

## ORÍGENES DE LA CRÍTICA PERIODÍSTICA EN LA PRENSA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. EL CASO DE LA REVISTA ZX

---

ISAAC LÓPEZ REDONDO

*Universidad de Sevilla, España*

CARLOS SERRANO MARTÍN

*Universidad Complutense de Madrid, España*

LUISA GRACIELA ARAMBURÚ MONCADA

*Universidad de Sevilla, España*

### RESUMEN

La prensa especializada en videojuegos está a punto de cumplir cuatro décadas de vida en España. Inicialmente concebida como un producto elaborado por los propios aficionados para divulgar la informática doméstica y lo que en ese momento era una incipiente forma de ocio, su principal cometido pasó a ser pronto el de ofrecer una guía de compras para el usuario. Todo ello se debió a la creciente cantidad de títulos que aparecían en el mercado y su elevado precio, sin olvidar el propio interés de los empresas de desarrollo y distribución de videojuegos en hacer visibles sus productos a través de los medios de comunicación. En este sentido, la crítica se ha erigido, desde los inicios de la prensa del videojuego, como el género periodístico idóneo para sacar a relucir las virtudes y defectos de cada nuevo título aparecido en el mercado. La presente investigación pretende ahondar en un género periodístico con una larga tradición en la prensa cultural, pero apenas estudiado en este área de especialización. El trabajo que nos ocupa pretende ser un punto de partida para futuros estudios en torno a la crítica de videojuegos, una pieza fundamental en los contenidos de cualquier publicación de esta naturaleza. Para ello, estudiaremos sus orígenes en la revista *ZX*, publicación periódica pionera en la prensa de videojuegos, utilizando como principal herramienta metodológica el análisis de contenido. Partiendo de las principales definiciones y estudios descriptivos en torno a la crítica periodística, el objetivo es identificar los elementos que componen este tipo de textos –lenguaje, estructura, estilo o extensión–, así como estudiar los aspectos particulares del videojuego analizados por el crítico e inherentes a este medio, como la interactividad o su propia narrativa, sin olvidar la calificación numérica otorgada en función de su calidad, un elemento no exento de polémica que ha pervivido a lo largo de los años y que todavía en la actualidad es una

parte indisoluble de la crítica de videojuegos en la práctica totalidad de las publicaciones especializadas.

## PALABRAS CLAVE

Crítica, Análisis, Videojuegos, Prensa especializada, Géneros periodísticos.

### Introducción

Más allá de informar sobre todo cuanto acontece en la industria del videojuego, los medios especializados han mostrado desde sus orígenes un especial interés por dar a conocer al usuario los títulos más destacados que han ido apareciendo en el mercado, ejerciendo como prescriptores y desgranando sus virtudes y defectos. Durante muchos años, las revistas de videojuegos han servido a muchos usuarios como guías de compras, sobre todo a raíz de la crisis que vivió el sector en Estados Unidos en 1983. Muchos autores achacan este difícil momento que atravesó la industria a “la mediocridad y la falta de creatividad de la mayoría de juegos de la época” (Levis, 1997, p. 60), lo que incentivó la desconfianza de muchos usuarios a la hora de acudir a una tienda a comprar un videojuego. La crítica, en aras de ofrecer al jugador textos que valoraran las características de cada videojuego, se convirtió entonces en una herramienta imprescindible para el consumidor y en un contenido indispensable dentro de la prensa especializada.

Pese a la larga tradición de la crítica cultural en la prensa generalista, se trata de un género periodístico escasamente estudiado en el ámbito del videojuego, una forma de entretenimiento que distaba de ser considerada como un producto cultural en sus primeros compases. “En sus orígenes, fue concebido como un producto destinado a los más jóvenes, y como buen juguete que era, no tenía otra intención que la de hacerte pasar un buen rato” (Altozano, 2016, p. 29). Su condición de juguete y su naturaleza tecnológica marcaron indudablemente los primeros compases de este medio interactivo.

Pero la creatividad que había hecho que los juegos primitivos de ajedrez, disparos, laberintos y tenis de mesa de los años sesenta y principios de los setenta fueran no solo un gran negocio internacional,

sino también un medio artístico diverso y potente, no indicaba ninguna señal de estar frenando. Los videojuegos, lejos de encasillarse en una especie de madurez creativa, siguen siendo una forma de arte que aún parece como si acabara de empezar. (Donovan, 2018, p. 425)

La evolución del videojuego resulta incuestionable. Su madurez lo ha convertido en un producto cultural que participa en igualdad de condiciones en el imaginario público. Esta es la reflexión de Antonio J. Planelles (2015):

Hoy, el videojuego ha desarrollado no solo su aspecto jugable y su capacidad gráfico-sonora, sino que también ha conseguido elaborar mundos de ficción similares a los del cine, el teatro o la literatura. Por todo ello, los juegos constituyen verdaderos mundos posibles insertos en la lógica propia de la ficción, y participan de manera clave en el actual imaginario cultural de las sociedades contemporáneas. Los videojuegos son, ante todo, objetos ficcionales y culturales (p. 10).

