

Ir a tecnología

Teoría y crítica del videojuego

Por: **Luis Navarrete** | 14 de julio de 2012

Digámoslo sin rodeos. En la actualidad, la construcción de una teoría útil sobre el videojuego es una tarea titánica. Esta dificultad no viene dada por las propiedades del ente en sí, más bien radica en las características propias del pensamiento actual, cuya naturaleza hace prácticamente inviable la validez de cualquier proceso teórico. Una de las principales causas de la decadencia de la actividad crítica (por crítica entiendo el ejercicio intelectual aplicado a la reflexión de cualquier objeto) en la actualidad radica posiblemente en su desconexión con la teoría. En lugar de un binomio amistoso, la teoría y la crítica parecen haber reñido haciéndose caso omiso mutuamente. ¿Es posible una crítica sin teoría? Sólo en el caso de que ésta sea un ejercicio puramente artificial la respuesta podría ser afirmativa; o sólo en el caso de que nuestra sociedad pensara en la inutilidad de la teoría podría ser plausible una crítica ateórica. ¿Es éste el motivo porque el cual todos podemos decir cualquier cosa sobre un videojuego sin ser rebatidos? ¿Acaso no es la misma situación que si no pudiéramos decir nada sobre cualquier videojuego porque todo sería inevitablemente válido? Vayamos por pasos.

El videojuego reúne en su esencia lo mejor y lo peor de nuestros días. La vieja disputa entre cultura y capitalismo se diluye generosamente en su seno. El capitalismo puritano era sinónimo de organización del trabajo y cualquier atisbo de distracción del mismo, como podría ser un espectáculo divertido, iba en contra de su propia esencia y, por tanto, era excluido como práctica consentida. Pronto el capitalismo entendió que esta concepción excluyente perjudicaba sus intereses en otros campos de acción. Así, decidió dar un paso más para convertirse en especulador y consumista, persuadiéndonos de que debíamos satisfacer nuestros sentidos y complacernos tanto como fuera posible, posibilitando de este modo el incremento en la venta de bienes. Aunque ustedes

no lo crean, este proceso posibilitó décadas después que cualquiera de nosotros pueda aproximarse al videojuego sin tener en cuenta la teoría del videojuego. Es un hecho que el “neocrítico” amateur asume como natural. Esta asunción espontánea no es un hecho casual; inconscientemente nuestra sociedad nos ha enseñado a pensar en nuestras posibilidades subjetivas por encima de cualquier proceso normativo, y la teoría no deja de ser una norma. La lógica de su tiempo ha demostrado al crítico amateur que no existe nada por encima de sus creencias personales. Es el lema que el capitalismo ha propagado con el ánimo de crecer y fortalecerse a costa de nuestro pretendido conocimiento de todo lo que nos rodea: el “yo no soy tonto” de una conocida cadena de productos tecnológicos aplicado a cualquier proceso intelectual. La teoría está en crisis por una simple modificación en los principios que han sostenido la vida intelectual occidental.

Digamos que estamos hablando de un proceso por el cual se llega a la imposición de una subjetividad bárbara en el epicentro de la vida espiritual del hombre actual. Lo bárbaro en este contexto se opone y al tiempo complementa a lo ilustrado, en el sentido que Adorno y Horkheimer otorgan al concepto. Es decir, la barbarie y el no pensamiento sólo son el colofón de la Ilustración, un proyecto basado en la Razón por el cual el hombre se alejaba definitivamente de la naturaleza y del pensamiento mítico. Pero, y hete aquí el poder de la reflexión de Adorno y Horkheimer, el propio proyecto ilustrado conlleva la semilla de su destrucción cuando cualquier concepción teórica nacida en su seno se derrumba al ser mostrada sólo como una creencia, por lo que los conceptos de espíritu, verdad, o el propio de Ilustración, quedan reducidos a magia animista. La conclusión es que la Ilustración no puede escapar tampoco de la mitología.

