



LA PALABRA ACERCA DEL VIDEOJUEGO: ANÁLISIS METACRÍTICO DE DOS REVISTAS ARGENTINAS ESPECIALIZADAS

Autor: Diego Maté

Institución: Instituto Universitario Nacional del Arte

RESUMEN

La crítica de videojuegos, sobre todo la publicada en nuestro país en medios gráficos, se parece poco y nada a la de otros lenguajes. Tomando dos revistas locales, Irrompibles y Loaded, se realizará un análisis metacrítico que permita conocer qué objeto-videojuego se construye y cómo se convocan categorías como las de género y estilo, además de observar las distintas modalidades enunciativas que cada medio propone a través de la diagramación de secciones, del uso de un lenguaje específico que termina recortando un enunciatario concreto, de la polifonía que atraviesa a las notas (algo inhallable en las críticas de otros lenguajes), de la incorporación de elementos narrativos ficcionales o bien relacionados con la experiencia de juego, de cómo se matiza el juicio crítico con la presencia estable de paratextos, y de la recurrencia de algunos axiomas frecuentes que acaban por delimitar una agenda propia (como la queja y denuncia acerca del paulatino descenso de la dificultad en los juegos actuales o la defensa casi militante de la producción local)



INTRODUCCIÓN

Este trabajo se propone realizar un análisis metacrítico de dos revistas especializadas de videojuego: Loaded e Irrompibles. Con ese fin, además de observar el funcionamiento de los textos críticos a partir de sus recursos discursivos o de las categorías de género y estilo que emplean, se estudia además una serie de elementos que enmarcan y condicionan esos textos como la presentación de los mismos (a través de volantas y copetes) o que los acompañan y resignifican (como las calificaciones que rodean a cada crítica). Así, en ese contrapunto que va de los textos críticos a cada revista en su totalidad, se arriba a un primer esbozo que permite comprender cómo es la escena enunciativa de cada medio y qué clase de vínculo discursivo propone a sus lectores. Antes de comenzar el análisis, se realiza un brevísimo recorrido histórico local de los medios especializados en videojuegos para facilitar el acercamiento al objeto de estudio en el presente.

Como corpus de análisis se tomaron cinco números de cada revista. De Irrompibles los números 15 a 19 (de septiembre de 2013 - junio de 2014), y de Loaded los números 113 a 117 (enero de 2014 - mayo de 2014).

INICIOS

Los medios especializados sobre videojuegos tuvieron su bautismo en la primera mitad de la década de los 90, cuando comenzaron a publicarse revistas como Action Games y Club Nintendo y, junto con ellas, se importaban de España otras como Hobby Consolas y Micromanía. A diferencia de lo ocurrido en otros lenguajes, las revistas sobre videojuego siempre fueron, más allá de las diferencias que puedan hallarse entre unas y otras, publicaciones híbridas que construían un objeto y un enunciatario múltiples. La crítica



representaba solo una porción marginal de las revistas; es que el videojuego era concebido como una actividad industrial (había notas sobre estudios, programadores, novedades, rumores), un artefacto tecnológico (lo que ameritaba muchas veces textos acerca de características técnicas de los dispositivos) y las revistas muchas veces se presentaban como espacios de publicidad velada, por lo general bajo la forma de adelantos de juegos exclusivos que funcionaban como zonas de promoción del producto. A su vez, ya dentro del territorio de las críticas (que demasiado seguido eran, sin más, reseñas¹) los medios especializados siempre privilegiaron un aspecto de entre los muchos posibles a ser revisados: la narración. Si bien en los 90 el estado de la tecnología permitía a la gran mayoría de los videojuegos soportar un relato, en muchas ocasiones ese relato no era el centro del juego, o implicaba solo un componente muy secundario. Pero las críticas/reseñas se concentraban mayormente en ese punto, reponían detalladamente los universos narrativos, incluso cuando esos universos no surgían solo del juego en cuestión sino que se apoyaban fuertemente en paratextos (como el packaging o el manual²) que fortalecían el elemento narrativo. La historia era el centro y otros aspectos como los gráficos, el sonido o las mecánicas (esto es, el conjunto de reglas, objetivos y recompensas) quedaban relegados. Hasta podía ocurrir que el redactor de la nota expandiera a gusto o incluso que inventara una narración referente al juego reseñado.

PRESENTE

El tiempo pasó y el panorama de las publicaciones especializadas en la Argentina cambió notablemente, pero una conexión con la escena de los 90 permanece en el peso de lo ficcional que se observa en dos revistas: Irrompibles y Loaded. Se trata de dos medios distintos, de características enunciativas muy diferentes pero que comparten, como si se



tratará de un legado irrenunciable, un fuerte componente narrativo, aunque ahora la narración se integra en distintas formas a las propuestas de cada medio.