Pero, y la prensa... ¿ha evolucionado?

Periodistas y medio, sujeto y objeto, todos hemos evolucionado. Es un cambio importante, tanto que, en comparación, la prensa de 2008 resulta, salvo escasas excepciones, obsoleta. En muy pocos años ha habido un avance significativo gracias a unos pocos nombres, pero las señales del progreso están ahí. ¿Y significa eso que realmente hemos llegado? ¿El videojuego es un arte y nadie me lo había dicho? (Altozano, 2016, p. 27).

No es objeto del presente estudio detenerse en los factores que han permitido evolucionar al videojuego hasta alcanzar la categoría de arte, no solo por lo que respecta a los avances tecnológicos, sino a la propia narrativa de que encierra esta forma de ocio. Resulta incuestionable que los medios de comunicación han contribuido a que el videojuego haya ganado legitimidad social con el paso del tiempo y que hoy sea considerado por muchos como un producto cultural por encima de un producto tecnológico. Sin embargo, coincidimos con Flores Ledesma (2020) en que el videojuego exige una crítica comprometida. En su opinión, “la crítica mayoritaria se ha encargado de evaluarlo bajo el interés

del consumidor, a modo de guía de compras que puntúa y califica el juego según sus gráficos, innovación técnica o incluso la capacidad para divertir” (p. 15). Pero para entender la crítica de videojuegos en la actualidad, es preciso ahondar en la naturaleza de este género periodístico y en sus orígenes dentro de la prensa especializada.

## 1. METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

El principal cometido del presente trabajo es analizar la crítica como género periodístico en la revista *ZX*. Para ello emplearemos como principal herramienta metodológica el análisis de contenido. De acuerdo con Eiroa y Barranquero (2017), esta técnica de investigación se orienta a descomponer y a describir las características de cualquier mensaje. Se trata de un procedimiento riguroso y sistemático que también puede incluir elementos subjetivos y valorativos, puesto que el diseño y sistematización de ciertas categorías puede implicar cierta dosis de interpretación y subjetividad por parte del investigador. El análisis de contenido está orientado también a contabilizar elementos textuales y a extraer números o porcentajes (p. 109).

Al tratarse de un universo abarcable, no hemos realizado ningún tipo de acotación en el objeto de estudio, y hemos analizado todos los números de *ZX* publicados a lo largo de la vida de la revista. El corpus comprende un total de 208 documentos analizados. A la hora de elaborar el código, es decir, el conjunto de categorías utilizadas para el análisis, tuvimos en cuenta las características de exclusión mutua, pertinencia, homogeneidad, claridad y productividad recomendadas por Sánchez Aranda (2008, p. 218-220). La primera versión del código fue sometida a prueba para mejorar y validar este sistema de investigación. Por tanto, aplicamos el sistema categorial sobre algunos de los textos seleccionados para el estudio y así pudimos corregir algunos errores de diseño detectados. Finalmente, el código elaborado se compone de los siguientes ítems:

1. Número de documento. Cada crítica ha sido considerada como una unidad de registro.
2. Extensión. A la hora de determinar la extensión de una crítica, tendremos en cuenta estas medidas: hasta media página; página

completa (aunque incluya publicidad); y doble página (aunque incluya publicidad).

3. Sección. Denominación de la sección en la que está incluido el texto.
4. Denominación del género. Nombre del género periodístico atribuido al texto.
5. Tipo de título. Identificar la naturaleza del título que encabeza cada texto teniendo en cuenta las principales clasificaciones planteadas en torno a la crítica. Todos los textos analizados vienen encabezados por el propio título del videojuego sobre el que versan. Sobre este aspecto profundizaremos más adelante, en el apartado que muestra los resultados del análisis de contenido.
6. Ficha técnica (sí/no). Indica si el texto aparece acompañado de este elemento de titulación propio de la crítica.
7. Tipo de puntuación. Una de las características habituales en la crítica de videojuegos actual es la presencia de una nota numérica que sirve para valorar individualmente cada uno de los apartados técnicos del videojuego, así como para ofrecer un dictamen general sobre el mismo. A tenor de los tipos de puntuaciones observados, hemos establecido las siguientes posibilidades:
  - Sencillo: La crítica viene acompañada de una “puntuación” que va de uno a cinco puntos pero que no viene representada con números, sino que está constituida por cinco pequeños cuadrados, coloreados en negro en función de la valoración, es decir, un juego valorado con dos puntos irá acompañado de dos cuadrados negros.
  - Por categorías: Se valoran con puntuaciones numéricas diferentes aspectos técnicos y formales del videojuego. Las categorías que aparecen son “adicción”, “presentación”, “gráficos”, “acción”...
  - Icónico y valorativo: Al igual que en la puntuación “Sencilla”, la crítica incluye aquí una “puntuación” que va de uno a cinco puntos pero que no viene representada con números. En este caso el juego analizado va acompañado de una imagen de una persona

sentada en un sillón y con actitud más o menos entusiasta hacia el juego que está probando. Cada imagen se corresponde con una opinión sobre el título y una valoración textual.

