

Recibido: 05/10/2024 --- Aceptado: 05/11/2024 --- Publicado: 13/12/2024

EL CRÍTICO DE VIDEOJUEGOS: PERFIL, RUTINAS PROFESIONALES Y FUNCIONES

THE VIDEO GAME CRITIC: PROFILE, PROFESSIONAL ROUTINES AND
ROLES

 **Ángel Gallardo-Agudo:** Universidad de Málaga. España.
angelgallardo@uma.es

Cómo citar el artículo:

Gallardo-Agudo, Á. (2025). El crítico de videojuegos: perfil, rutinas profesionales y funciones [The video game critic: profile, professional routines and roles]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 58, 1-22. <https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e895>

RESUMEN

Introducción: El creciente desarrollo del videojuego como industria y forma de expresión cultural genera un interés cada vez mayor por parte de los medios de comunicación generalistas, que se suman a los medios especializados para cubrir la realidad del sector mediante noticias, reportajes y críticas. El periodismo de videojuegos es hoy una subárea de la especialización cultural, al igual que el periodismo cinematográfico o el literario. El presente estudio pretende ser un primer acercamiento a la figura del crítico videolúdico en España y tiene el propósito de entender su perfil, sus funciones y sus rutinas. **Metodología:** Para ello, opta por la entrevista semiestructurada como técnica de investigación principal. La muestra la componen nueve críticos de medios generalistas y especializados con un amplio recorrido en la crítica de videojuegos. **Resultados:** Existe disparidad de opiniones entre los críticos sobre su papel, aunque la mayoría coincide en la importancia de la función valorativa. Tampoco hay consenso en torno al uso de calificaciones en los textos. Sin embargo, la mayoría está de acuerdo en que su figura tiene influencia tanto en la industria como en los usuarios. **Discusión y conclusiones:** El crítico videolúdico se concibe como un profesional con amplios conocimientos más allá de su campo que sigue unas rutinas concretas para la elaboración de la crítica, desde la fase de juego hasta la redacción. Además, la crítica de videojuegos evoluciona hacia un texto más riguroso y argumentado.

Palabras clave: Crítica cultural; crítica periodística; nuevos perfiles profesionales; periodismo de videojuegos; periodismo especializado; profesión periodística; rutinas profesionales; videojuegos.

ABSTRACT

Introduction: The growing development of video games as an industry and form of cultural expression has generated increasing interest from mainstream media, which now joins specialized outlets in covering the sector through news, reports, and reviews. Video game journalism has become a subfield of cultural journalism, similar to film or literary criticism. This study aims to provide a preliminary approach to the role of the video game critic in Spain, with the goal of understanding their profile, functions, and routines. **Methodology:** To achieve this, the study employs semi-structured interviews as research method. The sample consists of nine critics from both mainstream and specialized media, all with extensive experience in video game criticism. **Results:** There is a disparity of opinions among critics regarding their role, though most agree on the importance of evaluative function. There is also no consensus on the use of ratings in reviews. However, most critics agree that their role influences both the industry and its users. **Discussion and Conclusions:** The video game critic is perceived as a professional with extensive knowledge beyond their field, following specific routines for crafting a review, from the gameplay phase to the writing process. Furthermore, video game criticism is evolving into a more rigorous and well-argued form of writing.

Keywords: Cultural criticism; journalistic criticism; new professional profiles; video game journalism; specialized journalism; journalistic profession; professional routines; video games.

1. INTRODUCCIÓN

La industria del videojuego es la más importante del ocio audiovisual, siendo su facturación anual mayor que los ingresos del cine y la música juntos. Se estima que, en 2023, este mercado facturó alrededor de 180.000 millones de dólares a nivel mundial (Newzoo, 2024) y 2.339 millones de euros en España, un incremento del 16% con respecto al año anterior (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2024). Se prevé que este último dato ascenderá hasta los 5.500 millones en 2028 (Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento [DEV], 2024). Por su parte, la consultora PwC (2022) señala en un informe sobre la evolución de las industrias del entretenimiento y los medios de comunicación que el videojuego es uno de los sectores que más relevancia ganará de cara a 2026.

En España, el videojuego es una de las opciones favoritas de los ciudadanos en el marco de los consumos culturales. La cifra de jugadores españoles superó los 20 millones en 2023 (AEVI, 2024). Sin embargo, a pesar de su penetración social, el videojuego ha estado históricamente sometido a una percepción negativa generalizada. Juul lo llama el "excepcionalismo del videojuego" (2010, p. 151), ya que es un prejuicio que afecta únicamente a este medio y lo lleva a ser considerado un

entretenimiento superficial sin más trascendencia. Morales-Corral (2014) atribuye el fenómeno al desconocimiento que aún existe sobre él.

En la Academia, los videojuegos han logrado un mayor estatus gracias a determinadas aproximaciones desde diferentes disciplinas, un ejemplo de ello son los *serious games*, juegos diseñados con un propósito más allá del entretenimiento (Abt, 1970, como se citó en Calvo-Ferrer, 2018) y con diversas aplicaciones en áreas como la sanidad, la formación o incluso el ejército (Susi *et al.*, 2007).

A pesar de esta estigmatización, el crecimiento de la industria ha fomentado la aparición y el desarrollo de todo un tejido mediático alrededor del videojuego. Si bien tardó un tiempo en penetrar en la agenda de los medios generalistas, durante los inicios del videojuego, eran las revistas especializadas los canales encargados de cubrir las necesidades de los usuarios en términos informativos y de prescripción (López-Redondo, 2012). Estos medios especializados han evolucionado hasta nuestros tiempos y aún tienen presencia en la industria.

El periodismo de videojuegos es una subárea del periodismo cultural, por lo que se trata de una especialización periodística, un área de contenido que cubre una parcela informativa concreta de forma específica y coherente con el público (Fontcuberta, 1997). Un periodista especializado, en este sentido, cuenta con amplios conocimientos sobre su área de especialización y sus fuentes determinadas, garantizando así un adecuado tratamiento del mensaje (Esteve, 1997).

Aunque comienzan a aparecer investigaciones científicas sobre el periodismo de videojuegos o el videojuego como área de especialización periodística (López-Redondo, 2021), aún son muy pocas en relación con la importancia de esta industria del entretenimiento. Por otro lado, existen infinitos estudios sobre la crítica cinematográfica o la crítica literaria, pero apenas se ha investigado sobre la crítica videolúdica o el profesional que la cultiva, a pesar de la facturación del videojuego a nivel global, su penetración en la sociedad y su creciente presencia en los medios de comunicación.

Este trabajo pretende ser un primer acercamiento desde la investigación académica a la figura del crítico videolúdico en España, y tiene el propósito de entender su perfil, sus funciones y sus rutinas, es decir: quién es el crítico de videojuegos, qué hace y cómo lo hace.

1.1. El videojuego como área de especialización periodística

En los últimos 40 años, el videojuego ha experimentado una constante evolución estrechamente vinculada al desarrollo tecnológico (García-Sedano, 2017). Este progreso ha venido acompañado por una gran expansión económica de su industria, a pesar de la crisis que experimentó en los ochenta (Codón, 2016).

La prensa de videojuegos aparece en Estados Unidos en 1974, con el lanzamiento de la revista *Play Meter Magazine*, una publicación estrictamente orientada al aspecto técnico de las máquinas recreativas que apenas trataba las consolas domésticas. Más tarde, en la década de los ochenta, aparecerían las primeras revistas enfocadas al usuario.