Otro punto en común con los primeros medios de los 90 es la construcción del videojuego como un objeto de muchas caras, pero siempre de carácter industrial y técnico. En las primeras páginas de *Loaded* y de *Irrompibles* abundan los informes acerca de eventos internacionales como la Games Developer Conference (GDC) o el E3 (Electronic Entertainment Expo), o algunos otros de carácter nacional como el surgimiento de la sede local de IGDA (International Games Developer Association). Pero a diferencia de lo que ocurría en los 90, donde muchas de esas notas sobre industria eran sobre todo informativas y constituían la única manera de acceder a los datos, las revistas actuales suman una notoria dimensión de análisis y a veces hasta de valoración respecto de, por ejemplo, un nuevo motor gráfico, dispositivo o placa de video (este cambio se debe, probablemente, a que la sobreabundancia de información del presente obliga a estas revistas a buscar un diferencial mediático en algo más que la mera presentación de los datos). Entonces, teniendo en cuenta este cambio de abordaje, puede decirse que las revistas especializadas le hablan a alguien interesado ampliamente en los procesos productivos del videojuego y en la promoción y circulación de los mismos; para *Irrompibles* y *Loaded*, más aún que para las revistas de los primeros 90, el videojuego “empieza” mucho antes de la experiencia lúdica propiamente dicha: se inicia como un trabajo tecnológico y comercial de empresas, estudios de desarrollo y distribuidoras (*publishers*). En el caso de *Irrompibles*, este proceso se repone con un marcado acento colocado en la producción nacional que se caracteriza por un tono pasional y muchas veces abiertamente militante en defensa de la incipiente industria local.

Por otra parte, el crecimiento exponencial de espacios en internet dedicados a la elaboración de guías (*walkthroughs*) y recabamiento de trucos hizo que desapareciera una sección fija de los primeros medios especializados: la de ayuda al jugador. Las revistas actuales no dedican prácticamente ni un párrafo a eso que, en el pasado, se ofrecía como un



servicio de un valor inestimable para el jugador que quedaba trabado en un juego o que, no pudiendo superar una determinada fase, optaba por recurrir a los trucos que las revistas presentaban (solían ser guías de ayuda -con consejos, secretos y niveles mapeados- secuencias de botones para la obtención de mejoras dentro del juego o *passwords* para pasar de un nivel a otro sin la necesidad de recorrer el juego de manera lineal).

Otro cambio notorio se percibe en la desaparición del lector real en las páginas de las revistas. Como Action Games o Club Nintendo invitaban a sus lectores a participar de sorteos, a jugar por premios o simplemente a escribir al correo de lectores y enviar dibujos que después eran publicados en el correo de lectores (se trataba de secciones fijas y de más de una página). Los actuales, en cambio, parecen haber redireccionado ese contacto a sus respectivos espacios web y a la dinámica de los comentarios al final de los posts y de los foros. Entonces, si en el pasado la escena enunciativa de la revista habilitaba una especie de diálogo incorporando literal y materialmente la voz de los lectores, ahora la voz del medio es única y, en todo caso, expande ese diálogo a otros espacios como el de las páginas de internet³.

ANÁLISIS METACRÍTICO

1. NARRATIVIDAD

Se dijo que lo narrativo sigue siendo una parte fundamental de la reseñas de los nuevos medios especializados. A grandes rasgos, en estos medios lo narrativo puede tomar dos formas y, a su vez, aparecer en dos zonas del texto: el copete o el cuerpo central. La primera forma, utilizada sobre todo en Irrompibles, es la de la presentación de un breve relato creado por el crítico que surge a partir de la historia y/o el mundo del juego, y que

por lo general se ubica en el copete y puede desarrollarse en tercera o en primera persona, en el caso de que se adopte la voz de un personaje:

Como si fuera un fantasma, la sombra gigante desaparece entre la niebla. El Capitán Edward Kenway guarda el catalejo: las condiciones para emprender el asalto naval al fuerte de la bahía de Kingston no son óptimas. La amenaza latente de un galeón español acecha en el horizonte. Pero los cañones ya están cargados, apuntando a las torres enemigas...⁴

La segunda forma es utilizada por los dos medios pero, una vez más, parece explotada mayormente por Irrompibles: se trata del relato en primera persona de la experiencia de juego, una breve crónica, con diferentes grados posibles de ficcionalidad, de la experiencia del crítico con el juego.

