

Paredes-Otero, Guillermo (2023). El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural. España: Editorial Aula Magna. McGraw-Hill, 259 pp. xISBN: 9788419786074

Flávia Gomes-Franco e Silva
Universidad Rey Juan Carlos
flavia.gomes@urjc.es

<https://dx.doi.org/10.5209/ciyc.95336>

¿Cómo se define la prensa especializada en informar sobre videojuegos? ¿Se trata de un tipo de comunicación clasificada como periodismo especializado, una especie de cobertura *amateur* o un mero entretenimiento? Estas son algunas de las preguntas a través de las cuales Guillermo Paredes-Otero, doctor en Periodismo por la Universidad de Sevilla, nos acerca paulatinamente al videojuego como un fenómeno cultural que se hace notar cada vez más en diversos sectores de la sociedad, como la educación, la política, la salud, el arte o la comunicación.

Esta obra de carácter singular emerge no solo de las investigaciones de Paredes-Otero acerca de la videoludificación de la sociedad, dando como fruto la primera tesis doctoral sobre periodismo de videojuegos, sino también de su propia experiencia como usuario de videojuegos, afición que se va profesionalizando a partir de una mirada crítica hacia el ocio interactivo. En este sentido, el autor logra trasladarnos a diferentes escenarios que han ido surgiendo a raíz de los avances tecnológicos ocurridos desde la adquisición de su preciada Nintendo 64 –tal y como hace constar en la introducción– hasta la aparición de cabeceras que hoy son referentes en la cobertura de los eventos de videojuegos.

Problematicar un fenómeno de semejante trascendencia sociocultural no resulta sencillo dada la complejidad de los factores que se suman en la construcción de un objeto de estudio tan particular: el surgimiento de Internet, la aparición de las redes sociales y de los prosumidores, así como la proliferación de los medios online. En un contexto marcado por una constante evolución tecnológica y una profunda transformación social, los videojuegos han empezado a formar parte del ecosistema mediático no solo como productos culturales, sino como temas de interés periodístico.

El libro se compone de siete capítulos que son, de hecho, un viaje por los principales elementos que poco a poco van conformando el nexo entre periodismo y videojuego. Las personas que nos adentremos a esta obra, cuya lectura resulta instructiva a la vez que placentera, lo haremos a partir de una aproximación al concepto de videojuego, sin obviar cuestiones clave como la relevancia económica de una industria que congrega a millones de jugadores o la hibridación del periodismo y los videojuegos, más conocida como *newsgames*. El videojuego es, por tanto, el protagonista de esta narrativa (o el héroe, según se mire), que lucha por hacerse un hueco entre los temas de actualidad y cobertura mediática incluso en el metaverso.

De la mano de Paredes-Otero, recorreremos trayectos propios del ocio interactivo, que incluyen la ludonarración y la narrativa transmedia, donde iremos conociendo cabeceras y webs específicas de videojuegos, como HobbyConsolas, Revista GTM, MeriStation o Micromanía, y su forma

de construir un periodismo especializado desde formatos como el audiovisual, el *podcast*, entre otros. Una parada obligatoria es sin duda la pandemia del Covid-19 y sus efectos sobre la industria del ocio interactivo, el consumo de videojuegos, el infoentretenimiento y el *slow journalism*.

El viaje sigue su curso en busca del perfil del periodista especializado en videojuegos, tratando de hallar respuestas a preguntas como: ¿quién está detrás de este tipo de información?, ¿cuáles son sus estigmas?, ¿qué papel ejerce la mujer en el ocio interactivo? y, cómo no, ¿cuán precarizado se encuentra el periodismo en esta área de especialidad?

Hablando de la profesión en sí y sus ejes definitorios, el autor propone una relectura de los géneros periodísticos desde la óptica de la prensa especializada en videojuegos, proponiendo una clasificación actualizada con un toque personal que da fe de su *expertise*. Entre los géneros informativos y expresivos, Paredes-Otero incluye la noticia, el reportaje, el análisis, la guía, el tutorial, el *gameplay* (género propio de YouTube), las impresiones o *previews*, el avance, el *streaming*, el *unboxing* (exclusivamente en formato audiovisual), la crónica, la retransmisión (típica de los torneos de eSports), el resumen, la tertulia, el vídeo musical y el editorial. A su vez, la entrevista, la encuesta, el consultorio y la conferencia estarían entre los géneros dialógicos. Por último, y como formato adicional, encontraríamos el programa, que combina una amplia variedad de géneros periodísticos en un mismo contenido audiovisual.

El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural, en su epílogo, nos remite nuevamente a las preguntas por las que comenzábamos esta reseña. El valioso recorrido por esta obra de referencia para todas las personas interesadas en conocer otras facetas menos estudiadas del periodismo –y no por eso menos importantes– termina reivindicando la vocación y la profesionalidad de los comunicadores que forman parte de la estructura mediática que se ha creado en torno al ocio digital. Finalizamos este viaje con vistas a iniciar una partida en la que el principal logro consistirá en derrotar al *final boss*, representado por estereotipos, estigmas y clichés que todavía se asocian a la especialización periodística en videojuegos.