



---

**Universidad de Valladolid**

**CURSO 2017-2018**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Grado en Periodismo**

**El tratamiento de los deportes  
electrónicos en los medios de  
comunicación. Análisis y comparación  
con otros deportes tradicionales en el  
Periodismo Deportivo**

**Alumno: Víctor Garrido Medina**

**Tutor: Salvador Gómez**



# Índice

1. Resumen.....	Pág. 1-2
2. Introducción .....	Pág. 3-4
a. Justificación.....	Pág. 5
3. Objetivos.....	Pág. 6
4. Hipótesis.....	Pág. 7-8
5. Estado de la cuestión	
a. El concepto del Deporte.....	Pág. 9-10
b. Evolución de los <i>eSports</i> .....	Pág. 10-11
c. Qué es un <i>eSport</i> .....	Pág. 12-13
d. Profesionalización actual del sector.....	Pág. 13-16
6. Metodología.....	Pág. 17-22
7. Resultados	
a. Elementos formales	
i. Género.....	Pág. 23-25
ii. Extensión.....	Pág. 26-28
iii. Imágenes.....	Pág. 28-33
iv. Contenido multimedia o redes sociales.....	Pág. 34-36
b. Elementos de contenido	
i. Uso de elementos subjetivos.....	Pág. 37-40
ii. Enfoque temático.....	Pág. 40-44
iii. Uso de lenguaje técnico.....	Pág. 45-47
iv. Target del artículo.....	Pág. 47-48
v. Uso de datos numéricos.....	Pág. 49-51
8. Conclusiones.....	Pág. 52-54
9. Bibliografía.....	Pág. 55-60
10. Anexos.....	Pág. 61-96



## **Título**

El tratamiento de los deportes electrónicos en los medios de comunicación. Análisis y comparación con otros deportes tradicionales en el Periodismo Deportivo.

## **Resumen**

En este proyecto se analiza la información sobre deportes electrónicos en los medios de comunicación deportiva en la actualidad. Al ser un fenómeno incipiente pero relativamente reciente, la presencia de los *eSports* no es demasiado elevada, pero empieza a encontrar su hueco en las demandas de los consumidores y provoca una especialización a su alrededor que ha sido asumida, principalmente, por la prensa deportiva.

Asimismo, en esta investigación se define a los deportes electrónicos en sí y se presenta la evolución que han sufrido en los últimos años hasta erigirse en lo que son hoy en día. Pero no solo el concepto de *eSport* en sí, sino también las nuevas figuras y los perfiles que se están desarrollando durante este proceso y la profesionalización que se está llevando a cabo a todos los niveles del sector, incluido el del periodista deportivo especializado en esta materia.

Por ende, la línea que separa los deportes electrónicos de los tradicionales aún es un poco difusa y la principal motivación de este proyecto es tratar de esbozar las diferencias y las similitudes existentes entre ambas realidades a la hora de informar sobre ellas. A pesar de que comparten un marco informativo común, cada rama debe tratarse de forma diferente y apropiada a la hora de llevar a cabo la especialización de forma idónea.

## **Palabras clave**

Deporte, deportes electrónicos, periodismo deportivo, *League of Legends*

## **Abstract**

This project analyses the situation of eSports in media nowadays. Since it is a relatively recent phenomenon, the presence of electronic disciplines is not yet widespread.

eSports are establishing a place in the consumer's demands, which is leading to a specialization around it. In this situation, the sport press has undertaken the role and it has hosted the information related to these electronic disciplines.

This investigation will explore the recent phenomenon of eSports and its evolution in the last years, as well as the establishment and growth of eSports as a professional sector. The recent progression of eSports in the development of key figures and professional profiles, including for the sport journalist focusing in eSports, has contributed to the increasing professionalization of the sector.

For that matter, the line that separates eSports and traditional sports is unclear yet and the main motivation of this research is to investigate the differences and the similarities between the realities of sport and eSport. Despite sharing an informative common framework, each reality has to be treated differently and properly in order to achieve suitably the specialization between them.

## **Key words**

Sport, eSports, sport journalism, *League of Legends*

## 1. Introducción

El escenario de convergencia tecnológica y de información describe un marco de producción de contenidos propiciados por las modernas tecnologías de la información y la comunicación a principios de este siglo. A la hora de dar cuenta de ese fenómeno, Henry Jenkins (2006) señalaba varias dimensiones de esa cultura: su relación con un modo de recepción concreto; su fomento del activismo del espectador; su función como comunidad interpretativa; sus tradiciones concretas de producción cultural; y su estatus como comunidad social alternativa. Un nuevo elemento, de reciente aparición, es la consolidación de una nueva práctica de ocio: los deportes electrónicos. Un conjunto de actividades que han conjugado las posibilidades que ofrece Internet para constituirse como un fenómeno de masas que cada vez suma más adeptos (Jenkins, 1992). Aunque el origen de los videojuegos data de la década de los setenta, ha sido en los últimos diez años cuando los *eSports* realmente se han abierto paso entre el público hasta erigirse como una realidad competitiva y de entretenimiento, con su consiguiente importancia tanto a nivel social como a nivel económico.

La noción de deporte se asocia a una práctica que requiere de una actividad física. En ese sentido, los deportes electrónicos no difieren mucho de esta concepción, pero la actividad física se sustituye por otras habilidades como pueden ser los reflejos, la agilidad mental o la capacidad de reacción. Por tanto, *eSport* -o deporte electrónico- es el término que se utiliza para denominar a las competiciones de videojuegos que, a día de hoy, despiertan el interés de millones de personas (Taylor, 2012). Dentro del concepto, además, existen distintos tipos de juegos y competiciones de ámbitos muy variados, factores que han servido de reclamo para los medios de comunicación. Ante este incipiente mundo de entretenimiento y competición se está empezando a conformar una prensa especializada que ha comenzado a brindar informaciones a un público,

generalmente joven, que busca consumir ese tipo de producto (Gómez, 2009). En el caso de las principales cabeceras deportivas, como pueden ser *Diario MARCA* y *AS*, ya podemos encontrar secciones propias de *eSports* igual que las destinadas a cubrir otras disciplinas tradicionales como el tenis, baloncesto o ajedrez.

De esta forma, la escena competitiva de los videojuegos ha evolucionado permitiendo la aparición de un periodismo especializado en torno a los *eSports*. Dentro de esta nueva disciplina podemos encontrar títulos de índole diversa. Sin embargo, en el presente Trabajo de Fin de Grado nos centraremos en el deporte electrónico más popular: *League of Legends*. Este videojuego es la punta de lanza de los deportes electrónicos y está conformando una comunidad fiel de espectadores y consumidores que, a su vez, suponen un público de interés para el periodismo deportivo. Así, una buena muestra de las cifras que impulsan el sector se registró durante la final del mundial de la tercera temporada de la *League of Legends Championship Series* (LCS). Este evento congregó una audiencia media de 30 millones de espectadores en un torneo que se celebró en el estadio Staples Center de Los Ángeles, recinto que cuenta con una capacidad en torno a los 20.000 espectadores (Radu, 2014).

Aquella competición congregó a los mejores equipos de *League of Legends*, el videojuego más jugado del mundo actualmente, con más de 100 millones de usuarios activos mensualmente (Valderas, 2016). *League of Legends* también es conocido por sus siglas (LoL), pertenece al género *multiplayer online battle arena* (MOBA) y está considerado el deporte electrónico más popular tanto en número de jugadores como en número de espectadores. El objetivo del juego es destruir la base del equipo enemigo, el cual está formado por cinco jugadores que controlarán a cinco personajes diferentes con habilidades y roles diferentes.

## a. Justificación

Con vistas al futuro, el crecimiento de los *eSports* conlleva una profesionalización del sector que ofrecerá nuevas oportunidades laborales. Aunque los deportes electrónicos se están extendiendo a nivel mundial, en España la evolución está siendo incluso mayor y han llevado al país a convertirse en toda una potencia de la industria como se ha reflejado al considerar que “España es el cuarto país que más videojuegos consume en la actualidad y la facturación ascendió a 1.163 millones de euros al año” (Luis, 2017, p. 5), de los cuales “781 millones pertenecen al formato físico y 382 al formato online, superando en un 7,4% el año 2015” (Aevi, 2016: p. 29). Para contextualizar estas cifras, cabe reseñar que en nuestro país, según estos datos oficiales, los videojuegos se convierten en la primera opción de ocio audiovisual superando al cine (601 millones) y a la música grabada (163,7 millones), según los números oficiales que maneja la Asociación Española de Videojuegos

De la mano de los videojuegos se fueron constituyendo los deportes electrónicos, que presentan una serie de matices que los diferencian entre sí. En torno a ellos, se está conformando una comunidad que supone una audiencia interesada en la generación de contenido. Pero no solo los seguidores se aglomeran en torno al fenómeno, sino que las nuevas alternativas comunicativas están a la orden del día. Por este motivo se desarrolla la presente investigación enfocada al tratamiento que reciben en los medios deportivos los deportes electrónicos, y más concretamente *League of Legends*.

## 2. Objetivos

El principal objetivo de este Trabajo de Fin de Grado será el siguiente:

- Analizar el tratamiento que reciben los deportes electrónicos en los medios de comunicación y compararlo, así, con el modo de informar sobre otros deportes tradicionales. También estudiaremos los sub géneros comunes a ambas disciplinas y las diferencias que puedan existir dentro de los mismos con respecto a las distintas modalidades tratadas. Por parte de los deportes electrónicos tomaremos como referencia el juego *League of Legends*, mientras que como deporte tradicional utilizaremos el fútbol.

A partir de esta columna vertebral surgirán otros dos objetivos secundarios:

- Averiguar qué imagen se proyecta hacia el público o cual es el foco informativo que se esgrime de los *eSports*. Es decir, dar respuesta a qué es más importante dentro de estas informaciones: lo que sucede realmente en las competiciones, todo lo que rodea a la figura del jugador profesional o lo que supone esta competición virtual para erigirse como un fenómeno de masas.
- Por último, y haciendo hincapié en los medios digitales deportivos líderes en España (*Diario MARCA* y *AS*), también nos fijaremos en los perfiles de los profesionales que se dedican a informar sobre deportes electrónicos. El objetivo de este apartado será comprender si los *eSports* están requiriendo de un perfil periodístico específico o se desempeña a través de profesionales del mundo del deporte que han sabido reinventarse para poder adaptarse a las nuevas demandas del mercado informativo.

### 3. Hipótesis

Los objetivos previamente mencionados han permitido construir las hipótesis de esta investigación. La hipótesis principal sobre la que parte esta investigación ha quedado reflejada de la siguiente manera:

- H<sub>1</sub>: los deportes electrónicos, dadas sus cualidades y el factor competitivo que conllevan, pueden entenderse como un género especializado dentro del periodismo deportivo.

Una vez logremos encuadrar los deportes electrónicos dentro de un marco informativo apropiado, pasaremos a establecer y reseñar esas cualidades comunes que podemos encontrar entre dos disciplinas diferenciadas en cuanto a su desarrollo:

- H<sub>2</sub>: los artículos especializados en deportes electrónicos no difieren ni en género ni en contenido con los deportes tradicionales ofrecidos por los medios deportivos. Es decir, que tanto los géneros como el contenido del mensaje son comunes y son más los nexos de unión que las diferencias que radican entre ambas modalidades. Asimismo, los géneros sobre los que se van a basar las informaciones entre lo electrónico y lo tradicional también van a ser similares. Es decir, que tanto una previa como una crónica se pueden aplicar a sendas disciplinas y la finalidad y la estructura es la misma.

Por último, y en vistas a que hablar de deportes electrónicas es hacerlo sobre una realidad aún desconocida para una parte de la población y con pocos años de desarrollo, trataremos de dar con el perfil de los profesionales que actualmente se dedican a informar sobre el sector:

- H<sub>3</sub>: los periodistas que trabajan alrededor de los *eSports*, son profesionales del mundo de la comunicación que se han visto obligados a comprender el fenómeno y se han adaptado a las demandas. Por el contrario, la figura del experto en deportes electrónicos que trabaja en calidad de colaborador será minoritaria.

## 4. Estado de la cuestión

A día de hoy, los *eSports* no cuentan aún con un reconocimiento similar al del deporte, aunque ya se están sentando las bases para ello. De hecho, en algunos países europeos como “Alemania ya se está empezando a crear una legislación acerca de este fenómeno” (Díez, 2017); pero al ser una práctica reciente, todavía quedan por delimitar varios aspectos. A ese respecto, es necesario delimitar y esclarecer qué es deporte y qué es deporte electrónico.

### a. El concepto del Deporte

Para entender esta nueva dimensión deportiva virtual, se parte de una definición clásica de deporte que sirva para sentar las bases y diferenciarlo de los deportes electrónicos.

Antonio Alcoba (2005) definió el deporte como “la actividad física, individual o colectiva, practicada en forma competitiva” (p. 28). Con ese último matiz, el de la competición, el concepto deporte ha alcanzado otra dimensión en muchos niveles y, en especial, a título comunicativo. Se puede afirmar que el periodismo deportivo no tendría sentido alguno sin dicho matiz competitivo y a este respecto, el autor explica así lo que esto supone a título comunicativo:

“Una vez se comprendió que una competición deportiva pudiera tener ganadores y un posterior reconocimiento, apareció el primer aspecto propagandístico y comunicativo de importancia, destinado a promover el juego en dos aspectos: el primero, acerca de sus protagonistas y su ejecución del juego; y el segundo, consecuencia del anterior, la de quienes sin intervenir en el juego lo observan y se deleitan” (Alcoba, 2005, p. 20).

Antonio Alcoba establece en dicho punto el inicio de un profesionalismo en todos los ámbitos: “Desde el mundo de las apuestas hasta la información deportiva” (2005, p. 21) y, por supuesto, terminando en la del propio deportista, que se ha ido convirtiendo en un fenómeno de masas como lo conocemos hoy en día.

La información deportiva no tardó en convertirse en una necesidad para la sociedad y el deporte moderno, personificado hasta el máximo exponente en los Juegos Olímpicos, lo que catalizó la “aparición de las primeras crónicas deportivas y el surgimiento de un nuevo género periodístico, encarnado en un nuevo periodista especializado en deportes” (Alcoba, 2005, p.74). Poco a poco, el deporte empezó a reclamar su hueco en el día a día. Así, “estas figuras especializadas en la información deportiva han ido creciendo merced a la popularidad del asunto y la demanda de contenidos” (Alcoba, 2005, p.75) para consagrar, paulatinamente, el concepto de deporte en la sociedad.

### **b. Evolución de los *eSports***

Una vez definido el concepto de deporte, debemos revisar la evolución de los *eSports* y cómo se han convertido en lo que son hoy en día. Los deportes electrónicos tienen “su punto de partida en los videojuegos, cuyo origen data de la década de los ochenta, época en la que la consolidación de la informática en los hogares domésticos y la informatización de los entornos de trabajo” (Antón y García, 2014, p. 101). Desde entonces, “esta industria no ha parado de crecer hasta convertirse en un elemento cultural en sí” (Otto, 2017). Sin embargo, no fue hasta 20 años después cuando se estipularon las primeras referencias competitivas que se esgrimen de los *eSports*. En junio de 1997 “surge en Estados Unidos la que está considerada como la primera

agrupación deportiva en celebrar campeonatos profesionales, la *Cyberathlete Professional League* (CPL), encargada de organizar ese mismo año su primer torneo con un premio de 4.000 dólares”. (Antón y García, 2014, p. 102). Aquí confluyen los dos aspectos clave: videojuegos y competición, lo que significó el primer paso de una evolución que se disparó con la llegada de Internet.