Los dedos me transpiraban sobre los botones del joystick. En un movimiento casi robótico, me cierro la boca con la mano. Ya llevaba abierta un rato largo y me estaba manchando de saliva el pantalón. Salgo del cuartito y me prendo un cigarrillo. Miro por la ventana y las primeras luces dibujan la silueta de los edificios mientras el pájaro de la resaca canta enloquecido. Los ojos me arden y muerto de sueño pero por primera vez no importa. Acabo de ser testigo del final de uno de los mejores juegos de la historia⁵

Finalmente, puede darse una tercera forma, aunque es poco común, que funden las otras dos en un relato único y que mezcla el mundo ficcional del juego con el del autor del texto:

La noche envuelve la ciudad, una ciudad sucia y oscura llena de callejuelas asfixiantes que oprimen el corazón. La ropa me aprieta en la entrepierna y las correas que ajustan la capa de mi tórax a duras penas me dejan respirar. Me doy cuenta de que el paso del tiempo también se hace sentir en los fichines, ya no soy ágil y siento que necesito aflojar este



corset sadomasoquista, o bien cambiar mis desarreglos alimenticios de la última década. Mi nombre es Garret y lo tuyo... es mío⁶

Los fragmentos pertenecen todos a Irrompibles y aparecen en el copete, es decir, son una zona paratextual de entrada al texto que no funciona de la manera tradicional (anticipando el contenido de la nota y resumiendo sus puntos nodales), aunque la revista contempla la utilización de esas dos formas de lo narrativo también al interior de las críticas. Loaded, en cambio, carece de copetes, por lo que la dimensión narrativa se plasma directamente en el texto, dando lugar a las dos formas descritas: a veces la nota repone la historia diegética del juego, a veces aparece el relato en primera persona del redactor que narra su experiencia con el juego.

Este aspecto narrativo de los textos es una modalidad muy atípica en la crítica. Por ejemplo, si se toma una publicación especializada de cine en papel sería posible (aunque difícil) encontrar un relato del visionado de una película, o de cómo una experiencia cinematográfica marcó al crítico, pero en esos casos se está siempre frente a alguna clase de desvío de un grado cero local del género que establece como norma la utilización de la tercera persona y donde el uso de la primera persona tiene un efecto evidentemente retorizante. No es así en el capítulo local de la crítica especializada de videojuegos, donde la narración es una dimensión fundamental de las críticas. Un fragmento de un texto crítico de Loaded muestra este funcionamiento:

Para poner al tanto a los nuevos jugadores, el título incluye una recorrida por el convulsionado argumento hasta el inicio del nuevo juego, que encuentra a Gabriel Belmont, ahora en su nuevo rol de Drácula, despertar en tiempos modernos después de un sueño de varios siglos. Zobek, un viejo conocido de la serie, le ofrece matarlo definitivamente, pero antes le encarga evitar que una organización logre revivir a Satanás, quien busca venganza.⁷



Puede verse cómo el crítico repone brevemente el relato del juego con fines analíticos: simplemente da cuenta de la historia. No se está, como en los ejemplos de Irrompibles, frente a un ejercicio narrativo con fines creativos.

Sin embargo, en Loaded puede haber secciones mucho más largas dedicadas a desarrollar la narración de un juego. Suele ocurrir en las notas especiales (como en la de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes⁸ o en el informe sobre el universo y las distintas eras de la serie The Elder Scrolls⁹) que puede llegar a haber apartados enteros dedicados a exponer con minucia el mundo diegético de un juego. Pero, de nuevo, lo que hay es dos maneras diferentes de adoptar un carácter narrativo: en Loaded se está frente la ampliación de una de las partes integrantes del juego (su historia) y no se ensaya una creación ficcional como puede leerse en los copetes de Irrompibles. Lo narrativo, así, aparece de dos grandes maneras: como análisis del objeto abordado, en donde se toma una narración existente y se la expande mediante su análisis; o como creación ficcional del crítico, que toma como punto de partida el universo del juego pero cobra un carácter claramente personal.

2. VALORACIÓN

Siguiendo una tipología propuesta por Gerard Genette¹⁰ para el estudio de la crítica, los textos de los medios elegidos operan mayormente de manera descriptiva y apreciativa, pero rara vez interpretativa. La función descriptiva alude al hecho de brindar información sobre el contexto y la circulación de la obra, además de relevar sus rasgos; la apreciativa a la presencia de un juicio respecto del objeto; la interpretativa a la lectura de la obra a través de alguna lectura o discursividad no contemplada originalmente. En el caso de Loaded e Irrompibles, las funciones descriptiva y apreciativa son dominantes y a veces pueden combinarse en una misma nota (es raro encontrar una nota que, sea de los medios elegidos o de cualquier otro, se identifique con una sola función). La descripción suele abarcar