En un contexto de popularización del videojuego y de saturación del mercado, una de las funciones de este tipo de prensa era orientar a los jugadores acerca de los productos más destacados a los que prestar atención. Este papel se potenció durante la crisis que sufrió la industria en 1983 a raíz de una lenta evolución tecnológica, una calidad cuestionable de muchos de los juegos que se publicaban y cierta falta de innovación creativa (López-Redondo, 2021).

En España, la primera revista sobre videojuegos fue *ZX*, aparecida en octubre de 1983 y llamada así en referencia al ordenador de 8 bits de Sinclair, *ZX Spectrum*. La publicación estaba dirigida a los usuarios de este soporte y su contenido era fundamentalmente técnico, muy orientado a la informática. *ZX* compartía con sus lectores líneas de código y comandos que estos podían utilizar en sus ordenadores para aprovechar todas las posibilidades de diferentes programas, entre ellos videojuegos. De hecho, no se trataba de una revista especializada en videojuegos, aunque dedicaba buena parte de su espacio a estos productos (López-Redondo *et al.*, 2021).

Desde sus inicios, la prensa de videojuegos ha estado contaminada por un alto componente *amateur*, ya que muchos de los redactores de los primeros medios especializados eran ante todo aficionados (López-Redondo, 2021). Esto ha generado una distancia entre el periodismo de videojuegos y el resto de las áreas de especialización periodística, ya que, durante buena parte de su desarrollo, la prensa de videojuegos ha ignorado las prácticas y los principios del periodismo. Tanto lectores como periodistas han criticado duramente esta realidad, demandando una mayor profesionalidad en el sector (Nieborg y Sihvonen, 2009).

Otra problemática que se suele achacar al periodismo de videojuegos es su relación comercial con las grandes distribuidoras, lo que compromete su independencia de la industria para hacer una crítica honesta de las obras que trata (López-Redondo, 2012). Según López-Redondo (2012), este fenómeno tiende a reproducirse en medios especializados, pero no así en la prensa generalista, que cuenta con una mayor diversidad de anunciantes.

En esta línea, Morales-Corral y Gayo-Santacecilia (2021), observan que “los veinte videojuegos más exitosos de España durante 2016 presentan una puntuación media crítica mayor a la puntuación media crítica de las veinte películas más exitosas durante el mismo año” (p. 178). Aparentemente la crítica videolúdica tiende a valorar los productos que analiza de forma más positiva que la crítica cinematográfica.

Desde un enfoque crítico, García-Borrego *et al.* (2022) también denuncian la inmensa brecha de género que existe en las redacciones especializadas. Los autores señalan que el rol de la mujer en estos espacios está altamente condicionado por estereotipos de género que se siguen perpetuando.

Los géneros periodísticos en los que se manifiesta el periodismo videolúdico pueden ser textuales, en el caso de los medios escritos, o audiovisuales, en el caso de los canales en plataformas de vídeo (Paredes-Otero, 2022a). Entre estos últimos, según Paredes-Otero (2022b), la coloquialidad es predominante. La crítica, comúnmente llamada análisis, es uno de los géneros más destacados dentro de la prensa de videojuegos y también encuentra espacio entre soportes como Twitch o YouTube (Gallardo-Agudo, 2024). En su forma textual, la crítica suele ir acompañada de una calificación que valora de forma numérica el videojuego que se analiza. En España, esta tendencia la instauró la mencionada revista *ZX*, que también marcó los elementos técnicos principales a los que el autor debe prestar atención en una crítica (López-Redondo *et al.*, 2021).

A nivel global, los análisis de videojuegos han cumplido una función prescriptora, recomendando a los usuarios determinados títulos, pero también dirigiendo el debate público en torno al videojuego. Se trata de un texto más complejo y extenso que una reseña. Zagal *et al.* (2009) identifican nueve elementos predominantes en la crítica videolúdica: descripción del juego, experiencia personal, consejos para el usuario, sugerencias de diseño, contexto mediático, contexto videolúdico, tecnología, hipótesis del juego e industria.

No obstante, dentro de la especialización videolúdica, este género ha sido objeto de numerosas críticas por parte de diferentes autores. Algunas de las más frecuentes tienen que ver con la mala calidad de su escritura, la falta de perspectiva analítica y de contexto o la ausencia de explicaciones acerca de cómo se siente la experiencia de juego (Zagal *et al.*, 2009).

Por otro lado, con respecto a su tratamiento por parte de la prensa generalista, López-Redondo (2012) determina que el videojuego no tiene una sección propia en las principales cabeceras, de manera que los contenidos relacionados con el medio se publican o bien en la sección de Tecnología o bien en la sección de Cultura. Sin embargo, en la última década se aprecia un crecimiento de la presencia del videojuego en los medios de información generalista, lo que también ha contribuido a una mayor penetración del medio en la sociedad (López-Redondo, 2021).

Además, con el fin de cubrir esta área informativa e incluir el videojuego en su agenda, algunos de los grandes medios están llevando a cabo alianzas con determinados portales especializados, lo que también beneficia a la prensa especializada en un contexto de precariedad de sus estructuras empresariales. Un ejemplo paradigmático de este fenómeno es la asociación entre *El Español* y *Vandal* (Canovaca y Navarro-Remesal, 2023).

1.2. La crítica en el periodismo cultural

La crítica es el género por excelencia del periodismo cultural, así como de la mayoría de sus subáreas de especialización, entre las que se encuentra el periodismo de videojuegos. Se trata de un texto de opinión que analiza, explica y somete a juicio un determinado artefacto cultural con el fin de orientar a los usuarios en áreas como la música, el cine, la televisión, el teatro o la literatura. También se utiliza este género para analizar otros productos o actividades relacionados con el mundo del ocio (Cantavella, 2007). Para Vallejo-Mejía (1993) la crítica debe ser un texto profundo, riguroso, creativo e inteligente, pero también ameno, con el fin de tender un puente con el usuario y, en el mejor de los casos, ayudarlo a elevar su nivel cultural.

Según Gutiérrez-Palacio (1984), este género se distingue de la crónica en que, por lo general, no cubre un campo en el tiempo sino una obra de creación artística. Por esta razón, el autor argumenta que se puede hablar de crónica taurina y no así de crítica taurina. Tampoco debe confundirse con la reseña. La principal distinción radica en que la crítica contiene un elevado componente subjetivo, mientras que la reseña es mayormente informativa, aunque pueda contener ligeras dosis de subjetividad.

Las funciones que cumple este género son múltiples y extensas. Según Armazañas y Díaz-Noci (1997), su papel depende en parte del público que lo consume. Si bien la crítica cuenta con unos valores propios concretos, es el lector quien, en función de su interés, sus expectativas y su bagaje cultural los potencia o disminuye.

Entre las principales funciones de la crítica se encuentran orientar al usuario destacando las obras o los productos que merezcan su atención, facilitarle un acercamiento a un determinado medio de expresión y aportar una valoración fundada de un artefacto cultural concreto (Esteve y Fernández-del-Moral, 1999; Vallejo-Mejía 1993). Por lo tanto, podemos sintetizar el papel de la crítica en una triple función: orientativa o prescriptora, mediadora o educativa y valorativa.

Con respecto al perfil del autor de la crítica, al menos en el caso de la especialización cinematográfica, Fernández-Heredero (2019) subraya que un crítico no es necesariamente un periodista, ni al revés. Aunque a veces ambas ocupaciones puedan darse de manera alternativa o sucesiva.