Los videojuegos encontraron en Internet “un importante catalizador dado el incremento de la penetración en la población” (Antón y García, 2014, p. 103). Esto no supuso más que la posibilidad de que dos usuarios pudieran jugar y competir pese a estar situados a varios miles de kilómetros de distancia. Con el paso del tiempo, las interacciones esporádicas empezaron a “conformar comunidades en torno a un título y con unos objetivos similares dentro de la propia experiencia del juego” (Marcano, 2012, p. 113). En este sentido, José Agustín Carrillo Vera destaca “el alcance que tienen los videojuegos en la sociedad y cómo se ha evolucionado desde el jugador contra la inteligencia artificial a la llegada de los sistemas de competición actuales” (2015, p. 44).

Este fenómeno, sin embargo, no se desarrolló de igual modo en los países occidentales como en los orientales. En Corea o China el auge fue más marcado y desembocó en la creación de diversas asociaciones que albergaban las competiciones. A ese respecto, en Corea del Sur se constituyó la *Korean eSports Association* (KeSPA) en el año 2000 que fue definida como “una asociación de representantes del panorama surcoreano de los *eSports* que avalaba de forma oficial a los jugadores profesionales” (Antón y García, 2014, p. 102). Los jugadores encontraron en ella un respaldo legal y se sentaron las bases para que “el fenómeno se extendiera a Norteamérica y a Europa de la mano de Suecia y Alemania” (2014, p.102). En otras palabras, el concepto de deportes electrónicos trascendió al panorama global y se estableció una definición para el término.

### c. Qué es un *eSport*

No obstante, existen una serie de matices que separan a un videojuego -que implica ocio- y a un deporte electrónico -enmarcado en un ámbito profesional-. En referencia a esa concepción, debemos definir qué convierte a uno de ellos en un *eSport* o cómo podemos identificar a un videojuego como tal.

Marcos Antón García y Francisco García García establecieron “una serie de características comunes que convierten a un videojuego en un *eSport*, a pesar de que no existe una clasificación consensuada” (2014, p. 104), pero sí un acuerdo tácito entre los distintos agentes. A continuación, se remarcan dichas cualidades identificativas citadas en la obra de sendos autores:

- “Ha de ser popular y gozar de la participación activa de una masa de espectadores, quienes además de ser jugadores, son productores y consumidores de información relativa al juego.
- Permite el enfrentamiento en línea entre dos o más jugadores. Las partidas se realizan a través de un servidor y las condiciones de victoria son establecidas en base a las reglas propias del juego y a la normativa establecida por los responsables deportivos de la competición, que además contarán con unos árbitros que velarán por dichas normas previamente estipuladas.
- Existen tres niveles de competición: amateur, semiprofesional y profesional. Este último nivel, por tanto, está basado en un entrenamiento diario y estructurado, propio del que podría llevar a cabo cualquier deportista tradicional.
- Los jugadores suelen pertenecer a una organización y pueden estar agrupados en diferentes niveles.
- Los jugadores con un nivel de profesionalización más alto tienen una completa dedicación hacia el videojuego, llegando a poder vivir de ello a través de un salario,

de los premios y/o de los ingresos obtenidos de sus patrocinadores (Carabantes, 2014).

- Existe un mercado real de jugadores, entrenadores, equipo técnico, etc., con movimientos, fichajes y contratos.
- Las competiciones ofrecen premios que varían en función de su prestigio y sus patrocinadores.
- desarrolladores y responsables de un juego muestran cierta predisposición para establecer su producto como un *eSport* en el mercado a través de la cesión de licencias, patrocinios de torneos y publicidad” (2014, p. 105).

El cumplimiento de estos factores plantea el carácter competitivo de un videojuego y su condición de deporte electrónico. También cabe reseñar que la temática de un *eSport* es secundaria a la hora de ser considerado como tal, ya que “los géneros dentro del propio mundo electrónico son muy variados, pero sí podemos establecer los más comunes: simuladores deportivos, *shooters* y juegos de estrategia” (Antón y García, 2014, p. 106). Todos ellos, aunque en diferentes medidas, tienen un alcance global y una masa social detrás de gran calado, lo que ha provocado en los últimos años una creciente demanda de información acerca de este sector, como ya ocurriera en el pasado con el ejercicio tradicional

#### **d. Profesionalización actual de los *eSports***

El crecimiento de los deportes electrónicos ha desembocado en una profesionalización del sector a todos los niveles en los últimos años: desde los propios jugadores, pasando por las entidades a las que pertenecen y hasta las figuras de la prensa o los narradores que forman parte del propio evento. A ese respecto y en referencia a los jugadores, Julián Kopp afirma:

“Los jugadores profesionales, denominados también *pro-gamers*, no se diferencian de otros jugadores por prácticas marcadamente distintivas sino por las formas en las que éstas son realizadas. Es decir, el dedicar grandes cantidades de tiempo al juego o la participación en torneos pueden ser realizadas también por jugadores amateurs o por jugadores casuales” (2017, p.6).

En esa línea se encuentra el *quid* de la cuestión sobre la profesionalización: el entrenamiento. A ese respecto, Robert Stebbins detalla la práctica que ejercen los deportistas electrónicos para ser considerados como tal:

“Los profesionales que invierten un esfuerzo mayor en la actividad y buscan un sustento, llevan un registro de sus partidos y acciones dentro del juego, prueban repetidas veces variantes y estrategias, y se interiorizan con los progresos de otros jugadores. Los entrenamientos pueden requerir coordinar agendas con miembros de un mismo equipo y largas sesiones de juego solitario perfeccionando una táctica” (Stebbins, 1992, p. 87).

Dichas afirmaciones son secundadas por Yuri Seo, quien añade a la ecuación el matiz de la competitividad: “Las ideas de la competición, superación, mejora de las propias habilidades y juego limpio son atributos que se compartirían con los deportes tradicionales. El poder sustentarse económicamente a partir de rentas provenientes del juego es la principal motivación para buscar la profesionalización” (2015, p. 264). No obstante, la propia voluntad del deportista electrónico no es suficiente para conseguir un rédito económico para la industria, sino que debemos incorporar otros factores. “La profesionalización de la actividad está acompañada tanto de una espectacularización como de una monetarización” (Kopp, 2015, p. 8). A ese respecto, el mismo autor destaca las siguientes fórmulas económicas:

“El complejo entramado de prácticas e intereses puestos en juego tanto por empresas vinculadas al mundo del entretenimiento, la tecnología y los videojuegos (...) que se puede encontrar tanto en los derechos de transmisión de las competiciones, los contratos de patrocinadores de equipos y jugadores, el mercado de fichajes de jugadores reconocidos, contenidos de pago para personalizar la apariencia de aspectos del juego, y en sitios de apuestas online” (2015, p. 9).

El segundo pilar, la espectacularización, estaría a cargo del propio deportista y sus sesiones de juego. Estas prácticas son transmitidas por el propio jugador “como una difusión de su propia actividad e imagen para fidelizar a un público” (Kopp, 2015, p. 11). Estas interacciones con los seguidores tienen como fin último recibir alguna donación y obtener un reconocimiento que le sirva al *gamer* para posicionarse como una figura reconocida dentro de la escena y, eventualmente, contar con una masa social detrás. Esta figura se denomina *streamer*. A ese respecto, la principal plataforma para realizar estas transmisiones interactivas es *Twitch*, “una fórmula que se está erigiendo capital en el entretenimiento digital debido a su diseño y posibilidades” (Gandolfi, 2017, p. 32).

Sin embargo, el *streamer* no es el único perfil que se esgrime a raíz de la espectacularización de la industria, sino que también vamos a encontrarnos con “los *casters* y organizadores de eventos” (Kopp, 2015, p. 12). La primera figura, la del *caster*, es lo que tradicionalmente se conoce como el locutor o narrador, “cuya función radica en relatar las acciones de los protagonistas y el desarrollo de los partidos” (Kopp, 2015, p. 12). Asimismo, también debemos destacar la función de los organizadores de los eventos. Según datos oficiales, “en 2015 se organizaron cerca de 2000 competiciones a nivel mundial en la que participaron 13 millones de jugadores” (AADE, 2017), y se estima que sólo “en el año 2014, 61 millones de personas a nivel

mundial han visto 3,6 billones de horas de contenido vinculado a deportes electrónico, lo que supone más de 100 millones a diario” (AADE, 2017). De cara al futuro y acorde a un estudio realizado por *Newzoo* (2016, p. 1), “se prevé que en 2019 se alcance un total de 1.572 millones de personas que conozcan los *eSports*, y que se lleguen a los 212 millones de espectadores ocasionales y 215 habituales, lo que implicaría un total de 517 millones de espectadores” (Trancoso, 2016).

La magnitud de las cifras, sin embargo, no es suficiente para acarrear una especialización, sino que hay que tener en cuenta una serie de factores socioculturales y legales. La profesionalización de los *eSports* llevaría “a dejar de considerarlos juegos para volverse una parte más de la vida cotidiana, algo serio o no del todo voluntario” (Caillois, 1994, p. 25). A ese respecto, otra autora, Graciela Scheines, señala que “la diferencia radica en que los deportes son formas elaboradas a partir de juegos pero que poseen una mayor estructura y reglamentos” (1985, p. 42). Ante tal tesitura, ha comenzado “la paulatina institucionalización de los estamentos que rodean a la escena electrónica” (Kopp, 2015, p. 15). Si bien el proceso de profesionalización legal está siendo lento, en los últimos años se han producido avances importantes: “En 2008 se ha constituido la Federación Internacional de Deportes Electrónicos, o IeSF (*International e-Sports Federation*) como la asociación encargada de organizar los eventos internacionales y brindar el marco legal e institucional a ligas nacionales” (Kopp, 2015, p.17). Entre sus objetivos a medio o largo plazo destaca la pretensión de conseguir “el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina elegible por parte del comité olímpico” (Kopp, 2015, p.18). Hasta entonces, la realidad tradicional y virtual permanecerán juntas, aunque de forma difusa, y se antoja imprescindible trazar los límites entre ambas o los nexos comunes que comparten en cuando a su presencia en los medios de comunicación.

## 5. Metodología

El análisis se plantea como un estudio cualitativo de informaciones publicadas sobre deportes electrónicos y deporte tradicional, publicados en medios especializados en el género. Los medios de referencia en el campo son *Diario MARCA* y *AS*. Así, sendas cabeceras serán objeto de estudio por los siguientes motivos:

- El *Diario MARCA* es un medio español de información deportiva, con sede en Madrid, con una tirada media de 413.252 ejemplares diarios y un promedio de difusión de 287.641 ejemplares, según datos oficiales del OJD. En otros ámbitos esta cabecera cuenta con su propia emisora (Radio MARCA), canal de televisión (MARCA TV), revistas especializadas y, por supuesto, versión web. Desde septiembre de 2017, además, también se abrió a los deportes electrónicos ante las demandas de los usuarios e inauguró un sitio propio para lo virtual: [esports.marca.com](http://esports.marca.com)
- Su homólogo, el diario *AS*, es una publicación deportiva española de tirada diaria, de pago y con distribución matinal editado por el Grupo PRISA. Es el segundo diario deportivo de España, tanto en tirada como en ventas y distribución por detrás de *MARCA*, acorde a las cifras oficiales del EGM de 2017). No obstante, *AS* no cuenta con plataforma audiovisual ni radiofónica propia, pero también se ha sumado al auge de los *eSports* (abril de 2017) y recientemente, de la mano de *Movistar*, ha incrementado su apuesta por este fenómeno: [esports.as.com](http://esports.as.com)

La muestra sobre deportes electrónicos provendrá de los artículos comprendidos entre el 15 de mayo de 2018 y el 15 de junio de ese mismo año. No obstante, el número de informaciones sobre *eSports* plantea un análisis excesivo para una investigación de este calibre, así que tomaremos como referencia el videojuego previamente descrito: *League of Legends*. En lo referente al deporte tradicional, se tomarán como referencia una serie de informaciones centradas en las competiciones futbolísticas, para tomar únicamente como ejemplo una disciplina entre ambos objetos de estudio. Esto se debe a que estima que en un lapso de 30 días, periodo de muestra en referencia a *eSports*, la cifra de artículos sobre fútbol asciende a más de 1.300 solamente en el *Diario MARCA*, según sus propios datos oficiales.

El análisis responde a una lógica cualitativa a partir del inicio y final del periodo. Dicho análisis parte de una ficha de codificación que permite encontrar puntos comunes entre artículos de deportes electrónicos y tradicionales que pueden ser observados de manera objetiva.

La tabla que emplearemos para el estudio será la siguiente:

**Medio y fecha:**

**Autor:**

**Enlace:**

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia, previa, crónica...
Extensión del artículo	Número de palabras
Imágenes	Sí/No – Breve descripción
Contenido multimedia	Sí/No – Breve descripción

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí/No
Enfoque temático	Competición, industria, equipo o jugador
Uso de lenguaje técnico	Sí/No – De qué tipo
<i>Target</i> del artículo	Amateur, habitual, experto...
Uso de datos numéricos	Audiencias, ingresos, salarios...

Los elementos que la integran responden a los siguientes intereses:

- Elementos formales:
  - Género: el autor José Luis Torrijos establece “tres tipos de géneros principales: la noticia, la previa y la crónica; además del reportaje y la entrevista, ambos muy utilizados en la prensa deportiva” (2013, p. 13). Utilizando dicha clasificación, trataremos de comprender si los deportes electrónicos siguen los formatos estándares de las disciplinas tradicionales.

- Extensión del artículo: un factor que puede explicar si predominarán las informaciones elaboradas y detalladas o si por el contrario se opta más por un texto breve que secunde a un elemento multimedia que actúe como principal fuente informativa.
- Imágenes: una característica que nos ayude a visualizar cuál es el foco de las informaciones producidas. Es decir, si los protagonistas son los jugadores, un momento de la competición o el público de un evento.
- Contenido multimedia o redes sociales: hoy en día es casi inconcebible encontrar una información que no esté acompañada de un soporte multimedia. En plena era de la información y de “convergencia tecnológica, económica y sociocultural, se ha propiciado el inicio del proceso de convergencia mediática” (Jenkins, 2008, p.26). Dicha evolución se ha hecho más patente recientemente y “está intensificando la construcción del relato audiovisual dada la posibilidad de hibridismos narrativos en diferentes soportes de medios” (Montero y Duarte, 2011, p. 235). Trataremos de aplicar las teorías de los autores mencionados para comprobar si, como ellos apuntan, los artículos están sustentados en un contenido audiovisual. Asimismo, uno de los pilares en la comunicación se encuentra en las redes sociales y su presencia es cada vez más habitual en los artículos de los medios.

- Elementos de contenido:
  - Uso de elementos subjetivos: buscaremos y analizaremos la presencia de matices opinativos que aporten un énfasis extra a la información, como pueden ser el ensalzamiento del sector o de la figura de un jugador. También trataremos de establecer si se repite a lo largo de los artículos un tipo de lenguaje en concreto.
  - Enfoque temático: las informaciones sobre deportes electrónicos, en numerosas ocasiones, no se centran en una competición o un torneo, sino que también tienden a hablar de los eventos en sí, de la asistencia o del ámbito económico que genera la industria actualmente. El objetivo de este apartado es ver cuál de estas opciones predomina.
  - Uso de lenguaje técnico: dirimir si, como es habitual en el periodismo especializado, se suceden los términos propios de la disciplina o de la competición de la que estamos hablando.
  - Target del artículo: los deportes electrónicos son un fenómeno reciente, como hemos visto anteriormente, y debido a esto muchos artículos especializados sobre el tema pretenden ser una iniciación para el público que desconoce en qué consisten. Así, queremos conocer si predominan estas informaciones dirigidas a principiantes o si por el contrario abundan más las destinadas a gente con un amplio conocimiento en la materia. Estableceremos así tres niveles: amateur, casual o experto; entendiendo por jugador casual “un tipo de jugador de videojuegos cuyo tiempo o interés en jugar a videojuegos es limitado en comparación con los aficionados más apasionados o interesados, pero más habitual con respecto al amateur” (García, 2017).