- Ninguno: El texto no está acompañado de ningún tipo de puntuación.

El informe final con el análisis de los datos recopilados en estos ítems viene acompañado de un análisis cualitativo orientado al enfoque y estilo de los textos publicados en *ZX*. Para ello, la presente investigación se apoya en la revisión bibliográfica de la literatura académica existente en torno a la crítica cultural en aras de establecer una serie de características que definan este género periodístico. De este modo, podremos comprobar si estos textos de opinión publicados en *ZX* se corresponden con los rasgos habituales de la crítica periodística.

De forma añadida a este objetivo principal, el presente estudio pretende comprobar si el uso de las puntuaciones como sistema de valoración de un videojuego, tan extendido hoy día, ya se utilizaba y de qué manera en esta revista pionera en la materia. Otro de los objetivos secundarios es determinar si en algún momento a lo largo de la vida de la revista *ZX* se utilizó el término “análisis” para denominar a este tipo de textos de opinión, pues se trata de un término utilizado en la inmensa mayoría de las publicaciones especializadas en videojuegos, impresas o no, en la actualidad.

## 2. LA CRÍTICA COMO GÉNERO PERIODÍSTICO

La crítica es un género periodístico con un profundo arraigo en la prensa que, de manera somera, podría considerarse como «la actividad de comentario a las novedades de la vida intelectual». Así la define Martínez Albertos (2002), quien matiza que se trata de lo más destacado de la sección cultural del periódico (p. 377). Dicho autor asegura que el crítico puede ser un periodista profesional sin normas ni límites en el estilo y la técnica empleada a la hora de realizar los comentarios, con un profundo conocimiento sobre la parcela concreta de la actividad cultural sobre la que escribe y orienta a sus lectores, con una necesaria puesta al

día personal de las más recientes corrientes estéticas y críticas de la especialidad (pp. 377-378).

Lorenzo Gomis (1995) considera la crítica como una modalidad de crónica temática sobre un acontecimiento político, cultural o deportivo cuyo objetivo es explicar al destinatario los motivos por los que se puede expresar un juicio más o menos favorable acerca del mismo. Pero Gomis recuerda, acertadamente, que hay que distinguir entre crítica y reseña. Esta última da cuenta del acontecimiento o del contenido discursivo pero prescinde de apreciaciones sobre su modo de ejecución o elaboración (pp. 109-110). Abril Vargas (1999) se refiere a la crítica como todo aquel texto de opinión o artículo, publicado en un periódico, en el que se expone la valoración que le merece un trabajo de carácter creativo o artístico que se ha dado a conocer recientemente al público, a una persona experta en la materia sobre la que se emite el juicio (p. 183). Dicha autora pone de relieve que en la sociedad actual las obras de arte han de considerarse objetos culturales, bienes que se pueden adquirir y que circulan y compiten en un mercado que controlan las industrias culturales (p. 183). Sin embargo, el videojuego es un producto de la industria cultural del que normalmente se informa en la sección de tecnología de la prensa generalista (López Redondo, 2012, p. 457).

No obstante, Pou Amerigo (2003) afirma que el videojuego es de los pocos productos culturales nuevos sobre los que se ha desarrollado un tipo de crítica semejante a la tradicional en los medios. Pese a que la publicación de este tipo de textos relativos a fenómenos electrónicos y de Internet (bitácoras, ciberpáginas, aplicaciones, videojuegos, etcétera) es relativamente reciente en la prensa generalista (Grijelmo, 2014, p. 112), en la prensa especializada en videojuegos, la crítica constituye uno de sus contenidos principales desde sus orígenes, si bien este tipo de textos suelen aparecer en la actualidad bajo la denominación de “análisis”.

Otros muchos autores han definido los rasgos de la crítica (Gutiérrez Palacio, 1984; Mayoral, 2013; Parrat, 2017). En base a sus aportaciones, planteamos aquí una propuesta que sirva como modelo a la hora de analizar y comparar las características que muestren los textos publicados en la revista ZX.

La estructura de la crítica ha de contener título, ficha técnica y texto. Existe cierto consenso en torno a la brevedad y al carácter valorativo que ha que de caracterizar al título de la crítica (Abril Vargas, 1999; Armañanzas y Díaz Noci, 1996; Parrat, 2017; López Hidalgo, 2019). Más allá de estos rasgos principales, aclara López Hidalgo (2019), el título suele ser apelativo o expresivo, puesto que apunta al tema pero no informa detalladamente de él, pero también se puede parecer al encabezamiento del reportaje cuando más que intuir la valoración de una obra, el lector se encuentra ante un título literario, un juego de palabras, una metáfora (p. 203).