De acuerdo con Cantavella (2007), si bien en sus inicios y durante buena parte de su desarrollo la crítica no era ejercida por periodistas, hasta el punto de considerarse innecesario formar al profesional del periodismo para la producción de este género, esta situación ha cambiado notablemente en los últimos años.

En cualquier caso, el autor de la crítica debe contar con una clara afición por la forma de expresión artística elegida, ya sea el cine, la música o la literatura, así como un profundo conocimiento sobre ese mismo campo (Gutiérrez-Palacio, 1984). Este conocimiento debe actualizarse cada cierto tiempo para estar al día de las últimas corrientes tanto estéticas como críticas. En este sentido, también es indispensable que cuente con cierta perspectiva y un punto de vista sólido y bien definido, dado que la crítica es esencialmente opinión fundamentada.

Por último, al crítico se le exige ser incorruptible, ya que su trabajo tiene una influencia potencial en el éxito o rentabilidad de un determinado producto cultural. Detrás del ámbito de la crítica existen intereses comerciales que en ocasiones se reproducen a través de presiones contra sus profesionales. Es común que una compañía retire publicidad de un medio tras la publicación de una crítica negativa sobre alguno de los productos que desarrolla o distribuye. Cuando el medio no tiene suficiente respaldo económico como para hacer frente a estos movimientos, se tienden a publicar textos más tibios, ambiguos o con críticas menos contundentes (Armazañas y Díaz-Noci, 1997).

2. OBJETIVOS

El objetivo general de este estudio exploratorio es conocer en profundidad la figura del crítico videolúdico, así como su labor tanto en medios generalistas como en medios especializados en videojuegos. A partir de este objetivo general, planteamos tres objetivos específicos para la investigación:

O1: Definir el perfil del crítico de videojuegos, identificar su formación y capacidades.

O2: Describir las rutinas profesionales del crítico de videojuegos.

O3: Describir la percepción del crítico de videojuegos sobre su actividad y su papel en el medio.

3. METODOLOGÍA

Para responder estos objetivos, seleccionamos la entrevista semiestructurada como técnica de investigación, por lo que el instrumento metodológico de este trabajo es el cuestionario. Según Igartua (2006), el cuestionario es un instrumento básico de obtención de información que permite extraer conclusiones sobre percepciones, comportamientos, intenciones o conocimientos, entre otros aspectos.

En el caso de la entrevista estructurada, el cuestionario se compone de una serie de preguntas preestablecidas y el entrevistador apenas tiene libertad para cambiar su orden o improvisar preguntas adicionales. Se trata de uno de los métodos más flexibles, que además permite una mayor profundización en el tema (Wimmer y Dominick, 1996).

Una vez seleccionado el método, se diseñó un cuestionario organizado en tres bloques: perfil, rutinas y funciones y evolución (véase Anexo). El primero engloba las preguntas relativas a las aptitudes del crítico de videojuegos, así como su preparación. El segundo comprende todo el proceso de producción de la crítica, desde la obtención de la copia del juego, hasta la redacción del texto, pasando por las rutinas de reciclaje de conocimientos. El último bloque se centra en cómo perciben los críticos su papel y su influencia en la industria.

Casi todas las preguntas del cuestionario son de respuesta abierta, por lo que los entrevistados podían responder con sus propias palabras. Según Vinuesa, la principal ventaja de este tipo de pregunta es que "proporciona una información más amplia y exacta expresada en los propios términos del encuestado" (Vinuesa, 2005, p. 191). En

cuanto a la naturaleza de las preguntas, atendiendo a la clasificación de Igartua (2006), los bloques 1 y 3 estaban compuestos principalmente por preguntas de opinión, ya que buscaban extraer la percepción del entrevistado sobre un tema concreto. Por su parte, el bloque 2 se componía mayormente de preguntas de acción y de motivo, es decir, pretendía recoger los comportamientos o acciones de los entrevistados en unas circunstancias concretas y, a su vez, entender sus motivos o razones.

Para determinar la muestra, seleccionamos a 13 individuos atendiendo a los siguientes criterios: que ejercieran la crítica videolúdica desde hace, al menos, cinco años y que publicaran críticas con relativa frecuencia en medios especializados o generalistas españoles, indistintamente de su género o su edad. De esta muestra, nueve críticos accedieron a responder el cuestionario, es decir, un 69%. Estos son los críticos que respondieron: Enrique Alonso (*Eurogamer España*), Alejandro Castillo (*MeriStation*), Manuel Delgado (*Vandal*), Albert García (*La Vanguardia*), Rubén Márquez (*Vida Extra y Xataka*), Juan Manuel Moreno (*Nivel Oculto*), Daniel Quesada (*HobbyConsolas*), Marta Trivi (*Anait*) y Borja Vaz (*El Cultural*).

Esta selección se llevó a cabo de acuerdo con el criterio de *information power* (Malterud *et al.*, 2016), utilizado en otros estudios de comunicación de la misma naturaleza (García-Jiménez y Herrero, 2022). Según este criterio, cuanto más valiosa es la información aportada por los participantes para el campo de investigación, menor debe ser el tamaño muestral mínimo necesario para que los resultados tengan relevancia. En este caso, la población de los cultivadores de la crítica videolúdica en España es muy reducida, por lo que la especificidad de la muestra es un factor relevante para justificar su tamaño. Además, se trata de un área apenas abordada desde la investigación, de modo que se consideró que la selección muestral era apropiada y representativa (dada la variedad de medios especializados que abarca) para una aproximación exploratoria al perfil del crítico de videojuegos.

4. RESULTADOS

4.1. Cualidades del crítico videolúdico

La mayoría de los entrevistados coinciden en que un crítico videolúdico, para desempeñar correctamente su labor, debe tener tanto habilidades comunicativas como experiencia con los videojuegos. Daniel Quesada cree que "se debe ser jugador antes de ejercer la crítica de videojuegos" (comunicación personal, 1 de marzo de 2023). En este sentido, Marta Trivi precisa que "no solo puedes jugar a cosas comerciales o solo a cosas independientes, debes tener experiencia en un amplio espectro dentro de los videojuegos" (comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

La opinión más recurrente es que el crítico videolúdico debe haber experimentado con el videojuego a través de tantos géneros, estilos o soportes como sea posible, para así conocer a fondo todas las posibilidades estéticas que comprende este medio artístico. No obstante, otros críticos difieren de esta opinión; es el caso de Borja Vaz:

No creo que sea fundamental tener una experiencia total y absoluta con la historia del videojuego para ser capaz de analizar desde un punto de vista

cultural un videojuego moderno. No creo que sea un pre-requisito el haber jugado todos los juegos del mundo. (B. Vaz, comunicación personal, 8 de marzo de 2023)

La otra cualidad imprescindible más destacada por los críticos es la habilidad comunicativa. Según Marta Trivi, "parte de la función de la crítica es conceptualizar socialmente lo que piensas sobre los videojuegos y para eso tienes que comunicarte con una serie de lectores o espectadores" (comunicación personal, 17 de febrero de 2023). Al igual que ella, la mayoría de los entrevistados señalan la capacidad de transmitir las sensaciones de juego a los usuarios. Como resume Enrique Alonso,

ser un redactor competente es algo nuclear. Si entendemos que el trabajo se va a desarrollar principalmente sobre un medio escrito, aunque esto está cambiando, yo creo que la cualidad más evidente es cierta destreza a la hora de redactar y cierta sensibilidad a la hora de escribir. (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023)

