

# De videojuegos y periodismo

## Paredes-Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural. Aula Magna.*

**Bastían Flores Meza**

Publicista y Licenciado en comunicación publicitaria (Universidad de Santiago de Chile, Chile)

<https://dx.doi.org/10.5209/meso.96230>

Recibido: 13/05/2024

En su libro *El periodismo de videojuegos en España: Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*, Guillermo Paredes-Otero recorre dicha especialidad periodística en España desde una perspectiva explicativa y evolutiva. Durante el análisis, el autor da a conocer los intereses que vinculan al periodismo con los videojuegos, los cuales dan surgimiento a un nuevo periodismo especializado en el entorno medial. Además, destaca los grandes estigmas y barreras que enfrenta el campo, desmontando la creencia de que este es un periodismo de aficionado, la desinformación y el papel de la mujer en el medio, entre otros, respaldado por una extensa bibliografía y una gran cantidad de entrevistas que incluyen tanto a pioneros como a figuras contemporáneas clave del medio. Así, introduce de manera integral a estudiantes, académicos y profesionales de la comunicación y el entretenimiento interactivo al mundo del periodismo de videojuegos conectado culturalmente con la sociedad actual.

### 1. Resumen del libro y apuntes del autor

Paredes-Otero busca responder a la pregunta cliché sobre si la prensa de videojuegos es un periodismo *amateur*, defendiendo la idea de que este es una especialidad periodística que carga con los estigmas del ocio interactivo y que, en realidad, el mundo de los videojuegos conversa con distintas áreas que nutren su realización, como el arte, la educación, el deporte, la política y el periodismo, transformándolo en un fenómeno cultural.

Sobre el autor, es un destacado doctor en periodismo especializado en videojuegos y redes sociales de la Universidad de Sevilla. Sus líneas investigativas están centradas en el videojuego como fenómeno cultural y narrativo, el periodismo especializado en videojuegos y el uso del ocio interactivo en la profesión periodística. Estos motivos lo llevan a desentrañar los intereses y tendencias de la especialización cultural del periodismo de videojuegos en el ecosistema medial español. Así, presenta un texto que funcione como manual de la especialidad, y que, a pesar de su evidente evolución, ha mantenido sus principios desde sus inicios, que remontan a la década de los ochenta, en palabras del propio Paredes-Otero: “Esa finalidad de orientar al usuario y servirle de guía de compra se mantiene en la actualidad, independientemente del canal de transmisión que se utilice”.

De esta manera, hace una radiografía histórica de cómo se ha desarrollado el periodismo de videojuegos en España, visibilizando la forma en que se ha enriquecido al “*infoentretenimiento*” desde su contenido interactivo y experiencial, sin olvidar su aporte a un lenguaje más coloquial con el usuario.

### 2. Análisis de la obra

Este libro surge tras el éxito que los videojuegos tuvieron en la industria de ocio audiovisual durante la primera ola de contagios Covid-19, siendo la más lucrativa en el mundo en dicho periodo. Estos hallazgos que fueron tratados en la obra de 2020 *Game Over? Los efectos del Covid-19 en el sector de los videojuegos* del autor. Una vez evidenciado el alto impacto cultural de los videojuegos en nuestra forma de vida, se gesta *El periodismo de videojuegos en España: Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*, y en esta pionera investigación, el investigador visibiliza una especialidad periodística que cubre los videojuegos en España desde la década de los ochenta, pero que se consolida como especialización en este texto.

En su obra, el autor nos explica detalladamente cómo es el mundo de los videojuegos con el periodismo en la especialización cultural y el ocio interactivo, siendo la video ludificación social en las nuevas generaciones la que forma un vacío informativo en esta industria. En este sentido, los medios de prensa generalistas no lograron conectar con el público *gamer*, sumado a un tratamiento escaso, limitado y en más de alguna

ocasión erróneo, cayendo en reduccionismos, desinformación o sucesos de crónica negra. Pero, no todo es negativo para los videojuegos en los medios, ya que, a fines del siglo pasado pudimos ver los primeros bloques televisivos y radiofónicos dedicados a los videojuegos, lo que se podría comprender como las primeras muestras mediales en el diario vivir de las generaciones en aquella época.

Para el autor, los videojuegos logran un salto evolutivo en el periodismo de videojuegos con la llegada del Internet ya que, medios totalmente especializados en este tipo de ocio interactivo comienzan a aparecer acompañado de los nuevos formatos; la especialidad comienza a tener una personalidad propia en el medio. Acompañado de un lenguaje cercano totalmente alineado con los intereses del público objetivo, se da forma a una comunicación mucho más experiencial y no tan rígida como acostumbran los medios tradicionales. Según el autor, esto ocurre por la relación que los prosumidores tienen con sus medios informativos, lo que permite una hibridación de los formatos ya conocidos junto con la opinión de las comunidades digitales.

