

El relevante papel del periodismo de videojuegos en España [Reseña]

The relevant role of video game journalism in Spain [Review]

Fechas | En edición: 03/05/2024 - Publicación final: 01/07/2024

Dr. Joseba BONAUT-IRIARTE

Universidad de Zaragoza. España. jbonaut@unizar.es.

<https://orcid.org/0000-0001-7373-074X>

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

Autor: G. Paredes-Otero

Madrid: Editorial Aula MAGna, 2023.

259 páginas

ISBN: 978-84-1978-607-4

Guillermo Paredes-Otero

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



Resumen

El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural es una obra que aborda integralmente el papel del periodismo de videojuegos en España, así como sus principales rasgos, temas recurrentes y problemas fundamentales.

Palabras clave

Periodismo; videojuegos; cultura; ocio; historia

Abstract

Video game journalism in Spain. Ecosystem media and trends of a cultural specialization is a work that comprehensively addresses the role of videogame journalism in Spain, as well as its main features, recurring themes and fundamental problems.

Keywords

Journalism; video games; culture; entertainment, history

La importancia de los estudios de investigación sobre los videojuegos en los últimos diez años ha sido muy grande, con cada vez mayor peso en las universidades españolas, y con una gran capacidad de aunar esfuerzos de ámbitos muy dispares entre los se encuentran la ingeniería, el diseño, la narrativa y el guion, o la comunicación digital.

En este sentido, la investigación periodística no podía vivir al margen de esta gran industria del entretenimiento y se están dando los primeros pasos en el diagnóstico de un fenómeno de gran relevancia y que ya tiene un amplio recorrido. Fruto de esos esfuerzos surge este libro, "El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural", escrito por el doctor Guillermo Paredes-Otero, y que supone un brillante hito en este campo, convirtiéndose rápidamente en obra de referencia para los futuros investigadores.

Esta obra pretende abordar el fenómeno del periodismo sobre videojuegos en España desde una perspectiva integral, rompiendo tópicos y estereotipos, y abarcando todos los aspectos de esta realidad: desde la definición terminológica de los propios videojuegos, pasando por la forma y rasgos característicos del periodismo de esta especialidad en España, hasta aspectos menos estudiados, como el papel del periodista en esta especialidad o los nuevos fenómenos que han surgido gracias a la comunicación digital.

Para afrontar este importante y difícil reto, el autor ha dividido el libro en siete capítulos, una introducción y un epílogo. La introducción contextualiza la obra, pero, especialmente, nos da pistas de la ambición del trabajo y la implicación personal del autor. Como se explicará posteriormente, tal detallismo y cuidado en el relato solo es posible con una entrega del investigador, que en este caso brilla sobremedida.

El primer capítulo, "La relación del videojuego y el periodismo", sirve como una magnífica puerta de entrada a este mundo, ya que inicia el relato con una breve definición de "videojuego" para, posteriormente, profundizar en la industria del videojuego en España y el papel de esta forma de entretenimiento en nuestra sociedad. Este capítulo puede sorprender a muchas personas con una idea muy general sobre el papel de los videojuegos y, al mismo tiempo, aclararle conceptos que, aunque estén muy extendidos, pocas veces son correctamente explicados.

El segundo apartado, "El videojuego como tema de interés mediático", es una explicación muy original y amena del papel del periodismo en el mundo de los videojuegos, cómo se plasma esta realidad en las múltiples formas comunicativas tradicionales y, además, cuáles son las nuevas representaciones que se están desarrollando en el metaverso. Es un apartado que ofrece argumentaciones especialmente clarificadoras y que demuestran el gran conocimiento y dominio del tema por parte del autor.

La producción periodística se aborda en el tercer capítulo, "La especialización periodística en videojuegos en España", y es un apasionante recorrido histórico sobre la información periodística de los videojuegos en nuestro país, repasando sus principales cabeceras desde los años ochenta hasta la actualidad, y definiendo los principales rasgos periodísticos de estas publicaciones, donde sobresalen temas de especial importancia para las investigaciones periodísticas como el "slow journalism", la desinformación, o el infoentretenimiento.

El cuarto capítulo, "Radiografía de las cabeceras principales del actual periodismo especializado en videojuegos", es un ejemplo del detallismo de esta investigación, ya que el autor aplica todos los aspectos comentados anteriormente al actual mercado periodístico de los videojuegos, desde revistas impresas hasta páginas web, espacios radiofónicos, producciones audiovisuales o formas digitales como el "podcast", entre otros aspectos. Este capítulo es realmente ilustrativo para entender la importancia de la industria de los videojuegos en su relación con el periodismo y, desde luego, consigue que el lector entienda la heterogénea y rica, al mismo tiempo, producción periodística alrededor de los videojuegos.

El fenómeno de la comunicación digital se aborda en el quinto apartado, "Las redes sociales en la prensa especializada en videojuegos", y puede que sea el que más atraiga a una audiencia conocedora del tema e incluso a usuarios habituales. Aquí se explica la manera en la que ha afectado la comunicación digital a la difusión periodística de los videojuegos y se realiza un pormenorizado análisis de ejemplos en la popular plataforma agregadora de contenidos audiovisuales, YouTube.

El sexto capítulo, "¿Quién informa sobre videojuegos?", es un recorrido original y necesario sobre la labor del periodista de videojuegos, tratando sus funciones, pero muy especialmente, sus estereotipos y falsos mitos. Este apartado me parece una gran aportación científica, ya que muchas veces el investigador olvida cuestionar la propia profesión desde la perspectiva de la audiencia, es decir, la imagen preconcebida que tiene de los diferentes tipos de información. En este caso, el capítulo aborda y cuestiona directamente estos estereotipos, pero también trata temas de gran calado y

relevancia, como la intrusión en la profesión de "influencers" o creadores de contenido, o el papel de la mujer en un terreno tradicionalmente dominado por el hombre.

El último capítulo, "Los géneros periodísticos en la prensa especializada en videojuegos", demuestra la fuerza narrativa e investigadora del autor, al proponernos una clasificación personal de los géneros periodísticos aplicados a este ámbito, desde una perspectiva crítica, incidiendo en todo momento en la necesidad de cuestionarlos y actualizarlos a la rápida evolución de la profesión y las nuevas tecnologías.

Para finalizar la obra, el autor desarrolla un interesantísimo epílogo, "La prensa de videojuegos, ¿un periodismo amateur?", donde se refuerza una fuerte idea presente en todo el texto: aunque pueda considerarse un periodismo secundario, o de menor relevancia, la producción periodística en torno a los videojuegos ha sido y es, actualmente, un punto de referencia para entender mejor la cultura del ocio española y, en muchos momentos, nos permite comprender mejor a la audiencia más joven.

Con todo lo explicado, se puede observar el riesgo y la ambición de este libro, que el doctor Paredes-Otero afronta con esa dualidad entre el apasionado aficionado a los videojuegos y el rigor investigador del profesor universitario. Ese choque, esa confrontación de emociones, conocimientos y referencias, hace que el lector disfrute, aprenda y entienda la relevancia de un campo de investigación que ya nos queda claro que es relevante y necesario en los estudios periodísticos.