4.2. Relación con otros cultivadores de la crítica

Casi todos los entrevistados consideran que, en esencia, el perfil del crítico de videojuegos es muy similar al de otros cultivadores de la crítica cultural. Sin embargo, se detectan algunas diferencias sobre las que hay cierto consenso entre las opiniones recogidas. Una de las más mencionadas es la relativa a la temporalidad del trabajo. Dado que la duración de los videojuegos puede ser mucho más variable y extensa que la de otro tipo de obras, el crítico debe dedicar en la mayoría de las ocasiones mucho más tiempo a la fase de juego, como advierte Rubén Márquez:

Nuestro trabajo normalmente es bastante más complicado por las horas que hay implicadas en ello. El crítico de televisión, como mucho, lo que puede tardar en consumir la obra son las 10 horas que puede durar la temporada de una serie. (R. Márquez, comunicación personal, 26 de marzo de 2023)

Otro de los rasgos diferenciales que se repiten en la muestra es la ausencia de una larga tradición de la crítica especializada en el entorno videolúdico debido a la temprana edad del videojuego como medio en comparación con otros como el cine o la música. Como explica Enrique Alonso,

la crítica en otros medios tiene una historia mucho más dilatada. En la crítica de videojuegos hay una base de amateurismo más importante que creo que afecta al papel del propio crítico. Por eso no existe apenas el perfil del crítico puro. (E. Alonso, 20 de febrero de 2023)

4.3. Formación

La opinión mayoritaria entre los críticos es que no debería existir una formación reglada estrictamente orientada a la crítica videolúdica. Marta Trivi argumenta que una formación reglada no sería necesaria porque, para ella, "todo se desarrolla en la práctica, escribiendo, jugando y leyendo crítica de videojuegos" (comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

Al margen de estos argumentos en contra, algunos de los entrevistados considerarían beneficiosa una mayor presencia de esta disciplina en grados universitarios como el de Periodismo y otros relacionados con la comunicación. Según Enrique Alonso, “dentro del periodismo especializado, quizá el videojuego no se tenga en cuenta como un posible enfoque” (comunicación personal, 20 de febrero de 2023). El crítico de *Eurogamer* cree que, dado el crecimiento que está tomando el propio medio, “esta salida laboral sí debería estar más presente” (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023).

Esta carencia formativa, sumada a otros factores, repercute en el intrusismo profesional. Borja Vaz señala que este fenómeno “ha hecho muchísimo daño a que la crítica de videojuegos se asiente como una corriente de peso y respetable” (comunicación personal, 8 de marzo de 2023). Aunque considera que “el mercado es todavía muy pequeño y no está profesionalizado”, señala las dificultades de enfrentarse a ciertos retos de la crítica videolúdica sin contar con una formación como la periodística:

Nosotros estamos en una relación constante con las empresas de videojuegos, y ellos tienen sus intereses, que no tienen por qué ser los nuestros. Hay gente en ese mundo que hace las cosas bien y hay otra gente que hace las cosas fatal. Me parece muy difícil enfrentarse a eso sin tener ciertos conceptos muy bien aprendidos. (B. Vaz, comunicación personal, 8 de marzo de 2023)

Tanto los medios especializados como los generalistas interactúan de forma constante con las compañías desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos. Estas se encargan de suministrar información a los periodistas y, en numerosas ocasiones, copias de las obras que los críticos analizan. Esta relación puede resultar problemática cuando, además, existen acuerdos comerciales o vinculaciones con estas empresas: “Hay distribuidoras que solo te dan un código cuando tienes un acuerdo de publicidad y, como nosotros no tenemos publicidad, no recibimos código” (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

4.4. Conocimientos del crítico videolúdico

Hay consenso entre las opiniones recogidas en que el bagaje intelectual del crítico videolúdico debe ser amplio y diverso, principalmente enfocado en las diferentes disciplinas culturales y formas de comunicación. En palabras de Juan Manuel Moreno, “es muy complicado hacerle entender a alguien por qué algo te parece interesante, si careces de referentes más allá de la propia disciplina” (comunicación personal, 17 de febrero de 2023). Por esta razón, el buen profesional debe “tener capacidad para elaborar un discurso con referencias literarias, cinematográficas y, en la medida de lo posible, también musicales y de la historia de la estética y de las artes” (B. Vaz, comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

Todos los entrevistados coinciden en que el crítico no puede restringir sus conocimientos al medio del videojuego. Marta Trivi, por ejemplo, asume este conocimiento multidisciplinar consustancial a la crítica: “Saber sobre una cosa concreta no me parece que sea crítica cultural. La crítica es transversal” (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

Otra rama del conocimiento destacada por más de un entrevistado es la tecnología y el entorno digital. Es el caso de Enrique Alonso, quien afirma: "El videojuego está ligado generalmente a plataformas que son tecnológicas. Debes tener conocimientos sobre resoluciones, formatos de vídeo, gráficos en 3D" (comunicación personal, 20 de febrero de 2023).

Por último, los críticos ponen el foco en la importancia de estar informados al detalle acerca de la actualidad de la industria del videojuego. Estos conocimientos, según Albert García (comunicación personal, 9 de abril de 2023) pueden condicionar la cobertura de una obra. Además de este, el argumento más frecuente relacionado con la necesidad de mantenerse actualizado respecto a las últimas novedades del sector es la ausencia de una figura dedicada exclusivamente a la crítica videolúdica. En España, el crítico de videojuegos suele ser también como periodista especializado.

4.5. Cómo juegan los críticos

De acuerdo con las respuestas de los entrevistados, la mayoría de los críticos se aproximan a la obra desde enfoques representativos de la experiencia de un usuario promedio. Es el caso de Enrique Alonso: "Si el juego tiene una historia, tengo que terminar la historia. Si el juego es multijugador, tengo que haber jugado lo suficiente como para haber entendido el juego, sus mecánicas y haber visto todo su contenido" (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023). Por esta razón, la opción de dificultad más escogida por los críticos es la estándar o normal. "Siempre juego en dificultad normal porque creo que es la experiencia más equilibrada", explica Borja Vaz (comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

No obstante, Rubén Márquez reconoce que en ocasiones rebaja la dificultad del juego "por la necesidad de llegar al embargo lo más rápido posible" (comunicación personal, 16 de marzo de 2023). Los críticos se enfrentan a menudo con márgenes de tiempo muy breves entre la entrega de la copia del juego y la fecha de finalización del embargo que marcan las desarrolladoras para publicar el texto. "La forma de jugar al juego cambia mucho en función del tiempo del que dispongas. Yo prefiero no jugarlos rápido. Si no me da tiempo, no hago la crítica en el embargo", cuenta Albert García (comunicación personal, 9 de abril de 2023). De hecho, los profesionales de la prensa generalista parecen no seguir los ritmos de la crítica especializada. Es también el caso de Borja Vaz:

Lo que no hago es meterme los atracones típicos de los críticos de videojuegos. Intento no jugar más de cuatro o cinco horas al día, porque creo que jugar 15 horas al día pervierte por completo la experiencia normal de un jugador medio (B. Vaz, comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

Cinco de los nueve críticos entrevistados afirman tomar notas mientras juegan al videojuego sobre el que van a escribir.

Esas notas son muy importantes porque le van a dar forma a tu *review* y te van a permitir llevar al texto final esas ocurrencias que tenías mientras jugabas. Tienes que tomar notas, aunque sea pesado detener la acción del juego (A. García, comunicación personal, 9 de abril de 2023).