La ficha técnica recoge de manera esquemática los datos fundamentales de la obra según la modalidad artística sobre la que verse: autor, editorial, número de páginas... si se trata de un libro; dirección, guión, reparto... si se trata de una película, etcétera. En cuanto al texto, Parrat (2017) asegura que la valoración debe salpicar todo el mensaje, el crítico ha de ser todo lo creativo e instructivo que pueda a la hora de redactar su texto y que el último párrafo encierre una conclusión enjuiciativa. Se trata de un artículo firmado que informa, interpreta y juzga (p. 263). A estas tres funciones podemos sumar la de entretener, pues hay quien considera la crítica en sí como una obra marginal de creación, como apunta Abril Vargas (1999, p. 191), y hay personas que encuentran en la lectura de las críticas verdadero placer. Esto último dice mucho acerca del estilo de redacción puede llegar a alcanzar este género.

### 3. SOBRE LA REVISTA ZX

La revista ZX inicia su andadura en octubre de 1983. Se trata de una publicación de Ediciones y Publicaciones S. A. dirigida a usuarios de los ordenadores ZX81 y ZX Spectrum, según reza la declaración de intenciones recogida en el editorial que abre ese primer número, que coincide con la presentación en España del dispositivo Microdrive para ordenadores Sinclair. “Presentamos también programas, montajes y un análisis del BASIC específico de los ordenadores que son la razón de existir de esta revista”, precisa el texto de presentación. En su lanzamiento, la pu-

blicación estaba dirigida por Norberto Gallego y la redacción estaba integrada por Alejandro Diges, Aníbal Pardo, Simeón Cruz y Gumersindo García.

En opinión de David Martínez (2016), acababa de nacer una revista valiente, una publicación hecha por usuarios para usuarios (p. 21), una característica propia de la prensa especializada en videojuegos durante la década de los ochenta y noventa, cuando la mayoría de publicaciones de esta naturaleza tenían un carácter amateur, y donde la pasión por escribir sobre videojuegos prevalecía sobre cualquier tipo de vocación periodística (López Redondo, 2012, p. 418).

Ese primer número de *ZX* costaba 200 pesetas y estaba compuesto por 52 páginas en blanco y negro, donde el principal contenido era código máquina que los usuarios podían teclear en sus ordenadores para disfrutar de *software* de diferente naturaleza, sobre todo videojuegos. Más adelante la revista incorporaría el color y aumentaría el número de páginas. En total vieron la luz 41 números con periodicidad mensual, y ocasionalmente bimestral, además de una edición especial.

Pese a que sus contenidos giraban en torno a la informática en general, los videojuegos eran un elemento fundamental de la revista, si bien el grueso de las páginas abordaban el videojuego desde la perspectiva de la programación, en un momento en que la informática doméstica ganaba terreno y popularidad en España. No era, por tanto, una revista específicamente dedicada a videojuegos, pero sí puede considerarse pionera en el tratamiento de este tipo de contenidos al incluir por primera vez información y opinión sobre el ocio electrónico. La crítica no tardaría en hacerse un hueco en sus páginas, en aras de facilitar al jugador información y opinión sobre los lanzamientos de videojuegos más interesantes en un sector creciente.

#### 4. ANÁLISIS DE CONTENIDO

En las siguientes líneas, ofrecemos los principales resultados del análisis de contenido llevado a cabo en el presente estudio y cuyos detalles adelantábamos en el capítulo dedicado a la metodología. En total, hemos

catalogado 208 documentos tras analizar las 41 revistas que se publicaron entre octubre de 1983 y febrero de 1987, sin tener en cuenta un número especial publicado paralelamente. Las primeras críticas aparecen en el número 3; las últimas, en el número 38. Pero esta presencia está interrumpida en las revistas 6 y 10, cuyas páginas no incluyen ninguna crítica. Todos los números señalados han quedado, por tanto, fuera de la muestra seleccionada para el análisis de contenido.

Asimismo, en el número 13, publicado en diciembre de 1984, hay una sección especial denominada “Guía de software” con información sobre multitud de videojuegos editados en España. De forma extraordinaria, la sección acapara 58 páginas, casi la mitad de la revista que, en esta ocasión, está compuesta por 134 páginas. Los textos de esta sección obedecen más a una reseña que a una crítica, por lo que tampoco se han tenido en cuenta dentro del recuento de documentos a analizar.

#### 4.1. EXTENSIÓN Y PRESENCIA DE LA CRÍTICA

El principal cometido de este apartado es comprobar la presencia de la crítica de videojuegos en la revista *ZX*, cuantificando la extensión de este tipo de textos, el número de páginas que abarca la sección en la que están incluidos y la parte proporcional que supone dicho espacio respecto al grueso de la publicación.

La extensión de *ZX* fue cambiando a lo largo de su vida. Desde el número 3 hasta el 9, la revista estuvo compuesta por 68 páginas. Pero el grosor más habitual de esta publicación osciló entre las 84 y las 100 páginas. Concretamente, el número 11 y todos los números comprendidos dentro de la serie 26-38, contaron con 84 páginas. La serie de revistas que va desde la 12 a la 25 estaba compuesta de 100 páginas cada una. La crítica aparece en 33 de las 41 revistas que llegaron a los quioscos, lo que supone el 7,59% de los contenidos publicados, o lo que es lo mismo, 220 páginas dedicadas a este género de las 2900 páginas que componen estas 33 revistas.