- Uso de datos numéricos: como mencionábamos antes, es común que las informaciones sobre *eSports* estén acompañadas de muchos números para entender el impacto que pueden generar, y queremos conocer de primera mano si el uso que se hace de este recurso es abundante o no.

## 6. Resultados

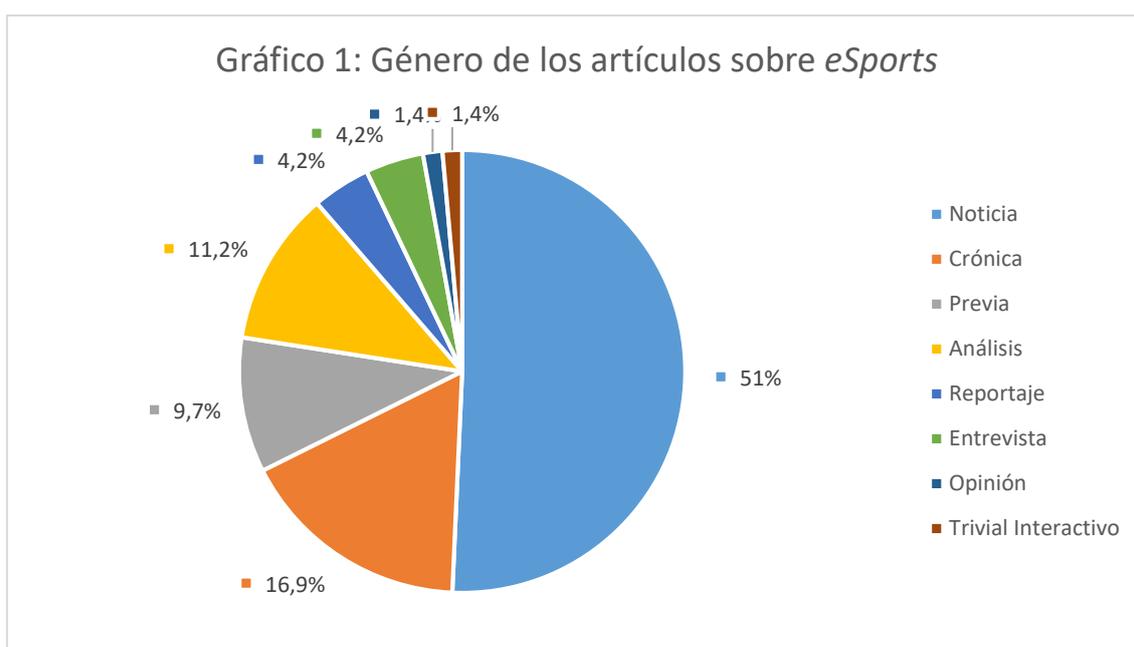
Una vez completadas y analizadas todas y cada una de las piezas informativas que componen la muestra a través de las fichas de codificación -que ascienden a un total de 71 y pueden ser revisadas en el apartado de ‘Anexos’-, procederemos a exponer los resultados obtenidos de manera ordenada según las categorías estipuladas.

### a. Elementos formales

En cuanto a los elementos formales de las piezas, acometeremos el análisis de forma individual para las cuatro categorías del apartado: género del artículo, número de palabras, la imagen de cabecera, el uso de contenido multimedia o de redes sociales.

#### i. Género

Los resultados indican que la noticia es el género predominante respecto al resto: hasta en un total de 36 veces se ha utilizado para hablar sobre *eSports*, lo que significa más del 50% de las informaciones. El ‘Gráfico 1’ muestra dicha distribución.



Fuente: elaboración propia.

Otros géneros comunes en el periodismo deportivo son la crónica (16,9%) y la previa (9,7%) pero, a la luz de los resultados, su uso a la hora de informar sobre deportes electrónicos no está tan extendido como el de la noticia. Además de ellas, cabe destacar otra estructura cuyo *target* principal es el público más especializado en la materia: el artículo de análisis, lo que supone un 11%.

Lejos de las cuatro estructuras predominantes, encontramos, aunque casi de manera testimonial, la entrevista y el reportaje (4,2% ambos géneros). Estas cifras, por tanto, señalan un claro predominio de los géneros informativos sobre los de carácter interpretativo. Por último, en el último peldaño de la escala encontramos otros dos tipos de artículos que solamente se ha utilizado en una ocasión: el artículo de opinión y un trivial interactivo para comprobar cuánto sabe el usuario sobre deportes electrónicos. Sendas piezas suponen un 1,4% del total.

A este respecto, podemos comprobar que la variedad de estructuras es limitada, ya que solamente siete tipos de artículos copan toda la muestra estudiada, y cabe reseñar que uno de ellos aglutina más de la mitad sobre el total total. La noticia es la nota predominante a la hora de informar sobre deportes electrónicos y, hablando de las ramas de cada una, la informativa (50,7%) predomina sobre la interpretativa (35,2%)

Este predominio de la información sobre la interpretación puede explicarse debido a la ausencia de subjetividad que impera, aún, en el sector. Los deportes electrónicos son un fenómeno reciente que aún no ha dado pie a que se forme una corriente sesgada en favor de unos o en contra de otros, y de ahí que la noticia sea el género por excelencia.

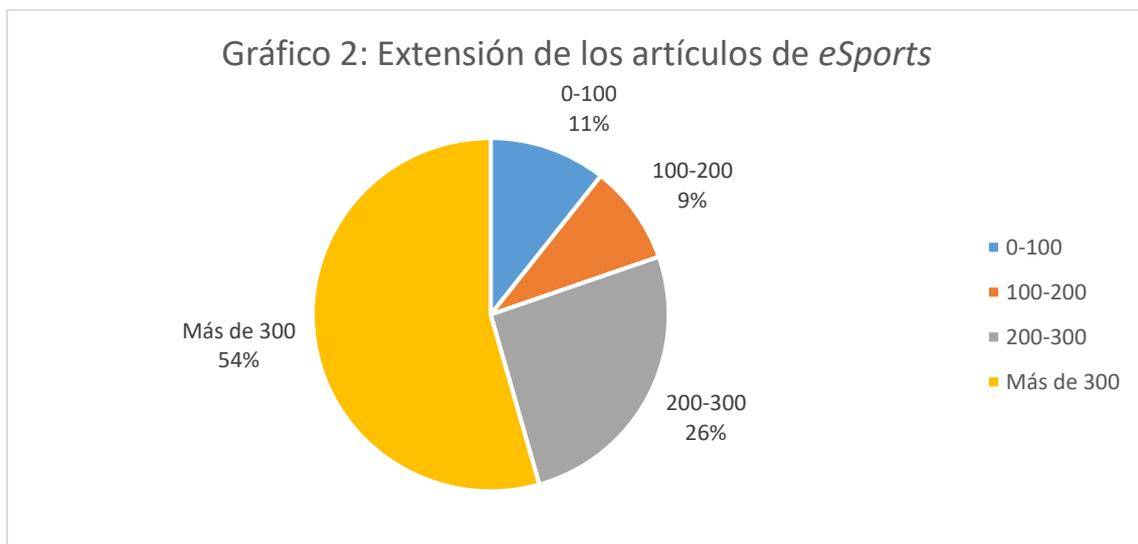
Asimismo, la novedad de los *eSports* también es un factor explicativo de la gran cantidad de noticias que se generan en comparación con otros géneros. El interés del público general radica en el sector en sí y el ámbito competitivo se ve relegado a un segundo plano, puesto que son informaciones dirigidas a una menor porción de consumidores, ya que requieren más conocimiento sobre la materia. Esto se ve reflejado en el bajo número de crónicas y previas registradas en la muestra, una tendencia opuesta a la hora de informar sobre fútbol.

La propensión con el deporte rey es la de ofrecer menos información y más crónicas, previas y análisis. El aficionado al mundo del fútbol tiene otras vías para estar informado de la más pura actualidad, como puede ser la televisión o la radio. Aunque el formato digital brilla por la inmediatez que permite, ha centrado sus esfuerzos en un tipo de información diferente: la sesgada. La interpretación prima sobre la información y, por ende, los géneros englobadas en sendas vertientes se ven más a menudo o menos, respectivamente. Así, tanto en *AS* como en *Diario MARCA* es fácil encontrar una crónica o una previa del cualquier partido o competición que se ha disputado o vaya a hacerlo, dependiendo del género; mientras que cuando es el turno de los *eSports*, no se sigue dicha tendencia. Todo lo contrario: lo novedoso del sector es lo que prima y no los artículos muy concretos sobre el juego o el aspecto competitivo del mismo.

Las diferencias, también se pueden extrapolar a otros géneros como la entrevista. Tanto en *Diario MARCA* como en *AS*, los *eSports* registran un bajo número de entrevistas o noticias de declaraciones, mientras que la tendencia es opuesta a la hora de tratar el fútbol. En sendos medios, esta sección está copada en gran medida por las palabras de un jugador el día antes de un encuentro o la valoración del mismo a posteriori, así como entrevistas. La voz del futbolista, a día de hoy, tiene mucha más presencia que los *gamers* en las cabeceras estudiadas.

## ii. Extensión de las informaciones

El análisis formal de la extensión de las informaciones se ha establecido a partir del número de palabras que componen los artículos estudiados. De este modo se tratará de identificar si la tendencia en este tipo de informaciones se dirige a propuestas más elaboradas y largas o si, por el contrario, son más bien todo lo contrario: breves y concisas. El ‘Gráfico 2’ muestra los resultados del apartado.



Fuente: elaboración propia.

La muestra de artículos ofrece algunos resultados de interés. En primer lugar, el 54% de las informaciones presenta una longitud superior a las 300 palabras, “extensión apropiada para posicionarse adecuadamente en los algoritmos de Google” (Mueller, 2017). Cercano a esa medida se encuentra el 26% del total, con una longitud de entre 200 y 300 palabras.

La explicación del predominio de informaciones relativamente cortas también radica en la corta edad de la industria y el factor novedoso que ostenta. Los *eSports* se encuadran dentro de “un sector innovador de por sí que experimenta con alternativas

desde el punto de vista comunicativo” (Antón y García, 2014, p. 101); y una muestra de esta dinámica se encuentra en “la distribución de contenido multimedia a través de Internet, de forma que un usuario puede consumir un producto al mismo tiempo que se lo descarga en su dispositivo como flujo de datos de forma temporal” (MEC, 2008). Como veremos más adelante, la muestra estudiada está formada por un alto número de artículos que contienen algún elemento multimedia que sustente la información escrita, lo cual permite que las palabras pasen a un segundo plano.

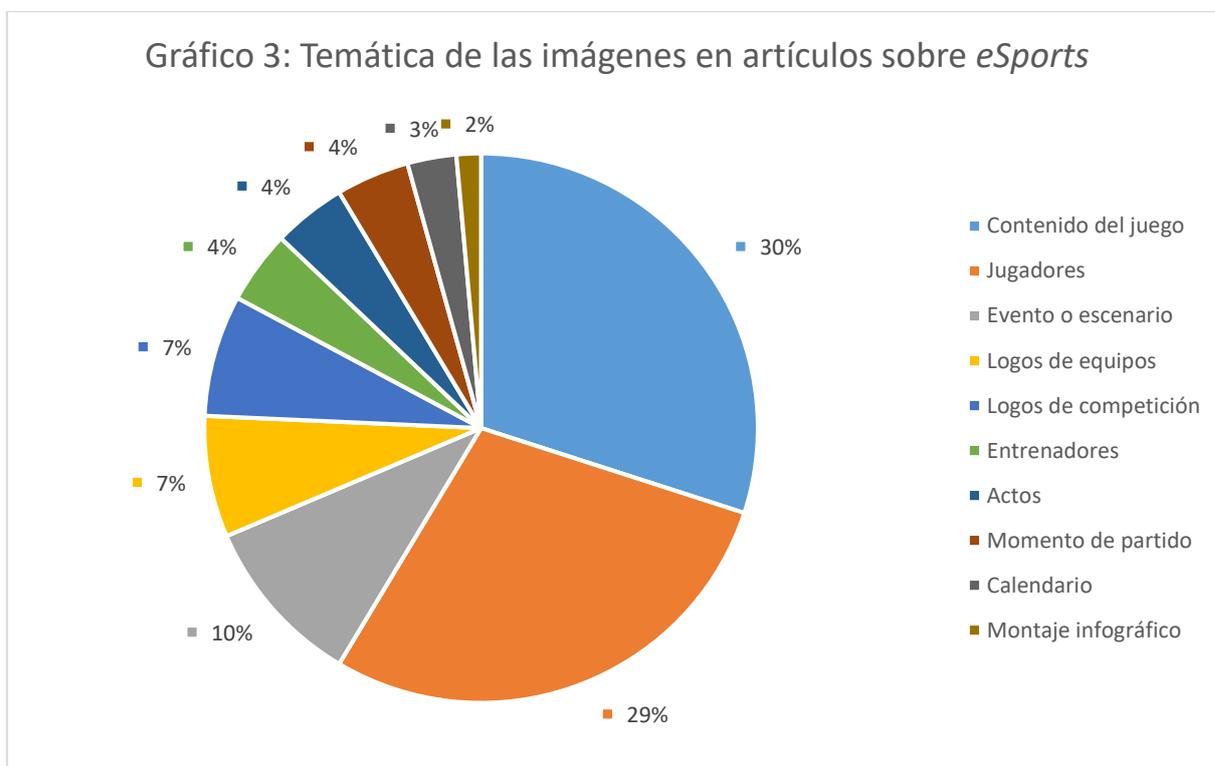
Dicha tendencia hacia la brevedad de los deportes electrónicos también está marcando los artículos sobre fútbol. Tanto *AS* como *Diario MARCA* han adaptado sus sitios digitales a los nuevos tiempos, lo que ha sustituido los artículos largos en otros más cortos y concisos, ya que “los lectores de hoy en día no invierten tanto tiempo en estar informados como pudieran hacerlo anteriormente” (Carr, 2008). A ese respecto, el autor estadounidense afirma que “Internet está readiestrando nuestros cerebros para recibir información de manera muy rápida y en pequeñas porciones, lo que está disminuyendo nuestra capacidad de concentración, reflexión y contemplación” (2008).

Además, en ese sentido, sendas cabeceras cuentan con su edición impresa, en la que los artículos están más desarrollados y elaborados. Esta dinámica también se explica por la presencia de contenido multimedia en los diarios *online*, una evolución motivada por las nuevas demandas digitales. El autor Farhad Manjoo señala al respecto que “la narrativa definitoria de nuestro momento digital gira en torno al declive del texto, así como el poder y el alcance explosivos del audio y el que sustituyen en gran medida al texto escrito” (2018).

El paso de las informaciones más elaboradas a los textos más concisos y breves se debe, por ende, a las nuevas narrativas y a las posibilidades que ofrecen la web 2.0. En este sentido, no se han encontrado diferencias entre los deportes electrónicos y los tradicionales: la tendencia a la brevedad no se explica por la temática de los artículos sino por “las narrativas actuales que supeditan a un segundo plano a la información escrita” (Manjoo, 2018).