¿Qué relación guardan entonces la teoría y la creencia? Sencillamente están unidas por el concepto de Razón en su acepción de estar en lo cierto. Parece evidente que nuestra relación con los hechos de la vida cotidiana y espiritual se alimenta de nuestras creencias o hábitos de pensamiento previamente establecidos. Es improbable que una norma de rango superior, caso de la teoría, pueda modificar aspectos sustanciales de nuestras propias creencias sobre cualquier asunto. Tanto las teorías, que se supone que viven en un estadio

superior de la vida intelectual, como las creencias, desarrolladas digamos a nivel psicológico, pugnan por establecer nuestras maneras de pensar y reflexionar, siendo extremadamente complejo que una teoría pueda conseguir transformar estos hábitos. Podríamos decir, en palabras del crítico literario Stanley Fish, que la creencia es más fuerte que la teoría y que sólo cambiamos un supuesto de ésta si se nos convence retóricamente, lo que poco o nada tiene que ver con la afirmación de verdad o fuerza de la teoría. La consecuencia más inmediata de este hecho es la inutilidad de la teoría como sistema superior de verdades y falsedades y, más grave aún, sólo se podrá configurar una teoría partiendo del nivel de las creencias, lo que hace baldío el esfuerzo teórico en el debate intelectual.

¿Qué hacemos, pues, los críticos académicos de videojuegos? ¿Dónde, entonces, ponemos el límite entre la crítica académica y la crítica no académica? Pongamos al cine como ejemplo. Cuando asistimos a un festival de cine contemplamos con cierto respeto, cada vez menos por cierto, los asientos que la organización ha reservado para los críticos de la muestra. Se ha depositado en ellos la capacidad de emitir un juicio sobre determinadas obras artísticas pero nunca sabremos los criterios de los que se valieron para llegar a una conclusión. El valor de su juicio carece de un método que podamos verificar, sólo el crédito concedido por la organización y los asistentes al festival convierte en respetable su decisión. Esta disminución del valor del juicio del jurado profesional es proporcional a la aparición de los premios otorgados por el público que proliferan en los festivales; un festival que aún creyese en la profesionalización del juicio no tendría apartado para el gran público. Creer en la profesionalización del juicio significaría admitir la existencia de un conjunto de verdades y falsedades, de valores absolutos, bien diferente de nuestras creencias y prejuicios, que gobiernan la práctica evaluadora.

Si hacemos extensible esta reflexión a la crítica escrita, en prensa o revista especializada, y la urdimos con la crítica amateur que prolifera como una plaga de langostas en Internet, tendríamos muy complicado trazar una línea que separase ambas prácticas, diríamos que es tarea imposible. Si como consecuencia de un conjunto de hechos políticos, económicos, sociales y

espirituales, hemos llegado a una situación tal en que es improbable discernir quien tiene la razón en cualquier asunto porque el debate intelectual sólo se fragua a nivel de las creencias, sólo nos queda borrar la línea que diferencia la crítica profesional de la que no lo es, asentir a cualquier disertación crítica sobre una obra y centrarnos únicamente, como elemento diferenciador, en la belleza de la retórica desde la que se argumentan tales o cuales afirmaciones.

Entre una gran parte de la crítica de videojuegos, existe, nos guste o no, una evidente resistencia a la teoría. Esta postura, aceptada de buen grado por aquellos que pretenden justificar cualquier argumento en el ámbito que nos ocupa, ha terminado confundiendo a las creencias de las que hablamos con el caprichoso “lo que yo creo”. Pues si bien es verdad que difícilmente podemos justificar la relevancia de la teoría sobre las creencias, no es menos cierto que debatir intelectualmente dentro de los límites de éstas exige el conocimiento profundo de su agenda, hecho que evidentemente se aleja del credo particular de cada uno de nosotros. Dicho de otro modo, para desgracia de muchos, debatir al nivel de las creencias no supone el fin del pensamiento y sus métodos, pues cualquier aserto de verdad, o afirmación, surge dentro de algún contexto de creencia dado que debe ser conocido por el sujeto que desee participar de la discusión. Es decir, sostener que la teoría no es posible no equivale a extirpar la seriedad del debate, y exige del crítico el conocimiento de diversos instrumentos, llamémosles apriorísticos que, en ningún caso, surgen por ciencia infusa.

Por otro lado, en este blog trabajamos por la rehabilitación de la teoría. No sé si me han entendido...

[Aula de videojuegos](#)

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Inn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).