### 3. El periodismo y los videojuegos en España

De esta manera, los medios especializados en videojuegos crean un nuevo lenguaje periodístico, el cual se encuentra intrínsecamente relacionado con los intereses culturales de la actual sociedad. Esta conexión directa con el ocio de las personas se extiende también a sus formas de consumo, por lo que quienes generan el contenido, que como ya sabemos son los mismos usuarios de videojuegos, comprenden a la perfección cómo comunicarse con su audiencia. En el ámbito de la prensa, el prosumidor prefiere un periodismo pausado (*slow journalism*), mientras que en televisión opta por formatos más experienciales, lo que en Internet y redes sociales se traduce en una mezcla de todos estos códigos comunicativos de éxito, que son retroalimentados de manera multidireccional.

Uno de los casos que nos permiten visualizar esta situación son aquellos contenidos disponibles en la plataforma YouTube, siendo este un espacio donde la interacción funciona como enlace entre los medios de comunicación y las comunidades digitales. Por medio de una usabilidad sencilla, ha permitido que aquellos medios españoles menos experimentados en periodismo puedan conectar de manera efectiva y cercana con sus audiencias. Por eso, un genuino interés por informar es lo que realmente conecta con los públicos objetivos; este hallazgo que se vuelve sumamente relevante cuando se tiene en cuenta que España es uno de los países con una de las comunidades más grandes del mundo en YouTube, ya que refleja el gran interés cultural que los videojuegos significan para la sociedad de este siglo.

A pesar del notable progreso en el campo del periodismo de videojuegos en España, existe una marcada desigualdad de género, la cual se refleja en una escasa representación y gran discriminación que enfrentan las mujeres en este ámbito, en donde el autor señala que menos del 20% de los profesionales que trabajan en esta especialidad periodística son mujeres. Esta situación empeora cuando damos cuenta que son cargos menores y de poca jerarquía. Además, se debe considerar lo que sucede en redes sociales, las cuales están funcionando como un potenciador de acoso y discriminación, que en el caso de las mujeres frecuentan alusiones a sus corporalidades, mensajes sexuales o sobre su capacidad para ejercer esta profesión en la especialidad de videojuegos. Esta información se vuelve trascendente cuando reparamos en que difieren del acoso que reciben los hombres, el cual está relacionado con su integridad profesional, esto por ser influenciados por empresas del sector y opinar en su favor.

La buena noticia es que esta situación va cambiando progresivamente de la mano con la profesionalización del periodismo de videojuegos en la industria de ocio interactivo. En este sentido, el autor hace su aporte al campo clasificando los géneros periodísticos que componen la especialización de videojuegos para caracterizarlo con los códigos que los medios de videojuegos con sus públicos objetivos. Así pues, el investigador resalta géneros convencionales como la noticia, el reportaje, la guía y otros más propios del periodismo de videojuego, como el tutorial, *gameplay*, *unboxing* o *streaming*, entre muchos otros más. La importancia de esta amplia variedad de géneros en la especialidad de videojuegos radica en su capacidad para reflejar la identidad y la personalidad de este campo, al igual que su contribución a las nuevas formas narrativas, las cuales impulsan la innovación en la industria del entretenimiento interactivo. Estas novedades han permitido que los contenidos audiovisuales y las transmisiones en directo involucren al usuario de manera más directa, integrándolos como parte del contenido producido.

Entonces, una vez comprendido el periodismo de videojuegos con sus altos y bajos, ¿es un periodismo *amateur* o es una especialización periodística? Según la evidencia presentada por Paredes-Otero, la respuesta apunta claramente hacia la segunda opción: es una especialización del periodismo. La percepción de que este tipo de periodismo sea considerado *amateur* se debe al hecho de que son los propios aficionados quienes han iniciado la generación de contenido informativo sobre la industria. Sin embargo, esta situación se fundamenta en la falta de comprensión que los medios tradicionales tienen sobre el significado de los videojuegos. Esta brecha se está intentando cerrar mediante el continuo desarrollo y profesionalización de esta área.

El periodismo de videojuegos va más allá del ocio interactivo: representa cultura, arte e innovación. La evolución del entretenimiento experiencial no sólo implica cambios tecnológicos, sino también una perspectiva evolutiva sobre las nuevas formas de interacción. En este contexto, el periodismo también evoluciona al encontrar nuevas maneras de conectar con sus comunidades. De este modo, el aporte de Guillermo Paredes-Otero en este texto es fundamental, ya que conecta los intereses socioculturales de las comunidades *gamer* con el periodismo y los videojuegos. Además, su estudio abarca el progreso evolutivo

del periodismo de videojuegos en España desde los años ochenta hasta el presente. Así, el autor consolida al periodismo de videojuegos como una especialización del área, y al mismo tiempo, hace que su libro funcione como la piedra angular para demostrarlo.

#### **4. Referencias bibliográficas**

Paredes-Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. Aula Magna.