### iii. Imágenes

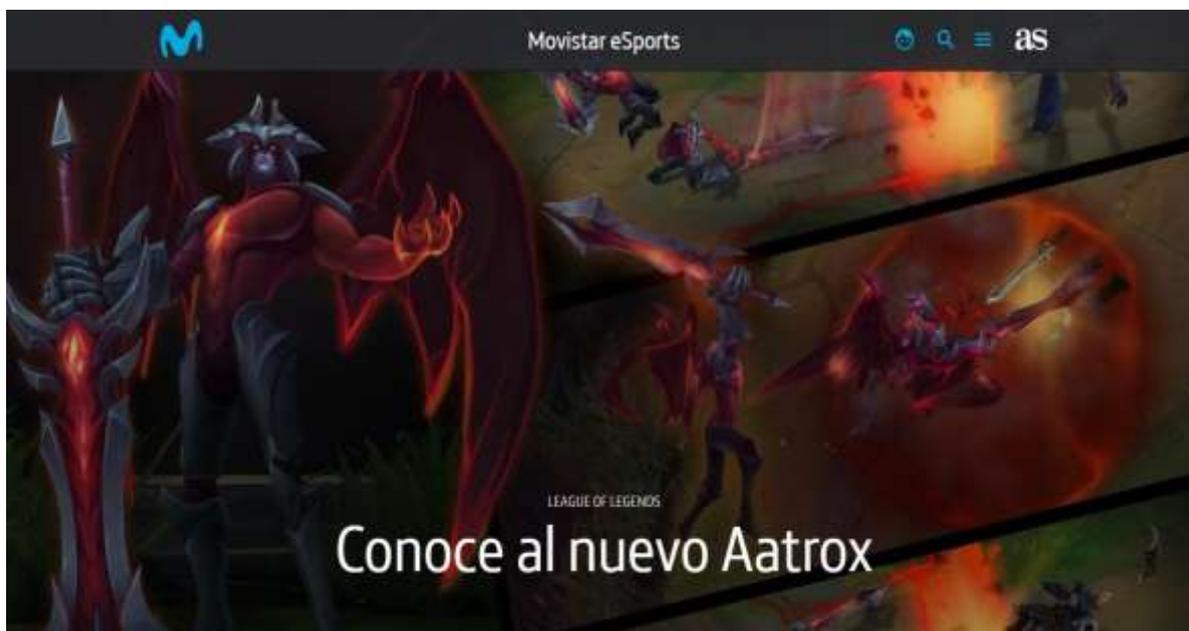
La temática de las imágenes que encabezan los artículos presenta una gran variedad. Se han obtenido diez tipos de imágenes diferentes aunque con dos opciones claramente predominantes sobre el resto: el contenido del propio juego (30%) y los jugadores (29%). Los resultados del análisis se presentan en el ‘Gráfico 3’.



Fuente: elaboración propia.

Dentro de la categoría ‘Contenido del juego’ se incluyen aspectos de personajes que podrían ser adquiridos dentro del juego o bien novedades que *Riot Games* planeaba implementar. Es decir, las noticias que utilizan esta opción hacen uso de imágenes del juego para informar sobre él mismo, aprovechando el impacto visual que ofrecen esas imágenes. Esta tendencia es especialmente útil para los jugadores no profesionales que además son lectores del medio en el que se publica, ya que permite al usuario estar informado sin acceder al juego. A continuación se muestra un ejemplo de este tipo de imágenes.

*Imagen 1: Ejemplo de contenido del propio juego utilizado como imagen principal.*



*Fuente: AS.*

Los deportistas electrónicos son el otro polo de interés de estas informaciones, junto a los contenidos del juego. En ese sentido, tanto a título individual como colectivo, son los protagonistas de las imágenes que ilustran el 29% de los artículos. Esto indica que la figura del deportista en sí es el principal reclamo a la hora de informar sobre la escena virtual por encima de las competiciones, de los equipos o de

los eventos. En los artículos analizados se muestra a los jugadores en medio de una partida o incluso celebrando un título a posteriori, tal y como se puede ver en el deporte tradicional. La explicación de esta fórmula la encontramos en el trabajo del autor Arturo Díaz, quien señala que “el deporte actúa como un factor cohesionador de la población y de identificación social” (2004, p.1). Y en este mismo sentido también se pronuncia Georges Magnane cuando trata de explicar los factores que lo produce: “Un conjunto de sentimientos, el proceso de identificación con los protagonistas, ídolos del estadio, y la capacidad de gozar, de sufrir o de ser persona” (1979). A continuación se pueden ver dos ejemplos de la representación de *gamers* profesionales en la muestra estudiada.

*Imagen 2: Ejemplo de artículo en el que los jugadores son los protagonistas de la imagen.*



*Fuente: AS.*

Imagen 3: Otro ejemplo del protagonismo que ostentan los jugadores.



Fuente: Diario MARCA.

En este apartado, debemos reseñar que el uso de las imágenes cuyos protagonistas son los jugadores no difiere en absoluto de la tendencia que se sigue cuando los medios informan sobre fútbol: el foco son ellos mismos y bien los podemos ver representados durante un momento de la partida o bien celebrando un título. No obstante, y a diferencia de las informaciones futbolísticas vertidas, en ningún caso se muestra a los profesionales de *League of Legends* fuera de un ámbito puramente deportivo, mientras que en el balompié es habitual ver fotografías de jugadores o ex jugadores en una situación propia de su vida privada, más fruto del sensacionalismo que de un espíritu informativo. Esa tendencia parece no haberse arraigado en los deportes electrónicos.

El resto de alternativas que han surgido a la luz de los resultados se encuentran muy por debajo, cuantitativamente, de las dos opciones previamente analizadas. En tercer lugar, así, encontramos imágenes de un evento de *eSports* o de un escenario en el que posteriormente tendrá lugar una competición. En un 10%, el lugar en el que se iba a albergar un certamen era el principal reclamo de la noticia, utilizando esta fórmula para hablar de datos de audiencias o asistencia. En la totalidad de esos ocho artículos con

imágenes de pabellones, la pieza contenía cifras numéricas acerca del seguimiento que se había producido sobre una retransmisión o la cantidad de asistentes que podría albergar físicamente, cuya ilustración se erige como un soporte importante para poner *in situ* a los lectores que no hayan sido testigos de un evento de ese calibre.

*Imagen 4: Ejemplo de imagen donde se representa un evento presencial de League of Legends.*

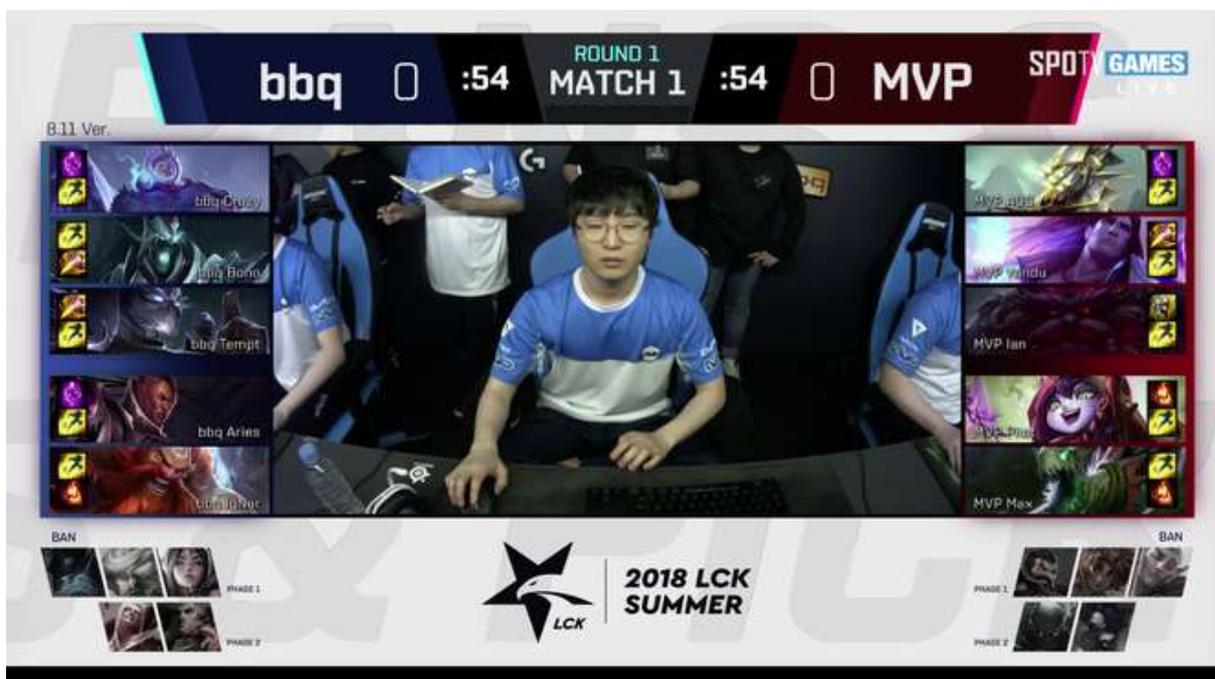


*Fuente: AS.*

En menor medida también encontramos el uso de logos que pueden corresponder a equipos o a una determinada competición, con un total de cinco casos para cada una de las opciones. Sobre el total, esto supone un 7% de las imágenes investigadas, una cifra relativamente baja pero que es, sin embargo, una modalidad más común que otras tantas opciones cuya aparición radica en contadas ocasiones. La imagen del entrenador de un equipo, bien en un instante previo a la competición o bien fuera del marco competitivo porque va a ser entrevistado (4%), una fotografía de un acto sobre deportes electrónicos o un momento concreto de una partida o retransmisión (ambas un 4%), el calendario de una competición (3%) o una infografía de elaboración del propio medio (2%) son las otras opciones que han resultado fruto de la presente investigación y que,

como hemos señalado previamente, infunden una clara predominancia con el contenido del propio *League of Legends* y con los jugadores que compiten en dicho juego.

Imagen 5: Ejemplo de una imagen que muestra un momento concreto de una retransmisión.

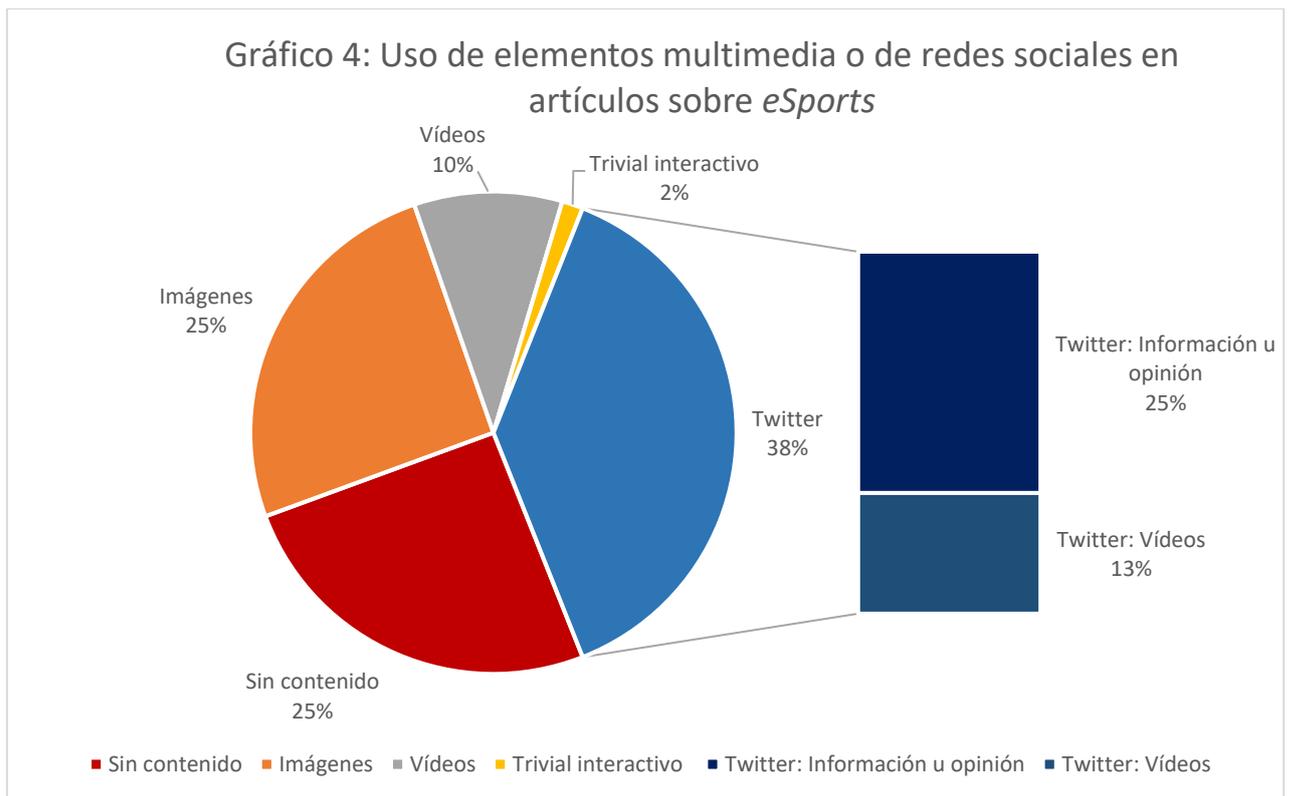


Fuente: AS.

En comparación con el fútbol, las imágenes que representan un momento concreto de una partida o de una retransmisión son netamente inferiores a las fotografías propias de un encuentro. No obstante, debemos tener en cuenta que hablamos de dos dimensiones completamente opuestas: la real y lo virtual. Mientras que en las disciplinas tradicionales prima lo que verdaderamente ocurre en carne y hueso, en los deportes electrónicos es todo lo contrario, ya que lo esencial es lo virtual, puesto que en ese nivel tiene lugar la competición como tal. Respecto al resto de variantes ilustrativas, no hay indicios de una tendencia que acredite diferencias notables entre sendas realidades.

#### iv. Contenido multimedia o redes sociales

Un aspecto fundamental a la hora de generar contenido en Internet es el uso de elementos multimedia que llamen la atención del lector y que apoyen a la información escrita para completar la función comunicativa. Otra fórmula es la presencia de las redes sociales en los sitios web, bien para ofrecer un soporte oficial o para dar cabida a las opiniones de los usuarios. Así, en los artículos que componen esta muestra se han encontrado cinco propuestas diferentes: (1) ningún contenido multimedia ni uso de redes sociales, (2) que cuenten con *tweets* de *Twitter* insertados en el sitio; o que las piezas estén apoyadas en (3) vídeos, (4) imágenes o (5) un recurso interactivo. El ‘Gráfico 4’ refleja los resultados obtenidos.



Fuente: elaboración propia.

Por encima del resto destacan los artículos que contienen *tweets* insertados en ellos, bien sea con información oficial complementaria sobre el tema tratado, opiniones o vídeos ilustrativos que directamente no forman parte de la propia web. La suma de todo el contenido procedente de la red social *Twitter* asciende a un 38%. Cabe reseñar que no se ha encontrado presencia de otras redes sociales en la muestra.

Tal y como explicábamos antes, las posibilidades que ofrecen hoy en día los sitios web prácticamente ilimitadas y una de sus extensiones es la de incluir contenido de redes sociales para sustentar los textos. Dentro de esta tendencia distinguimos dos vertientes diferentes: información procedente de la cuenta oficial de *League of Legends* sobre el estado del propio juego y viceversa, las opiniones de los usuarios sobre el juego o algún aspecto determinado del mismo. A continuación, dos ejemplos de sendas opciones que acabamos de describir.