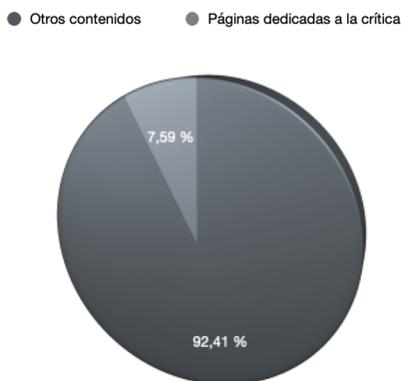


Figura 1: Contenidos de la revista ZX  
Fuente. Elaboración propia

La mayor parte de las críticas publicadas (104) ocupan aproximadamente la mitad de una página, lo que supone el 50% del total de textos analizados. Otro porcentaje importante, el 43%, corresponde a aquellas críticas publicadas a toda página (90). Por último, las críticas a doble página (14) suponen el 7% del total de documentos analizados. Todo ello nos conduce a señalar que la crítica de videojuegos en ZX queda plasmada mayoritariamente en textos breves. Cuando aparecen a doble página el texto suele ir acompañado de alguna ilustración y de varias capturas de pantalla del videojuego en cuestión, lo que contribuye a que la palabra no sea el elemento que predomine dentro del diseño de la revista y la extensión del texto sea, por tanto, igualmente breve.

● Hasta media página ● Doble página ● Página completa

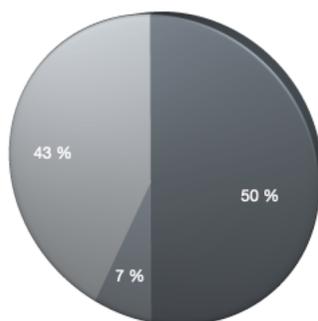


Figura 2: Extensión de la crítica  
Fuente. Elaboración propia

#### 4.2. DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN Y DEL GÉNERO PERIODÍSTICO

Uno de los principales objetivos que motivó inicialmente esta investigación fue precisamente el de conocer la denominación utilizada para la crítica en los orígenes de la prensa de videojuegos en España. Al analizar el recorrido vital de *ZX*, comprobamos cómo el nombre de la sección en la que habitualmente aparece este tipo de texto de opinión va cambiando. En los primeros 16 números, las críticas aparecen enmarcadas en la sección “Comentarios”. Hemos de atribuir, por tanto, la denominación de “Comentario” al propio de texto de opinión que es objeto de estudio. A partir del número 17, la sección recibe el nombre de “Crítica”. Ya en el último tramo de la vida de la revista, concretamente en los números 37 y 38, publicados en enero y febrero de 1987 respectivamente, la sección pasa a llamarse “Lo nuevo del 87”. Un cambio de nombre que viene acompañado de un cambio estético también para la sección. Las críticas ven reducido su espacio y aparecen sin ningún tipo de epígrafe o nomenclatura que indique el tipo de género periodístico al que pertenecen.

Con todo ello, en el 69% de los casos analizados (144 documentos), los textos concebidos como críticas son denominados precisamente con este nombre; el 16% de ellos (34 documentos) reciben la denominación de “Comentario”; y el 14% restante (30 documentos) aparecen sin ningún tipo de indicativo.

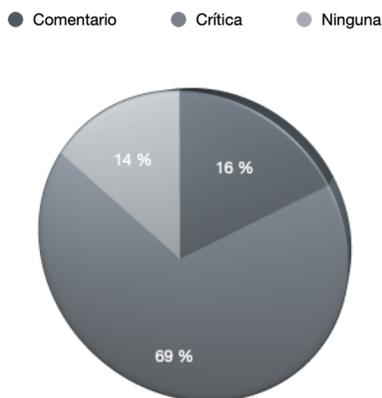


Figura 3: Denominación de la crítica  
Fuente. Elaboración propia

#### 4.3. LOS ELEMENTOS DE TITULACIÓN

No hemos podido identificar juicios de valor, ni frases literarias, ni juegos de palabras en los títulos que encabezan cada crítica de *ZX*, por tanto, tampoco hemos podido establecer una clasificación categórica para cada tipo de título, puesto que cada uno de ellos se limita a reproducir el título que da nombre al videojuego sobre el que versa el texto. Por tanto, el 100% de los documentos analizados responde a esta observación.

No obstante, aunque las fórmulas señaladas anteriormente son las más habituales en los suplementos culturales, López Hidalgo (2019) reconoce que algunos diarios utilizan por título el mismo de la obra comentada (p. 206) y lo complementan con la ficha técnica. Por tanto, podemos concluir que la titulación empleada en *ZX* se ciñe a las características definitorias de la crítica como género periodístico. De hecho, para ser precisos, podríamos matizar que el texto no viene realmente encabezado por un título, sino que se trata del nombre del videojuego incluido dentro de la propia ficha técnica que acompaña a la crítica.