La mayoría apunta ideas que más tarde desarrollarán en el texto durante la fase de redacción. Además de este tipo de notas, Marta Trivi también escribe referencias culturales:

También voy apuntando cosas no relacionadas con el juego que me vienen a la mente, como películas o libros, para tenerlos en cuenta cuando haga el análisis, por si puedo ir allí a buscar algo interesante a la hora de escribir (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

Sin embargo, otros profesionales prefieren no interrumpir el juego para tomar estos apuntes, como ocurre con Antonio Castillo: "No suelo tomar notas porque cuando estoy dedicado a un juego mi mente es una esponja. Durante ese tiempo de trabajo me dedico al completo a ello" (A. Castillo, comunicación personal, 19 de febrero de 2023).

4.6. Documentación

La práctica más común entre los críticos es llevar a cabo una fase de documentación previa a la sesión de juego o al proceso de escritura del texto. No obstante, no todos investigan acerca de los mismos aspectos en relación con el videojuego a analizar. Lo más común entre los entrevistados es documentarse brevemente sobre cuestiones como el género videolúdico o el estudio de desarrollo y sus obras previas. "Es fundamental sobre todo para entender sus motivaciones" (D. Quesada, comunicación personal, 1 de marzo de 2023).

Otros profesionales llevan a cabo una investigación de carácter temático o relacionada con las ideas que pretenden desarrollar en los textos. Es el caso de Enrique Alonso:

En mi caso es un proceso de documentación simultáneo. Cuando me siento delante del papel suelo tener una tesis principal y el propio proceso de escritura me lleva a un proceso de documentación paralelo muchas veces, en el que tengo que comprobar si ciertas ideas que estoy planteando son caminos válidos o puntos muertos (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023).

Los soportes para esta fase pueden ser muy diversos. Como indica Daniel Quesada, "dependiendo del juego, hay que bucear en una red social, en internet o en literatura física" (comunicación personal, 1 de marzo de 2023). La documentación también pasa incluso por jugar juegos anteriores del equipo de desarrollo, aunque por limitaciones de tiempo esta no suele ser una práctica recurrente.

Los críticos que omiten esta fase en el proceso de elaboración del análisis argumentan que, tras un largo tiempo dedicándose a la crítica videolúdica, conocen la mayoría de los estudios relevantes. Así lo expresa Alejandro Castillo: "Habitualmente no me documento porque ya conozco su trayectoria. Cuando lo hago, que suele ser cuando escribo acerca de estudios independientes, busco en Google material en la prensa internacional" (A. Castillo, comunicación personal, 19 de febrero de 2023).

4.7. Redacción de la crítica y calificaciones

La mayoría de los profesionales establecen una estructura básica antes de empezar a escribir la crítica. “Intento cubrir una serie de campos que yo creo que son importantes: quiénes son los creadores del juego, una premisa narrativa y los argumentos. Luego intento hacer un párrafo de conclusión en el que intento establecer un veredicto claro”, explica Borja Vaz (comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

En el caso de *HobbyConsolas*, la versión audiovisual puede condicionar el esquema de la crítica escrita: “En nuestro caso, como lo tenemos que hacer pensando en el análisis en vídeo, intentamos que la estructura sea organizada” (D. Quesada, comunicación personal, 1 de marzo de 2023). En medios como *Vandal*, la conclusión o el veredicto tienen un formato muy claro indicado en sus respectivas guías de estilo. “En *Vandal* tenemos una sección final de conclusión con puntos negativos y positivos, y un pequeño resumen”, explica Manuel Delgado (comunicación personal, 22 de febrero de 2023).

Sin embargo, aunque es lo más común, no todos los críticos siguen esta estructura arquetípica en sus textos y no finalizan la crítica con un veredicto sobre la obra. Para Juan Manuel Moreno, “el veredicto es la propia crítica” (comunicación personal, 17 de febrero de 2023). Otro ejemplo de esta forma de escribir lo representa Marta Trivi:

En *Anait*, desde hace un par de años, hemos empezado con el ejercicio de hacer las críticas alrededor de una idea potente. Suelo tender a la estructura de una introducción que, si no bordea la idea, pone al lector en cierto tono que quiero que tenga a la hora de encontrarse esa idea, posteriormente suelo explicitar la idea y explicar de qué forma la aborda el juego y, al final, hablo un poco del juego en general y termino vinculándolo a la idea de apertura. (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023)

Otros prefieren describir el juego y aportar contexto a plantear ideas a partir de su discurso, como hace Albert García:

A veces me cuesta encontrar esas perspectivas y esas lecturas que muchos le ven a los juegos. Yo lo baso todo en las mecánicas, en la jugabilidad. Muchas veces soy más descriptivo. A mí me gusta esa perspectiva más informativa. (comunicación personal, 9 de abril de 2023).

Cuatro de los entrevistados publican en medios donde la crítica cierra con una calificación para la obra. Sin embargo, la mayoría, o bien se posiciona en contra de su uso, o bien es neutral en esta cuestión, siendo solo dos los críticos que se manifiestan rotundamente a favor de las notas en este tipo de textos.

Aquellos que, quieran o no, se ven obligados a añadir una calificación a sus críticas, toman en consideración diferentes factores para ponderarla. Para Daniel Quesada, “el valor fundamental es lo divertido que sea el juego, más allá de los gráficos que tenga o lo que dure o lo bueno que sea el sonido” (comunicación personal, 1 de marzo de 2023). Del mismo modo, Rubén Márquez considera que los apartados técnicos no son los más importantes a la hora de evaluar el videojuego: “Sobre todo tengo en cuenta

las sensaciones. Si el objetivo del juego era generar unas sensaciones y lo ha conseguido, ha cumplido con su trabajo" (R. Márquez, comunicación personal, 16 de marzo de 2023).

Para Enrique Alonso, tanto este método como las calificaciones restan valor a la crítica. "Decir 'a este cuadro de Matisse le pongo un 6,4' es una cosa que suena ridícula. Deberíamos romper con ellas" (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023). Marta Trivi, por su parte, tampoco simpatiza con las notas: "Creo que es algo de lo que nos tendríamos que deshacer. Creo que la crítica cultural forma parte de la cultura, y creo que los lectores que se acercan a la crítica cultural deberían acercarse de una forma activa" (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023).

No obstante, algunos entrevistados consideran útiles estos sistemas. Es el caso de Antonio Castillo, considera que la calificación es "una buena forma de concretar tu opinión sobre el juego" (comunicación personal, 19 de febrero de 2023). Manuel Delgado pone calificaciones y, aunque no le convence este sistema, reconoce lo siguiente: "Nosotros estamos poniendo notas que van a *Metacritic* y ahí se mide el rendimiento comercial de un juego en muchas ocasiones. La nota, al final, es una forma de ordenar juegos" (M. Delgado, comunicación personal, 22 de febrero de 2023). Muchas voces neutrales, o a favor del uso de calificaciones, mencionan la importancia de esta web para el medio. En palabras de Borja Vaz: "hay toda una industria de consultoría dedicada a predecir las notas de *Metacritic*. Estas notas tienen una incidencia directa y real sobre las ventas en el 90% de los casos" (comunicación personal, 9 de marzo de 2023).

4.8. Funciones del crítico videolúdico

La mayoría de los entrevistados coincide en que una de las principales funciones del crítico videolúdico es aportar una visión propia sobre la obra y generar debate. "Esto lo puede hacer cualquier persona, pero a alguien que se dedica a la crítica de videojuegos se le presupone un bagaje que hace que esa perspectiva esté bien trabajada, una profesionalidad detrás de su trabajo", puntualiza Albert García (comunicación personal, 9 de abril de 2023).