Imagen 6: Ejemplo de tweet con opinión sobre el juego, tema del que habla el artículo señalado.



Fuente: AS.

Imagen 7: Ejemplo de un tweet oficial informando sobre el estado del juego.



Fuente: AS.

Esta herramienta, por ponerlo en contexto, es prácticamente ignorada tanto por *Diario MARCA* como por *AS* en sus informaciones, a no ser que el foco del artículo sea un *tweet* concreto de una figura del mundo del fútbol que die pie a la noticia. Salvo esa excepción, en ningún caso se ha detectado la inserción de *tweets* para acompañar una noticia, aunque ante esta tesitura debemos puntualizar que sendas cabeceras cuentan con la posibilidad de que se alberguen comentarios de los usuarios en la parte inferior de un artículo, con lo que la necesidad de dar voz al usuario queda cubierta.

La presencia de vídeos supone un 22% del total, aunque su utilización depende de dos fuentes: Twitter, como hemos visto anteriormente, y el contenido audiovisual alojado en el cuerpo de los artículos, como algunas imágenes. En este sentido, sí que se pueden reseñar diferencias apreciables con la información futbolística, ya que la tendencia es que casi la totalidad de estos artículos estén acompañados por vídeos. No obstante, los motivos pueden atender a una cuestión de derechos de difusión sobre el contenido citado: la totalidad de contenidos generados sobre *eSports* se encuentran en plataformas como *YouTube* o *Twitch* de forma gratuita; mientras que los derechos de imagen del fútbol pertenecen a entidades privadas, con lo que no todo el público tiene

acceso a ellas. Estos vídeos adquiridos previo pago del canon suponen un reclamo importante para los lectores por la exclusividad que se les atañe.

## **b. Elementos de contenido**

Analizada la forma en la que vienen presentados los artículos de deportes electrónicos, procederemos a estudiar y conocer los resultados que se desgranarán del mensaje a través de las siguientes categorías: el uso de elementos subjetivos, el enfoque temático principal, el uso de lenguaje técnico, el target principal de cada una de las informaciones y el uso, o no, de datos numéricos sobre el sector o la industria.

### **i. Uso de elementos subjetivos**

La primera categoría establecida en cuanto al contenido de la muestra estudiada es el uso de elementos subjetivos que alteren la neutralidad de un escrito. El autor Carlos Espeche define la objetividad como “la ausencia de opiniones personales” (2012, p. 5). En función de esa definición, tomaremos como elementos subjetivos los matices opinativos utilizados por los diversos redactores.



Fuente: elaboración propia.

La nota predominante son los artículos neutrales y sin elementos subjetivos en sus líneas. Al respecto, hemos encontrado que el 71% de la muestra opta por no usar ningún tipo de elemento que altere la sobriedad de la información. Por el contrario, el 29% de sí lo hace y se incluyen calificativos de distintos tipos.

El análisis previo de los géneros reflejó que un 51% de las piezas eran noticias puramente objetivas, lo que nos remite a la ausencia de elementos subjetivos. Un ejemplo clarificador de esta cualidad lo encontramos en esta pieza en la que AS informa de un incidente con el juego: [‘Clash vuelve a fracasar’](#). Dicho escrito sigue una narración cronológica en la que el autor informa de un suceso y de lo qué ha sucedido y cómo ha sucedido, evitando el uso de cualquier valoración. Otra muestra de una pieza sin elementos subjetivos la encontramos en el siguiente enlace: [‘El regreso de los ADC olvidados’](#). A diferencia del anterior, esta pieza ha sido catalogada como artículo de análisis. Para ello, el autor se ciñe a unos datos y unas cifras facilitadas por RIOT, empresa desarrolladora de *League of Legends*, para explicar aspectos de las estrategias del juego. Extrapolando el ejemplo, también cabe mencionar que los artículos de análisis suponen un 11% de la muestra y todos ellos ostentan un carácter analítico. .

Por el contrario, un 28% de los artículos de la muestra presentan elementos subjetivos. Si nos retrotraemos de nuevo al epígrafe del ‘Género’, cabe destacar que la presencia de la crónica había supuesto un 18% de toda la muestra, lo que compone, en buena medida, esa porción de informaciones subjetivas. Ya se ha señalado que “la crónica es un texto que narra los hechos en un medio informativo con una valoración de su autor” (Martín, 1998, p. 123). A raíz de esta definición se explicita que el uso de elementos subjetivos es una cualidad intrínseca de la crónica. Por ejemplo, [‘Penguins congela la grieta’](#) es una crónica de tercera jornada de la *Superliga Orange* española en

el que se relata el devenir de los cuatro partidos que componían dicha jornada. Esta pieza incorpora expresiones subjetivas como “el tirador continúa en un momento de forma excelso”, “una mala fase de líneas”, “victoria sin muchas complicaciones” o “no ha sumado ni un solo punto y que necesita a Nixerino como el comer”. Todas esas calificaciones atienden a la valoración que hace el autor del rendimiento mostrado por unos u otros equipos, lo que implica una visión subjetiva.

La dinámica anterior es constante en las crónicas analizadas aunque también se puede encontrar en otro tipo de piezas: [‘Empieza la Superliga Orange’](#). En esta previa de una competición regular, el autor desgrana a los equipos y los jugadores que van a participar y realiza un pronóstico de clasificación según su criterio personal. En el escrito se pueden observar elementos subjetivos como: “el equipo favorito para alzarse con el trofeo”, “la gran incógnita de la temporada” o “parece más que complicado que puedan pelear por cotas más altas”. En la misma línea que las crónicas, los matices valorativos atienden a una cuestión competitiva y opinativa sobre el rendimiento mostrado. En esa línea, también se tiende a apoyar más a los equipos españoles del panorama internacional, como *G2 Esports* -fundado por Carlos "ocelote" Rodríguez- o a los clubes que cuentan con representación nacional, como *Team Solo Mid* -donde juega Alfonso “Mithy” Aguirre-. Sin embargo, este tipo de elementos subjetivos no es el único encontrado en la muestra.

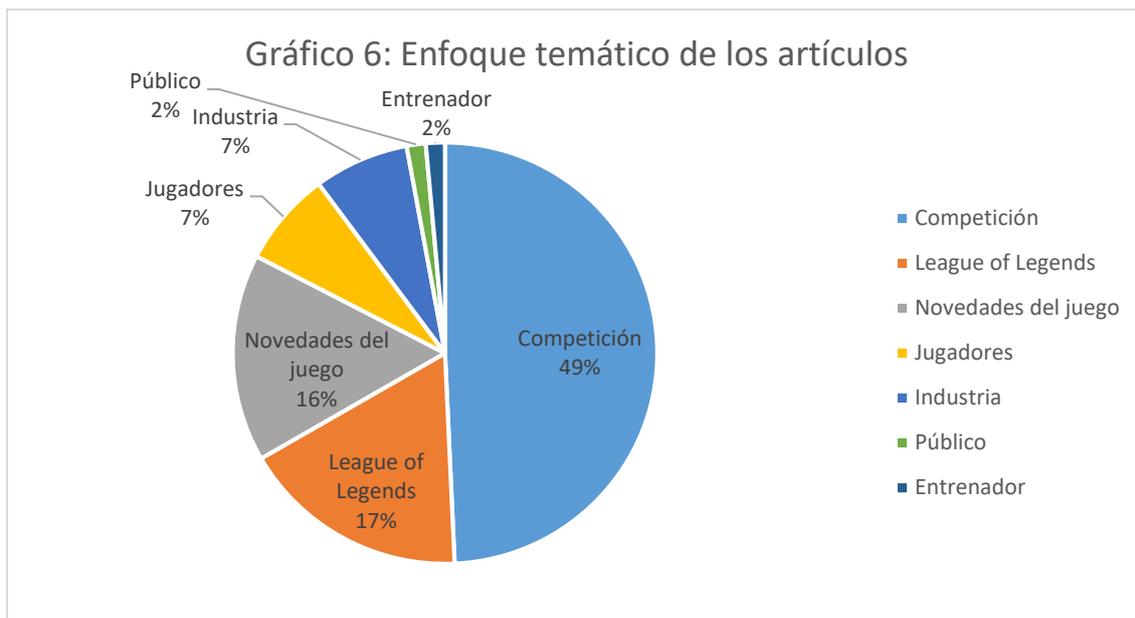
Además de las valoraciones puramente competitivas, también existe una tendencia a ensalzar la industria de los *eSports*. Algunos ejemplos de expresiones de este tipo son: “El mejor LOL estará asegurado”, en [‘La LVP presenta el Split de verano de la SLO’](#), para poner en liza a la competición a la que hace referencia; o “una directiva veterana ha dado un claro paso atrás en la que es una de las industrias del

futuro”, en [‘El presidente del Bayern de Múnich no cree en los eSports’](#), como crítica a la declinación de un equipo en invertir en deportes electrónicos.

Este apartado, no obstante, puede ser el elemento más diferenciador entre *eSports* y fútbol a la hora de ser tratados por los medios de comunicación deportivos: la subjetividad es una característica casi intrínseca del periodismo centrado en el fútbol. En el caso de la prensa, por ejemplo, tanto *Diario MARCA* como *AS* portan por bandera los colores del Real Madrid, mientras que, al otro lado del puente aéreo, *Mundo Deportivo* y *Sport* hacen lo propio con el FC Barcelona. Toda la información que rodea a sendos conjuntos está fuertemente sesgada según las preferencias de unos u otros, algo que, por ejemplo, no ocurre de forma tan marcada en los deportes electrónicos. Esta apreciación puede atender a que aún son considerados una disciplina minoritaria, al menos en cuanto a su tratamiento en los medios, y la subjetividad no se ha apoderado de ellos.

## ii. Enfoque temático

El mundo de los deportes electrónicos abarca un amplio número de enfoques. Esta lógica se evidencia en los datos plasmados en el ‘Gráfico 6’ donde destaca un enfoque temático principal: el aspecto competitivo. Este es uno de los rasgos básicos de los *eSports* que se complementa con otros que también se pueden apreciar en el gráfico siguiente:



Fuente: elaboración propia.

Los artículos que hablan directamente sobre competiciones de *League of Legends* conforman un 49% de la muestra, una cifra que identifica la magnitud del fenómeno competitivo por encima, incluso, de lo que supone el propio sector en sí. La variedad de las competiciones tratadas también es amplia, ya que en el intervalo de tiempo en el que se estableció la muestra, coincidieron varias al mismo tiempo (*LCS* y *Superliga Orange*), amén de un torneo de entidad mundial como es el *Mid Season Invitational* (*MSI*). Dicha periodicidad también explica el habitual uso de crónicas y previas, como hemos analizado previamente en los aspectos formales.

Más allá de los aspectos competitivos se encuentran artículos enfocados a lo que es *League of Legends* como producto (un 17%), tanto en el juego en sí como en las novedades que va presentando a lo largo del tiempo. La presencia de este tema se debe a que no supone una importante labor periodística, ya que es la propia empresa desarrolladora quien hace públicas sus futuras implementaciones y los medios simplemente tienen que hacerse eco de ellas y trasladarlo a sus cabeceras. Esto se puede

comprobar comparando el artículo original creado por *Riot Games* sobre un nuevo campeón ([Actualización: Aatrox](#)), y esa misma información publicada en un medio ([Conoce al nuevo Aatrox](#)). No solo el texto es similar, también lo son los vídeos incluidos en el artículo, con lo que se puede afirmar que no hay edición alguna del contenido, sino una mera transcripción del original.

Los artículos dedicados a los jugadores de *League of Legends* se encuentran en el tercer escalón en cuanto a relevancia con un 7% sobre el total estudiado. Sin embargo, aquí encontramos una dicotomía relativa a los *gamers* entre las imágenes y la información: mientras que las fotografías de cabecera con jugadores implican un 29% las informaciones sobre ellos registran un 7%. En relación con otras categorías, los resultados reflejan que las imágenes de *gamers* profesionales son la segunda opción más utilizada por los medios; pero, a su vez, los artículos destinados a los jugadores son la cuarta opción. A pesar de que el deportista electrónico es el centro de sendas fórmulas, la diferencia cuantitativa es de varios puntos porcentuales, lo que se explica, de nuevo, con las teorías de identificación planteadas por Arturo Díaz (2004) y Georges Magnane (1979) y citadas en el apartado de ‘Imágenes’.

En comparación con las informaciones futbolísticas, se detecta una mayor variedad en el *League of Legends*. De hecho, los artículos que hablan del sector de los *eSports* o el gran porcentaje que trata las novedades del juego no existen de manera similar con el fútbol. Las informaciones están más centradas en la competición y los equipos, tanto jugadores como entrenadores. Aquí encontramos un segundo punto de discrepancia: los entrenadores. La figura de los preparadores de *eSports* apenas cuentan con presencia en las cabeceras estudiadas, mientras que sus homólogos futbolísticos sí que son focos constante de informaciones. Esta dinámica puede deberse a que la figura del entrenador de *eSports* aún no suscita tanto interés mediático ni popularidad como sí

lo hacen los *gamers*. La explicación de esta postura puede radicar en el desconocimiento del público acerca de los entrenadores, dado que son figuras cuyo pico de popularidad llegó en épocas anteriores, cuando la masa de seguidores de *League of Legends* era netamente inferior a la actual. Sin embargo, los ídolos actuales son los jugadores activos, y eso los convierte en sujetos de más interés mediático que un entrenador, o al menos a día de hoy.

En el resto de categorías no existen tantas diferencias apreciables, aunque en lo que a los *eSports* se refiere, las cifras de audiencia sí que suponen un objeto de interés habitual para los medios de comunicación. Partiendo de que los deportes electrónicos están en pleno crecimiento, el uso de esas cifras se erige esencial para contextualizar la evolución del sector. A la hora de informar sobre fútbol, sin embargo, esta postura solo se aplica a momentos puntuales de una temporada, como pueden ser la campaña de abonados de un club o la asistencia y audiencia de la final de la Copa del Rey. En cualquier caso, no existe ese carácter reivindicativo en cuanto al crecimiento del balompié y, por tanto, no es habitual encontrar artículos destinados a dicha finalidad. Por otro lado, también debemos tener en cuenta que las audiencias, a día de hoy, no son comparables.

Otro punto de discrepancia entre fútbol y *League of Legends* recae en el rol que juegan los rumores y la presencia de la vida privada de los futbolistas. Por un lado, las informaciones futbolísticas habitualmente dan cabida a especulaciones y artículos sobre la intimidad de los profesionales, como pueden ser sus vacaciones o la vida nocturna. En los deportes electrónicos, sin embargo, esta postura se materializa en los artículos sobre las rutinas que sigue un *gamer* profesional con un carácter ilustrativo e informativo. A continuación se pueden comprar dos ejemplos diferenciadores de sendas tendencias.

Imagen 8: Presencia de la vida privada de un futbolista..



Fuente: AS.