La ficha técnica, por tanto, es otro de los elementos que hace acto de presencia en la inmensa mayoría de las críticas publicadas en *ZX*, concretamente forma parte de 178 textos, es decir, el 84% del total de textos

analizados. Tan solo en 30 críticas, las publicadas en la etapa final de la revista, no incluyen este elemento de titulación. Y se trata de una circunstancia que también hemos de matizar.

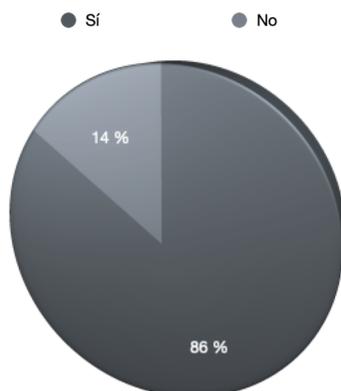


Figura 4: ¿Incluye ficha técnica?  
Fuente. Elaboración propia

La ficha técnica que acompaña a la primera crítica publicada en ZX está integrada por las siguientes categorías: “Programa”, donde se muestra el título del videojuego o programa informático analizado; “Tipo”, que especifica la naturaleza del producto, ya sea un juego, un software de gestión o un programa educativo; “Distribuidor”, es decir, el nombre de la empresa encargada de la distribución; y “Formato”, que detalla el soporte en el que, por definición, está grabado el programa (una cinta de casete), así como el modelo de ordenador ZX en el que funciona el producto (16k o 48k). Más adelante, a partir del número 12, la ficha técnica incluye la categoría “Computador”, más adecuada para definir en concreto las configuraciones de RAM del ordenador en las que se puede ejecutar, o lo que es lo mismo: el modelo o modelos de Spectrum a los que va dirigido el producto informático en cuestión. Esta categoría volverá a cambiar de nombre en el número 14, donde pasará a llamarse “Ordenador”.

Igualmente interesante es la inclusión de la categoría “Precio” a partir del número 16. Sin embargo, desde el número 17 de la revista en adelante, coincidiendo con el cambio de nombre de la sección, la ficha técnica aparecerá de manera mucho más esquemática, sin la presencia explícita del nombre de cada categoría, salvo la de “Distribuidor”, que desaparecerá también a partir del número 22. Todo obedece a un cambio estético en la revista, pero la ficha técnica seguirá cumpliendo su función, manteniendo los principales elementos informativos. A partir del número 26 desaparece de la ficha técnica la información relativa al precio.

En los dos últimos números de la revista que albergan críticas (37 y 38), la información que contiene la ficha técnica queda reducida al distribuidor y al título del programa. No obstante, pese a los cambios señalados a lo largo de la vida de la revista, podemos afirmar que hay un esfuerzo editorial por hacer uso de la ficha técnica como elemento de apoyo al texto, una característica propia de la crítica, como ya señalamos en el apartado 2.

#### 4.5. LA FIRMA

Pese a que la firma constituye un elemento indispensable en este género de opinión, ninguno de los 208 textos analizados incluye una firma visible dentro de las páginas de ZX. Un rasgo que aleja estos textos de la crítica periodística más ortodoxa.

#### 4.6. LAS PUNTUACIONES

Las calificaciones son un elemento indispensable en las críticas publicadas en la revista ZX. Su uso contribuye a la función valorativa que define a la crítica. Desde la publicación del primer texto de opinión de estas características, en el número 3, las puntuaciones hacen acto de presencia como elemento visual de apoyo para la crítica, con un sistema de notas basado en una escala de cinco bloques. La calificación otorgada a cada programa queda representada mediante un determinado número de bloques coloreados en negro. Es lo que hemos denominado sistema de puntuación “Sencillo”, y aparece junto a 14 textos, todos los publicados

hasta la revista número 7, lo que supone el 7% de los documentos analizados.

Este sistema evoluciona a una puntuación por categorías que aparece por primera vez en la revista número 8. Dependiendo del tipo de programa abordado en la crítica, las categorías varían. Por un lado, están aquellas que responden a aspectos o apartados propios de un videojuego: “Adicción”, “Presentación”, “Gráficos” y “Acción”. Pero estas categorías cambiaban cuando lo que se somete a juicio es un programa educativo o de gestión, donde se valoran otras cuestiones: “Utilidad”, “Presentación”, “Claridad” y “Rapidez”. Todas estas categorías reciben una nota numérica en función de la opinión del crítico.

A partir de la revista número 27, el tipo de puntuación vuelve a cambiar para asemejarse al sistema inicial, mucho más simple, pero también más visual. La idea es ofrecer una valoración general del título a partir de un ítem formado por el dibujo de un hombre sentado en un sillón mientras juega, y un término textual que define las sensaciones que el título puede despertar en el jugador: “Extraordinario”, “Estupendo”, “Interesante”, “Pesado” y “Rollo”. A partir del número 35, se incluye el calificativo de “Alucinante” dentro de estas categorías. Este sistema de puntuación, denominado “Icónico y valorativo”, acompaña al 56% de las críticas, esto es, 116 textos.