Por su parte, Marta Trivi piensa que el papel del crítico se reduce a "contextualizar los videojuegos tanto en el panorama cultural como en su momento histórico" (comunicación personal, 17 de febrero de 2023), aunque también cree que este profesional "sirve como enlace entre el juego y la audiencia" (M. Trivi, comunicación personal, 17 de febrero de 2023), una idea que comparte con otros entrevistados. En esta línea, Manuel Delgado considera relevante que "sepa explicar por qué el videojuego es importante a gente que no conecta con el medio" (comunicación personal, 22 de febrero de 2023).

Sin embargo, hay diferentes posturas entre las opiniones recogidas acerca del papel del crítico videolúdico como prescriptor. Algunos sostienen que esta función no debería pertenecer al crítico: "Empezamos como una guía de compras y, aunque muchos medios siguen un poco por esa línea, para la gran mayoría de nosotros la crítica ya es otra cosa", apunta Rubén Márquez (comunicación personal, 16 de marzo de 2023). Dentro de este grupo también se incluye Enrique Alonso:

Ese no es nuestro objetivo porque creo que ya no es necesario, ahora estás a un clic de saber absolutamente todo lo que engloba a un juego y para eso están las hojas de producto. El crítico debe servir de cortafuegos con la industria, que es la interesada en que de estos productos tú solo sepas la hoja de características que a ellos les interesa transmitir. Nosotros debemos ser un aliado del jugador. (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023)

Borja Vaz, por su parte, sí cree en la figura del crítico como recomendador: "Yo soy el que examina la industria del videojuego y, con mi criterio, selecciono lo que creo que es interesante, aunque no sea muy conocido o pase por debajo del radar de mucha gente" (B. Vaz, comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

4.9. Influencia del crítico

Casi todos los críticos entrevistados consideran que su labor tiene cierta influencia tanto en la industria del videojuego como en los usuarios. "Creo que el buen crítico pone ideas a rodar para que otros creadores las recojan y para que el medio avance. A mí me gusta pensar que ponemos nuestro granito de arena para que esto sea así", explica Enrique Alonso (comunicación personal, 20 de febrero de 2023). No obstante, el autor reconoce que "a la industria esto del videojuego como ente cultural le da igual, su labor es vender juegos" (E. Alonso, comunicación personal, 20 de febrero de 2023). Algo similar explica Rubén Márquez: "Nuestra voz choca con la del márketing de las compañías y con lo que te han vendido hasta el momento" (R. Márquez, comunicación personal, 16 de febrero de 2023).

Otros profesionales ofrecen ejemplos claros del impacto que puede tener la crítica, como Manuel Delgado: "Tal y como están estructurados los sistemas de márketing, las notas sí que establecen órdenes en las listas de venta de los videojuegos" (comunicación personal, 22 de febrero de 2023).

Marta Trivi, por su parte, cree que la figura del periodista tiene mayor capacidad de influencia que la del crítico:

Creo que la labor del crítico y del periodista sí que afecta a la industria, especialmente si decidimos hacerle boicot a un juego porque explota a sus trabajadores o porque no nos gustan sus ideas. La industria sí que reacciona a eso. (comunicación personal, 17 de febrero de 2023)

4.10. Evolución de la crítica

Hay consenso entre los entrevistados en que la crítica videolúdica está evolucionando. Muchos de los críticos hablan del tránsito de un texto parametrizado que trata el videojuego como un producto a un texto con valor propio que entiende la obra como un artefacto cultural, como explica Enrique Alonso:

En su origen, el texto era algo que difícilmente se podía llamar crítica porque arrinconaba todo lo posible lo que es la experiencia personal del texto final. Eran textos cuyo cometido era vencer esa falta de datos del usuario, acercar el videojuego a la gente y que estaban enfocados a decirte si el producto estaba bien o mal. Ahora la crítica de videojuegos se está convirtiendo en crítica. (comunicación personal, 20 de febrero de 2023)

Otro aspecto señalado por algunos entrevistados es que actualmente se hacen reflexiones más profundas sobre el videojuego. Según Borja Vaz, "la crítica se está cargando de argumentos, se está alejando de opiniones simplistas, reduccionistas y poco asentadas en un conocimiento sobre la realidad del medio" (comunicación personal, 8 de marzo de 2023). Esta búsqueda de discursos más complejos ha llevado a la aparición de una crítica más atemporal, alejada de la instantaneidad. "Se está valorando más el análisis a largo plazo de los videojuegos. Las cosas más interesantes al final salen a los cinco años de la publicación del videojuego", cuenta Manuel Delgado (comunicación personal, 22 de febrero de 2023).

Sin embargo, muchos de los entrevistados coinciden en que esta evolución no se está dando del mismo modo ni al mismo ritmo en todos los medios que hacen crítica videolúdica. "Creo que en *Vandal*, *3DJuegos* o *MeriStation* no se escribe ahora como se escribía hace 15 años. Tampoco creo que se escriba en *Vandal* como se escribe en *Anait*, pero creo que cada vez se está más cerca", expresa Enrique Alonso (comunicación personal, 20 de febrero de 2023).

Otro de los ejes de evolución, menos mencionado, está relacionado con la emergencia de nuevos soportes y espacios desde los que ejercer la crítica videolúdica en el entorno digital, tales como YouTube, Twitch o TikTok y otras redes sociales (D. Quesada, comunicación personal, 1 de marzo de 2023).

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La industria del videojuego se ha convertido hoy en una de las más importantes del entretenimiento y el ocio audiovisual, recibiendo cada vez más atención por parte del periodismo. Tanto medios generalistas como especializados cubren esta subárea de la especialización cultural a través de todo tipo de géneros, pero la crítica sobresale como uno de los principales. Nuestra investigación pretendía ser un acercamiento a la práctica de la crítica videolúdica y al profesional que la ejerce.

El primer objetivo (O1) de nuestra investigación consistía en definir el perfil del crítico videolúdico, identificar su formación y sus capacidades. En este sentido, la mayoría de los críticos está de acuerdo en que las dos cualidades más importantes para desempeñar la crítica videolúdica son una desarrollada capacidad comunicativa, sobre todo a nivel de redacción, y una larga experiencia con los videojuegos. Este segundo rasgo coincide con la afirmación de Gutiérrez-Palacio (1984), que asegura que un crítico debe mostrar una clara afición por la forma de expresión artística que trate. Muchos destacan que es necesario haber jugado a diferentes géneros y estilos para conocer en profundidad el medio y sus posibilidades expresivas. Sin embargo, no consideran necesario desenvolverse con destreza ante el mando.

En el plano del periodismo cultural, el crítico videolúdico se presenta como una figura muy similar a las de otros cultivadores de la crítica, como el cinematográfico o el literario. A diferencia de estos últimos, sin embargo, este perfil no cuenta con una larga tradición, dado que el videojuego es una forma de expresión más joven que el cine o la literatura. Sin embargo, dada la naturaleza eminentemente tecnológica del medio que cubre, suele contar con más competencias digitales frente a otro tipo de perfiles especializados. Este bagaje, además, puede resultar de gran utilidad de cara a las nuevas exigencias del entorno digital. En este sentido, es preciso destacar que las plataformas de vídeo como YouTube o Twitch cada vez están más presentes como espacios alternativos desde los que ejercer el periodismo de videojuegos en general (Paredes-Otero, 2022a) y la crítica videolúdica en particular (Gallardo-Agudo, 2024).