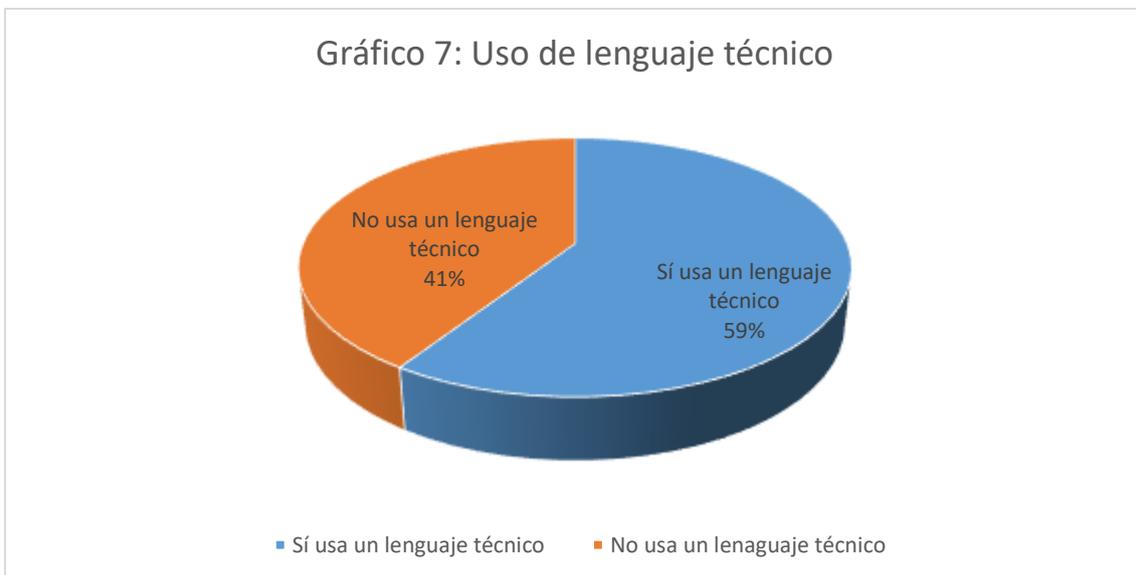
Imagen 9: Ejemplo de información sobre la rutina de un gamer profesional.



Fuente: AS.

### iii. Uso de lenguaje técnico

Uno de los elementos más comunes en el Periodismo Especializado es el uso de un lenguaje específico de la materia, tal y como señala Concepción Pérez Curiel: “El carácter experto que rodea a estas informaciones [...] necesita de un lenguaje técnico y especializado que se acompañe de unos códigos interpretativos que hagan posible la divulgación de las informaciones” (2005, p. 270). A la luz de los resultados, tal y como muestra el ‘Gráfico 7’, se puede comprobar que el uso de vocablos concretos sobre *eSports* es la nota dominante de la muestra.



Fuente: elaboración propia.

Respecto a esta clasificación, cabe señalar que la apreciación entre el uso o la ausencia de tecnicismos se ha basado en la presencia de uno o más términos técnicos en un mismo artículo. Por tanto, se parte de la presunción de que sin el conocimiento de lo que significan dichas expresiones, la información emitida no tendría sentido para una parte de los lectores.

Los resultados muestran que un 59% de las piezas incorporan algún tipo de lenguaje técnico debido a los términos propios incluidos en el juego o en las mecánicas de partida. A ese respecto, la utilización de este recurso viene marcado, en buena medida, por lo estipulado tanto en crónicas como en previas y en artículos de análisis. Tres géneros que requieren de un vocabulario propio de la temática de la que tratan y que, sin estos vocablos, no podrían ser tan exactos como debieran. Así, cabe reseñar que los orígenes del sector han provocado que se el vocabulario se cimente en inglés. Por ejemplo: *lane*, *gank*, *push* o *farm*, son algunas de las palabras más comunes que remiten a espacios o acciones concretas dentro del juego. Dentro de la muestra estudiada, dichos vocablos específicos se corresponden con aspectos puros del juego y palabras específicas de situaciones de partidas, pero, sin embargo, nada relacionado con el sector de los deportes electrónicos en general.

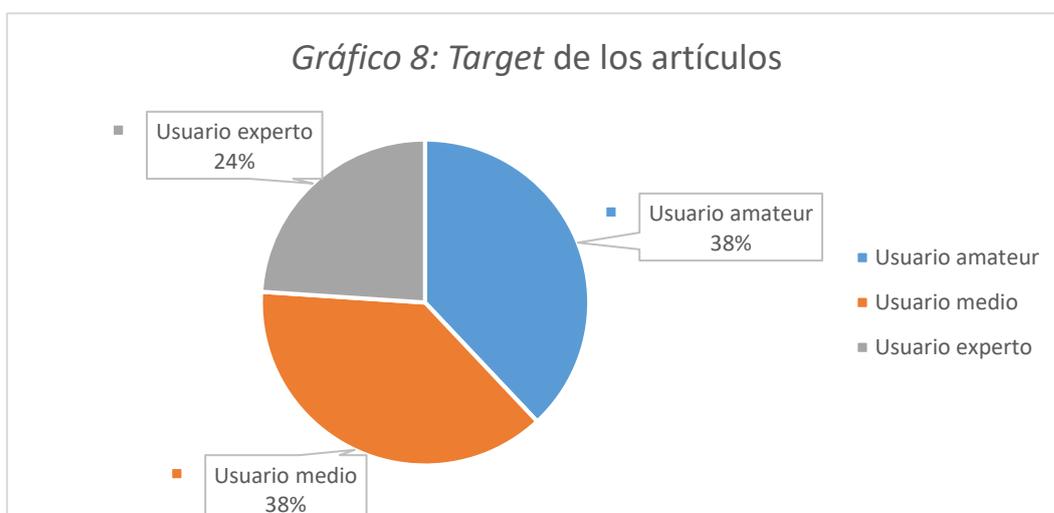
Por el contrario, el 41% de los artículos de la muestra no incorpora términos específicos o argot propio, lo que convierte a dichos artículos en el método ideal para que el público que no está familiarizado con los *eSports*, pueda comprenderlo. Así, esta fórmula atiende a una razón de afluencia de visitas, ya que el espectro de público quedaría limitado si las informaciones estuvieran destinadas a usuarios especializados. Por ende, la dinámica se inclina por ofrecer una amplia variedad de contenido sin estratificarlo, un factor dictaminado, entre otras cosas, por el uso de un vocabulario rico y específico.

Más allá de los deportes electrónicos y como parte de un periodismo especializado, en el resto de secciones también se utiliza este recurso. Sin embargo, la diferencia más importante la encontramos en el idioma. El fútbol es un deporte consagrado a lo largo de los años y ha experimentado un proceso de castellanización que ha alcanzado la aceptación de términos por parte de la RAE. Algunos ejemplos de

esta evolución son: fuera de juego (*offside* originalmente) o saque de esquina (*corner*). En ese sentido, la terminología de *League of Legends* está siguiendo los mismos pasos que el fútbol: “una castellanización por adaptación y no por traducción” (Torrebadella, 2013, p. 15). Esta evolución consiste en “no desechar todos los vocablos ingleses y establecer la norma de usar las traducciones ya admitidas [...] y arreglar al castellano las palabras inglesas que aún se usan” (Caro, 1919, p. 1). En ese mismo sentido está avanzando el panorama nacional de los *eSports*, motivado, en buena medida, por el “auge que están experimentando los deportes electrónicos en Latinoamérica” (Souto, 2017).

#### iv. *Target* principal

En función del contenido que albergaban las piezas de nuestra muestra, establecimos tres divisiones según el público al que fuera dirigido dicho artículo: amateur, habitual o experto. Dicha clasificación estaba basada en el nivel de lenguaje técnico o el conocimiento previo que debía tener el lector para captar la idea principal del texto. Y los resultados del ‘Gráfico 8’ muestran una gran paridad entre las opciones estipuladas.



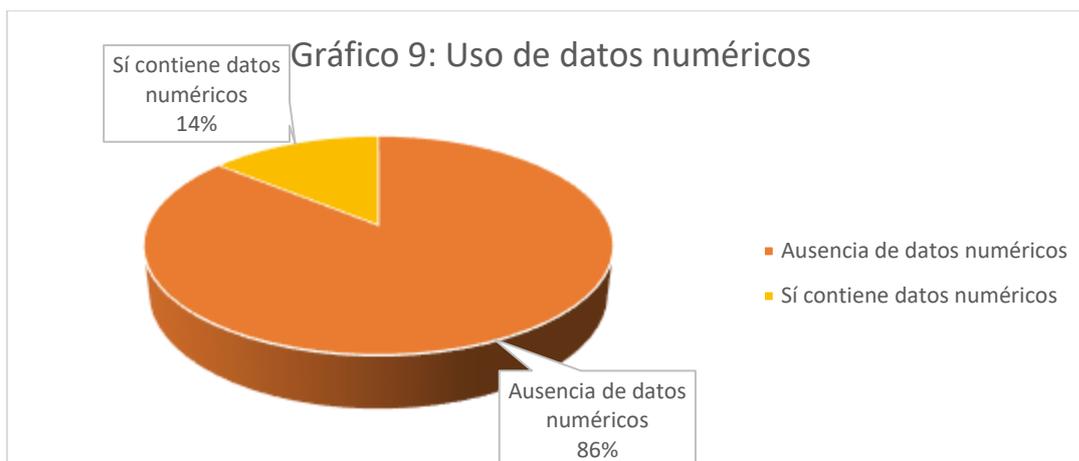
Fuente: elaboración propia.

En mayor medida tienen cabida las informaciones dirigidas a un público con un conocimiento medio y un *background* suficiente para entender de lo que se habla, sin entrar en consideraciones muy técnicas sobre el juego o la industria. También registran la misma cifra los artículos cuyo *target* principal es un público primerizo o amateur, sin contacto con los *eSports* y cuya información viene dada de forma sencilla con fines explicativos. Sendos niveles, el medio y el bajo, suponen un 38% cada uno. Por debajo de ambos están las piezas que necesitan un amplio conocimiento del juego y que están destinadas, así, a un público que no solo debe seguir la actualidad de los deportes electrónicos, sino que además debe ser jugador activo para comprender los textos. El género más habitual para este tipo de usuarios son los artículos de análisis, ya que requieren una importante familiaridad con las mecánicas de *League of Legends* o una competición explicada desde el ámbito más puramente estratégico. Un total de 17 artículos de la muestra total han sido catalogados en este estadio, lo que implica un porcentaje del 24% y completaría el apartado gráfico de la siguiente manera.

No obstante, la dificultad que se le atañe a comprender los deportes electrónicos desde un inicio no existe con el fútbol. El deporte rey está en todas las partes y es inevitable contagiarse de la ingente cantidad de información que se produce sobre el tema, con lo que el público está completamente familiarizado con el deporte. Así, aunque existen artículos que requieren algo más de conocimiento para asimilarlos en su totalidad, no existe una complejidad para entender el mensaje primordial que puede contener una pieza informativa. En ese sentido, no existe una marcada fragmentación del público a la hora de generar información.

## v. Uso de datos numéricos

La última categoría que hemos sometido a análisis es el uso o no de datos numéricos de diversa índole, como cifras de audiencia, salarios o premios. En otras palabras, números que puedan contextualizar el impacto y la magnitud que tiene el sector o los apoyos con los que cuenta. El ‘Gráfico 9’ muestra la distribución de esta categoría.



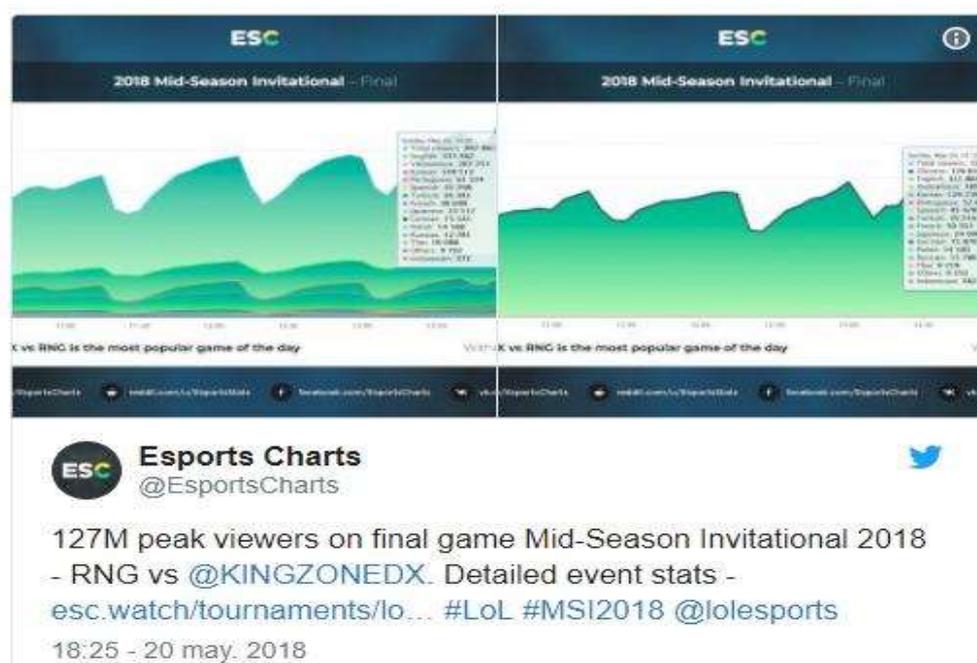
Fuente: elaboración propia.

La investigación, así, ha reflejado que la una inmensa mayoría de los artículos no incluye ningún tipo de soporte numérico que sustente las informaciones vertidas. Para ser más precisos, esta ausencia de cifras implica el 86% de la muestra estudiada. Dicha tendencia puede ser explicada, como ya hemos hecho antes, por el enfoque temático que copa los artículos: la competición. El hecho de que prime la información sobre el ámbito competitivo priva a las informaciones numéricas de tener cabida en la esfera mediática y fruto de ello es ese 14% que se esgrime del análisis realizado.

A ese respecto, en las secciones tradicionales no se sigue la misma pauta puesto que sí prima el uso de datos numéricos, aunque de distinta índole. Mientras que con el *League of Legends* es habitual hablar de cifras de audiencia, espectadores o salarios; los números del fútbol atienden más a estadísticas deportivas o de juego. Las audiencias y los datos de asistencia a un evento quedan supeditados a un segundo plan, a excepción de momentos puntuales, como se ha señalado previamente. No obstante, hay que hacer un matiz sobre determinadas épocas del año, como el invierno y el verano, cuando están abiertos los periodos de traspasos de fichajes y se informa sobre cifras de jugadores y salarios. Durante el resto del año, por ende, la dinámica se inclina por obviar números ajenos a la competición.

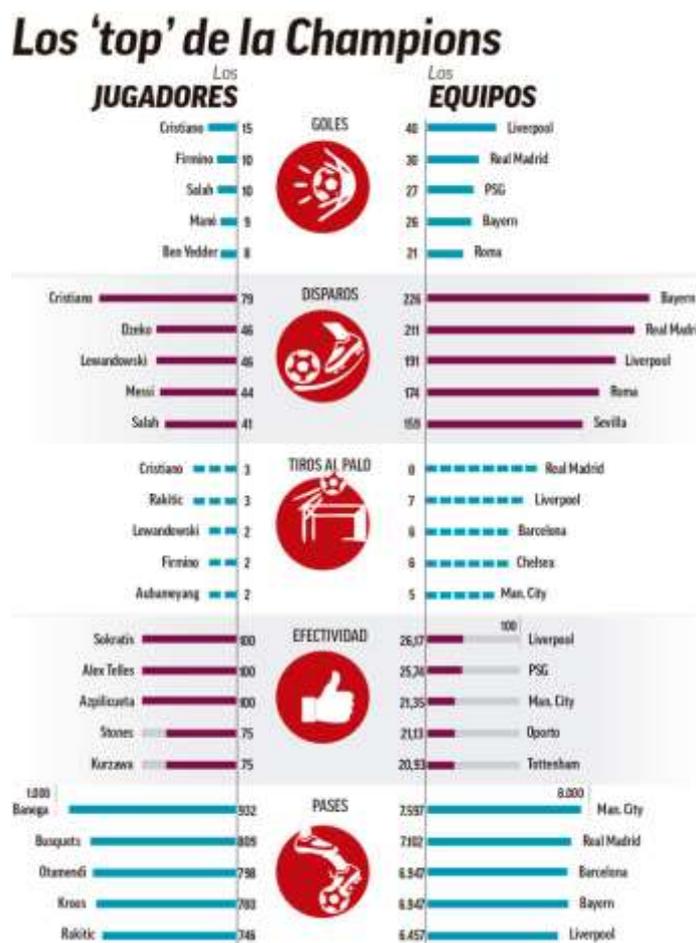
Imagen 10: Ejemplo de presencia de datos numéricos sobre audiencia de League of Legends.