Tan solo 4 críticas aparecen desprovistas de alguno de estos sistemas de puntuación, si bien hay que aclarar que todas ellas están incluidas en el número 14 de la revista, dentro de una sección especial dedicada íntegramente a videojuegos de ajedrez, lo que parece responder a un criterio claro de unificación de contenido en estas páginas.

● Sencillo ● Por categorías ● Icónico y valorativo  
 ● Ninguno

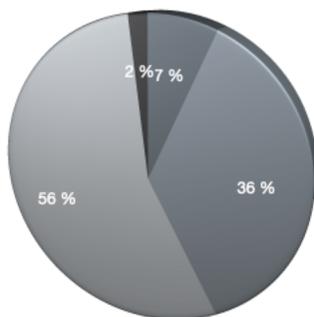


Figura 4: Sistema de puntuación  
 Fuente. Elaboración propia

Es interesante comprobar cómo las puntuaciones constituyen un eje vertebrador para este género periodístico dentro de la revista. Su uso sienta un precedente extraordinario para la prensa de videojuegos que todavía hoy está vigente en la práctica totalidad de los medios especializados. Las calificaciones, además, ponen el foco sobre los elementos en los que el crítico ha de centrar su mirada, por lo que suponen una valiosa contribución a la crítica de videojuegos en su búsqueda de una identidad propia, diferenciada de crítica literaria, musical o cinematográfica, con una mayor tradición en prensa.

#### 4.7. ENFOQUE Y ESTILO

Para entender el concepto de crítica puesto en práctica por *ZX*, nada mejor que atender a la declaración de intenciones publicada en el número 3 de la revista, el primero en el que aparece un texto de esta naturaleza:

Aún aceptando que siempre habrá una cuota de subjetivismo en nuestros juicios, corresponde que expliquemos, al menos en esta primera publicación, cuáles son los criterios que seguimos a la hora de evaluar los programas.

En el caso de los juegos, tomamos en cuenta, en primer lugar, las cualidades de programa para retener la atención del jugador y, por así decir, para adicción. El segundo criterio es la presentación

formal, tanto en su aspecto externo como en pantalla. Tercero será la calidad de la resolución gráfica lograda. Y, por último, tomamos en consideración, el movimiento, la acción que genera el juego.

La estructura y el estilo de las críticas que aparecen en *ZX* responden a las características descritas en el apartado 2 acerca de la crítica. Se trata de textos que, en primer lugar, contienen elementos informativos acerca del tema sobre el que versa el videojuego, las características técnicas y los autores o empresas responsables de su desarrollo y distribución. Los textos, además, suelen adoptar un tono explicativo, sobre todo cuando se hace referencia a conceptos o términos importados del extranjero. Algo que cobra sentido si tenemos en cuenta el contexto en el que se publica la revista, en un momento en el que la informática empieza a adentrarse en los hogares españoles de un público todavía poco familiarizado con ella. Sirva como botón de muestra el arranque de la primera de las críticas publicadas en *ZX*, acerca del videojuego *La Pulga*:

Este juego es otro de la gran lista de los denominados Arcade, es decir, juegos de acción similares a los que encontramos en las máquinas de los bares y que tanta diversión proporcionan.

La carga del programa se realiza de un mundo sencillo y con gran vistosidad, apareciendo las instrucciones de uso al terminar la carga. El objetivo, sencillo en las instrucciones, pero difícil en la práctica, es ayudar a salir a una pulga que ha caído en una cueva de gran profundidad. Para complicar las cosas hay un diabólico pájaro en la cueva que quiere comerse a la pulga.

Hay cierta aversión a la subjetividad, algo que puede justificar la no inclusión de firma en los textos. Pero este aspecto en concreto no impide que la redacción incluya los juicios necesarios a la hora de valorar la calidad de un videojuego. Mucho más relevante resulta el hecho de que los textos tengan un enfoque meramente técnico, donde el lenguaje utilizado resulta por momentos aséptico y frío y donde no hay cabida para la literatura. Son textos, por tanto, desprovistos de adornos gramaticales que no buscan el deleite del lector. Aspiran, sencillamente, a ser funcionales. En este sentido, sí que suelen incluir un párrafo final con una conclusión enjuiciativa, como podemos comprobar en este otro ejemplo

extraído de la crítica sobre Rasputin, publicada en el número 32 de la revista:

Lo más destacable de este juego es, sin duda, su altísimo nivel de dificultad, que hace realmente complicado el pasar determinadas pantallas. Es de los que hay que machacarse mucho los recorridos a seguir antes de que localicemos los huecos en los que, en cuestión de décimas de segundo y afinando al píxel, deberemos cruzar los tramos “imposibles”. Es recomendable, por lo tanto, para aquellos “monstruos”, que disfrutaran como locos acabando con este tipo de juegos.