varias áreas de un juego: sus mecánicas internas, su relato, los apartados técnicos y estéticos (gráficos, sonido, motor visual, ambientación, etc.), la interacción que habilita (por lo general denominada “jugabilidad”), niveles de dificultad, etc. Dentro de este desarrollo descriptivo, también suele hacerse mención al estudio desarrollador o al/los diseñador/es implicados, al género y al estilo (si es que resulta lo suficientemente manifiesto como para señalarlo). Son poco frecuentes las descripciones temáticas de los juegos, no así las enunciativas: cuando se da cuenta de los recorridos posible que habilita un juego, es decir, de las experiencias que abre pero también que clausura, las notas suman al análisis lo enunciativo (aunque nunca se utilice el término o el concepto de enunciación). Las entradas críticas al objeto, como puede verse, son numerosas y dan cuenta de una fuerte presencia de la función descriptiva.

Pero algo que caracteriza al comentario sobre videojuegos en las dos revistas, incluso cuando la descripción abunda, es la existencia de un juicio. El espectro de la apreciación es amplio: ese juicio puede ser firme o suave, explícito o más o menos velado, puede estar desarrollado o formularse velozmente, pero siempre está. La opinión del que escribe tiende a exhibirse de alguna manera, ya sea a través de los adjetivos que califican los rubros técnicos a la par que se los va describiendo, o desplegando los argumentos que sustenten una cierta posición, a favor o en contra. En la nota sobre *Dark Souls II* en *Loaded*¹¹, el crítico describe primero el complejísimo sistema de combate del juego (que incluye penalidades impensadas para un juego actual) para explicar después qué estrategia debe encarar el jugador, y terminar argumentando a favor de la dificultad elevada que, según el autor, interpela a un jugador que no se rinde fácilmente y que disfruta de grandes retos, tomando distancia de la tendencia general de los últimos años que representa el descenso paulatino de la dificultad. A veces, el juicio se explicita al punto de que se presenta en primera persona, como pasa en esta nota sobre *Beyond Two Souls*¹² en el que el juego se compara con otro del estudio Quantic Dream:



Si bien mantiene esa estética de película, Beyond Two Souls es más película que Heavy Rain. En su predecesor, las escenas de acción/lucha requerían más habilidad de parte del jugador, en Beyond Two Souls está todo simplificado. No se presentan tantos desafíos, se dejó un poco de lado la parte jugable para pasar a hacer hincapié en la historia y la fluidez de la misma, ahora si esto representa un cambio positivo o no, va a depender de cada jugador. Personalmente me gustó más y me pareció mejor incluso, pero eso no quiere decir que Heavy Rain sea menos, simplemente es distinto y prioriza otros elementos. Más allá de eso, es una grata experiencia y un gran juego de por sí.

El crítico muestra su gusto, no lo escamotea pero tampoco se lo impone al lector; sobre el final del párrafo se percibe cómo llega incluso a relativizarlo, algo difícil de imaginar en una crítica de cine o de teatro, donde la primera persona suele estar vedada y en las que el juicio debe ser contundente y no deja espacio a dudas. Aquí no hay algo que diferencie a Loaded de Irrompibles en particular sino que se trata de una cuestión de estilos personales que pone en funcionamiento cada crítico: las dos revistas se asemejan en el hecho de que contemplan distintas clases de valoraciones, manifiestas y encendidas algunas y discretas y contenidas otras; desarrolladas y fugaces; personales o impersonales. Las dos, en tanto medios, comparten el hecho de soportar un amplio espectro valorativo capaz de contener distintas gradaciones de la apreciación crítica.

De todas formas, las dos revistas tienen una manera de compensar el juicio del crítico o, en todo caso, de despersonalizarlo e imprimirle un efecto de objetividad: al costado de cada nota hay una serie de textos breves que resumen lo mejor y lo peor del juego, por lo general partiendo de lo dicho en la nota, pero esos resúmenes no son una prolongación de la voz del crítico sino una apropiación de su discurso por parte de la revista, que toma su valoración y la pasa por el tamiz aparentemente más objetivo, más impersonal de la voz del medio. En Irrompibles hay “lo bueno” y “lo malo” que contienen apenas una o dos oraciones cortas que resumen lo dicho por el texto, y un porcentaje que toma como punto más alto 100%



(por ejemplo, *Beyond Two Souls* mereció un 76%). En Loaded se da casi lo mismo, solo que con los títulos “lo mejor” y “lo peor”, y el puntaje va del 0 al 10. Sin embargo, durante mucho tiempo Loaded sumó un recurso interesantísimo que abandonó en los últimos números: al costado de la nota, en la columna donde su ubican “lo mejor”, “lo peor” y la calificación, había además un breve texto sobre el mismo juego escrito por otro redactor que la mayoría de las veces reforzaba la nota principal y el puntaje, pero que otras veces (y esto era lo más curioso) ofrecía una visión y un juicio opuesto al del texto central y, por el simple hecho de compartir el espacio de la misma página, polemizaba con la nota principal y sumaba ya no un efecto de objetividad sino de discusión y diversidad.

