

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

Guillermo Paredes Otero (2023)

Sevilla: McGraw Hill

El libro *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultura* del investigador Guillermo Paredes Otero presenta el estudio más exhaustivo y completo en torno a la relación entre los videojuegos y la especialización cultural en España. Su autor es doctor en Periodismo por la Universidad de Sevilla y nos presenta este libro fruto de la profunda investigación de su tesis doctoral.

El libro se estructura en siete capítulos, precedido por una *Introducción* y culminado con un *Epílogo*. En la *Introducción* nos sorprende con estilo poco habitual en los libros que proceden de investigaciones académicas y científicas, ya que usa la primera persona del singular. De este modo muestra desde el primer momento su talante de proximidad que quiere mostrar con el lector. Nos justifica con sencillez cómo llegó al estudio de los videojuegos apuntando su interés como usuario y cómo éste desembocó en una tesis doctoral y numerosos artículos y libros de índole científico.

El capítulo 1, titulado *La relación del videojuego y el periodismo*, es una aproximación que vincula ambas esferas y se inicia con la definición de qué es un videojuego. Por este motivo, la publicación tiene también rasgos de transferen-

cia social, ya que tanto por el contenido como por el vocabulario se adapta al lector de cultura media. El capítulo 2, *El videojuego como tema de interés mediático*, resulta incluso breve o sabe a poco, según la filosofía con la que nos planteamos la vida. Apunta posibilidades de desarrollo cuando habla de metaverso, pero el panorama que dibuja en torno a los videojuegos y los medios de comunicación es algo desolador: «El tratamiento mediático que la prensa generalista suele darle al videojuego es escasa, limitada y, en ocasiones, errónea. Se relaciona el ocio interactivo con crónica negra, adicción y fracaso escolar» (p. 53).

En el capítulo 3, *La especialización periodística de videojuegos en España*, continúa con el testigo del análisis anterior dando satisfacción a los lectores que buscan conocer más sobre la relación entre periodismo, ámbito cultural y videojuegos. Nos lleva de la mano al momento actual destacando autores como Aramburu y López Hidalgo (2019) y la vinculación con el periodismo digital, Fernando-Barrero (2022) y el periodismo participativo, o Salaverría y Martínez Costa (2021) sobre los medios nativos digitales. Además, aprovecha para hablar de las virtuales del *slow journalism*.

El capítulo 4, *Radiografía de las cabeceras principales del actual periodismo especializado en videojuegos*, construye el contenido sobre las entrevistas realizadas a los directivos de páginas web, revistas impresas, *podcast* o producciones audiovisuales más representativas. «Tras hacer un recorrido histórico de las diversas revistas de ocio interactivo (...) procedemos a profundizar en el contexto mediático actual de la especialización a través de los medios centrados a informar sobre videojuegos que están en activo» (p. 93).

El capítulo 5, *Las redes sociales en la prensa especializada en videojuegos*, lastra, y es una humilde opinión de quien firma esta reseña y, por supuesto, tan criticable como cualquier otra, contenido que tiene más valor para una tesis doctoral y dar contexto a ésta que interés para este libro. Sobre los epígrafes sobre *Concepto y la clasificación de las redes sociales en internet*, así como el que le sigue, *Usos y consumo de las redes sociales en España*, son indudablemente valiosos y efímeros por lo cambiante del tema.

No pasa desapercibida la afirmación que recoge el autor de Martínez (2022) cuando a dice: «El vídeo se ha convertido en el método más moderno para comunicarnos, ahora mismo incluso en el la web el texto está cada vez más en decadencia y lo que más consumen las nuevas generaciones es vídeo» (p. 156). Una cita tan valiosa en sí misma que bien podría haber precedido la obra después de los créditos.

En el capítulo 6, *¿Quién informa sobre los videojuegos?*, se abre un interesante debate sobre el perfil profesional especializado en esta área. Si de por sí, los medios de comunicación prácticamente tratan con un valor residual la sección de Cultura, donde prácticamente cualquiera puede escribir, hacerlo sobre videojuegos queda relegando a la recepción de notas de prensa y un «corta y pega» de contenido sin firma. Este capítulo es una defensa a la formación especializada. Como dice Grandío (2022), es necesaria una aceptación social que entienda que este ámbito cultural es tan respetable como hablar de las series de Netflix. Por cierto, indispensable la lectura del epígrafe *La mujer en el periodismo de videojuegos*.

Finalmente, el capítulo 7, se centra en *Los géneros periodísticos en la prensa especia-*

lizada en videojuegos. Además de los tradicionales, lleva a cabo una exhaustiva clasificación específica para este ámbito que sin lugar a dudas supone un listado a considerar por investigadores posteriores y análisis sobre géneros. El *Epílogo* se deja abierto y sin reseña con objeto de que el lector se sienta más que invitado a su lectura. Sólo un comentario: no dejará insatisfecho y animará a seguir dándole al *play*.

El libro recoge el testigo de la esencia de otros como puedan ser *Periodismo Cultural en el siglo XXI (1)*. *Contenidos docentes innovadores* (Jurado y Peña, 2018) y *Periodismo cultural en el siglo XXI (2)*. *Modelos transmedia para profesionales innovadores* (Jurado y Peña, 2021) donde se siembra la idea de que el periodismo cultural ha cambiado y ya no es un contenido para las élites ilustradas (Jurado y Peña, 2018 y 2021).

El ámbito cultural es más accesible a la sociedad, acorde con los gustos e intereses de un público, una audiencia o un lector que accede al ocio más próximo y asequible: desde los videojuegos, pasando por la gastronomía, el microrrelato, los festivales de cine, los viajes, la poesía, el humor gráfico, y, por supuesto, sin dejar atrás a los clásicos, como el teatro, la música, el cine, danza, ópera, literatura. Publicaciones como ésta son en la prueba de que el periodismo cultural está más vivo que nunca y que requiere de una especialización formativa. Sus profesionales deben serlo del periodismo y del ámbito temático al mismo tiempo.

Bibliografía

Moncada, L. G. A., y Hidalgo, A. L. (2019). ¿Pilotos o periodistas? Nuevos perfiles profesionales para la enseñanza y la innovación del periodismo drom en España. En *Nuevos perfiles profesio-*

- nales para el mercado periodístico. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Fernández-Barrero, A. (2022). Sintomatología de un periodismo necesario: amenazas, carencias y oportunidades. En *Los peligros que acechan al periodismo*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Jurado Martín, M. y Peña Acuña, Beatriz, (2018) *Periodismo cultural en el siglo XXI (2). Modelos transmedia para profesionales innovadores*. Universitas.
- Jurado Martín, M. y Peña Acuña, B. (coord.) (2018) *Periodismo Cultural en el siglo XXI (1). Contenidos docentes innovadores*. Universitas
- Martínez, D. (2022). Entrevista realizada por videoconferencia a David Martínez, excoordinador de contenidos de la web de Hobby Consolas, el 31 de mayo de 2022. En Paredes Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. Aula Magna. McGraw Hill.
- Paredes Otero, G. (2023). *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. Aula Magna. McGraw Hill.
- Salaverría, R. y Martínez-Costa, M. D. P. (2021). *Medios nativos digitales en España. Caracterización y tendencias*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Montserrat Jurado Martín
Universidad Miguel Hernández
de Elche