

RAE-IC, Revista de la Asociación Española de
Investigación de la Comunicación

vol. 10, núm. 20 (2023), raeic102016

ISSN 2341-2690

DOI: <https://doi.org/10.24137/raeic.10.20.16>



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

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

Silva-Rodríguez, Alba

Universidade de Santiago de Compostela (USC)

alba.silva@usc.es

Forma de citar este artículo:

Silva-Rodríguez, A. (2023). Reseña del libro *El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural*. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 10(20), raeic102016.

<https://doi.org/10.24137/raeic.10.20.16>

Guillermo Paredes-Otero

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



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

Edición: Guillermo Paredes Otero

Editorial: Aula Magna

Páginas: 262

ISBN: 978-84-19786-07-4

Guillermo Paredes-Otero presenta al lector a través de ‘El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural’ una clase de periodismo especializado para que comprenda qué, quiénes, cómo, cuándo y por qué se informa sobre uno de los artefactos culturales más relevantes de nuestra era como es el videojuego.

El libro se divide en siete capítulos para abordar el videojuego desde el sentido más amplio de la palabra hasta aspectos muy concretos de esta especialización periodística. Tras reflexionar y definir qué es un videojuego, si existe una cultura alrededor del mismo, el impacto que tiene en términos sociales y económicos en España y la relación entre el ocio interactivo y la profesión periodística a través de los *newsgames*, Paredes-Otero expone el tratamiento del videojuego en la prensa generalista además de las primeras experiencias periodísticas en otro campo tecnológico tan de actualidad como es el metaverso.

A partir del capítulo tercero se profundiza en el periodismo especializado, primero con un recorrido histórico de las principales cabeceras surgidas a partir de los años ochenta, para continuar con las características fundamentales de la información sobre

videojuegos, poniendo especial atención al uso del infoentretenimiento, del rumor y, como contra parte, el slow journalism como alternativa a la inmediatez y los ritmos del periodismo digital actual.

Un amplio repaso por los medios actuales que informan sobre videojuegos, independientemente de si son prensa escrita, radiofónica, webs o producciones audiovisuales, así como el impacto que tuvo la pandemia del Covid-19, tiene cabida en el capítulo cuarto, para continuar mostrando la relación del ocio interactivo con otro fenómeno social tan habitual en la vida cotidiana de la sociedad contemporánea como son las redes sociales, prestando especial atención a YouTube debido a la importancia de la imagen sobre el texto en la actualidad.

Los últimos capítulos están centrados en los emisores, concretamente los individuos (más allá de las cabeceras y medios), los creadores de contenido y el papel de la mujer en el periodismo de videojuegos, para concluir con un espacio dedicado a los géneros periodísticos, haciendo una clasificación actualizada sobre qué estructuras se emplean a la hora de informar y opinar sobre el ocio interactivo.

El lector tiene ante sí una investigación académica compuesta por un estudio pionero sobre el periodismo de videojuegos donde se trata de manera completa y exhaustiva todos los elementos del proceso comunicativo -emisores, canales de difusión, mensaje y contexto-, acompañado y defendido por una extensa bibliografía, la cual alcanza las treinta páginas, y compuesta por libros, artículos académicos, noticias periodísticas y entrevistas. Su estilo crítico y reflexivo permite además relacionar ideas que, a primera vista pudieran parecer independientes entre sí, y el impacto que las redes sociales, el comportamiento de los receptores y el periodismo en general tienen en esta especialización.

El periodismo de videojuegos en España. Ecosistema mediático y tendencias de una especialización cultural se presenta como un libro imprescindible para académicos, tanto profesores como alumnos, a la vez que sirve referencia y propone nuevas ideas para quienes quieran contribuir en esta línea de trabajo tan poco explorada en los *game studies*. Al mismo tiempo, tanto periodistas como aficionados podrán

comprender cómo se informa sobre el ocio interactivo y los desafíos a los que se enfrentan los emisores en un contexto mediático en constante cambio.