2. ESCENA ENUNCIATIVA

2.1. SECCIONES Y LÉXICO

Ya se dijo anteriormente que las dos revistas suelen empezar dedicando notas a eventos sobre los videojuegos, noticias de la industria, información tecnológica, etc. Queda ver qué otras secciones terminan conformando cada una. Para comenzar, las dos comparten una política respecto de la novedad y la primicia que, a su vez, es extensible a otros medios sobre videojuegos e incluso de otros lenguajes (por ejemplo, la revista de cine *La Cosa*): las tapas se dedican a juegos que, en la gran mayoría de los casos, los redactores todavía no pudieron jugar, y en muchas ocasiones ni siquiera hay imágenes del juego, solo imágenes renderizadas de promoción¹³. Las notas de tapa suelen ocupar varias páginas y cumplen un rol doble: funcionan como adelanto, como primicia de lo que está por venir, pero también como extensión del discurso publicitario del mercado, que recurre a espacios de esta clase para instalar productos como parte de su campaña comercial. Es común que las notas de tapa cuenten con mucha información brindada por las empresas implicadas en el desarrollo y distribución del juego, desde el testimonio de los diseñadores y creadores hasta alguna



figura empresarial encargada de distribuir el juego en nuestro territorio (por lo general se trata de la rama latinoamericana de grandes estudios localizados en Estados Unidos, Japón o Europa). El efecto de las tapas y las notas centrales que generan está relacionado con la importancia de la información y la novedad y, por ende, relativiza el peso que el medio le otorga a la crítica, ya que casi ninguna de esas nota contiene críticas o textos que sumen alguna dimensión crítica (¿cómo podrían, si los juegos todavía no fueron probados?).

Fuera de la nota de tapa, las dos revistas se construyen sobre todo a partir de la crítica. Los textos críticos ocupan una buena cantidad de páginas y representan en ambos casos la sección más nutrida de todas.

Algo específico de Irrompibles es que las secciones pueden variar de número en número, incluso pueden ser inventadas solo para justificar la inclusión de una nota específica. Las secciones más estables, o al menos las que pueden encontrarse en más de un número (descontando la de críticas: “reviews”), son “los picores del hardware” (sobre tecnología), “demencia senil” (relato libre sobre alguna experiencia de juego) o “aquellos vicios sagrados” (mayormente sobre juegos de mesa). Fuera de esas, una nota puede generar una volanta única que, en cierta medida, clasifica el texto, pero sin llegar a producir una sección (porque la volanta no vuelve a aparecer): “Próceres argentinos” (sobre un juego argentino en desarrollo), “cazadores de micos” (sobre el desentierro de los cartuchos olvidados de *E.T.*), “las joyas de la abuela” (sobre antiguos juegos “clase B”), etc. La posibilidad de “inventar” secciones de un número a otro y la libertad con la que se denominan en detrimento del carácter informativo (“Próceres argentinos” no explicita nada del contenido de la nota ni de su tema), termina por generar una propuesta lúdica o irónica a partir del uso de las palabras, y constituye uno de los pilares de la propuesta enunciativa de Irrompibles, que oscila entre el guiño que apela al humor y que interpela al conocedor de los códigos de la revista (con términos que conforman un léxico casi propio como “mico”, “picor”, “amor” -utilizado irónicamente-, “ourror” -en vez de horror-, “cacor”, “fichines”). Así, la escena



discursiva de la revista parece cerrarse hacia su interior reduciendo la construcción de un enunciatario cómplice y fiel, que conoce los códigos del medio porque lo consume desde hace tiempo.

Loaded también suele ajustar la volanta para adecuarla a muchas notas, pero los títulos son sobrios y descriptivos. Por ejemplo, una nota sobre Oculus Rift (un prototipo de caso de realidad virtual), la historia del dispositivo y una breve mención al estado de la cuestión tecnológico amerita una volanta con el título “Realidad virtual”. Esta manera de clasificar las secciones está vinculada estrechamente con la propuesta enunciativa de la revista: en Loaded no hay un vocabulario específico que el medio haya ido construyendo a lo largo de los números, por lo que el enunciatario construido por el medio es menos definido, más “ancho”, no necesita ser conocedor de una jerga específica. Si bien Loaded se permite cierto juego de palabras, referencias intertextuales y búsqueda de humor en el título de las notas, se trata siempre de un ejercicio mucho más controlado y menos retorizado que el de Irrompibles. Algunos títulos son: “El ninja de la katana oxidada”, “El final es en donde partí”, “Mientras más grandes son, más pesados caen”, o “Hijo ‘e tigre”.