**Más de 127 millones de espectadores** presenciaron la victoria de Royal Never Give Up ante KINGZONE Dragon X en una de las finales más apasionantes del **MSI de League of Legends**. De esta forma **superan el anterior récord** de espectadores en un mismo partido en el duelo entre SKT y el equipo de la LPL.



Fuente: AS.

Imagen 11: Ejemplo de infografía estadística sobre fútbol.



Fuente: Diario MARCA.

Las dos imágenes mostradas atienden a un artículo centrado en los números, pero como podemos observar, la diferencia es plausible: mientras que respecto a *League of Legends* se habla de audiencias y picos de espectadores; sobre el fútbol el plano deportivo es el protagonista. Acerca de los deportes electrónicos no se ha encontrado ninguna infografía de tipo competitivo a lo largo de toda la muestra, sino que todas atienden al seguimiento del sector y ostentan un carácter reivindicativo en cuanto a su impacto y proyección. Dada la trayectoria y la consumación como deporte del fútbol, no requiere de esta intangible para reforzar su papel, sino que, haciendo uso de su condición dominante, las informaciones se ciñen a un plano deportivo.

## 7. Conclusiones

Una vez desarrollada la investigación, queda valorar si las hipótesis planteadas al inicio del proyecto quedan refutadas o no, a la luz de los resultados.

La hipótesis principal del presente trabajo rezaba que “los deportes electrónicos, dadas sus cualidades y el factor competitivo que conllevan, pueden ser entendidos como un género especializado dentro del periodismo deportivo”. En vistas a los resultados expuestos, esta afirmación queda VALIDADA dadas las características que lo prueban: el uso extendido del lenguaje específico propio de la industria, la presencia de los géneros comunes del periodismo deportivo y el enfoque temático propio de los *eSports*. En todas las secciones, además, se han encontrado diferencias plausibles con las disciplinas tradicionales que sugieren una especificación propia de la escena electrónica. A ese respecto, cabe reseñar que los deportes electrónicos requieren de una formación o un conocimiento adicional como el que se le atribuye a otros ejercicios. Por último, el uso de recursos distintivos con otras secciones, como es la inserción de *tweets* dentro de la noticia, ha resultado ser exclusiva de los *eSports*, lo que supone una nueva forma de exponer un artículo de cara al público y una utilización exclusiva de una herramienta de interacción.

La segunda hipótesis planteaba que “los artículos especializados en deportes electrónicos no difieren ni en la forma ni en el contenido en comparación con los propios de los deportes tradicionales”. A la luz de los resultados, podemos concluir que ha quedado VALIDADA, ya que las características comunes que unen a sendas ramas superan, con creces, a las diferencias. Tanto los elementos formales como el contenido cumplen con las mismas funciones y se aplican de forma similar tanto para informar sobre *eSports* como para hacer lo propio sobre fútbol.

Para ejemplificar esta conclusión, podemos acudir a dos previas: una sobre una competición de *League of Legends* ([Previa LCS EU: Objetivo Madrid](#)) y la otra sobre una eliminatoria del Mundial de Rusia 2018 ([El milagro de Rusia](#)). En cuanto al contenido, en sendas piezas podemos leer cómo llegan las distintas partes a la cita, quiénes conforman cada equipo y algunos datos de ediciones o enfrentamientos posteriores. Con respecto a la forma, encontramos información adicional de horarios e imágenes que ilustran el texto, categorías analizadas previamente que sustentan esta conclusión.

La tercera hipótesis hacía referencia a los profesionales que se encuentran detrás de la información, a los autores de los artículos: “los periodistas que trabajan alrededor de los *eSports*, son profesionales del mundo de la comunicación que se han visto obligados a comprender el fenómeno y se han adaptado a las demandas, mientras que la figura del experto en deportes electrónicos que trabaja en calidad de colaborador será minoritaria”. A este respecto, el análisis ha resultado no concluyente.

Por un lado, se ha estudiado el uso de lenguaje técnico propio de los artículos y el target principal al que van dirigidos, pero en ambos aspectos, ninguna de las opciones estipuladas era netamente superior al resto para establecer una predominancia. Sin embargo, los formatos y los recursos utilizados y la tendencia común a coincidir con el fútbol, por ejemplo, dan a entender que los autores sí cuentan con una formación profesional propia del puesto. En ese sentido, lo que sí se puede afirmar es que el número de redactores es sumamente bajo en relación a la cantidad de informaciones vertidas: mientras que el *AS* cuenta con cuatro redactores, de los cuales dos destacan en cuanto a cantidad de piezas publicadas; los artículos de *Diario MARCA* están firmados por dos personas distintas. Este dato sí establece que los *eSports* son unos recién

llegados a las cabeceras y la demanda no es tal como para contar en plantilla con un mayor número de profesionales a cargo de la sección.

Por otro lado, el hecho de que muchas de las informaciones publicadas sean contenido del propio juego, dan a entender que no se necesita una especialización propia para comprenderlas y asimilarlas, sino más bien que una transcripción es suficiente, lo que puede dar pie a afirmar que la figura de un profesional especializado en la industria no es del todo necesaria para este tipo de publicaciones.

## 8. Bibliografía

AADE (2017). *Línea del tiempo de las competiciones de eSports*. Disponible en:

<http://www.aade.org.ar/>

Alcoba López, A. (2005). *Periodismo deportivo*. Madrid: Editorial Síntesis.

AEVI (2016). *Anuario de la industria del videojuego*. Disponible en:

[http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO\\_AEVI\\_2016.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO_AEVI_2016.pdf)

Antón Roncero, M. y García García, F. (2014). *Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente*.

Disponible en: <http://www.questionespublicitarias.es/article/view/v19-anton-garcia/28-pdf-es>

Caillois, R. (1994). *Man, Play, and Games*, 2 ed. págs 11-37. Disponible en:

<http://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>

Carabantes, A. (2014). *eSports en España*. *Cadena Ser*. 16 de enero de 2014,

disponible en: [https://www.ivoox.com/e-sports-espana-andres-carabantes-audios-mp3\\_rf\\_2722114\\_1.html](https://www.ivoox.com/e-sports-espana-andres-carabantes-audios-mp3_rf_2722114_1.html)

Caro, F. (1919). *Tecnología futbolística*. Madrid: Sport. 120, pág 1.

Carr, N. (2008). *Is Google Making Us Stupid?*. Disponible en:

[https://www.edge.org/discourse/carr\\_google.html](https://www.edge.org/discourse/carr_google.html)

Carrillo Vera, José Agustín (2015). *La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'E-Sports'*. V, 1 ed. págs. 39-51. Disponible en:

[journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173](http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/173)

Díaz, A. (2004). *El deporte como fenómeno socio cultural*. Disponible en:

<http://www.um.es/univefd/depcul.pdf>

EGM (2017). *Estudio General de Medios: febrero a noviembre de 2017*. Disponible en: <https://www.aimc.es/a1mcc0nt3nt/uploads/2017/05/resumegm317.pdf>

Espeche, C. (2012). *Periodismo objetivo o subjetivo, una falsa dicotomía*.

Disponible en:

[http://www.perio.unlp.edu.ar/congresos/sites/perio.unlp.edu.ar/congresos/files/mesa\\_2-espeche\\_final.pdf](http://www.perio.unlp.edu.ar/congresos/sites/perio.unlp.edu.ar/congresos/files/mesa_2-espeche_final.pdf)

Gandolfi, E. (2017). *Enjoying death among gamers, viewers, and users: A network visualization of Dark Souls 3 's trends on Twitch.tv and Steam platforms*.

Information Visualization, 17, 3. Disponible en:

<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1473871617717075>

Gómez, S. (2009). *Micromanía. Los primeros 10 años de prensa especializada en videojuegos en España*, en Fernández, J.J. *Prensa y Periodismo especializado IV*, 1 ed. págs. 335-342. Diponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4117727>

Guerrero, D. (2017). *Los esports entran de lleno en la campaña electoral alemana*.

*El Diario*. 13 de julio de 2017, disponible en: [https://www.eldiario.es/ping/esports-entran-campana-electoral-alemana\\_6\\_664643540.html](https://www.eldiario.es/ping/esports-entran-campana-electoral-alemana_6_664643540.html)

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 2 ed. págs 86-120. Disponible en:

<https://www.taylorfrancis.com/books/9781136290725>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*, 1 ed. págs 50-86. Disponible en:

<https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf>

Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*, 1 ed. págs.. 25-59. Disponible en:

<https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Kopp, J. (2015). *Ejes para una investigación en deportes electrónicos*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5961674.pdf>

Luis, E. (2017). *Los E-Sports como fenómeno de comunicación y de masas*.

Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/27936>

Manjoo, F. (2018). *Welcome to the Post-Text Future*. *New York Times*. 20 de febrero de 2018, disponible en:

<https://www.nytimes.com/interactive/2018/02/09/technology/the-rise-of-a-visual-internet.html>

Marcano, B. (2012). *Características sociológicas de videojugadores online y el eSport. El caso de Call of Duty*. Disponible en:

<http://www.redalyc.org/pdf/1350/135025474007.pdf>

Martín, M. (2007). *Teoría de la comunicación: la comunicación, la vida y la sociedad*. Disponible en:  
[https://www.researchgate.net/publication/277765580\\_La\\_Teoria\\_de\\_la\\_Comunicacion\\_la\\_vida\\_y\\_la\\_sociedad](https://www.researchgate.net/publication/277765580_La_Teoria_de_la_Comunicacion_la_vida_y_la_sociedad)

Martín, G. (1998). *Géneros periodísticos. Reportaje, crónica, artículo. Análisis diferencial*. 6 ed., IV, págs. 123-173. Disponible en:  
[https://www.researchgate.net/publication/44331214\\_Generos\\_periodisticos\\_reportaje\\_e\\_cronica\\_articulo\\_analisis\\_diferencial\\_Gonzalo\\_Martin\\_Vivaldi](https://www.researchgate.net/publication/44331214_Generos_periodisticos_reportaje_e_cronica_articulo_analisis_diferencial_Gonzalo_Martin_Vivaldi)

Montero do Nascimento, D. y Duarte Gómes da Silva, E. (2011). *Universos fílmicos dinámicos: estratégias Narrativas para novas mídias e televisão digital interativa*. Disponible en:  
<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/viewFile/90/pdf>

Mueller, J. (2017). *Understanding the Google Algorithm. Edge of the Web*, 10 de octubre de 2017, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cDF0R0At3g0>

Newzoo (2016). *Esports awareness exceeds 1 billion as new global and local initiatives are launched*. Disponible en:  
<https://newzoo.com/insights/articles/globalesports-awareness-exceeds-1-billion-as-new-initiatives-launched/>

OJD (2017). *Control de la tirada y difusión de diarios y revistas impresos en España*. Disponible en:  
[https://web.archive.org/web/20100409005245/http://www.ojd.es/OJD/Portal/diarios\\_ojd/4DOSpuiQo1Y\\_FOivPcLIIA](https://web.archive.org/web/20100409005245/http://www.ojd.es/OJD/Portal/diarios_ojd/4DOSpuiQo1Y_FOivPcLIIA)

Otto, C. (2017). *La invasión de los eSports: estas son las cifras de una industria millonaria*. *La Vanguardia*. 4 de junio de 2017, disponible en:

<http://www.lavanguardia.com/tecnologia/20170602/423143964631/esports-industria-millonaria.html>

Pérez, C. (2005). *Estudio de las Fuentes de Información en el marco del Periodismo Especializado: Estrategias de selección y tratamiento de las fuentes en las secciones periodísticas: de El Mundo y El País*. III. págs. 58-77. Disponible en:

[https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/24400/P\\_T.D.\\_0080.pdf?sequence=-1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/24400/P_T.D._0080.pdf?sequence=-1)

Radu, S. (2014). *España es una de las grandes fuerzas europeas en E-Sports*.

*Trasgo*. 4 de enero de 2014, disponible en: <http://trasgo.net/noticias-esports/general/s-radu-espaa-es-una-de-las-grandes-fuerzas-europeas-en-esports>

Rojas Torrijos, J. (2017). *Periodismo deportivo de manual*. 1 ed. págs. 111-135.

Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=687385>

Rojas Torrijos, J. (2013). *Periodismo deportivo hacia la innovación y el emprendimiento en la red*. 1 ed. págs. 13-111. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6068722.pdf>

Scheines, G. (1985). *Los juegos de la vida cotidiana*. 1 ed. Disponible en:

<http://catalogosuba.sisbi.uba.ar/vufind/Record/http%253A%252F%252Fwww.cnba.uba.ar%252FLibros%252FABU00003724>

Seo, Y. (2015). *Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports*. Disponible en:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296315003306>

Souto, F. (2017). *eSports y videojuegos en América Latina: cómo creció la industria en 2017*. *Cultural Geek*. 11 de septiembre de 2017, disponible en:

<http://culturageek.com.ar/esports-videojuegos-numeros-latam/>

Stebbins, R. (1992). *Amateurs, professionals and Serious Leisure*. Disponible en:

[https://books.google.es/books?id=J6iXpF7O0\\_MC&dq=stebbins+Amateurs,+professionals+and+Serious+Leisure&hl=es&lr=](https://books.google.es/books?id=J6iXpF7O0_MC&dq=stebbins+Amateurs,+professionals+and+Serious+Leisure&hl=es&lr=)

Taylor, T. (2012). *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Disponible en: <https://mitpress.mit.edu/books/raising-stakes>

Torreadella, X. (2013). *Foot-ball, futbol, balompié... Los inicios de la adaptación del vocabulario deportivo de origen anglosajón*. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 31, págs. 5-22. Disponible en:

<https://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/ricyde/article/view/531/295>

Trancoso, J. (2016). *E-Sports: Evolución y tratamiento en los medios. El caso League of Legends*. Disponible en:

[https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/43425/Jesus\\_Trancoso\\_TFG\\_eSports.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/43425/Jesus_Trancoso_TFG_eSports.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Valderas, M. (2016). *League of Legends cuenta con 100 millones de jugadores activos mensuales*. *eSports El Desmarque*. 13 de septiembre de 2016, disponible en:

<http://esports.eldesmarque.com/league-of-legends/lol-100-millones-jugadores-activos-8184>

Wagner, M (2006). *On the scientific relevance of E-Sports*. Disponible en:

[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)

