o en la manera en que trabajo, aunque (con más o menos matices) exista, porque creo que ignorar o negarle al videojuego su realidad comercial es torpe y puede dar lugar a análisis incompletos, aunque por lo general (como una pregunta posterior confirma) la queja suele venir por el otro lado: por el empeño en llamar cultura a los videojuegos cuando “solo son juegos”.

¿Cómo calificaría y describiría el nivel de la crítica nacional en términos de calidad o riqueza? ¿Ve alguna causa destacable y directa de ese nivel? ¿Considera que ha mejorado o cambiado en los últimos años?

En España hay un nivel muy alto y año tras año no deja de subir, aunque lamentablemente las mejores firman siempre estén en situación de precariedad o publiquen en medios precarios y con pocas posibilidades de desarrollarse como deberían. La causa más directa es, paradójicamente, el imparable avance del videojuego como forma de ocio y como negocio global.

¿Qué destacaría de ella positiva y negativamente con respecto a otros sectores?

Creo que la crítica de videojuegos ha sabido recoger algunas ideas muy avanzadas, que casi parecerían exclusivas de la academia, y traducirlas para que puedan entrar con bastante naturalidad en el discurso más amplio de las comunidades de aficionados, lo que demuestra una tremenda inteligencia.

Como contrapunto negativo, la precariedad de la que hablaba antes hace que sea difícil pensar en la crítica de videojuegos como un fin, y en general suele ser un medio de llegar a otros trabajos a los que se les supone una mayor estabilidad, como la publicidad. Aún no hemos encontrado (el momento histórico tampoco ayuda) la forma de darle valor a nuestro trabajo, de empaquetarlo de tal forma que el público encuentre atractivo pagar por él, en vez de simplemente ofrecernos como escaparates para empresas.

Si profundizamos en esto, algunos de los problemas que se han señalado a lo largo de los años son la falta de especialización, de profesionalidad, un exceso de pasión o las malas condiciones profesionales. ¿Cree que estos indicadores se ajustan también a la realidad nacional o consideraría otros? ¿Podría ordenar, en su opinión, los problemas principales de la crítica aquí?

Solo uno de los puntos que mencionas lo considero un problema, y son las malas condiciones laborales que sufren la inmensa mayoría de críticos de videojuegos en España; me atrevería a decir que todos. El resto me parecen consecuencias de otros problemas que sí afectan a muchos otros sectores.

La falta de especialización se debe a que los videojuegos han estado ausentes en la mayoría de universidades de España incluso en carreras como Comunicación Audiovisual, incluso cuando el videojuego lleva al menos veinte años siendo la forma de audiovisual más

interesante y rica. La falta de profesionalidad está estrechamente relacionada con las condiciones laborales y la crisis a la que el neoliberalismo nos llevó hace ya más de una década: no hay motivo para ser profesional, o para actuar con profesionalidad, cuando no hay ninguna dignidad en ejercer tu profesión. El problema de la pasión está en que no falta quien está dispuesto a aprovecharse de ella, y a intentar confundirla con la especialización o la profesionalidad o a hacerla pasar por un antídoto contra la precariedad.

En este sentido, algunas voces han señalado que hay escritores “pseudoacademicistas” y otros demasiado “apasionados”, por ejemplo. ¿Cómo definiría usted al profesional (en general) que trabaja la crítica de videojuegos en España? ¿Considera que existe esa falta de profesionalidad o de especialización?

Creo que por varios de los motivos que he mencionado antes (la poca consideración del videojuego, el ninguneo de las universidades, la irresponsabilidad de los grandes medios) quienes estaban en posición de crear escuela y generar puestos que permitieran a los y las profesionales emergentes de la crítica crecer y desarrollarse (aprender oficio, en definitiva) simplemente han preferido recortar gastos para intentar maximizar los cada vez menos generosos beneficios.

La profesionalidad y la especialización no son cualidades que uno pueda desarrollar en su casa, viendo tutoriales de YouTube: es algo que te tienen que transmitir, y que se transmite trabajando en redacciones dirigidas por profesionales que sepan hacer un trabajo ejemplar e inspirador, algo que en España, en videojuegos, ha sido muy escaso.