En cuanto a la preparación, la opinión mayoritaria es que no es necesaria una formación reglada enfocada en la crítica de videojuegos. Los argumentos para justificar esta idea son muy diversos y tratan desde la dificultad para acotar un perfil específico de crítico videolúdico hasta la incapacidad de un sistema formativo tradicional para transmitir habilidades eminentemente prácticas. No obstante, algunos críticos coinciden en que sería enriquecedor que la crítica videolúdica estuviera más presente en grados universitarios del área de Comunicación, ya que títulos como el de Periodismo contienen enseñanzas útiles para desenvolverse de forma correcta en el mundo profesional.

En tanto que profesional que cubre un área de especialización, al crítico videolúdico se le exigen amplios conocimientos en su campo, como a cualquier periodista especializado (Esteve, 1997). En esta línea, todos los entrevistados consideran que el bagaje intelectual y cultural del crítico de videojuegos debe ser lo más diverso posible, y sobre todo debe estar orientado hacia otras formas de expresión más allá del propio videojuego, como el cine, la música o la literatura.

Con respecto al segundo objetivo (O2), describir las rutinas profesionales del crítico videolúdico, obtenemos las siguientes conclusiones. A la hora de jugar, casi todos los críticos adoptan enfoques representativos de las experiencias de los usuarios promedio, pero asegurándose de conocer la mayoría de las posibilidades que ofrece la obra dentro de los márgenes de tiempo con los que cuentan. Durante la sesión de juego, algunos críticos toman notas a las que recurrirán para recordar ciertas ideas o detalles durante la redacción de la crítica, otros optan por no pausar la actividad y enfrentarse al análisis sin apuntes.

La mayoría de los críticos se documenta antes del proceso de escritura, ya sea sobre cuestiones técnicas como el género o el estudio de desarrollo del videojuego que se va a analizar o sobre aspectos temáticos que se van a tratar en el texto. Otros, un grupo más reducido, omiten esta fase de documentación.

A la hora de abordar la crítica, muchos de los entrevistados parten de una estructura básica que organiza los puntos clave del texto. En buena parte de los casos, la crítica finaliza con un veredicto sobre la obra, ya sea con un formato predeterminado por la revista o con un párrafo libre. Solo unos pocos críticos no añaden este veredicto. Además, algunos medios incluyen en el análisis una calificación numérica sobre el

juego. Muchos profesionales se manifiestan en contra de esta práctica argumentando que resta valor a la crítica, mientras que otros destacan su importancia de cara al rendimiento comercial de los videojuegos o su utilidad de cara a los consumidores.

El último objetivo (O3) consistía en describir la percepción del crítico videolúdico sobre su actividad y su papel en el medio. En este sentido, existe disparidad de opiniones entre los entrevistados. Una de las ideas más repetidas es que debe aportar una perspectiva propia sobre la obra fundamentada en sus conocimientos acerca del medio. Algunos profesionales también hablan de situar los videojuegos en su contexto histórico y cultural o, sencillamente, transmitir la experiencia personal de juego. Tampoco existe consenso con respecto al papel prescriptor del crítico, destacado por autores como Esteve y Fernández-del-Moral (1999) y muy presente en los orígenes de la prensa especializada en videojuegos (López-Redondo, 2021): mientras que muchos consideran que la crítica no puede ser una guía de compra, otros piensan que jerarquizar y recomendar es una de las funciones clave.

Por otra parte, la práctica totalidad de los críticos considera que su labor tiene al menos un mínimo impacto en la industria o en los jugadores. Algunos mencionan la influencia del conjunto de las críticas en las ventas. Otros mencionan que la capacidad de influencia es mayor en el caso de los periodistas.

Todos coinciden, además, en que la crítica videolúdica está evolucionando. La opinión mayoritaria es que lo está haciendo hacia un texto menos parametrizado o técnico y más preocupado por el valor cultural del videojuego, aunque también se destaca un tránsito de la opinión ligera o de aficionado a la opinión argumentada. De este modo, el género está cada vez más cerca de aquel texto profundo, riguroso e inteligente del que habla Vallejo-Mejía (1993). Aun así, los entrevistados están de acuerdo en que esta evolución no está siendo paralela en todos los medios en los que se publica este tipo de crítica. En este sentido, es preciso destacar que el papel de la crítica está condicionado por el público que la consume, como indican Armazañas y Díaz-Noci (1997).

En definitiva, el crítico de videojuegos es un profesional con amplios conocimientos tanto sobre su campo como sobre otras expresiones culturales, que sigue unas rutinas concretas para la elaboración de la crítica y que tiene un cierto impacto en la industria. Se trata de un perfil cada vez más profesionalizado que está evolucionando hacia el de un autor de textos más profundos y rigurosos. A partir de estas conclusiones, puede establecerse un nuevo punto de partida de cara a la investigación de la crítica videolúdica como género y sus rasgos distintivos, así como del periodismo de videojuegos en general y de los periodistas que lo ejercen.

6. REFERENCIAS

Armazañas, E. y Díaz-Noci, J. (1997). *Periodismo y argumentación. Géneros de opinión*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (2024). *Libro blanco del desarrollo español del videojuego de 2023*. <https://bit.ly/4dE9FoG>

- Asociación Española de Videojuegos (2024). La industria del videojuego en España en 2023. <https://tinyurl.com/42hysutd>
- Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9(1), 191-226. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcyj.v0i9.232>
- Canovaca, E. y Navarro-Remesal, V. (2023). Las estructuras empresariales de la prensa española especializada en el videojuego. En *Libro de Acta del 2do Congreso Internacional de DiGRA España 2023 (DIGRAES23)* (pp. 49-52). Universidad Rey Juan Carlos, Universidad de Alcalá y Digital Games Research Association. <https://bit.ly/3XSTka0>
- Cantavella, J. (2007). La crítica: juicios sobre obras artísticas para orientación del lector. En J. Cantavella y J. F. Serrano (Coords.), *Redacción para periodistas: Opinar y argumentar*. Editorial Universalitas.
- Codón, A. (2016). La industria del videojuego. En R. Rodríguez-Prieto (Coord.), *Videojuegos: la explosión digital que está cambiando el mundo* (pp. 73-96). Héroes de Papel.
- Esteve, F. (1997). *Comunicación especializada*. Ediciones Libertarias.
- Esteve, F. y Fernández-del-Moral, J. (1999). *Áreas de especialización periodística*. Fragua.
- Fernández-Herederó, C. (2019). Periodismo y crítica de cine. En M. Garbisu y I. Blanco (Eds.), *Periodismo cultural* (pp. 247-290). Ediciones CEF.
- Fontcuberta, M. (1997). Propuestas sistemáticas para el análisis y producción de información periodística especializada. En F. Esteve (Coord.), *Estudios sobre Información periodística especializada*. Fundación Universitaria San Pablo-CEU.
- Gallardo-Agudo, Á. (2024). Perfiles profesionales en la prescripción del videojuego: el crítico frente al influencer gaming de las plataformas digitales. En R. Mancinas-Chávez y J. Sussi-de-Oliveira (Coords.), *La Comunicación ante el reto de las Inteligencias Artificiales* (pp. 683-700). Dykinson.
- García-Borrego, M., Montes-Rodríguez, I. y Ruiz-Aguilar, A. (2022). Presencia y rol de la mujer en el periodismo de videojuegos: un análisis de las redacciones y la crítica cultural de los medios especializados españoles. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 114-136. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1771>
- García-Jiménez, L. y Herrero, E. (2022). "Nunca lo lograrás, eres demasiado guapa": Voces de mujeres investigadoras en comunicación. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, 19, 385-410. <https://bit.ly/3Zhym59>
- García-Sedano, M. (2017). Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. *Liño*, 23, 175-184. <https://bit.ly/4giApwG>
- Gutiérrez-Palacio, J. (1984). *Periodismo de opinión*. Ediciones Paraninfo, S.A.

