

El buenismo es una mierda

Author : Raszak

El buenismo es una mierda. O mejor dicho: el buenismo es una puta mierda. Y si eres buenista deberías replantearte lo que le estás haciendo al resto del mundo, incluso aquellos a los que se supone que les vas a subir el ánimo por decirles que todo lo que hacen es maravilloso de la muerte.

[caption id="" align="aligncenter" width="937"]



Hijo mío, todo esto pudieron ser buenos juegos si no llega a ser por los buenistas.[/caption]

El buenismo es una lacra. Es un puñetazo en la cara del esfuerzo, el menosprecio supino del intento de superación, y escupir en la cara de cualquiera que pretenda hacer un buen trabajo. Es el colmo de la falta de criterio y de cojones para dar una opinión disonante. Todo ello tan malo que me hace dudar de qué es peor: si un buenista o un troll.

Porque que todo sea maravilloso de la muerte es mentira, claro. No todo lo que se hace es bueno. Ni siquiera la mayor parte. Una enormidad de todo lo que hacemos (haceMOS) es bastante malo, o como mínimo muy mejorable. Y si algo es muy mejorable y le dices a alguien que es algo genial, ¿qué ocurre? Ocurre que acabas de matar cualquier posibilidad de que mejore. Porque cuando alguien queda convencido de que su obra es perfecta ya no queda lugar a la mejora, y mucho me temo que no hay nada que sea perfecto.

Vamos a ser sinceros: nadie mueve un dedo para hacer una mierda. Eso de “eh, lo hace sin

ánimo de lucro y lo comparte de gratis, no se le puede exigir que lo haga bien” es la muestra de condescendencia más vomitiva que se pueda uno echar a la cara. Y sabemos todos que es una frase que se repite demasiado. Hasta cierto punto es cierta, porque a nadie se le puede exigir que haga las cosas mejor (a menos que sea tu empleado), pero es que a un creador profesional de juegos tampoco le puedes exigir que las haga mejor. La clave está en el verbo: exigir.

Tú no eres nadie para exigir, ni yo tampoco, por mucho que pagues por un juego. Porque hacer un buen trabajo comercial no es algo que se deba exigir, sino que debería ser IMPRESCINDIBLE (nótese las mayúsculas) para que algo sea vendido y tenga un ciclo de vida comercial que no lo conviertan en pérdidas para una empresa. Un juego es bueno, mediocre, o malo, y las ventas terminan representando en buena parte eso a largo plazo (al margen de filias y márketing, que aquí también somos bastante gilipollas como para echarle la cruz al trabajo de alguien porque nos cae mal el editor). Un producto malo o mal planteado debería estar abocado al fracaso (aunque como en el caso de Satarichi se le hace mil veces más promoción por parte de quienes dicen aborrecerlo que a otros que son infinitamente mejores, tenía que decirlo, aunque no sea por buenismo en este caso) y uno bueno medra y sale adelante. Eso en un mundo ideal. Pero ahora tenemos juegos que están mal organizados, que tienen una maqueta infumable y de todo menos práctica, mal traducidos, o con el testeo del sistema de juego hecho por orangutanes mancos y ciegos. Y no pasa nada. Todos son maravillosos porque con el esfuerzo que cuesta sacarlos adelante ¿cómo le vas a decir a alguien que la ha cagado?

Los cojones de mi tía María Luisa.

En el caso de los trabajos y proyectos amateurs es peor aún. Oye, que si es gratis cómo le vas a decir a alguien que ha hecho una basura. Que se traumatiza, hombre. Igual que los niños de primaria, que está feo que repitan curso porque se sienten mal pero si llegan a los 14 años sin saber leer de corrido y fallando al hacer multiplicaciones de tres cifras está chachi que te pasas. ¿Entonces los traumatizamos?

Volvamos a lo del principio: nadie mueve un dedo para hacer una mierda. Vamos a hacer un ejercicio de imaginación y vamos a imaginar, cosa que no debería ser difícil porque hay mucha gente así, que el creador de algo no es un perfecto imbécil. Imaginemos también que es una persona cabal y con capacidad de autocrítica (algo menos frecuente, visto lo visto, pero seamos optimistas). ¿Qué va a pasar si dentro de dos o tres años echa la vista atrás y él mismo se da cuenta de que se ha pasado un montón de tiempo recorriendo un camino cuyo resultado es una mierda hedionda? No, en serio, pensadlo.

Voy a hacer como los de la homeopatía ahora: es que a mí me ha pasado.

Pensad la cara que se le puede quedar a un autor cuando al cabo del tiempo descubre por sí mismo, porque en todo el tiempo que su proyecto ha estado a la vista de todos, nadie ha tenido los santos cojones de decirle “macho, esto de aquí es una castaña”. La cara de haber desperdiciado un montón de tiempo desarrollando cosas que no son lo que él quería. Porque ojo: el autor quiere hacer algo que mole. Nadie mueve un dedo para hacer una mierda. La

sensación de tiempo y esfuerzo perdido es doble cuando has estado haciendo mierda, porque no es sólo el tiempo que le has dedicado: es que seguramente si alguien te lo hubiera dicho con esos mismos recursos podrías haber hecho algo que molara mil.

Y sin embargo el buenismo no sólo hace que los autores (y editoriales) no sean conscientes de cuando hacen una mierda, sino que encima garantizan que la mierda se perpetúe en el tiempo. Olé ahí, que luego querremos que salgan productos buenos pero de momento vamos a hacer la ola cada vez que alguien saque una bazofia bien olorosa.

Ojocuidao, que no digo que todo haya que poner a parir todo lo que se mueva. Prescindir del buenismo es un ejercicio de criterio, diplomacia y asertividad: de hacer una crítica constructiva de la que el autor pueda sacar un beneficio de cara a sí mismo y a los demás. Porque, y no lo voy a decir suficientes veces: nadie mueve un dedo para hacer una mierda. La crítica, propia y externa, es imprescindible para poder mejorar. Hay que poder ver las cosas desde otro ángulo, analizarlo todo, exponerlo a sus extremos, comprobar la integridad. En definitiva hay que salirse de la zona de confort y del “todo mola” para poder hacer mejores trabajos (comerciales y por diversión).

¿Qué hacemos entonces con los autores que no quieren mejorar? Bueno, hay gente que tiene muy poco cariño e interés por su tiempo. Pero por lo general es gente joven que creen que tienen todo el tiempo del mundo, ya escarmentarán. Los que más me preocupan son los que por sí mismo se apuntan al “eh, que yo esto lo hago para mi y para mis amigos, no tengo por qué hacerlo bien”, porque me suena igual que decir “eh, que yo no soy pizzero, la pizza es para mis amigos y si quiero hacerla con mis boñigas de esta mañana es cosa mía”. Si sus amigos se conforman con comer una pizza de boñigas tienen un problema también. Pero oye, que una cosa es dejar de ser buenista y otra predicar en el desierto: si un autor está convencido de que lo que hace es perfecto y/o no hay por qué hacerlo mejor, tú no eres su madre ni su padre: te guardas su opinión y que se joda.

Sobre lo del criterio, la diplomacia y la asertividad ya hablaremos otro día. De momento me conformaré con que alguno reflexione sobre el daño que le ha hecho a la afición por haber sido un buenista.

Si después de esto alguien todavía piensa seguir siéndolo: ojalá te atragantes con tanto buenismo y alguien te diga “jo, qué bien te asfixias, qué manera más bonita y elegante de no respirar” en lugar de hacerte [una Heimlich](#). ¿Se entiende así?