2.2. VOCES

Finalmente, un elemento definitorio de la enunciación de ambos medios es la manera particular en que se utilizan las personas del discurso. Resulta impensable que revistas especializadas de cine, teatro u otro lenguaje realice la misma operación enunciativa de Loaded e Irrompibles: estos dos medios pueden pasar de una primera en persona plural a una singular sin ninguna clase de problemas, a veces incluso al interior de un mismo texto, y el enunciatario puede ser interpelado tanto en singular como en plural (“vos”, “ustedes”). Las dos revistas comparten esta particular mezcla de registros enunciativos, mostrando solo algunas diferencias de grado relacionadas con el resto de las operaciones de cada medio:



previsiblemente, en Loaded esta diversidad enunciativa aparece con un poco menos de frecuencia, o lo hace de manera menos evidente, mientras que Irrompibles, con su enunciación más cómplice e irónica, la explota más. Las dos incorporan a ese concierto de voces, además, la posibilidad de una tercera persona que se distancia y borra las huellas del texto, como si la objetividad fuera otro tanto de los efectos que los dos medios aspiran a crear, a la par de la enunciación marcadamente manifiesta que caracteriza al resto de la revista. Entonces, el registro enunciativo de las dos revistas se caracteriza justamente por la amplitud de efectos discursivos posibles que va desde la primera persona que habla pasionalmente del objeto, hasta una tercera que toma distancia y que analiza y argumenta con pretensiones de objetividad.

Sería arriesgado postular que tanto en Irrompibles como en Loaded no hay conciencia del registro enunciativo que se maneja, más bien pareciera que existe un trabajo voluntario para perforar cualquier clase de rigidez discursiva que emparente las revistas con el tono más bien distante del periodismo informativo. Así, los críticos pueden hablar en primera persona e interpelar al público sin que eso les impida adoptar un tono de distancia e imparcialidad mediante la implementación momentánea de la tercera persona. Cualquier registro sirve, cualquier persona del discurso puede utilizarse si así lo pide el texto: en todo caso, los indicadores de las columnas laterales (“lo mejor”, “lo peor”, el puntaje) se encargan de encauzar esa diversidad enunciativa en la dirección de una imparcialidad que pretende ser la voz del medio aunque, como ya se vio, en Irrompibles es la voz del mismo medio, a través de recursos como las volantas y los copetes, la que se manifiesta y revela en tanto comentadora lúdica de las notas. Entonces, la enunciación de las dos revistas, con las diferencias de grado observadas, producen una escena enunciativa anfibia, escurridiza, que nunca fija límite alguno a su registro; el discurso puede oscilar entre distintos registros enunciativos (a veces incluso opuestos) sin que esto implique un desvío de ninguna clase de un grado cero local, como ocurriría en un medio de otro lenguaje especializado. Aquí,



especialmente en Irrompibles, el grado cero supone ese magma de voces y registros, por lo que el trabajo con el humor, los guiños o la implementación de un léxico compartido no constituyen ya desvíos sino el núcleo duro de la propuesta.

3. CATEGORÍAS EN USO

3.1. GÉNERO

Como en el mundo del videojuego y la cultura en general, en las dos revistas la noción de género resulta fundamental: su uso es constante y económico, ya que vehiculiza una enorme cantidad de saberes compartidos que de otra manera llevaría muchísimo tiempo exponer. Ya que los géneros del videojuego no gozan del mismo conocimiento que los de otros medios masivos como el cine, el teatro o la televisión, allí se achica en parte el grosor del enunciatario que construyen las revistas ya que, al no explicarlas, los que escribe presuponen que las categorías genéricas son plenamente reconocidas por el lector. Si bien los textos de Irrompibles y Loaded no lo conciben de esa manera, en sus críticas pueden rastrearse las tres clases de rasgos que Oscar Steimberg propone para estudiar el género: retóricos, temáticos y enunciativos¹⁴. Aunque los textos no den cuenta de esos tres niveles de manera directa, hay menciones explícitas y desarrolladas sobre cuestiones relativas a la visualidad, el sonido y la estética en general, tanto como al conjunto de reglas, objetivos y recompensas (retórica); a los temas y a las pequeñas torsiones semánticas que realizan algunos juegos (temática); a la clase de recorrido que se propone, qué tipo de jugador supone el juego, las opciones que sea abren y que se cierran (enunciación). Algunos de los géneros más convocados son el *first person shooter*, plataformas, *survival horror*, aventura gráfica, *hack and slash*, *puzzle* (o ingenio) y rol. Existen otros sobre los que no hay un acuerdo total, o que son marginales en relación con los anteriores y que a veces reclaman una descripción en el texto, como *metroidvania* (un término que surge de mezclar los



