

Paredes-Otero, Guillermo. El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural. Editorial Aula Magna Proyecto, Clave McGraw Hill. Sevilla, 2023. 262 páginas. ISBN: 978-8419786074.

Alfonso Freire-Sánchez
Universidad Abat Oliba CEU ✉

<https://dx.doi.org/10.5209/rced.95836>

Existen muchos artículos y libros que abordan el estudio de la relación simbiótica entre el periodismo y los videojuegos. Algunos lo hacen desde la perspectiva histórica, otros se centran en los *newsgames* o juegos dirigidos a informar, mientras que algunas propuestas ponen el acento en cómo la realidad aumentada y la influencia tecnológica de los videojuegos impacta en el contenido informativo. También existen otros estudios más específicos que analizan el rol de la mujer en el periodismo de videojuegos e incluso algunos exploran la representación de la profesión en personajes o en la narrativa de los videojuegos. Sin embargo, el libro: *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural* (2023), no se centra en una única cuestión o ámbito, sino que proporciona una mirada poliédrica, multidisciplinar e intertextual del periodismo español en videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad.

Es poliédrica puesto que Guillermo Paredes-Otero, el autor, posee tanto la experiencia del periodista profesional como la capacidad de investigación del académico y, al mismo tiempo, también posee la pasión del jugador que conoce el medio, los formatos y soportes. Asimismo, es multidisciplinar porque abarca múltiples dimensiones como la historia del periodismo español del sector y sus géneros periodísticos, la radiografía de las cabeceras actuales impresas o digitales, como también explora la creación de contenidos por *youtubers*.

De la misma manera, el periodista profundiza en un tema actual que está generando debate y reflexión como es la confrontación entre la rumorología y el *clickbait* frente al *slow journalism*: “un periodismo lento que nace para hacer frente a estas informaciones que simplemente requieren de una lectura rápida y superficial” (Paredes-Otero, 2023: 88).

En tercer lugar, es intertextual en tanto que, con cierta destreza literaria, Paredes-Otero consigue relacionar diferentes temáticas de difícil intersección como pueden ser la representación de los problemas de salud mental en los videojuegos o el papel de la mujer en el medio o la concepción del videojuego como medio artístico y cultural; y lo consigue gracias a un discurso llano, claro y divulgativo pero dotado de rigor y enriquecido con numerosas fuentes y referencias documentales.

Además de la visión particular del autor y la constelación de temas citados, la obra ofrece otras cuestiones interesantes que suscitan el debate. Por un lado, Paredes-Otero subraya la diferencia entre el tratamiento mediático de la prensa especializada en videojuegos frente al tratamiento que da la prensa generalista al mismo, el cual suele ser escaso, limitado, erróneo y dotado de prejuicios. Paralelamente, el periodista pone de manifiesto el hecho de que los videojuegos sean tratados por la prensa, mayormente, como productos tecnológicos y no culturales, lo que evidencia que la dimensión narrativa y los temas sociales y psicológicos que se desarrollan en las tramas de numerosos títulos, están relegados al ostracismo por parte de la prensa generalista.

Por todo ello, la obra de Paredes-Otero se posiciona como uno de los principales referentes sobre el panorama periodístico –eminentemente español– del videojuego, añadiendo interesantes aportaciones y matices al debate académico y a la reflexión sobre el futuro de esta profesión. Incluso se puede afirmar que su aportación va más allá de los videojuegos, al tratar temas que son transversales como la transformación del perfil de periodista o la adaptación de los medios y los formatos. A estos efectos, resulta interesante rescatar una cita del autor acerca de un de los futuros cambios que pueden afectar a la propia concepción del videojuego: “gracias al cambio generacional, cada vez son más quienes ven el videojuego como un fenómeno

cultural y no como un juguete, con esa parte de la sociedad que se ha criado con el ocio interactivo teniendo cada vez más voz” (Paredes-Otero, 2023: 226).

Finalmente, en cuanto al interrogante sobre el futuro del periodismo, cuestión que da cohesión a todo el libro, el autor pone el acento en la transformación del periodismo del sector por el influjo de los nuevos contenidos que los *youtubers* y *streamers* ofrecen a sus seguidores a través de YouTube o Twitch y su influencia en los códigos verbales, el tono y el tipo de contenido que la prensa especializada realiza. Este hecho demuestra que el periodismo de videojuegos, más allá de su larga tradición desde principios de los ochenta y de las crisis que han sufrido las cabeceras impresas, está en proceso de cambio y mutación constante y que, lejos de desaparecer, ha encontrado en el medio digital y las plataformas de *streaming* un nuevo y saludable ciclo de vida en el que conviven diversas generaciones de usuarios y usuarias.