## 9. Anexos

**Medio y fecha:** As – 15/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Aatrox-rework-nuevas-habilidades\\_0\\_1145285465.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Aatrox-rework-nuevas-habilidades_0_1145285465.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	556
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 15/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Riot-acabara-combo-Yi-Taric\\_0\\_1145285463.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Riot-acabara-combo-Yi-Taric_0_1145285463.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	237
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 15/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Previa-LCS-NA-redencion-TSM\\_0\\_1145285462.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Previa-LCS-NA-redencion-TSM_0_1145285462.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	289
Imágenes	Sí – Calendario de partidos
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 15/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Previa-LCS-EU\\_0\\_1145285461.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Previa-LCS-EU_0_1145285461.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	568
Imágenes	Sí – Calendario de partidos
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 14/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Cloud9-banquillo-Sneaky-Smoothie-Jensen\\_0\\_1144985492.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Cloud9-banquillo-Sneaky-Smoothie-Jensen_0_1144985492.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	255
Imágenes	Sí – Logo de un equipo
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 13/06/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Amaya-Valdemoro-Recomiendo-jugadoras-deportivo\\_0\\_1144685529.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Amaya-Valdemoro-Recomiendo-jugadoras-deportivo_0_1144685529.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	617
Imágenes	Sí – Acto del que habla la noticia
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Industria
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 13/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/nuevo-meta-aterriza-SLO\\_0\\_1144685525.html](https://esports.as.com/league-of-legends/nuevo-meta-aterriza-SLO_0_1144685525.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	603
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** AS – 12/06/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/firmas/que-quereis\\_0\\_1144385559.html](https://esports.as.com/firmas/que-quereis_0_1144385559.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de opinión
Número de palabras	473
Imágenes	Sí – Retransmisión de un partido
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Opinión sobre el juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 12/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-vuelve-fracasar\\_0\\_1144385557.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-vuelve-fracasar_0_1144385557.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	235
Imágenes	Sí – Momentos del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 11/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Skins-evento-nuevo-campeon\\_0\\_1144085589.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Skins-evento-nuevo-campeon_0_1144085589.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Rumor
Número de palabras	241
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 11/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Disfruta-tarde-Clash\\_0\\_1144085585.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Disfruta-tarde-Clash_0_1144085585.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	248
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 11/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/MAD-Lions-invitational-Portugal\\_0\\_1144085582.html](https://esports.as.com/league-of-legends/MAD-Lions-invitational-Portugal_0_1144085582.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	293
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí/ - Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos sobre el juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 08/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/regreso-ADC-olvidados\\_0\\_1143185677.html](https://esports.as.com/league-of-legends/regreso-ADC-olvidados_0_1143185677.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	293
Imágenes	Sí - Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 08/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/favoritos-marcan-camino\\_0\\_1143185672.html](https://esports.as.com/league-of-legends/favoritos-marcan-camino_0_1143185672.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	412
Imágenes	Sí – Logo de un equipo
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí/ - Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 07/06/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Espana-Portugal-League-Legends\\_0\\_1142885704.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Espana-Portugal-League-Legends_0_1142885704.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	210
Imágenes	Sí – Montaje infográfico
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 06/06/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Mithy-Hijo-Predilecto-Palmas-Canaria\\_0\\_1142585736.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Mithy-Hijo-Predilecto-Palmas-Canaria_0_1142585736.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	226
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 06/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/slo/Penguins-congelagrieta\\_0\\_1142585732.html](https://esports.as.com/league-of-legends/slo/Penguins-congelagrieta_0_1142585732.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	576
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 04/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/invocador-batido-records-League-Legends\\_0\\_1141985791.html](https://esports.as.com/league-of-legends/invocador-batido-records-League-Legends_0_1141985791.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	198
Imágenes	Sí – Momento del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As - 02/06/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/conocido-Origen-vuelve-LoL-competitivo\\_0\\_1141385851.html](https://esports.as.com/league-of-legends/conocido-Origen-vuelve-LoL-competitivo_0_1141385851.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	267
Imágenes	Sí – Jugador
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 01/06/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/ligas-importantes-LoL-Latinoamerica-vuelven\\_0\\_1140785922.html](https://esports.as.com/league-of-legends/ligas-importantes-LoL-Latinoamerica-vuelven_0_1140785922.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	456
Imágenes	Sí – Logo de un competición
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 01/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Descubre-nuevo-cursor-League-Legends\\_0\\_1141085883.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Descubre-nuevo-cursor-League-Legends_0_1141085883.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	187
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 01/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/slo/MAD-Lions-sigue-carburar-SLO\\_0\\_1141085881.html](https://esports.as.com/league-of-legends/slo/MAD-Lions-sigue-carburar-SLO_0_1141085881.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	728
Imágenes	Sí - Entrenador
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 31/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Riot-saca-skins-mundialistas\\_0\\_1140785918.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Riot-saca-skins-mundialistas_0_1140785918.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	388
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 31/06/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/novedades-parche\\_0\\_1140785913.html](https://esports.as.com/league-of-legends/novedades-parche_0_1140785913.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	334
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 31/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/final-LCS-EU-vuelve-Espana\\_0\\_1140785912.html](https://esports.as.com/league-of-legends/final-LCS-EU-vuelve-Espana_0_1140785912.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	313
Imágenes	Sí – Acto del que habla la noticia
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 31/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Faker-estrella-Corea-Juegos-Asiaticos\\_0\\_1140785916.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Faker-estrella-Corea-Juegos-Asiaticos_0_1140785916.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	183
Imágenes	Sí – Jugador
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 30/05/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Vodafone-Giants-nuevo-support-SirNukesALot\\_0\\_1140185976.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Vodafone-Giants-nuevo-support-SirNukesALot_0_1140185976.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	272
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 30/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/combo-destroza-soloq-League-Legends\\_0\\_1140485945.html](https://esports.as.com/league-of-legends/combo-destroza-soloq-League-Legends_0_1140485945.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	435
Imágenes	Sí - Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 30/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/nuevos-objetos-ADC\\_0\\_1140485941.html](https://esports.as.com/league-of-legends/nuevos-objetos-ADC_0_1140485941.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	456
Imágenes	Sí - Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 29/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/afectados-Clash-Riot-recompensara\\_0\\_1140185972.html](https://esports.as.com/league-of-legends/afectados-Clash-Riot-recompensara_0_1140185972.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	211
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 29/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Uzi-consigue-millones-espectadores-stream\\_0\\_1140185974.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Uzi-consigue-millones-espectadores-stream_0_1140185974.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	244
Imágenes	Sí – Jugador
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 28/05/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/industria/sabes-esports-Descubrelo-trivial\\_0\\_1139886012.html](https://esports.as.com/industria/sabes-esports-Descubrelo-trivial_0_1139886012.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Trivial interactivo
Número de palabras	132
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí – Preguntas y respuestas

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 28/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/ESPN-retransmitira-verano-LCS-NA\\_0\\_1139886004.html](https://esports.as.com/league-of-legends/ESPN-retransmitira-verano-LCS-NA_0_1139886004.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	342
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 27/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-SLO-Mad-Lions-Movistar-Riders\\_0\\_1139586031.html](https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-SLO-Mad-Lions-Movistar-Riders_0_1139586031.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	551
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 27/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-mejores-campeones\\_0\\_1139586033.html](https://esports.as.com/league-of-legends/League-of-Legends-mejores-campeones_0_1139586033.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	240
Imágenes	Sí - Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** 27/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-naufraga-estreno-cancela-nuevo\\_0\\_1139586034.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-naufraga-estreno-cancela-nuevo_0_1139586034.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	212
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** 27/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/tv/calendario-competitivo-equipos-League-Legends\\_2\\_1139606029.html](https://esports.as.com/tv/calendario-competitivo-equipos-League-Legends_2_1139606029.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Reportaje
Número de palabras	303
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí – Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 26/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/slo/Empieza-Superliga-Orange-pon-ted-ia\\_0\\_1138986093.html](https://esports.as.com/league-of-legends/slo/Empieza-Superliga-Orange-pon-ted-ia_0_1138986093.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	846
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual

**Medio y fecha:** As – 26/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Amarga-Dragons-KIYF-primera-SLO\\_0\\_1139286063.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Amarga-Dragons-KIYF-primera-SLO_0_1139286063.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	722
Imágenes	Sí – Logos de equipos
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 26/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/jugadores-seguir-SLO\\_0\\_1138686129.html](https://esports.as.com/league-of-legends/jugadores-seguir-SLO_0_1138686129.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	711
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 24/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/nerf-insuficiente\\_0\\_1138686126.html](https://esports.as.com/league-of-legends/nerf-insuficiente_0_1138686126.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	258
Imágenes	Sí - Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre el juego

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 24/05/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Faker-confiesa-acerca-dificil-primaverap\\_0\\_1138686124.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Faker-confiesa-acerca-dificil-primaverap_0_1138686124.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	875
Imágenes	Sí – Jugador
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 24/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Movistar-Riders-LoL-Zombie-Unicorns\\_0\\_1138686121.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Movistar-Riders-LoL-Zombie-Unicorns_0_1138686121.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	201
Imágenes	Sí – Logo de un equipo
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Industria
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 23/05/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/entrevistas/Motroco\\_0\\_1138386152.html](https://esports.as.com/entrevistas/Motroco_0_1138386152.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Entrevista
Número de palabras	881
Imágenes	Sí – Entrenador
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Entrenador
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 23/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/sede-finales-League-Legends-nacional\\_0\\_1138386157.html](https://esports.as.com/league-of-legends/sede-finales-League-Legends-nacional_0_1138386157.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	531
Imágenes	Sí – Escenario
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 23/05/2018

**Autor:** -

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/intensidad-European-Masters-vivida-piel\\_2\\_1138406149.html](https://esports.as.com/league-of-legends/intensidad-European-Masters-vivida-piel_2_1138406149.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Reportaje
Número de palabras	129
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí - Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Público
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 23/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/equipo-ideal-MSI-votos\\_0\\_1138386160.html](https://esports.as.com/league-of-legends/equipo-ideal-MSI-votos_0_1138386160.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	72
Imágenes	Sí – Logo de un equipo
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 22/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/Top-Campeones-LOL-MSI\\_0\\_1138086186.html](https://esports.as.com/msi-lol/Top-Campeones-LOL-MSI_0_1138086186.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	687
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 22/05/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/audiencia-MSI-rompe-records\\_0\\_1137786220.html](https://esports.as.com/msi-lol/audiencia-MSI-rompe-records_0_1137786220.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	173
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 21/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/audiencia-MSI-rompe-records\\_0\\_1137786220.html](https://esports.as.com/msi-lol/audiencia-MSI-rompe-records_0_1137786220.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	157
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** As – 21/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-acabara-partidas-largas\\_0\\_1137786218.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Clash-acabara-partidas-largas_0_1137786218.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	125
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 20/05/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Uzi-termina-dominio-coreano\\_0\\_1137486241.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Uzi-termina-dominio-coreano_0_1137486241.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	648
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** 19/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/evento-llegara-Pyke-League-Legends\\_0\\_1136886305.html](https://esports.as.com/league-of-legends/evento-llegara-Pyke-League-Legends_0_1136886305.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	255
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 19/05/2018

**Autor:** Alberto Zaragoza

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Kingzone-baja-nube-Flash-Wolves\\_0\\_1137186271.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Kingzone-baja-nube-Flash-Wolves_0_1137186271.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	812
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 18/05/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/Fnatic-queda-eliminada-MSI\\_0\\_1136886310.html](https://esports.as.com/msi-lol/Fnatic-queda-eliminada-MSI_0_1136886310.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	756
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As - 18/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/final-anticipada-MSI\\_0\\_1136886301.html](https://esports.as.com/msi-lol/final-anticipada-MSI_0_1136886301.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	214
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 18/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/decepcionar-NA-suplente-campeon-mundo\\_0\\_1136886306.html](https://esports.as.com/league-of-legends/decepcionar-NA-suplente-campeon-mundo_0_1136886306.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Reportaje
Número de palabras	324
Imágenes	Sí - Jugador
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Jugador
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 18/05/2018

**Autor:** Álex Pérez

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/Llegan-cambios-importantes-partidas-ARAM\\_0\\_1136886309.html](https://esports.as.com/league-of-legends/Llegan-cambios-importantes-partidas-ARAM_0_1136886309.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	387
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí - Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 15/05/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/msi-lol/epico-Team-Liquid-sobrevive-MSI\\_0\\_1135986393.html](https://esports.as.com/msi-lol/epico-Team-Liquid-sobrevive-MSI_0_1135986393.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	532
Imágenes	Sí - Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 16/05/2018

**Autor:** Pablo Municio

**Enlace:** [https://esports.as.com/league-of-legends/jungla-protagoniza\\_0\\_1136286361.html](https://esports.as.com/league-of-legends/jungla-protagoniza_0_1136286361.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Artículo de análisis
Número de palabras	321
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Juego
Uso de lenguaje técnico	Sí – Términos del juego
<i>Target</i> del artículo	Experto
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** As – 15/05/2018

**Autor:** Eduardo Granado

**Enlace:** [https://esports.as.com/industria/esports-participaran-Juegos-Asiaticos\\_0\\_1135986391.html](https://esports.as.com/industria/esports-participaran-Juegos-Asiaticos_0_1135986391.html)

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	429
Imágenes	Sí – Logo de una competición
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Industria
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 15/06/2018

**Autor:** Carlos Aguado

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/finales-lcs-eu-split-verano-2018-madrid.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	372
Imágenes	Sí – Logo de una competición
Contenido multimedia	Sí – Tweets con vídeos

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 15/06/2018

**Autor:** Carlos Aguado

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/comienza-split-verano-lcs-eu-2018.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Previa
Número de palabras	422
Imágenes	Sí – Logo de una competición
Contenido multimedia	No

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 13/06/2018

**Autor:** Iván González

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/movistar-riders-fomenta-integracion-mujer-esports.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	593
Imágenes	Sí – Acto del que habla la noticia
Contenido multimedia	Sí - Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Industria
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 05/06/2018

**Autor:** Carlos Aguado

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/finales-forge-of-champions-bercelona.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Entrevista
Número de palabras	381
Imágenes	Sí – Logo de la competición
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 03/06/2018

**Autor:** Iván González

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/entrevista-aitor-alvarez-lvp.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Entrevista
Número de palabras	502
Imágenes	Sí – Evento del juego
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 01/06/2018

**Autor:** Carlos Aguado

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/corea-del-sur-revela-equipo-lol-juegos-asiaticos.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	349
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 31/05/2018

**Autor:** Iván González

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/la-comunidad-lol-pide-llamen-sergio-rammus-la-nueva-skin.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	312
Imágenes	Sí – Contenido del juego
Contenido multimedia	Sí – Tweets sobre la noticia

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Novedades del juego
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 25/05/2018

**Autor:** Iván González

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/split-verano-superliga-orange.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	355
Imágenes	Sí – Entrenador
Contenido multimedia	Sí – Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	Sí

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 24/05/2018

**Autor:** Iván González

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/movistar-riders-colaboracion-zombie-unicorns.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Noticia
Número de palabras	427
Imágenes	Sí – Logo de un equipo
Contenido multimedia	Sí – Imágenes

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	No
Enfoque temático	Industria
Uso de lenguaje técnico	No
<i>Target</i> del artículo	Amateur
Uso de datos numéricos	No

**Medio y fecha:** Diario MARCA – 15/05/2018

**Autor:** Carlos Aguado

**Enlace:** <https://esports.marca.com/lol/flash-wolves-lidera-msi-2018.html>

Elementos formales	
Categoría	Observaciones
Género del artículo	Crónica
Número de palabras	539
Imágenes	Sí – Jugadores
Contenido multimedia	Sí – Vídeo

Elementos de contenido	
Categoría	Observaciones
Uso de elementos subjetivos	Sí
Enfoque temático	Competición
Uso de lenguaje técnico	Sí
<i>Target</i> del artículo	Habitual
Uso de datos numéricos	No