nombres de dos juegos representativos del -posible- género como *Metroid* y *Castlevania*), plataformas 2.5D (cuando la mecánica del juego es la tradicional pero parte del escenario es recreado en tres dimensiones) y sigilo (aunque todavía está por verse si los juegos de sigilo constituyen un género propio o se trata solo de una novedad al nivel de las mecánicas).

El peso de la categoría de género se hace sentir también en el momento de emitir el juicio, y para esto no hay un sistema de valores más o menos definido: que un juego tome distancia de un género cualquiera e intente renovarlo tiende a ser mejor visto por los críticos que la opción contraria de respetar plenamente las fórmulas genéricas, pero también puede ocurrir lo opuesto, que un desvío notorio de la convención sea entendido como un fracaso o, muy esporádicamente, que el plegarse a las normas genéricas sea valorado como algo positivo¹⁵. Además de la valoración, el género opera como un mapa rico en referencias al que va a inscribirse el juego reseñado, su utilización implica poner al alcance del lector un corpus amplio que sirve como marco contextual y que, dentro del panorama más bien reducido de lectores que consumen las dos revistas, dan cuenta de un rico saber compartido por parte de la comunidad *gamer*.

3.2. ESTILO

Siguiendo con la perspectiva desarrollada por Oscar Steimberg, los estilos también están compuestos por las tres clases de rasgos antes mencionadas. Pero aquí el uso que las revistas hacen de la categoría es menos frecuente y, sobre todo, menos determinante que lo que se observaba con el género: estilo es entendido en la acepción más extendida, esto es, de manera muy general, como un cierto modo de hacer reconocible presente en más de una obra. El problema es que, cuando en *Irrompibles* o *Loaded* se da cuenta de un estilo, se lo hace apelando solo a uno o dos tipos de rasgos y no a todos. Así, los estilos más comúnmente señalados por las dos revistas son de estudio, diseñador o, más



excepcionalmente, de serie. Así, las últimas producciones de Tim Schafer al frente de su estudio Double Fine, en especial *Broken Age - Act I*, son pensadas por las críticas fuertemente a partir de la noción de estilo que, en este caso en especial, tiende a mezclar las dos: de diseñador y de estudio:

La evolución misma de Tim Schafer como escritor hace ya mucho tiempo que lo alejó de los juegos “graciosos”. Sí, Monkey Island y Day of the Tentacle son de los más cómicos que han existido, pero obras magnánimas como Grim Fandango demuestran que la historia y los personajes tienen más peso cuando hay corazón, además de gracia. Y eso hizo también en Psychonauts y Brütal Legend, nos dio juegos divertidos pero que se concentraban en los personajes y la historia más que en los chistes. Broken Age parece apuntar al perfeccionamiento de ese estilo.

En otro párrafo de la misma nota puede leerse:

(el juego) cumple las expectativas al pie de la letra y nos entrega una memorable aventura cuyo acto resolutivo promete ser aún mejor, gracias a al vasta imaginación que tiene el diseñador estadounidense (Schafer) y al oficio y perfeccionismo de Double Fine.¹⁶

Como puede verse, en este texto el estilo opera de manera dual al conjugar dos trayectorias separadas en una sola (el trabajo de Schafer primero en el estudio Lucas Arts, y con su propio estudio Double Fine después). Lo interesante de este uso excepcional de la categoría es que, además, se describe un estilo en constante cambio, que mejora con el paso del tiempo por obra de un cambio de tono y de la historia y los personajes (retórica). A su vez, la confianza del crítico en el trabajo de Schafer dentro de la órbita de Double Fine es tan grande que el estilo funciona como garantía de calidad de la segunda parte del juego *Broken Age*, aunque todavía falte mucho para su lanzamiento. Pero, de nuevo, las dos revistas presentan muy pocos casos en los que la categoría tenga tanto peso como en este ejemplo. Algunos de los diseñadores que suelen dirigir la atención hacia la dimensión