## 5. CONCLUSIONES

Analizar el tratamiento de la crítica en la revista *ZX* ha supuesto un viaje al pasado sumamente enriquecedor para entender algunos de los usos y rutinas que todavía perviven hoy en la prensa del videojuego en torno a este género periodístico. Precisamente, lo que injustificadamente hoy se denomina “análisis” en la inmensa mayoría de los medios especializados, aparece en esta publicación bajo la denominación de “crítica”, al menos en el 69% de los textos analizados. En los casos en que no aparecen catalogados como “crítica”, son calificados como “comentarios” o han sido publicados sin ningún elemento de titulación que los identifique, lo que denota la intención de diferenciar información y opinión dentro de la revista. En este sentido, podemos afirmar que *ZX*, como revista pionera en la materia, no sentó el precedente de denominar “análisis” a las críticas de videojuegos en la prensa especializada.

Por el contrario, hemos constatado que *ZX* insta en la prensa especializada el uso de las puntuaciones a la hora de valorar un videojuego. Se trata de un elemento visual de apoyo que evoluciona a lo largo de la vida de la revista y que pone el foco sobre los aspectos en los que el crítico ha de fijar su atención a la hora de sacar a relucir las virtudes y defectos de un videojuego, ya sea a partir de una nota numérica o de manera icónica y textual. En este sentido, *ZX* marca un punto de partida para la crítica de videojuegos al definir ciertos apartados técnicos que el experto debe someter a juicio.

El análisis de contenido revela que la crítica es un género que goza de cierta importancia en los contenidos de la revista al aparecer a lo largo

de toda la trayectoria de la misma, concretamente en 33 de los 41 números que llegaron a los quioscos españoles y latinoamericanos. Una apuesta de continuidad por este género periodístico, que representa el 7.59% del contenido total de las revistas analizadas. Cuando aparece lo hace ocupando media página o una página completa en la mayoría de los casos, pero también hay casos excepcionales de críticas publicadas a doble página.

Si nos fijamos en los elementos de titulación, observamos que la totalidad de los títulos que encabezan las críticas son meras reproducciones de los títulos de cada uno de los videojuegos a los que se refieren. Esta práctica, aunque poco habitual en la crítica tradicional, está también contemplada dentro de los cánones de este género periodístico. La ficha técnica, elemento característico también de la crítica en prensa, se da cita en el 84% de los casos.

Por el contrario, *ZX* renuncia a incluir la firma del autor en cada uno de estos textos, tal vez para enmascarar la subjetividad vertida en los mismos. Los textos tienen un enfoque netamente técnico, con elementos informativos sobre el videojuego del que hablan, muy centrados en la experiencia que vivirá el jugador. De hecho, la mayoría de los juicios van dirigidos, para bien o para mal, hacia aspectos técnicos, aquellos que intensifican, enriquecen o empañan la experiencia de juego. Son textos que, de acuerdo a los cánones de la crítica, informan, interpretan y juzgan, con un marcado carácter explicativo en la mayoría de ocasiones, pero que rechazan un uso literario del lenguaje.

*ZX* fue la primera revista en España que introdujo el ocio electrónico en sus contenidos, por lo que las conclusiones obtenidas pueden servir como punto de partida para futuras investigaciones en torno a la crítica de videojuegos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL VARGAS, N. (1999). *Periodismo de opinión*. Síntesis.

ARMAÑANZAS, E. Y DÍAZ NOCI, J. (1996). *Periodismo y argumentación*.  
Servicio Editorial Universidad del País Vasco

DONOVAN, T. (2018). *Replay: La historia de los videojuegos*. Héroes de Papel

- EIROA, M. Y BARRANQUERO, A. (2017). *Métodos de investigación en la comunicación y sus medios*. Síntesis.
- FLORES LEDESMA, A. (2020). Introducción. En FLORES LEDESMA, A. Y VELASCO PADIAL, P. (COORDS.) *Ideological Games: Videojuegos e ideología*. Héroes de Papel.
- GUTIÉRREZ PALACIO, J. (1984). *Periodismo de opinión*. Paraninfo.
- LEVIS, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós.
- LÓPEZ HIDALGO, A. (2019). *El titular. Tratado sobre las técnicas, modalidades y otros artificios propios de la titulación periodística*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- LÓPEZ REDONDO, I. (2012). *El tratamiento del videojuegos: 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://idus.us.es/handle/11441/24399>
- MARTÍNEZ ALBERTOS, J.L. (2002). *Curso general de redacción periodística*. Thomson.
- MAYORAL, J. (2013). *Redacción periodística. Medios, géneros y formatos*. Síntesis.
- MARTÍNEZ, D. (2016). *De Microhobby a Youtube. La prensa de videojuegos en España*. Dolmen.
- PARRAT, S. (2017). *Manual práctico de redacción periodística. Géneros informativos, interpretativos y de opinión*. Síntesis.
- PLANELLS, A.J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- POU AMERIGO, M.J. (2003). La crítica y los nuevos productos electrónicos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 9, 27-32
- SÁNCHEZ ARANDA, J.J. (2005). Análisis de contenido cuantitativo de medios. En BERGANZA CONDE, M.R. Y RUIZ SAN ROMÁN, J.A. (COORDS.). *Investigar en Comunicación. Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación*. McGraw Hill.