- Igartua, J. J. (2006). *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*. Bosch.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution*. The MIT Press.
- 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* [Tesis doctoral]. Universidad de Sevilla. <https://bit.ly/4454Yje>
- López-Redondo, I. (2021). El videojuego como área de especialización periodística. Rasgos distintivos y perspectivas profesionales para un sector en auge. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 27(1), 319-332. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.72248>
- López-Redondo, I., Serrano-Martín, C. y Aramburú-Moncada, L. G. (2021). Orígenes de la crítica periodística en la prensa especializada en videojuegos en España. El caso de la revista ZX. En N. Sánchez-Gey Valenzuela y M. L. Cárdenas-Rica (Ed.), *La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas* (pp. 2447-2467). Fragua.
- Malterud, K., Dirk-Siersma, V. y Dorrit-Guassora, A. (2016). Sample size in qualitative interview studies: Guided by Information Power. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753-1760. <https://doi.org/10.1177/1049732315617444>
- Morales-Corral, E. (2014). *La nueva cultura multimedia en la era digital: el caso de los videojuegos* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://bit.ly/3rQYcjg>
- Morales-Corral, E. y Gayo-Santacecilia, J. (2021). Análisis de la crítica especializada de cine y videojuegos desde la sociología cultural. *Tendencias Sociales. Revista de Sociología*, 7, 165-180. <https://doi.org/10.5944/ts.7.2021.31234>
- Newzoo (2024). *Newzoo's Global Games Market Report 2023*. <https://tinyurl.com/2d7s3j8u>
- Nieborg, D. B. y Shivonen, T. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *DiGRA Digital Library*. <https://bit.ly/3ZmEpFN>
- Paredes-Otero, G. (2022a). ¿Infoentretenimiento o coloquialidad?: la información de videojuegos a través del periodismo especializado desde YouTube. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 66, 81-94. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3460>
- Paredes-Otero, G. (2022b). Aproximación a los géneros periodísticos en las redes sociales: Formatos del periodismo especializado en videojuegos en Youtube. En G. Paredes-Otero y I. López-Redondo (Coords.), *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital* (pp. 318-347). Dykinson. <https://bit.ly/4eyR4M7>
- PwC (2022). *Entertainment and Media Outlook 2022-2026*. España. <https://pwc.to/3OIVcil>

- Susi, T., Johannesson, M. y Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview* (Technical Report HS- IKI -TR-07-001). University of Skövde. <https://bit.ly/453Xa1N>
- Vallejo-Mejía, M. L. (1993). *La crítica literaria como género periodístico*. Eunsa.
- Vinuesa, M. L. (2005). La encuesta. Observación extensiva de la realidad social. En M. R. Berganza y J. Ruiz-San-Román (Coords.), *Investigar en comunicación: Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación* (pp. 177-206). McGraw-Hill Interamericana de España.
- Wimmer, R. D. y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Bosch.
- Zagal, J. P., Ladd, A. y Johnson, T. (2009). Characterizing and understanding game reviews. En *Proceedings of the 4th international Conference on Foundations of Digital Games* (pp. 215-222). Association for Computing Machinery. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1536513.1536553>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los autores:

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Agradecimientos: Ejemplo: El presente texto nace en el marco de un proyecto CONCILIUM (931.791) de la Universidad Complutense de Madrid, "Validación de modelos de comunicación, empresas, redes sociales y género".

AUTOR:

Ángel Gallardo Agudo

Graduado en Periodismo por la Universidad de Málaga (UMA), cursando el Máster en Investigación sobre Medios de Comunicación, Audiencias y Práctica Profesional en Europa. Beca de colaboración con el departamento de Periodismo concedida por el Ministerio de Educación (2022-2023) y beca de iniciación a la investigación (2023-2024) en la UMA. Miembro del Grupo de Estudios e Investigación sobre Periodismo y Comunicación (SEJ067). Ha publicado sobre periodismo de videojuegos.

angelgallardo@uma.es

Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0007-5189-3485>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=hdgXcNcAAAAJ&hl=es&oi=ao>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Angel-Gallardo-Agudo>

Academia.edu: <https://independent.academia.edu/GallardoAgudo>

ANEXO

Cuestionario remitido a los críticos videolúdicos.

Perfil:

1. ¿Qué capacidades considera imprescindibles para el crítico videolúdico?
2. ¿Cuáles cree que son los aspectos en común y las diferencias entre el crítico de videojuegos y otro tipo de críticos culturales como el cinematográfico o el literario?
3. ¿Cree que debería existir algún tipo de formación reglada para desempeñar correctamente la crítica de videojuegos? ¿Por qué?
4. ¿Cuál piensa que debe ser el bagaje cultural o intelectual del crítico videolúdico?

Rutinas profesionales:

5. ¿De qué manera juega al videojuego del que va a hacer la crítica? ¿Toma notas mientras juega?
6. ¿Se documenta sobre el género, el autor, el estudio de desarrollo o cualquier otro aspecto antes de escribir el análisis? ¿Cómo lo hace y por qué?
7. ¿Cómo escribe una crítica?
8. ¿Pone una calificación a la obra al final de la crítica? Si es así, ¿qué factores toma en consideración para determinar la nota?
9. ¿Qué opinión le merece el uso de las notas en este género? ¿Está a favor o en contra? ¿por qué?
10. ¿Cree que el crítico videolúdico debe estar informado al detalle acerca de la actualidad de la industria del videojuego? ¿Por qué?

Función y evolución:

11. ¿Cuál considera que es la función principal del crítico videolúdico?
12. ¿Cree que su labor influye en los jugadores? ¿y en la industria? Si es así, ¿de qué modo?
13. ¿En qué dirección cree que está evolucionando la crítica de videojuegos? ¿Cómo cambia esto el perfil del crítico videolúdico contemporáneo?



ARTÍCULOS RELACIONADOS:

Bunbury Bustillo, E., Pérez Calle, R. y Osuna-Acedo, S. (2022). Las competencias digitales en personas mayores: de amenaza a oportunidad. *Vivat Academia*, 155, 173-195. <https://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1383>

De Vicente Domínguez, A. M., Cea Esteruela, N. y Carballada Camacho, Mireya Rocío (2022). La guía de expertos en las universidades privadas españolas: análisis de su presencia y gestión para la transferencia del conocimiento científico. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 27, 77-91. <https://doi.org/10.35742/rcci.2022.27.e247>

Gomez, D. y Freire, J. (2023). La emergencia de los laboratorios ciudadanos: Un modelo para la creación de comunidades de innovación. *European Public & Social Innovation Review*, 8(2), 65-79. <https://doi.org/10.31637/epsir-2023-248>

Guarinos, V., Ramírez-Alvarado, M. y Martín-Pena, D. (2023). Ficción sonora y creatividad verbodependiente. Microrrelatos sonoros sin palabras. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 332-352. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1949>

Micaletto-Belda, J. P., Martín-Ramallal, P. y Merino-Cajaraville, A. (2022). Contenidos digitales en la era de tiktok: percepción de los usuarios del botón COVID-19 en España. *Revista de Comunicación y Salud*, 12, 1-23. <https://doi.org/10.35669/rcys.2022.12.e290>