estilísticas, además de Schafer, son Hideo Kojima, Will Wright o, últimamente, Ken Levine. En el caso particular de Kojima, el modo de hacer autoral suele confundirse con el de serie, ya que el japonés trabajó casi toda su vida solo en la saga *Metal Gear*. Otros juegos que suelen disparar el análisis estilístico de una serie son *Resident Evil*, *Street Fighter*, *The Elder Scrolls*, *Final Fantasy*¹⁷ o *Zelda*¹⁸, etc. En cuanto a un estilo de estudio, en los últimos tiempos se habla de algunos como Bethesda y sus juegos de rol con enormes mundos abiertos y de TellTale y su preferencia por los relatos fuertes que trabajan detalladamente las historias y el impacto narrativo de las decisiones tomadas por el jugador. Se nota que las clasificaciones de estilo realizadas por las dos revistas son menos recurrentes que las de género y también menos determinantes en el contexto de una crítica, pero que además comprenden el estilo de manera incompleta, dejando de lado los aspectos temáticos y enunciativos y relevando siempre los retóricos.

CONCLUSIONES

Este trabajo se propuso realizar una cartografía tentativa del territorio todavía poco y mal explorado de la crítica sobre videojuegos en la Argentina, en particular la que circula en medios especializados como *Irrompibles* y *Loaded*. Este recorrido inicial trató de exponer algunos elementos claves de esa crítica y de las revistas en las que se emplazan y de cómo se distancian de las operaciones críticas más frecuentes de otros lenguajes como el cine o el teatro. Entre esos elementos sobresalen algunos como el componente narrativo de los textos, la amplitud del registro enunciativo posible y el funcionamiento de algunos paratextos concretos como las volantas, copetes o calificaciones. Si hubiera que sintetizar el aporte de estas revistas al género de la crítica, podría decirse que en la actualidad son pocos los lenguajes que cuentan con medios interesados en ensayar acercamientos lúdicos a sus respectivas críticas. Por ejemplo, cuesta imaginar hoy una crítica de cine, de teatro o de



algún otro medio de carácter masivo que demuestre la libertad suficiente como para experimentar con la narratividad al punto de crear un relato ficcional que se transforma en parte integral del texto crítico. Sin embargo, revistas como Irrompibles y Loaded recurren a esa vía casi en forma natural, como si lo narrativo y lo lúdico, extrañamente, formaran parte de su ADN crítico. Quizás se deba a su circulación todavía un poco marginal, pero lo cierto es que la crítica especializada de videojuegos parece ser uno de los pocos espacios en los que el género todavía se permite experimentar con sus propios materiales.



BIBLIOGRAFÍA

- ¹ Rivera, Jorge (1995) "Géneros del periodismo cultural", en *El periodismo cultural*. Buenos Aires. Paidós.
- ² Juul, Jesper (2010) "What is casual", en *A casual revolution*. Cambridge. MIT Press.
- ³ En el segundo número de Malditos Nerds, el nuevo formato en el que sale actualmente Loaded, la nota editorial da cuenta de las intenciones de la revista de volver a publicar las cartas de los lectores.
- ⁴ Crítica de *Assasin's Creed IV: The Black Flag*, en *Irrompibles*, número 16.
- ⁵ Crítica de *Grand Theft Auto V*, en *Irrompibles*, número 16.
- ⁶ Crítica de *Thief 2*, en *Irrompibles*, número 18.
- ⁷ Crítica de *Castlevania: Lords of Shadows 2*, en *Loaded* número 116
- ⁸ Dossier sobre *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, en *Loaded*, número 115.
- ⁹ Dossier sobre *The Elder Scrolls*, en *Loaded*, número 116.
- ¹⁰ Genette, Gerard (2005) "Obertura metacrítica", en *Figuras V*. Mexico, Siglo XXI.
- ¹¹ Crítica de *Dark Souls II*, en *Loaded*, número 116
- ¹² Crítica de *Beyond Two Souls*, en *Irrompibles*, número 16.
- ¹³ Se trata de imágenes que no dan cuenta de la experiencia real del juego sino de elementos diegéticos como personajes, mundo, objetos o que retratan una escena posible del juego pero apelando a recursos visuales relacionados con lo pictórico y con el diseño gráfico.
- ¹⁴ Steimberg, Oscar (2013) "Proposiciones sobre el género", en *Semióticas*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- ¹⁵ Crítica de *Professor Layton and the Azran Legacy*, en *Loaded* número 116.
- ¹⁶ Crítica de *Broken Age - Act I*, en *Irrompibles* número 18.
- ¹⁷ Crítica de *Final Fantasy: Lightning Returns*, en *Irrompibles* número 18
- ¹⁸ Crítica de *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, en *Irrompibles* número 17