

El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural

<https://doi.org/10.56418/txt.17.2.2023.5>

Guillermo Paredes-Otero
Editorial Aula Magna McGraw Hill
Sevilla, 2023. 262 páginas. ISBN: 9788419786074

Esta obra se publica bajo la siguiente licencia Creative Commons:
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



¿Informar sobre videojuegos es una actividad periodística amateur? La respuesta a esta pregunta la ofrece el académico Guillermo Paredes-Otero, doctor en Periodismo y Redes Sociales, en su última publicación, *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. Un trabajo académico que, como el autor confiesa en las páginas introductorias, es el resultado de años de investigación sobre la materia (los cuales han incluido incluso una tesis doctoral en este campo) siempre con el ocio interactivo como eje central.

El lector no va a tardar en descubrir que tiene ante sí un libro que puede calificarse como atrevido, no solamente por publicar un trabajo sobre un campo apenas investigado como es el periodismo de videojuegos con rigor y profundidad. Ya el propio título es una declaración de intenciones al alejarse de la mera concepción del videojuego como producto tecnológico (muchos medios digitales aún incluyen las informaciones sobre ocio interactivo en la sección de ‘Tecnología’) para definirlo como cultura.

Precisamente, el videojuego como fenómeno cultural es la premisa con la que comienza el primer capítulo donde se explica con ejemplos, más allá de datos económicos y empresariales, los argumentos que llevan a que en la actualidad se hable de una sociedad videoludificada. Un término que pudiera parecer muy técnico pero que es ni más ni menos que el uso del ocio interactivo en áreas alejadas del puro entretenimiento, como la educación, el deporte, la política y, como es el caso de la obra, el periodismo gracias a los conocidos como *newsgames*.

Sabiendo que existe una relación entre el periodismo y los videojuegos, el segundo capítulo explora cómo se informa del ocio interactivo en la prensa generalista, un tratamiento informativo no exento de polémica con informaciones sensacionalistas y limitadas a aspectos muy concretos como impacto económico o el fenómeno de las adicciones. No obstante, el interés por hablar sobre videojuegos siempre ha estado presente hasta nuestros días, como demuestra la cantidad de medios escritos, radiofónicos y audiovisuales con secciones y programas dedicados al ocio interactivo. Además, y aunque no es el tema principal del manuscrito, por ser también considerado como mundo digital, el autor expone los primeros pasos que el periodismo está dando dentro del metaverso, una opción informativa cuya relevancia e impacto aún no se alcanzan a vislumbrar.

En el tercer capítulo llegamos al tema principal del libro: la especialización periodística en videojuegos. Primero, se hace un recorrido a través de las distintas revistas en papel desde el origen de este periodismo a comienzos de los años ochenta hasta la actualidad. En este apartado es de agradecer que se hayan incluido enlaces que dirigen a catálogos digitales de dichas publicaciones. De esta forma, el lector puede consultar y comprobar cómo cambió esta prensa con el paso de los años y las similitudes y diferencias entre las cabeceras. Una fuente de documentación enorme al alcance de cualquiera, tanto usuario que quiere recordar épocas pasadas como académico que quiera profundizar en el tema. La segunda parte del capítulo se centra en las características definitorias del periodismo de videojuegos poniendo especial atención en dos factores que, para bien y para mal, forman parte del quehacer periodístico: el infoentretenimiento como vía para hacer reconocible y llamativa la cobertura mediática de un tema, máxime ante la proliferación de medios digitales, y las prácticas de desinformación centrada en el uso del rumor, como estrategia para crear expectación ante futuros lanzamientos de dispositivos y juegos. Esta última cuestión permite presentar un tema en el que se profundiza en páginas posteriores como es el *slow journalism* como una tercera vía del periodismo sobre ocio interactivo y alternativa a factores habituales que todo periodista reconocerá como la tiranía de los clics, la inmediatez o las jornadas de 24 horas/ 7 días a la semana.

El presente del periodismo de videojuegos tiene cabida en el cuarto capítulo, en el que se emplea acertadamente el término ‘radiografía’, ya que es precisamente eso lo que el lector va a encontrar. Un espacio destinado a los medios vigentes de esta especialización, independientemente del formato de publicación. La necesidad de ofrecer un trabajo lo más actual posible ha llevado a que el autor incluya un apartado destinado a cómo afectó la pandemia del C6vid-19 a este periodismo. En estos ep6grafes, la investigación a trav6s de b6squeda de documentación comparte espacio con declaraciones obtenidas a trav6s de entrevistas a integrantes de las cabeceras referentes, lo cual da un punto extra de cercan6a al ser los propios periodistas los que cuentan sus propias experiencias. El libro hace gala por tanto de esa proximidad que siempre se ha buscado entre los periodistas de videojuegos y los usuarios.

Pudiera parecer que, a partir del quinto capítulo, la obra cambia, pero es un ejemplo de que Paredes-Otero, lejos que enfocarse solamente en las cabeceras informativas sobre videojuegos, busca explicar cada elemento de la comunicaci6n sobre ocio interactivo. Primero, nos presenta las redes sociales, tan presentes tambi6n en nuestra vida cotidiana, como un canal m6s de difusi6n, sobre todo aquellas audiovisuales como YouTube, teniendo en cuenta de la tendencia existente a preferir el consumo de contenido visual antes que el escrito.

El sexto capítulo tiene a los propios emisores como protagonistas, no solamente a los periodistas, sino tambi6n a los creadores de contenido, una figura que comparte espacio e incluso llega a eclipsar a los profesionales de la comunicaci6n. Tanto unos como otros se caracterizan adem6s por ser relacionados con ciertos estigmas como tambi6n ocurre con el propio videojuego. El autor adem6s dedica un tiempo a analizar el papel de la mujer como periodista de ocio interactivo, cuya situaci6n (la cual incluye momentos de acoso y discriminaci6n, entre otros) es a causa de un ciclo que comienza y termina con la representaci6n que ofrecen los personajes femeninos dentro del propio juego.

Finalmente, antes de llegar a un ep6logo donde se responde a si este periodismo es amateur, Paredes-Otero ofrece una clasificaci6n actualizada sobre los distintos g6neros period6sticos a los que se recurren en la prensa de videojuegos. Formatos period6sticos que son justificados bajo la premisa de que cada vez que han aparecido nuevas v6as de comunicaci6n, el n6mero de g6neros ha crecido en proporci6n, sobre todo si hablamos de periodismo especializado.

Con una redacción clara y lectura amena a pesar de su corte académico, *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural* es un estudio crítico que hace ver al lector (independientemente de si es aficionado al videojuego o investigador en la materia) que el ocio interactivo y su periodismo no son una burbuja al margen de todo, sino que su periodismo es fruto del contexto social y periodístico en el que vivimos. Un punto de partida idóneo para todo aquel que quiera continuar por esta línea concreta de los *game studies*. Si algo queda claro después de leer esta obra es que el videojuego también tiene su periodismo, el cual con obras como esta tiene muy fácil llegar y enseñarse dentro de ámbitos universitarios.

Mar Guerrero-Pico
Universitat Pompeu Fabra